

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era digital saat ini, berkembangnya Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) memberikan pengaruh yang signifikan dalam aspek kehidupan masyarakat. Salah satu bentuk kemajuan dari perkembangan teknologi adalah internet, penggunaan internet sudah menjadi hal yang vital dalam aktivitas harian masyarakat modern. Menurut Agrippina & Nugrahawati (2023) internet sendiri memudahkan masyarakat untuk mendapatkan informasi dan berkomunikasi tanpa harus terbatas oleh waktu dan tempat. Internet dapat diakses melalui perangkat *mobile* kapanpun dan dimanapun pengguna berada. Di era digital, internet sudah menjadi bagian penting yang tidak dapat terpisahkan dalam kehidupan bermasyarakat.

Indonesia berada di peringkat ke-4 dalam penggunaan internet terbanyak di dunia dengan jumlah 212.9 juta pengguna (Petrosyan, 2023) dari total 278,8 penduduk (Annur, 2023) angka tersebut menunjukkan 76,4% penduduk Indonesia saat ini sudah memiliki akses ke dalam internet. Namun dari banyaknya manfaat positif yang bisa diambil dari pemanfaatan teknologi dan internet, masih terdapat penyimpangan yang terjadi dari pemanfaatannya.

Salah satu penyimpangan dari perkembangan internet ini adalah aktivitas judi online yang semakin mudah untuk diakses (Sitanggang et al., 2023). Berdasarkan Shabur et al. (2022), pertumbuhan teknologi mempermudah akses bagi para penggiat judi untuk melakukan aktivitas judi secara online melalui laptop dan telepon genggam dengan lebih efisien dan aman. Kini mereka dapat melakukan aktivitas judi online kapan pun dan dimanapun, pembayaran untuk saldo taruhan menjadi lebih mudah dengan adanya metode pembayaran melalui M-banking. Hal ini membuat judi online menjadi fenomena yang sangat ramai di Indonesia.

Pada masa pandemi judi online sendiri menjadi salah satu aktivitas populer di Indonesia (Judi Online Marak Di Indonesia, 2022) bahkan pasca pandemi kenaikan jumlah pemain judi online di Indonesia mencapai kondisi yang mengkhawatirkan. Dilansir dari Muhamad (2023) selama periode 2017 hingga 2022 perputaran uang dalam transaksi judi online mencapai Rp190 Triliun dan ada sekitar 157 juta transaksi

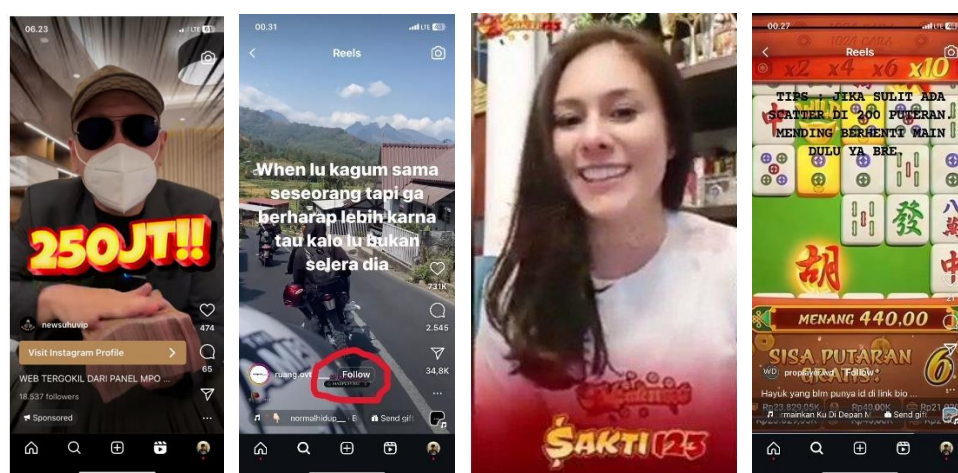
judi online berjalan di Indonesia. Tahun 2022 menjadi rekor tertinggi dengan nilai transaksi sebanyak Rp104.417.674.955.287 atau 104 Triliun. Angka yang sangat besar melihat bahwa perputaran uang sebanyak itu berasal dari masyarakat Indonesia dan disalurkan kepada judi online, sangat disayangkan karena kegiatan negatif ini memiliki resiko kecanduan.

