

## *The Influence of Peer Communication on Youth Involvement in Online Gambling*

### **Pengaruh Komunikasi Antar Teman Sebaya terhadap Keterlibatan Pemuda dalam Judi Online**

Syafril Thaib <sup>1</sup>, Said Lestaluhu <sup>2</sup>, La Jaali <sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Pattimura, Ambon 92733 Indonesia

E-mail Korespondensi: [saidlestaluhu@gmail.com](mailto:saidlestaluhu@gmail.com)

#### **Article Information**

Submitted : 30 Mei 2025

Revised : 11 Juni 2025

Accepted : 22 Juni 2025



<https://doi.org/10.30598/JIKPvol4iss1pp144>

-159

**Keywords:** Online Gambling; Peer Communication; Social Influence; Youth.

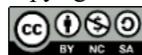
**Abstract:** This research is motivated by the rampant involvement of youth in online gambling practices in Hunuth Village, Ambon City. This phenomenon not only reflects the shifting patterns of youth behavior in the digital era, but also shows the weakness of the social control system and the lack of digital literacy that should be able to protect the younger generation from exposure to deviant practices. Involvement in online gambling often starts from a friendship environment that provides access to information and normalization of gambling practices, either directly or through social media. The main issue raised in this study is the assumption that the intensity of communication between peers is one of the key factors driving such involvement, given the influence of horizontal social relations in shaping youth perceptions and behavior. This study aims to determine the extent of the influence of peer-to-peer communication on youth involvement in online gambling practices in Hunuth Village. The approach used was quantitative with a correlational design, involving 30 respondents aged 17-21 years old who were purposively selected. Data were collected through a closed-ended questionnaire that had been tested for validity and reliability, with Cronbach's Alpha results of more than 0.9. Analysis was conducted using simple linear regression, with the results  $Y = 19.883 + 0.676X$ ,  $T$  value = 4.210,  $F = 17.723$ , and significance  $< 0.001$ . The findings show that peer-to-peer communication has a positive and significant effect on involvement in online gambling, with a contribution of 38.8%. This result confirms that communication dynamics in youth social circles play an important role in shaping deviant behavior, especially in the context of local communities that have access to high technology but weak social protection systems. This study recommends strengthening digital literacy, improving educational communication in the family and school environment, and developing community intervention programs that focus on peer educators as contextual and sustainable prevention efforts.

**Abstrak:** Penelitian ini dilatarbelakangi oleh maraknya keterlibatan pemuda dalam praktik judi online di Desa Hunuth, Kota Ambon. Fenomena ini tidak hanya mencerminkan pergeseran pola perilaku remaja di era digital, tetapi juga memperlihatkan lemahnya sistem kontrol sosial dan minimnya literasi digital yang seharusnya mampu melindungi generasi muda dari paparan praktik menyimpang. Keterlibatan dalam judi online sering kali dimulai dari lingkungan pertemanan yang memberikan akses terhadap informasi dan normalisasi praktik perjudian, baik secara langsung maupun melalui media sosial. Permasalahan utama yang diangkat dalam penelitian ini adalah dugaan bahwa intensitas komunikasi antar teman sebaya merupakan salah satu faktor kunci yang mendorong keterlibatan tersebut, mengingat besarnya pengaruh relasi sosial horizontal dalam membentuk persepsi dan perilaku pemuda. Tujuan dari kajian ilmiah ini adalah mengetahui sejauh mana pengaruh komunikasi antar teman sebaya terhadap keterlibatan pemuda dalam praktik judi online di Desa Hunuth. Pendekatan

yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain korelasional, melibatkan 30 responden berusia 17–21 tahun yang dipilih secara purposive. Data dikumpulkan melalui kuesioner tertutup yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya, dengan hasil Cronbach's Alpha lebih dari 0,9. Analisis dilakukan menggunakan regresi linier sederhana, dengan hasil  $Y = 19,883 + 0,676X$ , nilai  $T = 4,210$ ,  $F = 17,723$ , dan signifikansi  $< 0,001$ . Temuan menunjukkan bahwa komunikasi antar teman sebaya berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap keterlibatan dalam judi online, dengan kontribusi sebesar 38,8%. Hasil ini menegaskan bahwa dinamika komunikasi dalam lingkungan pergaulan pemuda memiliki peran penting dalam membentuk perilaku menyimpang, terutama dalam konteks masyarakat lokal yang memiliki akses teknologi tinggi namun lemah dalam sistem perlindungan sosial. Penelitian ini merekomendasikan penguatan literasi digital, peningkatan komunikasi edukatif di lingkungan keluarga dan sekolah, serta pengembangan program intervensi komunitas yang berfokus pada peer educator sebagai upaya pencegahan yang kontekstual dan berkelanjutan.

**Kata Kunci :** Judi Online; Komunikasi Sebaya; Pemuda; Pengaruh Sosial.

Copyright © 2025 to Authors



This article is an open access article distributed under the terms and conditions of terms of Creative Commons Attribution ShareAlike 4.0 International License

## 1. PENDAHULUAN

Perkembangan yang pesat di bidang komunikasi dan informasi mempengaruhi kehidupan sosial secara signifikan, terutama di kalangan pemuda. Akses internet yang semakin luas memicu peningkatan keterlibatan mereka dalam dunia digital, namun juga menyertakan risiko perilaku menyimpang seperti partisipasi dalam judi online (Enzovani et al., 2025). Sebagai bentuk modern dari perjudian tradisional, judi online kini dapat diakses dengan lebih mudah melalui perangkat digital dan media sosial, bahkan sering kali tanpa pengawasan dari orang tua atau institusi pendidikan.

Fenomena ini menjadi semakin mengkhawatirkan ketika dihubungkan dengan dorongan pemuda untuk memperoleh pengakuan sosial dan membentuk identitas diri melalui relasi dengan teman sebaya. Dalam konteks ini, keberadaan teman sebaya sangat mempengaruhi pembentukan perilaku, nilai-nilai, dan persepsi pemuda. Komunikasi yang terjadi antar pemuda tidak sekedar menjadi alat berbagi informasi, tetapi juga memainkan peran penting dalam menanamkan norma-norma kelompok (Di et al., 2024). Komunikasi semacam ini sangat berpotensi mendorong seseorang untuk mencoba praktik yang dilakukan oleh kelompoknya, termasuk berjudi secara online. Menurut data yang diperoleh dari Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) pada tahun 2023 tercatat lebih dari 3,2 juta pemain judi online sebagian besar kelompok yang berasal dari lapisan ekonomi menengah ke bawah serta sekitar 10% merupakan pemuda.

Temuan ini menguatkan bahwa kelompok usia muda menjadi salah satu segmen paling rentan dalam aktivitas perjudian digital. Kementerian Sosial juga mencatat bahwa dampak judi online di kalangan pemuda tidak hanya pada aspek finansial, tetapi juga merambah ke masalah psikologis seperti kecanduan, stres, dan perilaku impulsif (Hidayat et al., n.d.). Komunikasi sebaya memainkan peran penting dalam menyebarkan informasi mengenai praktik judi online. Pemuda cenderung menerima informasi dari teman mereka karena adanya kedekatan emosional dan rasa saling percaya. komunikasi antar pribadi yang terjadi dalam hubungan horizontal seperti pertemanan memiliki kekuatan besar dalam membentuk opini dan tindakan individu. Ketika salah satu anggota kelompok memperkenalkan aktivitas judi online sebagai sesuatu yang menghibur dan

menguntungkan, maka anggota lain memiliki kecenderungan untuk mengikuti meskipun mereka sebelumnya tidak tertarik (Tobing, 2021).

