

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada era digital ini, kemajuan teknologi berkembang sangat pesat. Internet telah tumbuh secepat budaya sosial modern, disebut budaya karena dapat mengungkapkan berbagai kegiatan kolaboratif, seperti berpikir, berkreasi, dan berbuat, di manapun, kapanpun (Lestari, 2022). Perkembangan teknologi komputer, internet, dan perangkat mobile lainnya memudahkan manusia untuk mengakses apapun demi memenuhi aktivitas dan kebutuhan kehidupan sehari-hari. Kebutuhan manusia yang beragam mulai dari mencari hiburan, bekerja, bersosialisasi di dunia maya. Namun perkembangan teknologi tidak selalu berjalan positif, ada saja oknum yang menggunakan kecanggihan dunia digital ini demi meraup keuntungan dengan cara yang tidak benar seperti sekarang dengan mudahnya untuk menyebarkan berita hoax ataupun berjudi online.

Berjudi adalah mempertaruhkan sejumlah uang atau harta dalam permainan berdasarkan kebetulan, dengan tujuan mendapatkan sejumlah uang atau harta yang lebih besar daripada jumlah uang atau harta semula (Ninla Elmawati Falabiba et al., 2020). Permainan terlarang, judi tentu akan mendapat sanksi hukuman yang cukup berat sebagaimana disebut dalam pasal 303 bis Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) turut mengancam para pemain judi dengan pidana penjara paling lama 4 tahun dan/atau denda pidana paling banyak Rp10 juta. Istilah "Bis" diartikan sebagai penambahan hukuman ini khusus berlaku untuk pelaku yang terlibat dalam bisnis perjudian. Perkembangan dunia teknologi internet yang sangat cepat menyebabkan permainan judi kian mudah di akses. Resiko tertangkap yang cukup tinggi sebelum adanya judi online, kini semakin sulit bagi aparat penegak hukum untuk menangkap para bandar akibat adanya teknologi internet yang disalahgunakan untuk keuntungan pribadi.

Sejatinya judi online sudah ada sejak lama, namun semenjak dunia dilanda pandemi Covid-19 (Maret 2020 hingga 21 Juni 2023 sesuai Keppres 17/2023, Tentang Penetapan Berakhirnya Status Pandemi Corona Virus Disease 2019 (Covid-19) di Indonesia) permainan judi online ini semakin marak terjadi. Pandemi Covid-19 membuat masyarakat banyak terkena Pemutusan Hubungan Kerja (PHK) dan tidak memiliki pekerjaan, apapun akan dilakukan untuk memenuhi kebutuhan

hidupnya. Hal ini tentu sangat berpengaruh terhadap cara manusia untuk mendapatkan penghasilan yang cepat dan instan, tanpa memikirkan dampak yang ditimbulkan, dengan judi online, para pelaku merasa akan dengan mudah mendapatkan penghasilan. Selain itu, dampak buruk dari berjudi dapat membuat para pelakunya kecanduan, sekali mereka mendapatkan keuntungan yang didapatkan sampai kemenangan berikutnya (Hasanah & Isroyo, 2022)

Tentu dalam permainan judi pastinya bisa menimbulkan kekalahan yang berakibat frustrasi bagi para pelaku, tidak sedikit yang terlilit pinjaman online untuk membayar kekalahan yang diterima. Bermain judi, sebagian besar pemainnya pasti berujung kekalahan, sementara bandarnya selalu menang, hingga muncul istilah "bandar tidak pernah kalah" itu merupakan kenyataan yang tak terbantahkan. Permainan judi online telah diatur sedemikian rupa oleh para pencipta game agar pemain diberikan kekalahan, hal ini tentu akan memperkaya para bandar judi online. Menurut (Ninla Elmawati Falabiba et al., 2020) Dalam permainan judi online tidak hanya memikirkan keuntungan saja tetapi harus mahir dalam memanfaatkan jaringan internet serta mahir dalam menjalankan strategi permainan judi online.

Belakangan ini tengah ramai di media digital Youtube yang digunakan para pembuat konten (*content creator*) di Youtube mencari uang dengan cara yang dirasa kurang pantas. Para *content creator* ini melakukan *live streaming game mobile legends* selama beberapa jam. Dalam *live streaming* tersebut mereka diberi uang oleh bandar di akun-akun judi online. Hal ini dilakukan bandar akun judi untuk mempromosikan situs-situs judi online mereka, sebab setelah di-*gift* atau biasa juga disebut saweria (diberikan uang), para *streamer* menyebutkan nama akun yang telah memberikan mereka uang. Jumlah nominal yang diberikan terbilang cukup besar yakni di kisaran Rp50 ribu hingga Rp20 juta. Misalnya saja pada event rutin Mobile Legends Bang Bang Premier League atau MPL, seringkali menjadi ajang para *streamer* game Mobile Legends untuk meraup cuan (keuntungan) untuk mendapat saweria dari para bandar akun judi online. Hal ini tentu sangat menyimpang mengingat permainan judi adalah permainan yang dilarang secara hukum maupun secara agama. Pada awalnya teknologi hanya menawarkan permainan ataupun games online yang dapat diakses dengan menggunakan smartphone yang dilengkapi dengan layanan internet, namun semakin kesini itu semua dikembangkan menjadi sebuah permainan yang dapat menghasilkan

keuntungan bagi para pemainnya yang disebut dengan judi online (Sahputra et al., 2022).

Live streaming merupakan teknologi internet yang memudahkan *Content Creator* untuk melakukan siaran video secara langsung. Teknologi Live streaming tentu sangat berbeda dengan mengupload / mengunggah video. Konten yang ditayangkan pada live streaming bersifat *real time* ataupun secara *online*, Sedangkan mengupload video biasanya ada penyuntingan gambar dan bisa ditayangkan kapan saja. Video streaming sering disebut sebagai tayangan langsung yang dibroadcast pada banyak orang dalam waktu yang bersamaan dengan kejadian aslinya, melalui media data komunikasi (network) baik yang terhubung dengan kabel dan wireless (Kurniawati, 2019). Berbagai macam kebutuhan orang dalam melakukan *live streaming*, mulai dari, keperluan memasarkan produk, bermain game online, untuk berbagi ilmu, maupun hanya untuk berinteraksi dengan orang lain secara online. *Live streaming* bisa dilakukan diberbagai platform media sosial seperti, Instagram, Tik Tok, Facebook, dan juga berbagai macam platform streaming lainnya seperti Youtube Gaming, Nimo Tv, Twitch, Cube Tv, Omlet Arcade, Streamlabs, Mobcrush, live (Sopian, n.d.)