Judi online merujuk kepada perilaku yang mempertaruhkan uang maupun barang berharga dan pemenangnya ditentukan melalui berbagai bentuk permainan. Semua ini dilakukan melalui media elektronik dengan akses internet sebagai perantara (Nurdiana et al., 2023). Perluasan situs judi online dan kemudahan akses serta transaksi melalui perbankan elektronik telah menghadirkan tantangan serius bagi penegak hukum. Kesulitannya terutama terletak pada pengumpulan bukti dan hambatan dari lembaga keuangan dalam memberikan akses investigasi kepada pihak kepolisian. Kondisi ini memberikan peluang bagi pelaku judi online untuk beroperasi dengan lebih bebas karena kurangnya pengawasan dari penegak hukum (Siringoringo et al., 2024).

Partisipasi dalam judi online dianggap sebagai pelanggaran hukum di Indonesia karena kegiatan ini dinyatakan ilegal (Maharani *et al.*, 2023). Dengan adanya Undang-Undang Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik diharapkan menjadi pembatas agar tidak terjadi tindak pidana di dunia maya. Namun kenyataannya, situs judi online semakin marak muncul dengan perkembangan teknologi (Yunita, 2023). Keadaan ini menjadi perhatian karena dalam era digital yang penuh dengan informasi, akses informasi terkait judi online sangat melimpah dan tersebar luas di internet.

Majid & Maskur (2023) mengungkapkan bahwa kemajuan dunia digital mendorong individu menciptakan kecanduan penggunaan media sosial. Dengan tingginya intensitas penggunaan media sosial di kalangan masyarakat, Bandar Judi memiliki banyak cara agar iklan yang dipasarkan bisa menyentuh target pasar mereka di internet, terutama media sosial. Menurut Puspitarini & Nuraeni (2019) Indonesia merupakan pengguna Instagram terbesar Se-Asia Pasifik, sehingga penggunaan Instagram memiliki peluang besar dalam promosi bisnis bukan hanya sebagai platform hiburan semata. Dalam konteks ini, Instagram sebagai salah satu media sosial dari perusahaan Meta menjadi sarang dari iklan Judi Online (Bestari, 2023).

Instagram merupakan salah satu media sosial yang sangat digemari oleh Generasi Z, sehingga Bandar Judi membuat iklan judi online di Media Sosial Instagram dengan sangat beragam, contohnya seperti iklan dengan iming-iming bonus (Gunawan *et al.*, 2023) dan *endorse* selebgram (Jainah *et al.*, 2023). Peneliti melihat konten iklan dari selebgram masih sangat marak beredar di Indonesia walaupun tidak seterkenal artis ternama namun jika follower mereka cukup banyak dapat menjadi target *endorse* oleh para Bandar Judi. Iklan judi online yang beredar pada dasarnya melanggar peraturan hukum Indonesia dan dapat dipidanakan. Namun, kasus penangkapan selebgram yang mengiklankan judi online masih tetap berlanjut di tahun 2023, misalnya kasus Selebgram Bali (Budiastrawan, 2023), Selebgram Solo (Sulistiyowati & Rusiana, 2023), dan Selebgram Purwakarta (Irwan, 2023). Bayaran yang besar dari pihak promotor judi online menyebabkan banyak selebgram mengabaikan dampak yang akan diterima. Hal ini mengakibatkan meningkatnya jumlah iklan judi online yang merajalela, meskipun banyak postingan judi online di Instagram yang sudah dihapus pemerintah (Bestari, 2023). Dibawah adalah bentuk konten iklan judi online di reels instagram yang sering muncul di FYP peneliti dan berita yang sempat viral dimana publik figur mempromosikan judi online di instagram. FYP merupakan kepanjangan dari *for your page*, merujuk kepada algoritma media sosial dimana postingan yang dilihat dapat berasal dari orang yang tidak di ikuti sehingga dapat dilihat oleh banyak orang.