Teori Uses and Gratifications yang diusulkan oleh Katz, Blumler, dan Gurevitch(1973) juga memberikan dukungan terhadap fenomena ini, yang menyatakan bahwa individu secara aktif menggunakan media dan komunikasi untuk memenuhi berbagai kebutuhan, seperti hiburan, pengakuan sosial, dan identitas. Dalam hal ini, komunikasi dengan teman sebaya menjadi saluran untuk memenuhi kebutuhan tersebut, terutama ketika media sosial menjadi ruang diskusi yang bebas dan tanpa kontrol. Dengan demikian, keterlibatan pemuda dalam judi online tidak semata-mata karena faktor teknologi, tetapi juga karena adanya konstruksi sosial dalam lingkungan sebayanya (Dwinta, Aryo, 2023).

Di Desa Hunuth, Kota Ambon, fenomena keterlibatan pemuda dalam judi online telah menjadi sorotan. Wilayah ini menjadi representasi dari komunitas lokal yang mengalami perkembangan teknologi tanpa diiringi penguatan literasi digital yang memadai. Banyak pemuda mengakses situs atau aplikasi perjudian karena dorongan dari lingkungan sosialnya, baik secara langsung maupun melalui komunikasi daring di platform digital. Hal ini menunjukkan bahwa pengaruh komunikasi teman sebaya tidak dapat diabaikan dalam memahami akar permasalahan ini (Baisa & Indrawati, 2017).

Berdasarkan informasi yang diperoleh dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII, n.d.), sebanyak 65% masyarakat Indonesia memanfaatkan sosial media sebagai sumber utama informasi ini menunjukkan bahwa informasi mengenai aktivitas judi online sangat mudah tersebar di kalangan pemuda melalui komunikasi informal, seperti grup percakapan, komentar, atau unggahan video. Dalam situasi seperti ini, pemuda yang belum memiliki kemampuan berpikir kritis yang matang berpotensi besar untuk terpengaruh dan kemudian terlibat. Masalah keterlibatan pemuda dalam judi online menjadi semakin kompleks ketika melihat dampaknya yang berkelanjutan. Penurunan prestasi akademik, konflik dengan keluarga, hingga kecenderungan melakukan tindakan kriminal seperti mencuri uang demi berjudi, telah banyak ditemukan dalam berbagai kasus (Hardono, 2015).

Oleh karena itu, penting untuk memahami bagaimana komunikasi dalam lingkungan sebaya dapat berperan sebagai pendorong keterlibatan pemuda dalam praktik berisiko tersebut. Tujuan dari kajian ilmiah ini adalah memahami seberapa besar dampak komunikasi antar teman sebaya terhadap keterlibatan pemuda dalam judi online di Desa Hunuth, Kota Ambon. Studi ini akan mengaplikasikan pendekatan kuantitatif melalui metode korelasional untuk, untuk melihat keterkaitan antara variabel komunikasi sebaya dan keterlibatan pemuda dalam praktik judi online. Dengan demikian, diharapkan bahwa penelitian ini akan memberikan kontribusi yang signifikan gambaran yang secara rinci mengkaji pola komunikasi yang terjadi dan bagaimana hal tersebut dapat mempengaruhi perilaku pemuda.

Secara praktis, hasil studi ini diharapkan bisa dijadikan acuan bagi keluarga, lembaga sekolah, dan pemerintah daerah untuk merancang program-program preventif yang berbasis pada pendekatan komunikasi. Dengan memahami bahwa komunikasi antar teman sebaya memiliki daya pengaruh tinggi terhadap perilaku pemuda, maka intervensi yang dilakukan pun perlu diarahkan pada pembentukan lingkungan komunikasi yang sehat dan konstruktif. Dalam perspektif teoritis, diharapkan bahwa penelitian ini akan memberikan sumbangan yang berarti bagi pengembangan ilmu komunikasi, terutama dalam domain komunikasi antar pribadi dan interaksi pemuda. Penelitian ini juga berupaya menjawab kekosongan literatur yang belum banyak menelaah pengaruh komunikasi sebaya terhadap perilaku menyimpang di konteks lokal seperti Desa Hunuth. Dalam era digital saat ini, membentuk literasi komunikasi dan etika digital bagi pemuda menjadi

salah satu langkah kunci dalam mencegah perilaku menyimpang yang didorong oleh interaksi sosial di dunia maya maupun dunia nyata.

Mengacu pada hasil studi terdahulu dipaparkan bahwa teman sebaya memiliki dampak yang signifikan terhadap keterlibatan remaja dan pemuda dalam praktik perjudian online (Agrippina & Nugrahawati, 2023) dalam studi berjudul 'Dampak Peran Teman Sebaya terhadap Niat Berjudi di Kalangan Mahasiswa yang Bermain Slot Online di Kota Bandung, mengungkapkan bahwa teman sebaya sebagai sumber pengaruh sosial dapat menciptakan tekanan atau ajakan yang mendorong niat berjudi, terutama pada jenis judi slot online. Semakin kuat hubungan individu dengan kelompok sebayanya, semakin besar kemungkinan mereka mengikuti kebiasaan yang ada dalam kelompok tersebut, termasuk berjudi. Hal serupa juga ditemukan dalam penelitian (Saputra et al., n.d.) berjudul Judi Daring Dalam Pergaulan Sosial Pemuda Kota Denpasar, yang menggunakan pendekatan kualitatif dan menunjukkan bahwa praktik judi daring kerap dijadikan sebagai aktivitas sosial bersama teman, baik saat nongkrong maupun berinteraksi di media sosial. Temuan ini menggambarkan bagaimana perilaku menyimpang dapat dinormalisasi dalam lingkungan sosial tertentu.

Selanjutnya, (Khotimah & Ula, 2023) dalam penelitian Aspek-Aspek yang menyebabkan pemuda terjerumus ke dalam judi online dan pinjaman online, menyebutkan bahwa pengaruh Kelompok teman sebaya adalah salah satu faktor yang mendorong keterlibatan dalam judi online, selain kondisi ekonomi dan rendahnya literasi digital. Teman sebaya berperan dalam memberikan informasi, mengajak, bahkan menormalisasi praktik judi sebagai sesuatu yang wajar dan cepat menguntungkan. Sementara itu, penelitian oleh (Savolainen et al., 2019) yang berjudul *The role of peer group identity as a determinant of adolescent behavior and perceived social support in problem gambling*, menyoroti perbedaan antara identifikasi dengan teman sebaya di dunia nyata dan media sosial. Hasilnya menunjukkan bahwa identifikasi yang kuat terhadap kelompok teman di dunia nyata bersifat protektif, sedangkan identifikasi terhadap kelompok teman online justru berkontribusi terhadap meningkatnya perilaku berjudi di kalangan remaja.

Temuan penelitian mengindikasikan pengaruh yang positif antara interaksi sosial di antara teman sebaya dengan partisipasi pemuda dalam perjudian daring, dengan kontribusi sebesar 38,8%. Hasil ini sesuai dengan penelitian (Agrippina & Nugrahawati, 2023) mengungkapkan niat untuk berjudi di kalangan mahasiswa dipengaruhi oleh teman-teman sebayanya. Demikian pula dengan (Saputra et al., n.d.), yang menekankan pergaulan sosial sebagai wadah normalisasi judi online. Berbeda dengan (Savolainen et al., 2019) yang membedakan pengaruh kelompok teman offline dan online, penelitian ini menunjukkan bahwa keduanya saling menguatkan dalam membentuk perilaku berjudi, terutama melalui media sosial. Selain itu, (Khotimah & Ula, 2023) menyebut teman sebaya sebagai salah satu faktor dominan, meskipun bersama faktor lain seperti ekonomi dan literasi digital.