Tahun 2019 menjadi momok yang sangat mengerikan dimana pandemi Covid-19 menghambat semua aktivitas masyarakat termasuk berdampak kepada perekonomian dunia. Banyak masyarakat yang kehilangan pekerjaan. Salah satunya Content Creator youtube, mereka menciptakan konten-konten video yang menarik. Konten yang menarik akan mengundang iklan untuk masuk kedalam video tersebut yang dinamakan dengan *adsense*. *Adsense* Youtube memungkinkan pemilik saluran dapat memonetisasi video melalui iklan yang bisa berupa video, gambar, teks, dll. Nantinya penonton yang mengeklik atau membiarkan iklan tersebut muncul, pemilik saluran dapat menghasilkan uang dari iklan tersebut. *Adsense* adalah program kerjasama periklanan melalui media internet yang diselenggarakan oleh Google. Melalui program periklanan *AdSense*, pemilik situs web atau blog yang telah mendaftar dan disetujui keanggotaannya diperbolehkan memasang unit iklan yang bentuk dan materinya telah ditentukan oleh Google di halaman web mereka (Tyas & Aryani, 2017).

Fintech (Financial Technology) merupakan industri yang saat ini berkembang di era globalisasi. Fintech tidak hanya digunakan untuk melakukan transaksi jual beli tapi juga bisa

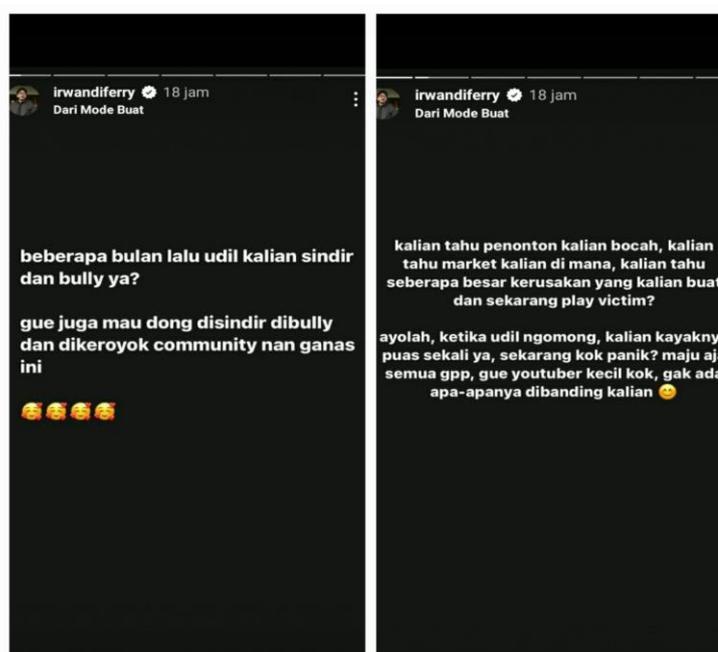
digunakan untuk aktifitas penggalangan donasi secara online (Asarekha AdjaneAnnisawati, 2020). Belakangan ini tengah ramai sebuah platform donasi atau yang biasa disebut dengan "Saweria". Saweria merupakan platform berdonasi yang biasa digunakan para streamer game untuk mendapatkan penghasilan dengan berbagai cara, seperti mendapatkan donasi, sponsor, atau berlangganan dari para *viewers*. Platform ini juga mendukung streamer dan penonton untuk saling berinteraksi secara online, setelah penonton memberikan *gift* biasanya pesan berupa tulisan atau pun pesan suara akan muncul pada layar konten streamer. Dengan Platform saweria, penonton dapat berlangganan bulanan pada saluran streamer yang mereka inginkan. Saweria hanya menjadi wadah untuk para streamer mendapatkan dana dari para penonton, dan platform ini bukan platform yang digunakan untuk live streaming. Penonton yang ingin mendapatkan penghasilan juga bisa mendaftarkan diri pada platform Saweria, nantinya dana yang terkumpul bisa dicairkan melalui bank atau pun *e-money* lainnya yang telah didaftarkan. Sistem informasi berbasis website sangat dibutuhkan oleh lembaga-lembaga dan perusahaan termasuk untuk lembaga sosial dan pendidikan, Sistem informasi berbasis website dapat membantu dalam menyebarkan informasi sehingga dapat menambah jumlah donatur melalui internet (Amalia et al., 2017).

Streamer yang menggunakan platform Saweria sebagai wadah untuk mencari penghasilan, termasuk youtuber sekaligus streamer game Mobile Legend, seperti Oura Gaming, Jonathan Liandi, Ihsan Luminaire, R7 Tatsumaki, XINNN, Marsha Ozawa dan masih banyak lainnya. Namun seperti diketahui, belakangan ini Indonesia tengah dihebohkan dengan ramainya Iklan-iklan Judi Online. Dulu, iklan judi online hanya bisa ditemukan pada situs judi, namun ketidakpuasan manusia terhadap sesuatu membuat promosi judi online semakin gencar. Sebab Platform Judi online telah menggaet para influencer maupun para streamer untuk ikut dalam mempromosikan situs ilegal tersebut. Cara influencer mempromosikan judi online juga bermacam-macam, salah satunya dengan modus donasi. Dengan modus donasi tersebut, para streamer akan menyebut nama donatur dengan penuh ekspresif. Dalam satu kali live streaming, para streamer dapat meraup dana dari puluhan bahkan ada yang mencapai hingga ratusan juta rupiah (Setiawan, 2023).

Awal mula dugaan momen pemicu isu promosi judi online, diduga dilakukan para *streamer* yang diawali oleh komentar salah satu atlet *e-Sport* game Mobile Legend terkenal yakni Udil

Surbakti. Penggawa dari tim Alter Ego saat itu menolak keras adanya donasi dari situs judi online lewat *live streaming*, namun *statement* Udil tersebut justru menuai beragam reaksi dari para streamer game Mobile Legend yang dinilai publik seolah-olah bertentangan dan mengejek pendapat Udil. Salah satunya namanya Marsha Ozawa, kini salah satu youtuber terkenal Ferry Irwandy turut mendukung pernyataan keras dari udil lewat postingan instagram storynya @Irwanferry, pada gambar berikut.