Gambar 1.1 Contoh Promosi Judi Online yang Beredar di Instagram

(Olahan Peneliti, 2023)

Dari contoh gambar yang diberikan, dapat dilihat bahwasannya iklan promosi judi online yang beredar di Instagram sangat beragam, pada gambar pertama merupakan iklan promosi judi online yang dilakukan komunikator ahli dengan iming-iming bonus untuk mempersuasi penerima pesannya. Pada gambar kedua merupakan promosi yang dilakukan dengan isi konten yang tidak berhubungan dengan judi online, tetapi terdapat tulisan kecil situs judi online. Gambar ketiga adalah seorang publik figur yang terkena masalah karena viralnya promosi suatu situs judi online yang dilakukan pada *story* instagram, dan sampai sekarang situs tersebut masih beroperasi dengan bebas (Rahma, 2023). Terdapat juga bentuk promosi dimana dilakukannya *gameplay* judi online dan terdapat kemudahan mendapatkan *jackpot* yang banyak, walaupun praktiknya akan sangat berbeda. Keberagaman iklan promosi judi online di Instagram sangat penting untuk diteliti karena iklan ini memiliki potensi besar untuk mempengaruhi sikap, norma sosial, dan perilaku individu, terutama di kalangan mahasiswa sebagai salah satu target dari bandar judi online.

Pesan iklan dalam promosi agresif judi online seringkali menciptakan persepsi bahwa partisipasi dalam praktik tersebut adalah hal yang wajar dan diterima dalam masyarakat (Gunawan *et al.*, 2023). Pandangan masyarakat yang lumrah terhadap aktivitas judi online dapat menyebabkan perubahan dalam sikap mereka terhadap fenomena tersebut. Dampak dari hal tersebut akan melemahkan nilai-nilai sosial dan moral, terutama pada remaja generasi muda (Gunawan *et al.*, 2023). Peningkatan frekuensi iklan judi online di Instagram menimbulkan keprihatinan, terutama karena kemungkinan adanya perubahan sikap terhadap judi online yang dapat muncul seiring dengan meluasnya penyebaran konten semacam itu. Studi Hollén *et al.* (2020) yang dikutip oleh Agrippina & Nugrahawati (2023) menunjukkan bahwa mahasiswa memiliki potensi kerugian yang tinggi terkait dengan keterlibatan dalam perjudian seiring dengan peningkatan penyebaran iklan judi online.

Beberapa mahasiswa memanfaatkan perjudian online sebagai opsi untuk memperoleh uang saku atau bahkan sebagai sumber utama pendapatan untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari. Bagi mereka yang terlibat, ini dianggap sebagai sesuatu yang biasa dan telah menjadi bagian dari kehidupan mereka. Kelemahan pengawasan terhadap individu yang terlibat dalam kegiatan perjudian online, khususnya di kalangan mahasiswa, berpotensi memiliki dampak negatif bagi masa

depan generasi Indonesia (Siringoringo *et al.*, 2024). Berpartisipasi dalam judi online dapat membuat mahasiswa memiliki perubahan pola pikir visioner menjadi lebih pragmatis, sehingga menurunnya kemampuan berpikir kritis yang seharusnya dimiliki mahasiswa, mereka menjadi ketergantungan untuk mendapatkan sesuatu secara praktis serta berdampak kepada psikologis mahasiswa (Siringoringo *et al.*, 2024).

Dilansir dari artikel dengan judul (*Anak-Anak SD Di Indonesia Kecanduan Judi Online Sampai “Ngamuk”, Streamer Game Mengaku Sengaja Mempromosikan Situs Judi*, 2023) mengatakan pemerintah harus serius dalam mengatasi persoalan ini karena target utama Bandar Judi online bukan lagi orang dewasa, tapi para generasi muda. Jika dibiarkan, Persadha berpendapat bahwa Judi online berpotensi merusak masa depan generasi muda. Sebagai bagian dari generasi muda yang aktif menggunakan media sosial, terutama Instagram sebagai salah satu media populer (Ningrum & Syarah, 2018) mahasiswa harus lebih hati-hati dalam menanggapi pesan iklan promosi judi online yang muncul di media sosial terutama jika berasal dari influencer yang disukai. Arianto (2021) menyebutkan generasi muda cenderung akan mengikuti apa yang telah dilakukan *figure* panutannya, mereka belum mampu berfikir secara rasional tentang positif dan negatif dalam menyikapi *figure* panutan mereka.