Sebagian besar penelitian sebelumnya mengenai keterlibatan pemuda dalam praktik judi online lebih menitikberatkan pada pengaruh media massa, eksposur terhadap iklan digital, serta ketersediaan akses teknologi sebagai faktor dominan. Studi-studi tersebut secara umum menekankan peran media sebagai saluran utama penyebaran informasi dan promosi perjudian digital, tetapi kurang memperhatikan dinamika komunikasi interpersonal dalam lingkungan pertemanan sebagai jalur utama penyebaran norma dan pengaruh sosial.

Karena itu, penelitian ini hadir untuk memenuhi kebutuhan yang belum terpenuhi. Fokus utama dari studi ini adalah untuk meneliti secara spesifik pengaruh komunikasi antar teman sebaya, baik dalam interaksi langsung maupun melalui media digital, terhadap keterlibatan pemuda dalam judi online. Dengan menyoroti interaksi horizontal yang terjadi dalam lingkungan sosial remaja, studi ini memperkaya pemahaman terhadap faktor sosial mikro yang seringkali terabaikan dalam kajian sebelumnya. Selain itu, lokasi penelitian di Desa Hunuth, Kota Ambon, juga memberikan kontribusi

penting terhadap literature. Sebagian besar hasil studi terdahulu dilakukan di wilayah urban besar seperti Bandung dan Denpasar yang memiliki karakteristik sosial dan digital yang berbeda dari komunitas lokal seperti Hunuth. Padahal, wilayah-wilayah seperti Hunuth ditandai dengan solidaritas kelompok yang tinggi namun rendah literasi digital, kondisi yang justru memperkuat potensi pengaruh negatif teman sebaya terhadap perilaku menyimpang.

Tak hanya itu, masih sedikit studi yang mengkaji secara kuantitatif tentang intensitas dan frekuensi komunikasi antar teman sebaya serta bagaimana makna sosial perjudian dibentuk melalui simbol-simbol dan narasi yang muncul dalam komunikasi informal sehari-hari. Padahal, integrasi antara teori komunikasi dan teori psikososial sangat penting untuk memahami proses normalisasi praktik perjudian di kalangan pemuda melalui pendekatan kuantitatif yang bersifat korelasional dan penggunaan alat ukur yang telah teruji dalam hal validitas dan reliabilitas, penelitian ini menyajikan kontribusi empiris dan teoritis yang substansial untuk memperkaya pemahaman tentang komunikasi interpersonal di zaman digital, serta merumuskan strategi komunikasi preventif yang berfokus pada komunitas.

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif sebagai metode dari penelitian ini. berdasarkan metode korelasional guna menginvestigasi hubungan antara komunikasi di kalangan teman sebaya dan keterlibatan pemuda dalam perjudian daring. Pendekatan kuantitatif dipilih karena dapat mengukur hubungan antar variabel secara objektif, sistematis, dan terukur. Selain itu, pendekatan ini memungkinkan data numerik yang dapat dianalisis secara statistik diperoleh oleh peneliti untuk menguji hipotesis yang diajukan (Fajri Isnaini & Prasetya, 2023).

Metode korelasional digunakan karena penelitian ini tidak bermaksud untuk memanipulasi variabel, melainkan untuk mengetahui sejauh mana komunikasi antar teman sebaya berkorelasi terhadap keterlibatan pemuda dalam judi online. Penelitian yang bersifat korelasional bertujuan untuk mengeksplorasi adanya keterkaitan antara sejumlah variabel guna menilai seberapa kuat hubungan yang ada dengan demikian, pendekatan ini dianggap sebagai opsi yang paling cocok untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah diajukan dalam studi ini (Rahayu, 2021).

Penelitian ini dilakukan di Desa Hunuth, Kota Ambon, yang dipilih secara purposive karena menunjukkan adanya peningkatan signifikan terhadap penggunaan media digital serta aktivitas pemuda dalam konteks daring, termasuk kecenderungan terlibat dalam judi online. Pemilihan lokasi ini juga didasarkan pada observasi awal yang menunjukkan bahwa interaksi sosial antar pemuda cukup tinggi, Melalui interaksi langsung maupun melalui saluran media sosial.

Populasi dalam penelitian adalah pemuda berusia 17-21 tahun. Menurut WHO Secara umum, kategori pemuda di Indonesia cenderung merujuk pada rentang usia 16 hingga 30 tahun, yang berarti usia tersebut termasuk dalam range observasi yang dilakukan Jumlah responden dalam penelitian ini ditetapkan sebanyak 30 orang melalui teknik purposive sampling (Rajabi et al., 2018). yakni pemilihan sampel berdasarkan kriteria tertentu yang relevan, yaitu pemuda usia 17–21 tahun yang berdomisili di Desa Hunuth dan memiliki potensi terlibat dalam judi online. Meskipun jumlah responden tergolong kecil, hal ini dapat dibenarkan secara metodologis.

Pertama, dalam konteks komunitas lokal seperti Desa Hunuth, jumlah populasi yang sesuai kriteria memang terbatas. Kedua, secara statistik, ukuran sampel minimal 30 sudah memenuhi syarat untuk analisis regresi sederhana, sesuai prinsip *Central Limit Theorem* yang menyatakan bahwa distribusi data akan mendekati normal pada sampel  $\geq 30$  (Atinri et al., 2016).

Kedua, instrumen penelitian hasil pengujian validitas dan reliabilitas menunjukkan nilai yang sangat tinggi (Cronbach's Alpha > 0,9), sehingga meskipun jumlah sampel terbatas, kualitas data tetap kuat dan dapat diandalkan. Ketiga, karena penelitian ini bersifat eksploratif di wilayah yang belum banyak diteliti, fokusnya bukan pada generalisasi, melainkan pada pemahaman mendalam terhadap hubungan antar variabel dalam konteks sosial lokal. Dengan demikian, jumlah 30 responden sudah mencukupi untuk mencapai tujuan penelitian dan mendukung keabsahan analisis statistik yang dilakukan. (Yosephani, 2022)

Data primer diperoleh dengan menggunakan kuesioner tertutup yang mengadopsi skala Likert 1–5. Penyusunan kuesioner ini didasarkan pada indikator yang relevan untuk setiap variabel. Untuk variabel komunikasi antar teman sebaya, indikator meliputi frekuensi percakapan, intensitas pergaulan, media komunikasi yang digunakan, dan topik pembicaraan yang berkaitan dengan judi online. Sementara itu, indikator variabel keterlibatan dalam judi online mencakup frekuensi bermain, motivasi bermain, dan dampak psikologis serta sosial yang dirasakan.

Sebelum disebarluaskan secara luas, kuesioner diuji validitas dan reliabilitasnya. Guna menilai validitas, diaplikasikan korelasi Pearson Product Moment, sedangkan uji reliabilitas dijalankan melalui *Cronbach's Alpha*. Hasil uji menunjukkan bahwa seluruh item r-hitung lebih tinggi daripada r-tabel, serta nilai  $\alpha$  berada di atas 0,70, menandakan bahwa instrumen mempunyai tingkat validitas dan reliabilitas yang tinggi (Slamet & Wahyuningsih, 2022).