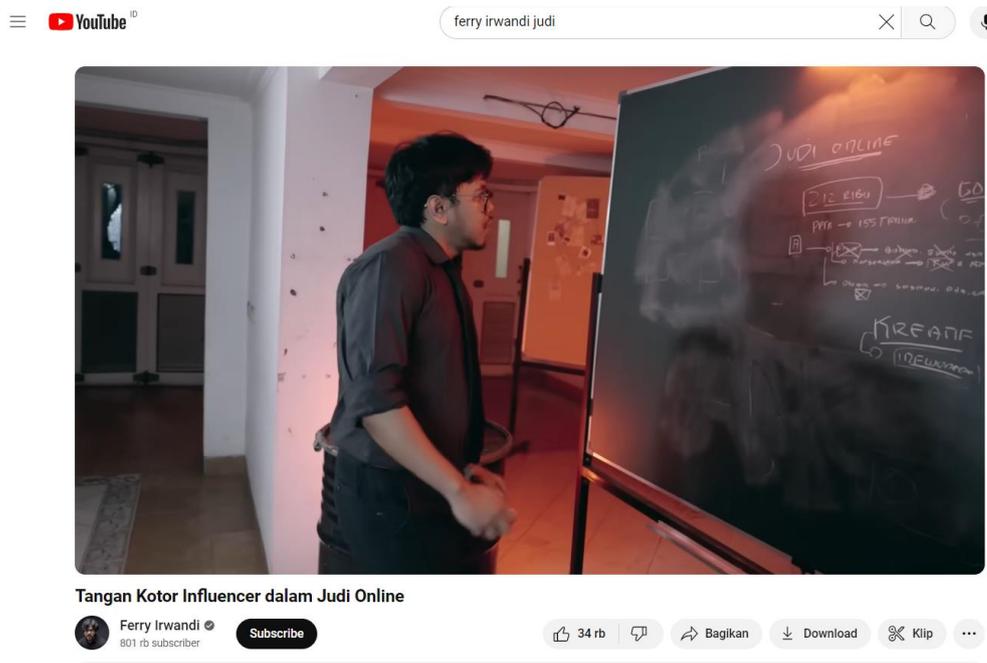
Gambar 1.1 Akun Instagram Story Ferry Irwandi



Sumber: Akun Tik Tok Ales23, di akses pada 2 Desember 2023

Hal ini diperkuat dengan pernyataan Ferry Irwandy pada kanal youtubenyang yang mengatakan bahwa di Indonesia tercatat ada 212.000 pengguna aktif atau pemain aktif judi online. Pernyataan tersebut dilakukan pada kanal youtube pribadinya yakni Ferry Irwandi. Menurut laporan yang disampaikan kepala PPATK Ivan Yustiavandana kepada Liputan6.com, terdapat 2.761.828 masyarakat, atau sekitar 2,7 juta orang aktif bermain judi online (Kencana, 2023). Data ini terjadi pada rentan waktu dari 2017 hingga 2023.

Gambar 1.2 Youtube Ferry Irwandi



Sumber:
Channel
Youtube Ferry
Irwandi, di
akses pada 8
Desember 2023

[Lebih lanjut,](#)
[youtuber](#)
[terkenal Deddy](#)
[Corbuzier](#)
[mengundang](#)

Ferry Irwandi kedalam podcastnya yang berjudul " Ada Artis Judi Online Jadi Caleg". Dalam episode tersebut, Ferry Irwandi menyinggung, daya beli masyarakat yang rendah bukan hanya akibat dari adanya tik tok shop, kini baanyak masyarakat kelas menengah kebawah melakukan depo (menaruh uang pada situs judi online). Dalam riset yang dilakukannya, Ferry Irwandi menyebut ada 27,1 juta masyarakat bermain judi online, faktor terbesar masyarakat bermain judi online karena adanya promosi dari influncer. Lebih lanjut Ferry juga mengatakan kerugian akibat adanya judi online mencapai 200 triliun dalam kurun waktu 3 hingga 4 tahun. Kini video tersebut telah ditonton sebanyak 2,8 juta viewers, dan telah dikomentari viewers sebanyak 7.400 dalam "Ada Artis Judi Online Jadi Caleg". Dari pernyataan tersebut sekilas dapat disimpulkan bahwa judi online sangat memberikan dampak berbahaya bagi diri sendiri maupun bagi bangsa Indonesia, karena perputaran uang yang tidak jelas arahnya.

Gambar 1.3 Podcast Deddy Corbuzier Ferry Irwandi



Sumber : Channel youtube Deddy Corbuzier, di akses pada 25 Desember 2023

Hadirnya permainan judi online berdampak negatif yang cukup signifikan, termasuk masalah keuangan seperti kehilangan uang dan utang pinjaman online, serta gangguan psikologis seperti kecemasan, depresi, dan rasa bersalah. Kecanduan judi juga dapat merusak hubungan sosial, menyebabkan konflik keluarga dan isolasi. Selain itu, ada risiko masalah hukum, terutama di negara-negara di mana judi online ilegal, serta ancaman kejahatan dunia maya. Produktivitas kerja pun menurun karena penjudi kehilangan fokus, dan masalah kesehatan fisik seperti kurang tidur dan pola makan yang buruk sering muncul. Penting untuk segera mencari bantuan agar dampak-dampak ini tidak semakin parah.

Bahkan fenomena judi slot online terjadi pada Aparatur Sipil Negara (ASN), menurut (Poerwoto, 2024) yang dikutip dari berita online tribunews.com mengatakan bahwa seperti apa yang disampaikan oleh Menteri Komunikasi dan Informatika (Menkominfo), Budi Arie Setiadi. Dia mengakui bahwa ada anak buahnya yang turut bermain judi online. Beberapa kasus juga pernah tertangkap seperti pada rapat salah satu anggota dpr tertangkap kamera sedang bermain judi online. Anggota tersebut berasalan permainan tersebut merupakan permainan Candy Crush. Namun, permainan judi online tidak hanya dimainkan oleh para pejabat dan orang dewasa saja, kini anak dibawah umur juga ikut memainkan permainan haram tersebut .

Perlu adanya edukasi dari pemerintah pusat dan pemerintah daerah terkait permainan judi online, karena banyak anak muda yang sudah terjun kedalam permainan judi online. Pemerintah, dalam

menjalankan fungsi pengawasan sosial (social control), telah menetapkan berbagai aturan terkait perjudian melalui peraturan perundang-undangan, yang antara lain tercantum dalam Pasal 303 KUHP dan Pasal 303 bis KUHP. Sanksi pidana terkait perjudian diperketat dalam Pasal 2 ayat (1), ayat (2), dan ayat (3) Undang-undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian. Sementara itu, kebijakan pemerintah mengenai perjudian online diatur dalam Pasal 27 ayat (2) dan Pasal 45 ayat (1) Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Menurut (Naibaho, 2024) Bareskrim Polri menindaklanjuti arahan Presiden Jokowi dan Kapolri Jenderal Listyo Sigit Prabowo soal pemberantasan judi online. Sejak Juni 2024, 198 kasus judi online dibongkar Bareskrim Polri.

Menurut data yang dilansir dari seputarcibubur.com jumlah pemain judi slot dan gacor online di Indonesia tercatat sebagai hingga 201.122 pemain aktif, berikut gambarnya:

Gambar 1.4 Data Judi Online Tahun 2023



Sumber : Data pemain judi online tahun 2023 yang diperoleh dari Seputarcibubur.com, di akses pada 19 desember 2023.

Pada dasarnya, Mahasiswa menjadi simbol untuk memberikan perubahan menuju yang lebih baik terhadap masyarakat dan negara. Sebagai mahasiswa yang telah mendapatkan pendidikan, tentunya memiliki pemahaman mengenai hukum dan norma-norma sosial. Jika mereka

menghentikan aktivitas berjudi, yang merupakan perilaku menyimpang, hal ini memiliki potensi untuk membawa perubahan signifikan bagi negara dan masyarakat Indonesia. Karena presiden Indonesia pertama Ir. Soekarno pernah berkata ” Berikan aku 10 orang pemuda akan kuangkat gunung dan 100 orang pemuda akan aku ubah dunia.”