Sikap mahasiswa terhadap judi online tidak hanya dapat terbentuk dari pesan iklan yang disampaikan dalam promosi judi online. Namun, penelitian menunjukkan bahwa faktor sosial juga memiliki peran yang signifikan. Seperti yang dinyatakan oleh Kusumaningtyas (2013) bahwa terpaan konten iklan tidak selalu menentukan pilihan individu terhadap suatu produk tanpa pengaruh dari orang lain, mahasiswa sendiri pada umumnya akan membentuk suatu kelompok dengan perilaku yang hampir mirip. Dapat dikatakan bahwa faktor sosial pengaruh teman sebaya, memiliki peran dalam membentuk sikap mahasiswa terhadap judi online.

Interaksi teman sebaya merujuk pada hubungan dalam sebuah kelompok kecil di mana anggotanya memiliki usia yang hampir sama namun memiliki pengetahuan dan pengalaman yang berbeda (Hermansyahya, 2021). Perbedaan ini memungkinkan pertukaran pendapat yang luas, termasuk informasi mengenai kegiatan negatif seperti judi online. Penelitian yang dilakukan oleh Agrippina & Nugrahawati (2023) menemukan bahwa teman sebaya mempunyai pengaruh positif terhadap niat berjudi (*gambling intention*), sehingga tinggi atau rendahnya peran teman sebaya akan

mempengaruhi niat berjudi pada mahasiswa. Bentuk interaksi yang diteliti dalam penelitian ini adalah seperti pada saat mahasiswa berkumpul dengan teman sebayanya atau yang biasa disebut nongkrong, yaitu cara berdiam diri di suatu tempat yang ditunjukkan untuk mengisi waktu luang (Marbawani & Hendrastomo, 2020). Pada saat berdiam diri tersebut, terjadi interaksi di mana informasi dipertukarkan antar anggota teman sebaya. Informasi ini, baik yang positif maupun negatif, tidak dapat tersaring dengan baik (Rohmah, 2020). Penelitian ini akan melihat interaksi yang dilakukan teman sebaya yang merupakan pemain judi, pada saat pertukaran informasi contohnya ketika nongkrong. Dapatkah stimulus informasi, kemudahan, atau pengalaman pribadi mereka baik negatif atau positif sebagai pemain judi online, dapat mempengaruhi sikap penerimaan atau penolakan anggota teman sebaya yang mungkin belum terjerumus pada perilaku judi online. Peneliti juga akan meneliti terdapatkah tekanan sosial pada kelompok teman sebaya jika ada anggota teman sebaya yang bermain judi online, sehingga harus menyesuaikan diri dengan merubah sikap.

Tekanan yang ada dalam norma sosial sesungguhnya memiliki pengaruh yang besar dalam interaksi teman sebaya, keinginan untuk menghindari situasi yang menekan dapat menyebabkan perubahan sikap individu, hal tersebut dinamakan konformitas (Baisa & Indrawati, 2016). Menurut Baron & Byrne (2005) dalam Baisa dan Indrawati (2016), konformitas merupakan pengaruh sosial dimana individu mengubah sikap dan tingkah laku mereka agar sesuai dengan norma sosial yang ada. Tekanan tersebut, baik nyata maupun yang dibayangkan, dapat mendorong individu untuk menyesuaikan diri dengan norma dan perilaku yang berlaku dalam kelompok mereka. Dengan adanya studi yang menyatakan teman sebaya memiliki pengaruh positif dalam perilaku judi dan adanya faktor tekanan sosial dalam menyikapi perilaku teman sebaya, maka dari itu penelitian ini akan menggunakan interaksi dalam kelompok teman sebaya untuk melihat apakah ada perubahan dalam menyikapi judi online dikalangan mahasiswa.