Selain itu, analisis data dilakukan menggunakan pendekatan statistik kuantitatif dengan bantuan perangkat lunak SPSS versi 30.0. Teknik analisis data meliputi uji deskriptif untuk mengetahui karakteristik responden dan distribusi jawaban, Selain itu, dilakukan analisis regresi linier sederhana dilakukan untuk mengkaji hubungan antara variabel independen dan dependen. Uji signifikansi ditetapkan dengan menggunakan tingkat signifikansi 5% ( $p < 0,05$ ), yang menjadi acuan dalam menentukan kebermaknaan hubungan antara komunikasi antar teman sebaya (variabel bebas) dan keterlibatan dalam judi online (variabel terikat). Interpretasi data dilakukan secara sistematis dan disesuaikan dengan tujuan penelitian serta rumusan hipotesis yang telah ditetapkan sebelumnya (Pagi & Pundissing, 2022).

Seluruh indikator dalam kuesioner disusun berdasarkan kajian teoritis dan hasil studi terdahulu, agar memiliki kesesuaian konseptual dan relevansi dengan konteks sosial pemuda. Misalnya, untuk mengukur intensitas komunikasi antar teman sebaya, digunakan indikator seperti frekuensi percakapan terkait judi, penggunaan media sosial sebagai saluran komunikasi, serta adanya pengaruh atau dorongan dari kelompok sebaya. Sedangkan untuk variabel keterlibatan dalam judi online, indikator yang digunakan meliputi frekuensi bermain, waktu yang dihabiskan, alasan bermain, dan dampak sosial-psikologis yang dirasakan. Pemilihan indikator ini memungkinkan peneliti untuk menangkap dinamika komunikasi secara lebih komprehensif dan operasional (Studi et al., 2024).

Responden diberikan penjelasan singkat mengenai tujuan penelitian, hak mereka sebagai partisipan, serta jaminan kerahasiaan data. Setiap responden mengisi kuesioner secara sukarela tanpa adanya paksaan. Peneliti juga memastikan bahwa seluruh pertanyaan yang diajukan tidak menyinggung nilai-nilai pribadi atau sosial yang sensitif (Saleh et al., 2025). Etika ini dijaga dengan harapan agar responden dapat memberikan jawaban secara jujur dan reflektif terhadap pengalaman komunikasi dan keterlibatan mereka dalam judi online.

Penggunaan regresi linier sederhana dalam kajian berasumsi mengindikasikan adanya hubungan linier, terjalin pada dua variabel utama, yaitu komunikasi teman sebaya (X) dan keterlibatan dalam judi online (Y). Sebelum uji regresi dilakukan, data terlebih dahulu diuji normalitasnya untuk memastikan bahwa model regresi dapat digunakan secara sah. Jika distribusi

data dinyatakan normal, maka interpretasi terhadap koefisien regresi dan nilai signifikansi dapat dilakukan secara tepat. penelitian ini, temuan dari uji statistik mengindikasikan model regresi mempunyai tingkat signifikansi yang signifikan, dengan  $p\text{-value} < 0,001$ , yang mengindikasikan adanya pengaruh yang nyata secara statistik antara komunikasi sebaya dan keterlibatan pemuda dalam judi online.

Dengan metode ini, diharapkan penelitian dapat memberikan pemahaman empiris tentang bagaimana dinamika komunikasi antar pemuda di era digital berperan dalam membentuk kecenderungan terhadap perilaku berisiko seperti judi online.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tujuan dari kajian ilmiah ini adalah menyelidiki pengaruh dari komunikasi di antara teman sebaya terhadap partisipasi pemuda dalam perjudian online di Desa Hunuth Kota Ambon. Komunikasi antar teman sebaya atau peer communication merujuk pada proses interaksi dan pertukaran informasi antara individu dalam kelompok yang memiliki usia, status sosial, atau peran yang serupa, seringkali dalam lingkungan sosial yang bersifat egaliter, seperti teman sekelas, teman sepermainan, atau kelompok sosial lainnya. Dalam konteks Desa Hunuth, perubahan pola komunikasi remaja terjadi secara signifikan seiring dengan meningkatnya penggunaan media sosial dan aplikasi percakapan daring. Hal ini membuat komunikasi antar teman sebaya kini tidak hanya dilakukan secara langsung, tetapi juga merambah ke dunia virtual yang lebih luas. Remaja di desa ini, seperti halnya remaja pada umumnya, menjadikan media sosial sebagai sarana utama untuk berbagi pengalaman, mencari informasi, dan membentuk opini tentang berbagai isu, termasuk judi online. Temuan dari penelitian ini mencakup Analisis hubungan antara komunikasi antar teman sebaya dengan perilaku judi online Secara spesifik seperti, Sejauh mana komunikasi antar teman sebaya berpengaruh terhadap kecenderungan seseorang untuk terlibat dalam judi online.

Validitas dan reliabilitas instrumen penelitian dalam mengukur kedua variabel tersebut memiliki hubungan statistik antara variabel komunikasi antar teman sebaya dan judi online melalui uji regresi serta pengujian hipotesis. Temuan Penelitian menyatakan Analisis Validitas dan Reliabilitas, Sebagian besar item dalam instrumen penelitian dinyatakan valid, dengan Korelasi Pearson yang  $>0,3$  dan tingkat signifikansi  $< 0,05$  menunjukkan adanya hubungan yang signifikan. Uji reliabilitas yang dilakukan dengan *Cronbach's Alpha* juga menunjukkan bahwa kedua variabel memiliki tingkat reliabilitas yang sangat tinggi (0,954 untuk komunikasi antar teman sebaya dan 0,948 untuk judi online). Hasil ini menunjukkan bahwa instrumen yang digunakan dalam penelitian memiliki keandalan dalam mengukur variabel yang menjadi fokus studi.

Untuk Analisis Deskriptif, Komunikasi antar teman sebaya memiliki nilai rata-rata (mean) 69,27 dengan standar deviasi 6,158 yang menunjukkan bahwa responden cenderung memiliki komunikasi antar teman sebaya yang cukup baik. Judi online memiliki nilai rata-rata 66,70 dengan standar deviasi 6,686, yang menunjukkan bahwa responden memiliki kecenderungan terlibat dalam judi online dengan variasi yang lebih besar. Analisis Regresi dan Uji Hipotesis dengan persamaan regresinya adalah  $Y = 19,883 + 0,676X$ , yang menunjukkan bahwa setiap peningkatan satu satuan dalam komunikasi antar teman sebaya akan meningkatkan kecenderungan judi online sebesar 0,676 satuan.

Hasil uji T menunjukkan bahwa komunikasi antar teman sebaya berperan penting dalam judi online dengan besaran  $T = 4,210$  dan signifikansi  $< 0,001$ .

Hasil uji F Mengindikasikan bahwa komunikasi yang berlangsung antara rekan-rekan sebaya secara bersamaan berpengaruh besar terhadap aktivitas judi online ( $F = 17,723$ , Sig.  $< 0,001$ ). Dengan demikian, hipotesis penelitian diterima, yang berarti komunikasi antar teman sebaya memang memiliki hubungan positif dan signifikan dengan kecenderungan seseorang dalam judi online.