Penelitian tentang judi sudah beberapa kali dilakukan sebelumnya, sebagai contoh penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Ulfa Sofiati, Mahasiswi Universitas Lampung, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik. Ulfa Sofiati membuat skripsi dengan judul ” Pengaruh Motivasi dan Penggunaan Situs Judi Sepakbola Online Terhadap Pemenuhan Kebutuhan User (Studi pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi Angkatan 2012 – 2014” Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung). Fokus masalah pada penelitian ini adalah seberapa besar pengaruh motivasi dan penggunaan situs judi sepakbola online terhadap pemenuhan kebutuhan user.

Hasil yang di dapat dalam penelitian ini terbukti bahwa situs judi sepak bola online berpengaruh secara parsial motivasi dan penggunaan situs judi sepak bola online terhadap pemenuhan kebutuhan *user* sebesar 20,8% dan 25,8%. secara simultan pengaruh motivasi dan penggunaan situs judi sepakbola online terhadap pemenuhan kebutuhan user adalah sebesar 38,4% yang berarti cukup signifikan. Hal ini tentu memiliki perbedaan dengan fokus yang peneliti alami. Peneliti berfokus pada seberapa besar pengaruh terpaan podcast Deddy Corbuzier episode judi online terhadap sikap menolak pada judi online di kalangan *viewers* setelah menonton tayangan *podcast* tersebut.

Berbagai latar belakang pengalaman dan pendidikan akan mempengaruhi sikap individu tersebut. Alasan peneliti memilih channel *podcast* Deddy Corbuzier karena subscribers dan jumlah views dari channel ini begitu besar yakni 23,4 juta subscriber, hal ini sangat berdampak pada kuantitas pembentukan sikap menolak pada judi online di kalangan *viewers*. Podcast ini juga sering dijadikan sebagai solusi untuk menyelesaikan sebuah kasus ataupun suatu masalah. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat diperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai pengaruh media baru seperti podcast dalam membentuk sikap sosial masyarakat, khususnya dalam konteks penolakan terhadap perilaku berisiko seperti judi online.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah yang diajukan peneliti adalah “Adakah pengaruh terpaan *podcast* Deddy Corbuzier episode judi online terhadap sikap menolak pada judi online di kalangan *viewers* yang aktif berkomentar ?”

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah untuk munguji dan menemukan bukti pengaruh dari terpaan *podcast* Deddy Corbuzier episode judi online mempengaruhi sikap pada judi online di kalangan *viewers* yang aktif berkomentar.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Praktis

1. Bagi Influencer

Pada penelitian ini diharapkan dapat memberikan kesadaran bagi para *influencer* terhadap konten promosi judi online secara terang-terangan pada akun sosial media maupun platform youtube yang dapat berdampak negatif kepada para *viewers* untuk bisa lebih bijak dan lebih bertanggung jawab.

2. Manfaat Bagi Viewers

Penelitian ini diharapkan mampu membantu para *Viewers Channel Podcast* Deddy Corbuzier maupun Masyarakat luas untuk bisa lebih memilah dan memilih mana tayangan-tayangan yang berkualitas untuk ditonton dan penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan wawasan terkait bahaya bermain judi online terhadap diri sendiri maupun negara Indonesia.

2. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan ilmiah dalam ilmu pendidikan terhadap masyarakat luas. Selain itu, penelitian ini juga dapat berperan terhadap bidang Ilmu Komunikasi pemahaman tentang bagaimana dampak dari suatu media yang mampu mempengaruhi komunikasi secara online dan sikap perilaku digital penonton.

E. Kajian Teori

1. Sikap dan perubahannya

Hakikatnya pada setiap individu sangat erat kaitannya dengan sikap sebagai salah satu ciri kepribadiannya. Sikap manusia merupakan prediktor yang utama bagi perilaku (tindakan) sehari-hari, meskipun masih ada faktor-faktor lain, yakni lingkungan dan keyakinan seseorang. Faktor-faktor yang mempengaruhi pembentukan sikap ialah pengalaman pribadi, kebudayaan, orang lain yang dianggap penting, media massa, Lembaga pendidikan dan Lembaga agama, dan faktor emosi dalam diri individu (Darmiyati Zuchdi, 2011). Sikap merupakan respons tertutup seseorang terhadap stimulus, yang terdiri dari pikiran dan perasaan individu tersebut. Sikap juga dapat diartikan sebagai kesiapan saraf sebelum memberikan respon. Teori perubahan sikap (Attitude Change Theory) dari Carl Hovland menyatakan bahwa, seseorang akan mengalami ketidaknyamanan dalam dirinya (mental discomfort) bila ia dihadapkan dengan informasi baru atau informasi yang bertentangan dengan keyakinannya (Hartawan, 2020). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia sikap memberikan beragam makna yakni, tokoh atau bentuk tubuh, cara berdiri, kuda-kuda, dan perilaku. Jadi konsep sikap adalah respon individu terhadap suatu hal yang nantinya akan berpengaruh terhadap perilaku seseorang. Perilaku individu dalam menyikapi suatu hal tentunya dikarenakan latar belakang individu yang berbeda.

Pembentukan sikap pada individu dapat dibentuk sejak dini. Sikap juga dapat muncul dalam waktu singkat apabila individu tersebut mengalami suatu permasalahan. Sikap dapat berubah sebagai tanggapan terhadap pengalaman baru, informasi tambahan, atau perubahan dalam lingkungan sosial. Perubahan ini dapat bersifat positif atau negative. Pendidikan, pengalaman hidup, interaksi sosial, dan pengaruh budaya dapat memengaruhi cara seseorang berperilaku.

Oleh karena itu, perubahan perspektif tidak hanya menunjukkan adaptasi individu terhadap perubahan lingkungan, tetapi juga merupakan refleksi dari dinamika yang berkembang secara sosial dan personal. Dalam menyikapi suatu informasi, pembentukan sikap manusia ditentukan berdasarkan kebutuhan apa yang mereka inginkan.

Berdasarkan penjelasan mengenai sikap di atas, sikap pada umumnya adalah hasil dari proses sosialisasi dan interaksi antar individu dengan lingkungannya, yang merupakan pengimplementasian dari pikiran, perasaan seseorang serta penilaian terhadap obyek, yang didasarkan pada pengalaman, pengetahuan pemahaman, pendapat, keyakinan dan gagasan-gagasan terhadap suatu obyek sehingga menghasilkan suatu kecenderungan untuk bertindak pada suatu obyek.