Sikap dapat diartikan sebagai keadaan dalam diri seseorang yang mendorongnya untuk berkecenderungan melakukan tindakan atau bertindak dengan perasaan tertentu sebagai respon terhadap berbagai objek atau situasi dalam lingkungan sosialnya (Octavianti, 2019). Merujuk pada Saputro (2014) terbentuknya sikap dimulai dengan keberadaan objek di sekitar seseorang yang memberikan

stimulus berupa informasi, informasi yang terkumpul tentang objek tersebut diolah di dalam otak, memicu munculnya suatu reaksi. Reaksi yang timbul, baik positif maupun negatif, dipengaruhi oleh informasi sebelumnya atau pengalaman pribadi dari individu itu sendiri. Dalam penelitian ini sikap mahasiswa terhadap judi online akan dilihat dari pengaruh faktor pesan iklan dan interaksi dengan teman sebaya, sehingga dapat dilihat terdapat reaksi positif atau negatif dari sikap mahasiswa.

Ketika menilai sikap mahasiswa terhadap judi online, penting untuk memahami faktor-faktor yang memengaruhi sikap mereka, apakah bersifat positif atau negatif terhadap cara mereka menanggapi. Dalam menentukan arah sikap mahasiswa, penelitian ini akan mengidentifikasi sikap dengan memperhatikan komponen-komponen respon individu saat menghadapi fenomena judi online. Menurut Sarlito & Eko (2009) sebagaimana dikutip dari tulisan Saputro (2014), konsep sikap terbentuk oleh tiga elemen utama, yaitu dimensi kognitif, afektif, dan konatif. Dalam studi ini, sikap mencerminkan pandangan atau evaluasi seseorang yang melibatkan pengetahuan (*kognitif*), perasaan dan respon emosional (*afektif*), serta kecenderungan untuk bertindak atau berperilaku (*konatif*). Penelitian ini akan menggali ketiga komponen tersebut untuk memberikan gambaran yang lebih lengkap dan mendalam tentang bagaimana sikap mahasiswa terhadap judi online dapat dipengaruhi.

Penelitian ini didukung oleh penelitian sebelumnya yang relevan, seperti yang dilakukan oleh Maharani *et al.* (2023) dengan judul "Pengaruh Intensitas Komunikasi Peer Group Dan Terpapar Pesan Promosi Judi Online Di Media Sosial Terhadap Perilaku Adiktif Bermain Judi Online" Penelitian tersebut melihat faktor-faktor yang mungkin berkontribusi pada perilaku adiktif bermain judi online pada individu berumur 18 sampai 44 tahun menggunakan metode kuantitatif deksriptif. Hasilnya menunjukkan bahwa intensitas komunikasi *peer group* dan terpapar promosi judi online di media sosial memiliki dampak sebesar 55,9% terhadap perilaku adiktif bermain judi online, dengan intensitas komunikasi dalam *peer gorup* memberikan sumbangan efektif terbesar sekitar 29,61%. Penelitian tersebut menjadi rujukan dalam penelitian ini karena fokus pada judi online sebagai objeknya. Meskipun begitu penelitian ini menekankan pembentukan sikap mahasiswa secara spesifik. Selain itu,

penelitian ini mempertimbangkan platform media sosial Instagram secara khusus dan hanya memasukan peran interaksi dalam variabel teman sebaya.

Kemudian, penelitian yang dilakukan oleh Setyabudi et al. (2023) juga dijadikan sebagai referensi dalam penelitian, dengan judul "Hubungan Antara Intensitas Interaksi Peer Group dan Terpaan Berita Covid-19 dengan Sikap Masyarakat Kepada Penyintas Covid-19" Penelitian tersebut berhasil mengungkap sejauh mana peran media massa dan interaksi *peer group* dalam membentuk serta memperkuat sikap individu. Meskipun media massa tidak memiliki hubungan langsung dengan sikap individu, namun terungkap bahwa interaksi antar anggota *peer group* memiliki korelasi yang signifikan dalam menentukan arah sikap individu. Meski penelitian yang dilakukan Setyabudi memiliki variabel yang mirip dengan penelitian yang dijalankan terdapat beberapa perbedaan. Penelitian ini berfokus pada judi online sebagai objek penelitian, dengan penekanan khusus pada media sosial Instagram sebagai platform utama untuk konten iklan terkait judi online.