Dapat disimpulkan bahwa semakin erat komunikasi antar teman sebaya, semakin besar kemungkinan seseorang terlibat dalam judi online. Hal ini dapat dijelaskan melalui fenomena sosial di mana individu dipengaruhi oleh lingkungan sosialnya, termasuk teman sebaya yang memiliki kebiasaan atau perilaku tertentu. Namun, meskipun komunikasi antar teman sebaya memiliki pengaruh yang signifikan, terdapat faktor lain yang juga berkontribusi terhadap perilaku judi online.

Dan hasilnya dianalisis menggunakan SPSS Versi 30.0. Analisis dilakukan untuk menguji hubungan antara pengaruh komunikasi antar teman sebaya dengan keterlibatan pemuda dalam judi online, Dengan menimbang berbagai aspek yang mungkin berdampak pada temuan penelitian.

Sehingga, penelitian ini memiliki peran penting dalam rangka pencegahan perilaku menyimpang pada pemuda, serta mempertegas posisi komunikasi teman sebaya sebagai elemen kunci dalam pembentukan keputusan perilaku di era media digital.

## Uji Validitas

(Sugiyono, 2018) Konsep uji validitas diartikan sebagai keselarasan antara data yang disajikan oleh peneliti dan data yang diperoleh secara langsung dari individu yang menjadi objek penelitian. Tujuan dari uji validitas adalah untuk menilai keabsahan, atau setidaknya, guna mengukur kuesioner. koefisien korelasi Pearson. Instrumen dianggap valid apabila nilai koefisien korelasinya lebih dari 0.5, karena ini menandakan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara variabel yang diukur dan variabel lain yang memiliki relevansi (Iman & Prasetyo, 2020). suatu instrumen pengukuran dapat dikategorikan valid jika memiliki korelasi yang signifikan secara statistik dengan variabel yang diukur, di mana nilai koefisien korelasi di atas 0.5 umumnya dianggap sebagai indikator validitas yang memadai (Akbar et al., 2024).

**Tabel 1. Validitas Variabel Pengaruh Komunikasi Antar Teman Sebaya**

Pernyataan	N	Person Correlation	Keterangan
X1.1	30	0.875	Valid
X1.2	30	0.942	Valid
X1.3	30	0.811	Valid
X1.4	30	0.877	Valid
X1.5	30	0.738	Valid
X2.1	30	0.823	Valid
X2.2	30	0.883	Valid
X2.3	30	0.919	Valid
X2.4	30	0.834	Valid
X2.5	30	0.836	Valid
X3.1	30	0.860	Valid
X3.2	30	0.852	Valid
X3.3	30	0.056	Tidak Valid
X3.4	30	0.919	Valid

X3.5	30	0.834	Valid
------	----	-------	-------

Sumber: Data Primer Tahun 2025

Berlandaskan pengujian validitas variabel komunikasi antar teman sebaya (X), semua item Korelasi Pearson menunjukkan nilai  $>0$ , dengan nilai signifikansi yang kurang dari 0,05 (kecuali X3.3 memiliki korelasi negatif dan tidak signifikan). Ini menunjukkan bahwa hampir semua item dalam variabel komunikasi antar teman sebaya memiliki Validitas yang memadai dan dapat diterapkan dalam penelitian ini. Item dengan korelasi tertinggi adalah X1.2 ( $r = 0.942$ , Sig.  $< 0,001$ ) dan X2.3 ( $r = 0.919$ , Sig.  $< 0,001$ ), yang berarti kedua item ini sangat kuat dalam mengukur variabel komunikasi antar teman sebaya.

**Tabel 2. Variabel Keterlibatan Pemuda Dalam Judi Online**

Pernyataan	N	Person Correlation	Keterangan
Y1.1	30	0.780	Valid
Y1.2	30	0.898	Valid
Y1.3	30	0.938	Valid
Y1.4	30	0.825	Valid
Y1.5	30	0.913	Valid
Y2.1	30	0.663	Valid
Y2.2	30	0.744	Valid
Y2.3	30	0.800	Valid
Y2.4	30	0.508	Valid
Y2.5	30	0.928	Valid
Y3.1	30	0.924	Valid
Y3.2	30	0.881	Valid
Y3.3	30	0.749	Valid
Y3.4	30	0.512	Valid
Y3.5	30	0.578	Valid

Sumber: Data Primer Tahun 2025

Untuk variabel judi online (Y), Hasil dari pengujian validitas mengindikasikan bahwa sebagian besar item memiliki korelasi yang tinggi terhadap total skor variabel, dengan nilai korelasi Pearson berkisar antara 0,368 hingga 0,938. Semua item dengan nilai signifikansi di bawah 0,05, disimpulkan bahwa seluruh pertanyaan dalam variabel judi online dinyatakan valid. Item dengan korelasi tertinggi adalah Y1.3 ( $r = 0.938$ , Sig.  $< 0,001$ ) dan Y2.5 ( $r = 0.928$ , Sig.  $< 0,001$ ), yang menunjukkan bahwa kedua item ini memiliki hubungan yang sangat kuat dengan total skor variabel judi online.

Dengan validitas yang tinggi, temuan dari penelitian ini dapat lebih dipercaya dan akurat dalam menggambarkan hubungan antara variabel komunikasi antar teman sebaya dan judi online. Namun, peneliti tetap untuk melakukan analisis lebih lanjut, seperti uji reliabilitas, guna memastikan bahwa instrumen tidak hanya valid tetapi juga konsisten dalam mengukur variabel yang dimaksud.

Secara keseluruhan, dari hasil analisis Setelah melakukan analisis, kesimpulan dapat diambil bahwa kuesioner yang diterapkan Dalam kajian ini, penting untuk digunakan, karena telah memenuhi kriteria validitas. Ini berarti data yang diperoleh dari responden dapat digunakan untuk analisis statistik lebih lanjut, seperti regresi atau uji hipotesis, guna memahami hubungan antara komunikasi antar teman sebaya dengan perilaku judi online secara lebih mendalam.

### Uji Reliabilitas

(Sugiyono, 2016) Uji reliabilitas mengacu pada Konsistensi dan kestabilan data atau hasil temuan adalah hal yang sangat penting. Data yang tidak memiliki reliabilitas tidak dapat diproses lebih lanjut, karena dapat menghasilkan kesimpulan yang tidak akurat. Alat ukur dianggap reliabel jika pengukuran yang dilakukan menunjukkan hasil yang serupa dari waktu ke waktu (Rovi et al., 2022). Selain itu, uji reliabilitas bertujuan untuk menilai tingkat konsistensi dan keandalan pernyataan yang telah terbukti valid. Uji ini dilaksanakan satu kali, setelah itu hasilnya dibandingkan dengan pernyataan lain atau dianalisis Dengan menggunakan uji statistik Cronbach's Alpha ( $\alpha$ ), variabel dapat dinyatakan reliabel apabila nilai Cronbach's Alpha ( $\alpha$ ) lebih dari 0.6. Berikut ini adalah tabel yang menyajikan penemuan bahwa uji reliabilitas untuk kedua variabel yang telah dianalisis (Razaqa Shabila et al., 2021).

**Tabel 3. Uji Reliabilitas**

Instrumen	<i>Crobach's</i>	<i>R'</i>	Keterangan
	<i>Alpha</i>	<i>Standar</i>	
<b>Pengaruh komunikasi antar teman sebaya</b>	0.954	0.6	Reliabel
<b>Judi online</b>	0.948	0.6	Reliabel

Sumber: Data Primer Tahun 2025

Secara keseluruhan, hasil uji reliabilitas ini memberikan indikasi yang sangat baik bagi penelitian, di mana kedua variabel yang diuji memiliki instrumen yang sangat reliabel. Dengan tingkat keandalan yang tinggi, peneliti dapat lebih yakin, Informasi yang telah dikumpulkan dapat memberikan wawasan yang akurat mengenai hubungan antara variabel yang diteliti, serta dapat dijadikan dasar untuk analisis yang lebih komprehensif.

### Uji T

(Sugiyono, 2016), T-test adalah metode statistik parametrik yang digunakan untuk menguji hipotesis mengenai perbandingan rata-rata antara dua sampel, baik yang berupa data interval maupun rasio. Fungsi dari uji t adalah untuk menguji signifikansi koefisien regresi dari variabel independen (X) secara terpisah dalam konteks variabel dependen (Y). Artinya, uji t menilai apakah hubungan antara X dan Y adalah signifikan. Jika nilai p berada di bawah 0.05, maka koefisien regresi untuk variabel independen tersebut dianggap signifikan, yang menunjukkan bahwa X

mempunyai dampak yang besar terhadap Y. Namun, Ketika nilai p berada di atas 0.05, koefisien regresi untuk variabel X tidak dapat dianggap signifikan, yang berarti X tidak berpengaruh secara signifikan terhadap Y (Octaviani & Putri, 2021).

**Tabel 4. Uji T**

Coefficients <sup>a</sup>						
		Unstandardized		Standardized		
		Coefficients				
		B	Std. Error	Beta	t	Sig.
Model						
1	(Constant)	19.883	11.163		1.781	.086
	Variabel komunikasi antar sebaya	.676	.161	.623	4.210	<.001

a. Dependent Variable: variabel judi online

Sumber: Data Primer Tahun 2025

Nilai t untuk variabel komunikasi antar teman sebaya adalah 4.210, dengan tingkat signifikansi (Sig.) kurang dari 0,001. Nilai signifikansi yang diukur kurang dari 0,05, dapat disimpulkan komunikasi antar Rekan-rekan sebaya memiliki dampak yang besar terhadap perilaku perjudian online. Dengan kata lain, Tingkat komunikasi yang lebih tinggi di antara teman-teman sebaya akan berbanding lurus dengan peningkatannya kecenderungan seseorang ikut terlibat dalam judi online.

### Koefisien Determinasi

Untuk mengetahui seberapa besar kontribusi komunikasi antar teman sebaya (variabel X) dalam menjelaskan keterlibatan pemuda dalam judi online (variabel Y), dilakukan perhitungan koefisien determinasi ( $R^2$ ). Merujuk pada hasil analisis regresi dengan  $n = 30$  responden dan F hitung = 17,723, Koefisien determinasi memiliki nilai sebesar 0,388 menandakan kalau 38,8% variasi keterlibatan pemuda dalam judi online dapat dijelaskan oleh variabel komunikasi antar teman sebaya. Artinya, terdapat pengaruh yang cukup kuat dan terukur secara statistik dari komunikasi sebaya terhadap perilaku judi online. Sementara itu, 61,2% sisanya terpengaruh oleh variabel lain yang tidak diperhitungkan dalam model regresi ini, antara lain penyebab lingkungan keluarga, kondisi ekonomi, terpaa media, dan tingkat literasi digital.

Penambahan nilai  $R^2$  ini menguatkan temuan sebelumnya yang menandakan terdapat keterkaitan yang baik dan signifikan antara kedua variabel yang dimaksud. Dengan demikian, komunikasi antar orang yang seumur bisa diartikan sebagai faktor relevan secara empiris dalam menjelaskan keterlibatan pemuda dalam praktik perjudian daring.

Koefisien Beta terstandarisasi (Standardized Coefficients) untuk variabel komunikasi antar teman sebaya adalah 0.623. Nilai ini menunjukkan bahwa variabel komunikasi Terdapat hubungan yang positif dan cukup kuat antara teman sebaya dan variabel terkait judi online. Secara keseluruhan,

hasil analisis regresi menunjukkan bahwa komunikasi antar teman sebaya merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi perilaku judi online secara signifikan. Dengan kata lain penelitian tambahan dapat dilaksanakan dengan mempertimbangkan faktor alternatif yang mungkin juga berkontribusi, seperti pengaruh media sosial, lingkungan keluarga, atau faktor ekonomi.

Analisis yang dilakukan menunjukkan adanya keterkaitan yang signifikan dalam aspek komunikasi antar teman sebaya dengan keterlibatan pemuda dalam judi online di Desa Hunuth, Kota Ambon. Dengan cara menerapkan analisis regresi linier yang dasar, diperoleh persamaan yang mencerminkan hubungan yang dianalisis  $Y = 19,883 + 0,676X$ , bernilai signifikansi  $< 0,001$ . Ini berarti bahwa tingkat intensitas komunikasi yang lebih tinggi antar teman sebaya, semakin tinggi pula kecenderungan pemuda untuk terlibat dalam judi online. Nilai koefisien determinasi yang tinggi serta hasil uji T ( $t = 4,210$ ; Sig.  $< 0,001$ ) dan uji F ( $F = 17,723$ ; Sig.  $< 0,001$ ) menunjukkan bahwa pengaruh tersebut bersifat signifikan dan dapat dijadikan acuan dalam memahami perilaku pemuda.

Temuan ini selaras dengan Teori U&G yang diusulkan oleh (Katz, E., Blumler, J. G., & Gurevitch, 1973) di mana individu secara aktif menggunakan komunikasi dan Platform yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan tertentu seperti hiburan, identitas sosial, dan pengakuan. komunikasi dengan Teman-teman seumur, baik secara langsung maupun melalui jaringan sosial menjadi sarana bagi pemuda untuk mendapatkan informasi, berbagi pengalaman, dan memperkuat eksistensi diri di dalam kelompok. Ketika judi online dipersepsikan sebagai aktivitas menyenangkan dan menguntungkan, pemuda cenderung mengikuti perilaku tersebut untuk memenuhi kebutuhan sosial mereka (Heryati, 2017).

Selain itu, Teori Interaksionisme Simbol menurut Blumer (Anugrah et al., 2023) memperkuat pemahaman bahwa makna terhadap suatu perilaku, seperti berjudi online, dibentuk melalui interaksi sosial. Ungkapan-ungkapan seperti “lagi hoki”, “cuan cepat”, atau “seru banget” yang digunakan dalam komunikasi sehari-hari, membentuk simbol-simbol yang menormalisasi praktik judi di kalangan teman sebaya. Seiring intensitas interaksi meningkat, simbol-simbol ini menjadi representasi nilai yang diterima secara sosial, sehingga berjudi tidak lagi dipandang sebagai perilaku menyimpang, melainkan bagian dari gaya hidup kelompok. (Wolf, 2012) Proses ini menunjukkan bahwa perilaku pemuda dalam berjudi bukan hanya didasarkan pada motivasi ekonomi semata, melainkan juga pada konstruksi sosial dan makna simbolik yang dibangun melalui komunikasi dengan lingkungan sekitarnya.