Penelitian ini akan menggunakan metode kuantitatif deskriptif dengan fokus menggambarkan hubungan antara dua variabel independen (pesan iklan promosi judi online di Instagram dan interaksi teman sebaya) dengan variabel dependen (sikap mahasiswa terhadap judi online). Melalui pendekatan deskriptif, penelitian ini akan berusaha memberikan gambaran yang jelas mengenai bagaimana faktor-faktor tersebut memengaruhi sikap mahasiswa terhadap judi online. Pendekatan ini akan memberikan pemahaman yang lebih rinci tentang fenomena yang diteliti.

Populasi pada penelitian adalah mahasiswa aktif yang pernah melihat iklan promosi judi di Instagram dan memiliki teman yang bermain judi online. Dilansir dari (Febriani, 2022) lembaga analis instansi pendidikan tinggi dunia, *Quacquarelli Symonds* (QS) merilis daftar kota pelajar terbaik di dunia melalui skema QS Best Student Cities 2023. Dari 140 kota yang masuk kedalam list kota pelajar terbaik, 3 diantaranya ada di Indonesia. Dari ketiga kota tersebut (Bandung, Jakarta, Surabaya), Bandung menduduki peringkat pertama di Indonesia dengan meraih total skor 39,4 dan peringkat 120 dunia, kota yang masuk dalam pemeringkatan QS harus memiliki setidaknya jumlah penduduk mencapai 250 ribu jiwa. Dengan demikian, penelitian ini akan menjadikan Kota Bandung sebagai lokasi penyebaran kuisioner. Alasan pemilihan tempat didukung dengan adanya keterlibatan QS Best Student Cities

menunjukkan bahwa mahasiswa di Kota Bandung dapat memberikan gambaran yang cukup representatif dengan penelitian. Melihat salah satu indikator penilaian QS adalah *student mix*, membuat keberagaman populasi mahasiswa di Kota Bandung untuk menjadi responden penelitian.

Dengan melihat bahwa hingga saat ini belum ada penelitian yang secara spesifik mengkaji sikap mahasiswa terhadap fenomena judi online menggunakan metode kuantitatif dengan variabel pesan iklan dan interaksi teman sebaya secara simultan, membuat penelitian ini menjadi berharga sebagai referensi literatur awal bagi penelitian mendatang yang ingin mengeksplorasi sikap mahasiswa sebagai subjek dependen pada lokasi yang spesifik. Penelitian ini juga penting dilakukan mengingat tingginya relevansi sosial dalam menghadapi penyebaran yang semakin luas dari fenomena judi online, terutama melihat pada lingkungan mahasiswa. Dengan memahami sikap mahasiswa terhadap judi online, penelitian ini memiliki potensi untuk memberikan wawasan yang mendalam mengenai dampak dan implikasi sosial dari fenomena ini, yang dapat menjadi landasan untuk penelitian selanjutnya.

Dengan memahami faktor-faktor yang membentuk sikap mahasiswa, diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam merancang pendekatan yang lebih efektif dalam pencegahan judi online, penyuluhan online, dan regulasi terkait judi online di kalangan mahasiswa. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk menjalankan penelitian ini yang berjudul **“PENGARUH PESAN IKLAN PROMOSI JUDI ONLINE DI INSTAGRAM DAN INTERAKSI TEMAN SEBAYA TERHADAP SIKAP MAHASISWA DENGAN JUDI ONLINE”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Apabila melihat dari fenomena yang telah dijelaskan dalam latar belakang, dapat diketahui bahwa judi online merupakan fenomena yang sedang ramai di Indonesia. Presepsi normatif masyarakat dengan judi online berpotensi merubah cara masyarakat untuk menyikapi judi online, terutama mahasiswa yang dijelaskan rentan mengalami dampak buruk judi online. Maka, permasalahan yang dapat diidentifikasi dalam penelitian ini, yaitu:

1. Seberapa besar hubungan pengaruh pesan iklan promosi judi online di Instagram terhadap sikap mahasiswa terkait judi online?
2. Seberapa besar hubungan pengaruh interaksi teman sebaya dikalangan mahasiswa terhadap sikap terkait judi online?
3. Seberapa besar hubungan pengaruh pesan iklan promosi judi online di Instagram dan interaksi teman sebaya dikalangan mahasiswa terhadap sikap terkait judi online?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan hubungan antara pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen:

1. Untuk mengukur seberapa besar hubungan pengaruh pesan iklan promosi judi online di Instagram terhadap sikap mahasiswa terkait judi online
2. Untuk mengukur seberapa besar pengaruh interaksi teman sebaya dikalangan mahasiswa terhadap sikap terkait judi online
3. Untuk mengukur seberapa besar hubungan pengaruh pesan iklan promosi judi online di Instagram dan interaksi teman sebaya dikalangan mahasiswa terhadap sikap terkait judi online

1.4 Kegunaan Penelitian

Peneliti mengharapkan untuk bisa memberikan manfaat secara praktis dan berkontribusi secara teoritis kepada pembaca.

1.4.1 Kegunaan Teoritis

- a) Peneliti berharap dilakukannya penelitian ini dapat memberikan pemahaman sebab akibat tentang pengaruh faktor-faktor yang membentuk sikap mahasiswa terhadap judi online, penelitian ini berfokus pada faktor pesan iklan promosi judi online di Instagram dan faktor interaksi teman sebaya. Maka penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada bidang akademis untuk memperluas wawasan dan sebagai acuan referensi bagi penelitian selanjutnya.
- b) Penelitian ini dapat mengembangkan teori SOR yang diterapkan untuk memahami pembentukan sikap terhadap judi online, dengan mengeksplorasi faktor-faktor seperti pesan iklan promosi dan interaksi teman sebaya.

1.4.2 Kegunaan Praktis

Hasil penelitian ini dapat menjadi landasan bagi pemerintah dalam upaya pemberantasan judi online dengan merancang program penyuluhan dan sosialisasi yang lebih efektif. Fokus pada sikap mahasiswa terhadap judi online dari pengaruh faktor-faktor tertentu di kalangan mahasiswa khususnya pesan iklan promosi judi online di Instagram dan interaksi dengan teman sebaya, memberikan penjelasan pengaruh faktor-faktor tersebut dapat berdampak. Implikasinya tidak hanya pada pencegahan masalah judi online, tetapi juga dapat memberikan panduan bagi mahasiswa untuk lebih berhati-hati dalam menyikapi fenomena ini. Penelitian ini diharapkan dapat mendukung pengembangan regulasi terkait iklan judi online di Instagram serta membentuk lingkungan sosial yang membendung sikap negatif terhadap judi online di kalangan teman sebaya.

1.5 Waktu dan Periode Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat waktu serta periode pelaksanaan penelitian, yang berisikan pula tahapan kegiatan hingga alokasi waktu sesuai dengan penelitian. Berikut rincian tahapan kegiatan dan alokasi waktu penelitian

Tabel 1.1 Waktu dan Periode Penelitian

No	Kegiatan	Bulan									
		11	12	1	2	3	4	5	6	7	8
1	Pengajuan topik, prapenelitian, dan mencari data sekunder										
2	Penyusunan proposal BAB 1–3										
3	Desk Evaluation										
4	Revisi Desk Evaluation										

5	Pengerjaan BAB 4-5											
6	Sidang Skripsi											

(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

1.6 Sitematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

1.2 Identifikasi Masalah

1.3 Tujuan Penelitian

1.4 Kegunaan Penelitian

1.5 Waktu dan Periode Penelitian

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Rangkuman Teori

2.2 Penelitian Terdahulu

2.3 Kerangka Penelitian

2.4 Hipotesis Penelitian

2.5 Ruang Lingkup Penelitian

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

3.2 Operasionalisasi Variabel dan Skala Pengukuran

3.3 Populasi dan Sampel

3.4 Teknik Pengumpulan Data

3.5 Uji Validitas dan Reliabilitas

3.6 Teknik Analisis Data

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Karakteristik Responden

4.2 Hasil Penelitian

4.3 Pembahasan Hasil Penelitian

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

5.2 Saran