Dari aspek psikologis, masa remaja adalah fase pencarian jati diri dan kebutuhan akan penerimaan sosial. Ketika kelompok sebaya menerima judi online, pemuda cenderung ikut serta demi diterima, meski awalnya tidak berminat (Wijayanti & Abdurrahman, 2025). Intensitas komunikasi antar teman memperkuat dorongan tersebut. Secara sosiologis, masyarakat Hunuth memiliki ikatan sosial yang kuat. Solidaritas kelompok membuat individu mudah terpengaruh perilaku teman, termasuk dalam praktik judi online, demi menjaga kebersamaan. Dari sisi budaya, narasi seperti “cuan cepat” atau “lagi hoki” mencerminkan adanya penerimaan terhadap judi online. Minimnya literasi digital di tengah keterbukaan budaya terhadap teknologi menambah kerentanan pemuda terhadap pengaruh negatif ini.

Dengan demikian, komunikasi antar teman sebaya bukan sekedar berfungsi sebagai platform untuk menyebarluaskan informasi mengenai judi online, tetapi juga berperan dalam membentuk dan memperkuat makna sosial melalui simbol-simbol yang digunakan dalam interaksi sehari-hari. Perpaduan antara kebutuhan yang dipenuhi (seperti dijelaskan dalam U&G) dan makna yang dikonstruksi (seperti dijelaskan oleh Interaksionisme Simbolik) menjelaskan mengapa keterlibatan pemuda dalam judi online tidak semata-mata didorong oleh faktor teknologi atau ekonomi, tetapi lebih dalam lagi oleh proses komunikasi interpersonal dan simbolik dalam lingkungan sosial mereka.

#### 4. KESIMPULAN

Temuan penelitian ini mengindikasikan bahwa komunikasi antar rekan seumuran memiliki pengaruh signifikan terhadap keterlibatan pemuda dalam judi online, namun kontribusinya hanya sebanyak 38,8%. Artinya, ada faktor-faktor tambahan yang juga berkontribusi secara signifikan, seperti tekanan ekonomi, dinamika keluarga, dan rendahnya literasi digital. Selain itu, penggunaan pendekatan kuantitatif meski efektif untuk mengukur hubungan statistik, tidak sepenuhnya mampu menangkap makna sosial, tekanan kelompok, atau simbol budaya yang melekat dalam komunikasi sehari-hari antar pemuda.

Di sisi lain, konteks lokal Desa Hunuth yang khas dengan ikatan sosial kuat dan akses digital tinggi tanpa kontrol sosial memadai membuat hasil ini belum tentu dapat digeneralisasi ke daerah lain. Oleh karena itu, intervensi berbasis komunitas seperti edukasi digital atau program peer educator perlu dirancang secara kontekstual dan partisipatif. Penelitian lanjutan dengan pendekatan kualitatif juga penting untuk menggali lebih dalam proses terbentuknya normalisasi perilaku berjudi dalam interaksi sosial pemuda.

Media sosial turut memainkan peran penting sebagai saluran utama komunikasi dan penyebaran informasi tentang judi online. Platform digital ini mempercepat akses dan bahkan secara tidak langsung mempromosikan perjudian melalui iklan maupun unggahan pengguna yang memberikan kesan positif. Keterlibatan dalam judi online berdampak serius terhadap kehidupan pemuda, antara lain penurunan prestasi akademik, masalah keuangan, perilaku konsumtif, hingga gangguan psikologis seperti stres, kecemasan, dan potensi ketergantungan yang dapat mengarah pada tindakan kriminal (Octaviani & Putri, 2021).

Temuan dari penelitian ini juga membuka ruang bagi pengembangan program edukasi berbasis komunikasi yang lebih adaptif terhadap dinamika pemuda masa kini. Pendekatan tradisional seperti penyuluhan satu arah terbukti kurang efektif, sehingga dibutuhkan strategi intervensi yang memanfaatkan media sosial dan komunitas sebaya sebagai agen perubahan. Misalnya, pelibatan influencer lokal, pembentukan duta anti-judi daring di sekolah, serta penyebaran konten edukatif yang relevan secara emosional dan kultural dengan kehidupan pemuda di Desa Hunuth. Hal ini penting untuk membalikkan pengaruh negatif komunikasi sebaya menjadi kekuatan yang konstruktif.

Untuk mencegah keterlibatan pemuda dalam judi online, perlu adanya penguatan komunikasi positif di lingkungan keluarga dan sekolah, serta pendidikan tentang risiko perjudian daring. Penguatan nilai moral dan keagamaan juga penting sebagai bentuk pencegahan internal. Di sisi lain, dibutuhkan pengawasan ketat terhadap konten digital yang mempromosikan judi online serta tindakan tegas dari pihak berwenang terhadap platform ilegal yang menyediakan akses perjudian kepada pemuda. Pencegahan yang komprehensif dapat membantu menekan angka keterlibatan pemuda dalam aktivitas judi online (Hukum & Anak, 2024).

Terakhir, penelitian ini menggarisbawahi pentingnya kolaborasi lintas sektor dalam menanggulangi permasalahan judi online. Pemerintah daerah, sekolah, lembaga agama, dan organisasi masyarakat sipil perlu membangun sinergi untuk menciptakan lingkungan sosial yang sehat bagi perkembangan pemuda. Regulasi terhadap iklan perjudian digital, peningkatan literasi digital, serta penguatan peran keluarga dalam membangun komunikasi terbuka dengan anak pemuda merupakan bagian dari solusi jangka panjang. Diperlukan pendekatan holistik yang tidak hanya menyoroti perilaku pemuda, tetapi juga faktor struktural dan sistemik yang mendukung keberadaan praktik judi online.

Upaya untuk mengurangi keterlibatan pemuda dalam judi online memerlukan kerjasama antara pemuda, pemerintah desa, dan pemerintah kota. Pemuda harus diberikan pendidikan dan kesadaran yang memadai mengenai dampak negatif dari judi online, sementara pemerintah desa dan kota harus menciptakan lingkungan yang mendukung kegiatan positif dan memberikan pengawasan

yang lebih ketat terhadap akses internet. Dengan pendekatan yang komprehensif, diharapkan dapat tercipta perubahan perilaku yang lebih baik di kalangan pemuda dan mengurangi dampak negatif dari judi online.

## 5. DAFTAR PUSTAKA

- Agrippina, F. K., & Nugrahawati, E. N. (2023). Pengaruh Peran Teman Sebaya Terhadap Gambling Intention Pada. *Bandung Conference Series: Psychology Science*, 282–290.
- Akbar, R., Sukmawati, U. S., & Katsirin, K. (2024). Analisis Data Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Pelita Nusantara*, 1(3), 430–448. <https://doi.org/10.59996/jurnalpelitanusantara.V1i3.350>
- Anugrah, A. H. A., Laurent, C., & Zabrina, H. C. Z. (2023). Peran Orang Tua Dalam Mencegah Kenakalan Remaja. *Tuturan: Jurnal Ilmu Komunikasi, Sosial Dan Humaniora*, 1(2), 54–65. <http://e-journal.nalanda.ac.id/index.php/tuturan/article/view/155>
- Apjii. (N.D.). *Apjii Jumlah Pengguna Internet Indonesia Tembus 221 Juta Orang*. Diambil 7 Februari 2024, Dari <https://inet.detik.com/cyberlife/D-7169749/apjii-jumlah-pengguna-internet-indonesia-tembus-221-juta-orang>
- Atinri, O., Yozza, H., & Asdi, Y. (2016). Penentuan Ukuran Contoh Dan Replikasi Bootstrap Untuk Menduga Model Regresi Linier Sederhana. *Jurnal Matematika*, 3(2), 53–61.
- Baisa, Y. G., & Indrawati, E. S. (2017). Hubungan Antara Konformitas Teman Sebaya Dengan Intensi Judi Pada Komunitas Fans Club “X” Indonesia Regional Semarang. *Jurnal Empati*, 5(2), 391–395.
- Di, S., Remaja, K., Aceh, K., Kamal, R. T., & Abdullah, N. N. (2024). *Analisis Komunikasi Interpersonal Pada Pemaknaan Pesan Judi Online Jenis*. 11(3), 2859–2864.
- Dwinta, Aryo, D. (2023). Analisis Use And Gratification Mahasiswa Dalam Mencari Sumber Pembelajaran Di Media Sosial, . *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 7(1), 186.
- Enzovani, S., Putri, N., Oktaria, I., Cn, Y., & Herlambang, D. (2025). *Sosialisasi Hukum Untuk Meningkatkan Kesadaran Siswa Sekolah Menengah Terhadap Bahaya Judi Online*. 03(04), 1089–1093.
- Fajri Isnan, R., & Prasetya, A. F. (2023). Efektivitas Peer Counseling Dalam Mereduksi Kecanduan Judi Online Pada Remaja Di Kecamatan Brebes. *Antar Bangsa*, 1558–1564.
- Hardono, J. (2015). Analisis Kecanduan Judi Online (Studi Kasus Pada Siswa Smk An Nas Mandai Maros Kabupaten Maros). *Jurnal Teknik*, 4(2), 50–57.
- Heryati, E. (2017). Analisis Pola Komunikasi Pelaku Game On Line Di Keluarga (Studi Deskriptif Pada Remaja Di Wilayah Kelurahan Duri Kepa Jakarta Barat). *Komunikologi : Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 14(2), 115–122. <https://komunikologi.esaunggul.ac.id/index.php/km/article/view/184>
- Hidayat, W., Setyabudi, D., & Ulfa, N. S. (N.D.). *Bermain Judi Online*.
- Hukum, K., & Anak, P. (2024). *1,2,3,4*. 4(1), 84–91.
- Iman, A. N., & Prasetyo, A. (2020). Pengaruh Motivasi Kerja Islam Dan Budaya Kerja Islam Terhadap Produktivitas Kerja Karyawan Bmt Di Gerbangkertasusila. *Jurnal Ekonomi Syariah Teori Dan Terapan*, 6(1), 170. <https://doi.org/10.20473/vol6iss20191pp170-187>

- Katz, E., Blumler, J. G., & Gurevitch, M. (1973). Uses And Gratifications Research. In E. Blumler, J. G., & Katz (Ed.), *The Uses Of Mass Communications: Current Perspectives On Gratifications Research* (Hal. 19–32). Sage Publications.
- Khotimah, K., & Ula, D. M. (2023). Triwikrama: Jurnal Ilmu Sosial. *Triwikrama: Jurnal Ilmu Sosial*, 01(11), 40–50.
- Octaviani, R., & Putri, R. F. (2021). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kinerja Keuangan Usaha Mikro Kecil Dan Menengah (Ukm) Di Kota Medan. *Regress: Journal Of Economics & Management*, 1(1), 24–29. <https://doi.org/10.57251/Reg.V1i1.126>
- Pagi, C., & Pundissing, R. (2022). Pengaruh Tingkat Suku Bunga Kredit Terhadap Permintaan Kredit Usaha Produktif Koperasi Credit Union Sauan Sibarrung Kabupaten Tana Toraja. *Fair Value: Jurnal Ilmiah Akuntansi Dan Keuangan*, 5(5), 2411–2418. <https://doi.org/10.32670/fairvalue.v5i5.2759>
- Rahayu, E. P. (2021). Korelasi Antara Kebiasaan Membaca Dengan Kemampuan Membaca Pemahaman Peserta Didik Smk Muhammadiyah Tawang Rejo. *Seulas Pinang: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2(1), 26–31. <https://doi.org/10.30599/spbs.v2i1.819>
- Rajabi, A., Bamar, A., Tp, S., Sc, M., Nurjanah, D., Sc, M., Ii, J. N., Utara, M. R., Pemuda, M., Sleman, K., & Jurnal, N. (2018). *Motivation Of Youth To Farm In Sleman Regency Motivasi Pemuda Berusahatani Di Kabupaten Sleman Program Studi Agribisnis , Institut Stiper Yogyakarta Korespondensi : Ahmad Rajabi Al Bamar , E-Mail : Arajabialbamar@gmail.com Pendahuluan Pertumbuhan Perekono. Xx.*
- Razaqa Shabila, N., Jason, A., & Marpaung, C. (2021). Uji Validitas Dan Reliabilitas Kuesioner Fonseca Anamnestic Index Versi Bahasa Indonesia Populasi Usia 19-21 Tahun (Penelitian). *Jurnal Kedokteran Gigi Terpadu*, 2(2), 33–36. <https://doi.org/10.25105/jkgt.v2i2.8793>
- Rovi, M., Pratama, A. R., & Hidayat, T. (2022). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Capaian Pembelajaran Mahasiswa Selama Perkuliahan Daring Di Masa Pandemi Covid-19. *Jatisi (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi)*, 9(3), 2163–2175. <https://doi.org/10.35957/jatisi.v9i3.2330>
- Saleh, M., Yudianti, A., Damayati, D. S., Basri, S., & Amansyah, M. (2025). *Evaluasi Peran Kepemilikan Jamban Dalam Kejadian Stunting : Temuan Dari Kabupaten Jeneponto , Sulawesi Selatan. 24(1)*, 101–108.
- Saputra, B. D., Tamim, I. H., Made, N., Sastri, A., Ayu, N., & Pramestisari, S. (N.D.). *Judi Daring Dalam Pergaulan Sosial Remaja Kota Denpasar.*
- Savolainen, I., Sirola, A., Kaakinen, M., & Oksanen, A. (2019). Peer Group Identification As Determinant Of Youth Behavior And The Role Of Perceived Social Support In Problem Gambling. *Journal Of Gambling Studies*, 35(1), 15–30. <https://doi.org/10.1007/s10899-018-9813-8>
- Slamet, R., & Wahyuningsih, S. (2022). Validitas Dan Reliabilitas Terhadap Instrumen Kepuasan Ker. *Aliansi : Jurnal Manajemen Dan Bisnis*, 17(2), 51–58. <https://doi.org/10.46975/aliansi.v17i2.428>
- Studi, P., Sosial, K., Ilmu, F., Dan, D., Komunikasi, I., Islam, U., & Syarif, N. (2024). *Dampak Biopsikososial Spiritual Remaja Dengan Kecanduan Judi Online.*
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Cetakan Ke). Alfabeta.

- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Revisi). Alfabeta.
- Tobing, I. T. Y. (2021). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Komunikasi Interpersonal Di Smk Telkom 2 Medan Tahun Ajaran 2020/2021. *Jurnal Psikologi Konseling*, 18(1), 842–851.
- Wijayanti, S., & Abdurrahman, Z. (2025). *Analisis Faktor Dekadensi Moral Generasi Z Dan Solusinya Dalam Konseling Islam*. 8(1), 56–70. <https://doi.org/10.24014/ittizaan.V8i1.36688>
- Wolf, M. J. P. (2012). On-Line Games. *Encyclopedia Of Video Games: The Culture, Technology, And Art Of Gaming: Volume 1-2*, 1–2, 469–470.
- Yosephani, A. (2022). *Persepsi Greenwashing Dan Intensi Pembelian Produk Ramah Lingkungan Berbasis Pemasaran Hijau*. May.