Lebih Lanjut, judi merupakan sebuah aktivitas pertarungan yang mempertaruhkan sejumlah uang ataupun barang lainnya yang bersifat untung-untungan yang mana dengan kata lain adu nasib. Permainan judi adalah permainan terlarang, para pelaku judi ini dapat diancam pidana penjara minimal 10 tahun penjara atau dikenakan denda paling banyak 25 juta. Hukuman ini sesuai dengan ketentuan pada pasal 303 bis ayat (1) KUHP mengatur ancaman hukuman pidana penjara maksimal 4 tahun atau denda paling maksimal Rp.10 juta. Kini berkembangnya teknologi permainan judi semakin bervariasi, judi bisa dimainkan pada situs internet.

2. Konsep Terpaan Podcast

Kata terpaan merujuk pada proses atau hasil dari sesuatu yang terkena maupun terdampak dari sesuatu. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia terpaan berasal dari kata terpa yang memiliki makna “melompati dan menerkam”, kemudian kata terpaan berarti “serangan atau terkaman”. Lebih lanjut terpaan media dapat didefinisikan sebagai kegiatan khalayak mendengarkan, melihat, dan membaca pesan media massa atau memiliki pengalaman dan perhatian terhadap pesan tersebut (Safira & Zurani, 2022).

Dalam penelitian ini dapat digambarkan seperti dalam menonton *podcast* Deddy corbuzier di kalangan para *viewers* terhadap isu judi online yang mungkin akan mempengaruhi sikap menolak. *Viewers* akan menonton tayangan *podcast* yang sekiranya menarik dan memberikan mereka informasi mengenai suatu hal. Terpaan media yang muncul dari menonton tayangan

Podcast dikarenakan adanya isu yang sedang hangat yakni judi online sehingga viewers ingin mendapatkan informasi lebih ketika melakukan kegiatan tersebut, dan berikutnya para *viewers* akan terus menonton konten podcast.

3. Konsep Sikap Menolak

Sikap menolak merupakan respons atau tindakan seseorang ketika tidak setuju atau tidak menerima suatu permintaan, gagasan, atau tawaran. Sikap ini sering kali muncul sebagai bentuk perlindungan terhadap nilai-nilai yang dianut atau sebagai reaksi terhadap sesuatu yang dianggap merugikan. Menurut Syahabuddin, et al. (2023), sikap manusia, baik positif maupun negatif, ketika menghadapi suatu masalah atau pernyataan, dipengaruhi oleh perasaan suka atau tidak suka yang didasarkan pada keyakinan individu atau kelompok terhadap objek sikap, meskipun keyakinan tersebut belum tentu benar. Keyakinan ini sering kali terbentuk dari interaksi sosial dan budaya, di mana pandangan terhadap sesuatu dibentuk melalui pengalaman kolektif. Beberapa sikap dibentuk sejak usia dini melalui proses sosialisasi dari lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat, sementara sikap lainnya dapat terbentuk dalam waktu singkat sebagai respons terhadap suatu kejadian tertentu (Faturachman, 2009).

Sikap merujuk pada evaluasi positif atau negatif seseorang terhadap suatu tindakan, gagasan, atau objek tertentu. Sikap menolak terhadap judi, misalnya, merupakan salah satu sikap penting karena judi sering kali dikaitkan dengan dampak negatif seperti ketergantungan, kerugian finansial, dan masalah sosial. Sikap ini juga bisa dipengaruhi oleh faktor moral dan etika yang ditanamkan sejak kecil, terutama dalam lingkungan keluarga dan institusi keagamaan. (Azwar, 2013) menyatakan bahwa ada berbagai faktor yang mempengaruhi pembentukan sikap, di antaranya pengalaman pribadi, kebudayaan, orang lain yang dianggap penting, media massa, serta institusi pendidikan dan agama. Selain itu, faktor emosi juga memainkan peran penting dalam pembentukan sikap, di mana pengalaman emosional yang kuat dapat memicu seseorang untuk membentuk sikap positif atau negatif terhadap sesuatu. Hal ini menunjukkan bahwa sikap menolak tidak hanya hasil dari pemikiran rasional, tetapi juga terpengaruh oleh aspek emosional dan konteks sosial di mana individu tersebut berada.

F. Definisi Konseptual

Definisi konsep berfungsi sebagai pembatasan terhadap masalah-masalah variabel yang digunakan sebagai garis besar penelitian untuk menjaga tujuan dan jalan penelitian tetap konsisten. Sagala, (2010) menyatakan, konsep adalah hasil pemikiran seseorang atas kelompok orang yang dinyatakan dalam definisi yang menghasilkan produk pengetahuan yang mencakup teori, prinsip, dan hukum. Konsep diperoleh dari fakta, peristiwa, dan pengalaman dan dapat digunakan untuk menjelaskan dan meramalkan melalui generalisasi dan berfikir abstrak. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yakni Konsep terpaan podcast (X) dan konsep sikap menolak pada judi online (Y) yang akan dipaparkan sebagai berikut:

a) Konsep Terpaan Media

Terpaan dapat dimaknai dengan keadaan seseorang untuk melakukan suatu hal yang bisa dilakukan berulang kali, dan dalam jangka waktu tertentu untuk mencapai tujuan yang optimal. Menurut (Safira & Zurani, 2022) terpaan media dapat diukur melalui 2 aspek indikator yakni frekuensi (seberapa sering khalayak melihat dan membaca pesan), dan durasi (seberapa lama khalayak memperhatikan pesan).

b) Konsep Sikap Menolak

Sikap menolak merupakan respons individu terhadap informasi judi online yang berbentuk tanggung jawab moral, sosial, dan hukum. Ini mencerminkan komitmen seseorang untuk menjaga integritas pribadi dan menghindari aktivitas yang dapat merugikan diri sendiri maupun orang lain. Pembentukan dan perubahan sikap individu memiliki beberapa faktor. Menurut (Saleh, 2020) Terdapat tiga komponen sikap, tiga komponen sikap itu adalah komponen respon evaluatif kognitif, komponen respon evaluatif afektif, dan komponen respon evaluatif perilaku pembentukan sikap dibagi menjadi 2 yakni faktor internal, faktor yang berasal dari dalam diri manusia yang bisa berupa komponen kognitif, afektif dan konatif. Lebih lanjut faktor eksternal yang berasal dari luar seperti lingkungan dll.

G. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah penjelasan mengenai langkah-langkah konkret untuk mengukur atau mengamati suatu konsep atau variabel dalam konteks penelitian. Menurut (Priyono, 2016) definisi operasional merupakan gambaran teliti mengenai prosedur yang diperlukan untuk memasukkan unit-unit analisis ke dalam kategori-kategori tertentu dari tiap-tiap variabel. Definisi ini membantu memastikan bahwa konsep yang mungkin abstrak atau umum memiliki pengertian yang jelas dan dapat diukur dalam konteks penelitian tertentu. Definisi Variabel tersebut sebagai berikut:

a) Variabel Terpaan Media

Peneliti menyimpulkan bahwa terpaan media merujuk pada dampak atau pengaruh yang ditimbulkan media massa yang bisa berupa dampak baik maupun buruk kepada individu atau masyarakat. Terdapat 2 komponen dari terpaan media yang mendukung yakni komponen frekuensi dan komponen durasi.

b) Variabel Sikap Menolak Pada Judi Online

Peneliti menarik kesimpulan bahwa sikap menolak pada judi online ditentukan dari pengalaman individu dalam menonton tayangan-tayangan informasi yang mempromosikan judi online, faktor latar belakang Pendidikan dan emosional individu, tingkat ekonomi yang rendah, dan faktor lingkungan juga dapat mempengaruhi sikap pada judi online. Terdapat 3 komponen sikap yang mendukung yakni aspek kognitif, afektif, dan konatif.

Definisi Operasional Selanjutnya akan dijabarkan melalui tabel indikator antar variabel Terpaan podcast Deddy Corbuzier episode judi online (X) dan variabel sikap menolak pada judi online di kalangan *viewers* yang aktif berkomentar, sebagai berikut.

Tabel 1.1 Definisi Operasional

Variabel	Dimensi	Indikator
Terpaan Media <i>Podcast</i> Deddy Corbuzier Episode	Frekuensi	Frekuensi merupakan banyaknya tingkat pengulangan perilaku menonton tayangan

<p>“Ada Artis Judi Online Jadi Caleg” (Variabel X)</p>		<p><i>podcast</i> Deddy Corbuzier Episode “Ada Artis Judi Online Jadi Caleg” yang dilakukan dalam kurun waktu sehari, seminggu, atau sebulan.</p>
	Durasi	<p>Durasi merupakan lamanya waktu yang dibutuhkan individu dalam mengonsumsi sebuah media, dalam hal ini durasi menonton tayangan <i>Podcast</i> Deddy Corbuzier Episode “Ada Artis Judi Online Jadi Caleg” yang dilakukan dalam 5 menit, 30 menit, atau bahkan 1 jam</p>
<p>Sikap Pada Judi Online di Kalangan <i>Viewers</i> (Variabel Y)</p>	Kognitif	<p>Pengetahuan responden tentang resiko dan konsekuensi bahaya judi online setelah menonton <i>podcast</i> Deddy Corbuzier Episode “Ada Artis Judi Online Jadi Caleg”</p> <p>Pengetahuan responden tentang daya beli Masyarakat turun akibat judi online setelah menonton <i>podcast</i> Deddy Corbuzier “Ada Artis Judi Online Jadi Caleg”</p>
	Afektif	<p>Reaksi emosional / perilaku tidak suka (marah, terkejut, takjub, senang) penonton dapat dilihat melalui kolom komentar.</p> <p>Penonton melakukan diskusi pada forum lain yang membahas isi <i>podcast</i> Deddy Corbuzier episode judi online</p>
	Konatif	<p>Perubahan perilaku pada individu yang bermain judi online setelah menonton <i>podcast</i> Deddy Corbuzier episode judi online</p>

		Perilaku peduli pada individu yang memperingatkan individu lain yang terlibat dalam judi online
--	--	-------------------------------------------------------------------------------------------------

H. Hipotesis

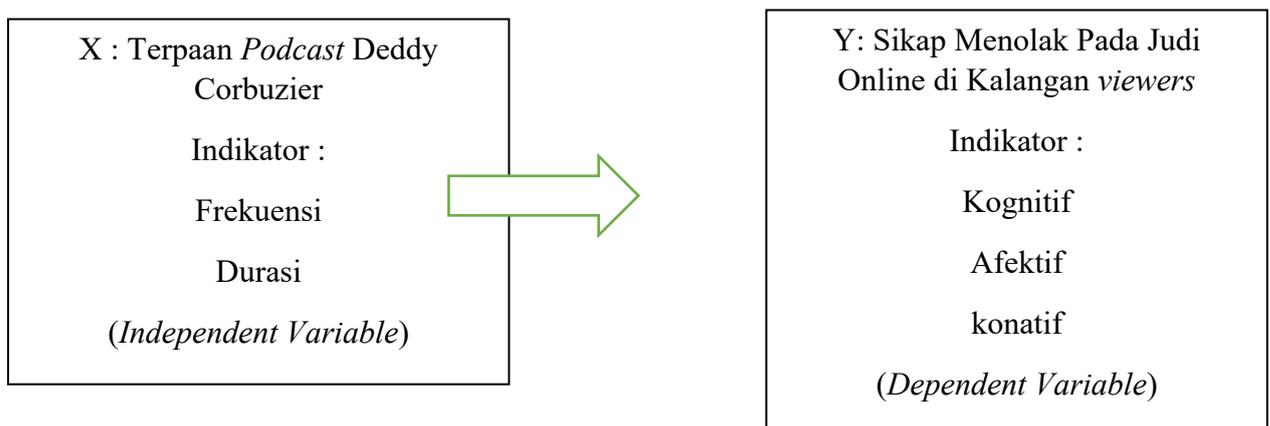
Mengacu pada kajian teori yang digunakan dalam penelitian ini maka dapat dirumuskan hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut:

H_a : Terpaan *podcast* Deddy Corbuzier episode judi online berpengaruh terhadap sikap menolak pada judi online di kalangan *viewers* yang aktif berkomentar.

H_0 : Terpaan *podcast* Deddy Corbuzier episode judi online tidak berpengaruh terhadap sikap menolak pada judi online di kalangan *viewers* yang aktif berkomentar.

I. Model Penelitian

Pada model penelitian peneliti dapat dengan mudah memberikan gambaran mengenai desain penelitian yang akan dilakukan. Dalam penelitian ini peneliti akan menganalisis pengaruh terpaan *podcast* Deddy Corbuzier episode judi online terhadap sikap menolak pada judi online di kalangan *viewers* yang aktif berkomentar. Berdasarkan pada hipotesis penelitian di atas maka model penelitian yang akan diuji dalam penelitian ini terdapat 2 variabel yang mempengaruhi dan satu variabel yang dipengaruhi sebagai berikut.



Gambar 1.5 Model Penelitian

J. Metode penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksplanatif kuantitatif, dengan tujuan untuk mengidentifikasi hubungan sebab akibat antara variabel-variabel. Sugiyono (2019) menyatakan penelitian kuantitatif adalah suatu metode penelitian yang berdasarkan pada filsafat positivisme, sebagai metode ilmiah atau scientific karena telah memenuhi kaidah ilmiah secara konkrit atau empiris, obyektif, terukur, rasional, serta sistematis. Selain itu, alasan menggunakan penelitian eksplanatif dengan pendekatan kuantitatif adalah untuk mengetahui hubungan sebab akibat dengan menggunakan data kuantitatif dan analisis statistik. Menurut (Priyono, 2016) penelitian kuantitatif bertujuan untuk menghubungkan pola-pola yang berbeda dan menghasilkan hubungan sebab akibat. Metode eksplanatif kuantitatif dapat menggunakan analisis regresi, uji hipotesis, atau teknik statistik lainnya untuk mengetahui apakah ada korelasi signifikan antara variabel yang dikaji.

2. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan menggunakan survei berbentuk kuesioner yang akan disebarakan melalui platform Google Form kepada para *viewers* yang aktif berkomentar pada *Podcast* Deddy Corbuzier episode “Ada Artis Judi Online Jadi Caleg”. Pelaksanaan penelitian direncanakan akan dimulai pada periode bulan Mei hingga Juni tahun 2024.

3. Populasi dan sampel

a. Populasi

Populasi dalam konteks umum mengacu pada sekumpulan makhluk hidup yang bisa berupa manusia, hewan, dan tumbuhan yang tinggal atau hidup dalam suatu wilayah tertentu. Namun dalam konteks penelitian ini peneliti menggunakan populasi dari *viewers* yang aktif berkomentar. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia populasi adalah seluruh jumlah orang atau penduduk di suatu daerah. Kemudian Sugiyono (2019:126) menjelaskan bahwa populasi

adalah suatu wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian diambil kesimpulannya. Penelitian ini menggunakan populasi dari *viewers* yang berkomentar pada akun youtube *podcast* Deddy Corbuzier episode Judi Online.

b. Sampel

Sampel merupakan sebagian kecil dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh suatu populasi ketika populasinya besar, dan peneliti tidak dapat secara menyeluruh memeriksa semua elemen dalam populasi tersebut. Kendala-kendala seperti keterbatasan dana, tenaga, dan waktu membuat peneliti memilih untuk menggunakan sampel yang mewakili populasi tersebut. Sampel Menurut Arikunto, (2019) yang menyatakan bahwa sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang diteliti. sehingga ukuran sampel merupakan banyaknya sampel yang akan di ambil dari suatu populasi. Karena hasil penelitian dari sampel akan digeneralisasikan ke populasi, kualitas sampel sangat mempengaruhi kualitas hasil penelitian.

Berdasarkan jumlah populasi sekitar 7400 peneliti akan mengumpulkan sample dari *viewers* yang aktif berkomentar pada *podcast* Deddy Corbuzier episode judi online. Sampel yang digunakan peneliti pada penelitian ini adalah *accidental sampling*. Peneliti menggunakan teknik *accidental sampling* karena metode ini memudahkan peneliti untuk mencari sampel yang tidak disengaja atau tanpa perencanaan. (Sugiyono, 2016) menyatakan *accidental Sampling* merupakan metode pemilihan sampel yang didasarkan pada kebetulan, di mana individu-individu yang secara kebetulan bertemu dengan peneliti dapat dipilih sebagai sampel, asalkan dianggap bahwa individu yang bertemu tersebut sesuai sebagai sumber data.

Sampel yang diambil memiliki kriteria khusus yang direlevan dengan tujuan penelitian signifikan untuk memecahkan masalah penelitian. Dalam kasusnya sampel yang digunakan adalah populasi dari *viewers* yang menonton dan aktif berkomentar pada *podcast* Deddy Corbuzier.episode “Ada Artis Judi Online Jadi Caleg”. Nantinya sampel tersebut akan diambil sebanyak 400 responden yang akan dijadikan bahan penelitian selanjutnya Mutu

sampel memiliki dampak besar terhadap mutu kesimpulan penelitian karena hasil penelitian yang diambil dari sampel akan dijadikan acuan umum untuk populasi. Untuk mencapai sampel yang mewakili dengan baik, penelitian menetapkan beberapa kriteria yang harus dipenuhi oleh responden sebagai berikut.

1. Responden yang dipilih, mengetahui Deddy Corbuzier dan pernah menonton podcast Deddy Corbuzier.
2. Responden yang dipilih, berusia 18 tahun keatas
3. Responden yang menjadi sasaran merupakan viewers podcast Deddy Corbuzier yang berkomentar pada episode “Ada Artis Judi Online Jadi Caleg
4. Responden yang dipilih, memiliki pendapatan Umr / ekonomi menengah kebawah

Menurut (Amin et al., 2023) Unit sampel yang dipilih makin lama makin terarah sejalan dengan makin terarahnya fokus penelitian, dinamakan *continous adjusment or focusing of the sample*. (Arikanto, 2013) menyatakan jika jumlah subjek dalam penelitian kurang dari 100, lebih baik untuk memasukkan semua subjek, sehingga penelitiannya mencakup seluruh populasi. Namun, jika jumlah subjek lebih dari 100, penggunaan sampel menjadi lebih disarankan.

Responden yang menjadi sampel dalam penelitian ini merupakan viewers yang aktif berkomentar pada *podcast* Deddy Corbuzier episode “Ada Artis Judi Online Jadi Caleg”. Rumus yang digunakan pada sampel ini menggunakan rumus slovin. Peneliti menggunakan rumus slovin dikarenakan jumlah populasi yang telah diketahui sebanyak 7415 yang akan diambil sampel sebanyak 10%. Peneliti telah menghitung jumlah sampel tersebut yang akan diambil sebanyak 379 responden yang berkomentar. Berikut rumus slovin :

$$n = \frac{N}{1 + N (e)^2}$$

n = Jumlah sampel

N = Jumlah Populasi

e = Tingkat Kesalahan

Berdasarkan rumus yang telah dipaparkan diatas, maka dapat dihitung jumlah sampel populasi sebagai berikut :

$$n = \frac{N}{1 + N (e)^2}$$
$$n = \frac{7415}{1 + 7415 (0,1)^2}$$
$$n = 379$$

Dengan menggunakan rumus *Slovin* maka hasil perhitungan nilai sampe (n) yang didapat adalah 379 yang kemudian dibulatkan menjadi 400 responden. Sehingga peneliti harus mengumpulkan data dari sampel yang harus berjumlah 400 orang.

4. Sumber Data

Untuk pemenuhan dalam pengambilan sumber data penelitian, peneliti akan menggunakan data premier dan data sekunder:

a. Data primer

Data primer primary data merupakan data utama yang dikumpulkan secara langsung oleh peneliti dengan langsung terjun kelapangan. Data primer adalah data asli yang dikumpulkan sendiri oleh peneliti untuk menjawab masalah penelitiannya secara khusus (Sunyoto, 2013). Dalam penelitian ini penulis menggunakan data primer yang diperoleh dari kuesioner yang telah disebarakan kepada responden.

b. Data sekunder

Data sekunder yaitu sumber data yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, misalnya lewat orang lain atau lewat dokumen (Sugiyono, 2018). Data yang diambil juga bersumber dari jurnal, buku, skripsi dan situs web yang berkaitan dengan pembahasan penelitian.

5. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data yang adalah kuesioner. Kuesioner adalah daftar pertanyaan yang disusun sedemikian rupa untuk memenuhi kebutuhan informasi dari responden. kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Menurut (Sugiyono, 2017) kuesioner merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Variabel X dan variabel Y memiliki beberapa indikator, untuk variabel Terpaan *podcast* (X) memiliki 2 indikator yakni frekuensi dan durasi. Lebih lanjut, pada variabel sikap pada judi online (Y) terdapat 2 indikator yaitu faktor internal yang meliputi komponen kognitif, afektif, konatif, dan faktor eksternal yang berasal dari lingkungan dll.

6. Instrumen Penelitian

Pengembangan dalam penelitian ini, peneliti menggunakan skala *likert* untuk mengetahui dan mencari indikator yang valid dan tidak valid. Skala linkert berisi pertanyaan yang sistematis untuk menunjukkan sikap seorang responden terhadap pertanyaan itu (Priyono, 2016). Penentuan skor pernyataan positif diberi angka 5, 4, 3, 2, dan 1. Dalam skala Likert, jawaban dapat dikategorikan menjadi sangat setuju, setuju, netral, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Penentuan skor jawaban akan dipaparkan pada tabel berikut. Dalam menggunakan skala Likert ini responden diminta untuk menyatakan sangat setuju, setuju, netral, tidak setuju, dan sangat tidak setuju terhadap setiap pernyataan, skala Likert biasanya menggunakan lima titik dengan label netral pada posisi ditengah (tiga) (Abdullah, 2015).

Berdasarkan beberapa literatur dan teori yang telah diuraikan maka peneliti memilih untuk menggunakan skala penilaian dari 1 hingga 5 sebagai alat ukur dalam penelitian ini. Pemilihan instrumen tersebut didasarkan pada keyakinan peneliti bahwa penggunaan skala 1 hingga 5 akan mempermudah proses klasifikasi objek terkait dengan pengaruh media yang membahas isu judi online terhadap sikap pada judi online.

Tabel 1.2 Rujukan Penilaian

Item Positif			Item Negatif	
Jawaban		Skor	Jawaban	Skor
A	SS (Sangat Setuju)	5	SS	1
B	S (Setuju)	4	S	2
C	N (Netral)	3	N	3
D	TS (Tidak Setuju)	2	TS	4
E	STS (Sangat Tidak Setuju)	1	STS	5

7. Uji Validitas dan Reliabilitas

a. Uji Validitas

Uji validitas berfungsi sebagai alat pengukur kevalidan pertanyaan yang digunakan dalam penelitian. (Ghozali, 2021) menyatakan, uji validitas digunakan untuk mengukur sah atau valid tidaknya suatu kuesioner. Validitas berhubungan dengan akurasi penggunaan yang menjadi indikator untuk menjelaskan makna konsep yang sedang diteliti. Dalam penelitian ini untuk menguji validitas dilakukan dengan menggunakan rumus CFA (*Confirmatory Factor Analysis*) untuk menguji kecocokan antara model konseptual atau teoritis sesuai dengan data yang diamati. CFA merupakan metode dengan model dibentuk terlebih dahulu, jumlah variabel laten ditentukan terlebih dahulu serta memerlukan identifikasi parameter (Wijanto, 2008). Dengan CFA, bisa diuji (dikonfirmasi) sejauh mana seluruh item dari tes tersebut memang mengukur/memberikan informasi tentang satu hal saja, yaitu apa yang hendak diukur (Umar & Nisa, 2020). Sampel yang diambil dalam uji aliditas sebanyak 50 responden. Maka dari itu hasil uji validitas dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Uji Analisis *Output KMO & Bartlett's Test*

Berdasarkan hasil perhitungan uji validitas variabel terpaan podcast Deddy Corbuzier adalah sebagai berikut :

Tabel 1.3 Uji Analisis *Output KMO & Bartlett's Test*

KMO and Bartlett's Test	
Kaiser-Meyer-Olkin Measure of Sampling Adequacy.	.711

Bartlett's Test of Sphericity	Approx. Chi-Square	178.647
	df	10
	Sig.	.000

Berdasarkan Tabel, maka dapat disimpulkan bahwa nilai Kaiser Meyer Oikin Measure of Sampling Adequacy (KMO MSA) sebesar $0,711 > 0,50$. Dari hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa analisis faktor dapat dilakukan.

2. Uji Validitas Analisis Hasil Ouput Anti Image Correlation

Berdasarkan hasil uji validitas yang telah dikalkulasikan maka variabel sikap menolak pada judi online di kalangan *viewers* berkomentar adalah sebagai berikut:

Tabel 1.4 Uji Validitas Analisis Hasil *Output Anti Image Correlation*

Indikator	Nilai <i>Anti-Image Correlation</i>	Nilai Acuan	Kesimpulan
X1	0,691	0,50	Asumsi <i>Measure of Sampling Adequacy</i> Terpenuhi
X2	0,683		
X3	0,679		
Y1	0,654		
Y2	0,892		

Sumber : Data Primer yang diolah *Anti image correlation*

menunjukkan variabel mana yang dapat diproses lebih lanjut dan mana yang harus dikeluarkan sebagai variabel penelitian (Purba, 2019). Berdasarkan Tabel, maka dapat disimpulkan bahwa semua indikator telah memenuhi kriteria *Measure Of Sampling Adequacy*. Hal ini dikarenakan seluruh indikator memiliki nilai *Anti-Image Correlation* $> 0,50$, artinya variabel penelitian masih bisa di analisis lebih lanjut.

3. Uji Validtas Hasil *Rotated Componen Matrix*

Tabel 1.5 Uji Validtas Hasil *Rotated Componen Matrix*

Rotated Component Matrix^a

	Component	
	1	2
X1	.	.874
X2	.	.849
X3	.937	.
Y1	.951	.
Y2	.866	.

Sumber : Data primer yang diolah

Berdasarkan Tabel 1, dapat disimpulkan bahwa dari kedua indikator variabel $> 0,75$ (Faktor Loading $> 0,75$). Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa kedua variabel dinyatakan memenuhi syarat atau valid.

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah proses untuk mengetahui seberapa konsisten atau andal alat pengukuran atau alat penelitian. Reliabilitas berkaitan dengan keterandalan suatu indikator. Informasi yang ada pada indikator ini tidak berubah-ubah, atau yang disebut dengan konsisten (Priyono, 2016).

Dalam uji reliabilitas ini peneliti menggunakan rumus koefisien *Cronbach Alpha* untuk mengoreksi angka korelasi yang diperoleh. Menurut (Arikunto, 2009) rumus KR20 digunakan untuk mencari reliabilitas instrument yang sekornya 1 dan 0. Sedangkan *Cronbach Alpha* digunakan untuk mencari reliabilitas instrument yang skornya bukan 1 dan 0, seperti angket atau kuesioner. Berikut peneliti jabarkan rumus *Cronbach Alpha* :

$$r_{11} = \left[\frac{k}{(k-1)} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma^2 b}{\sigma^2 t} \right]$$

Keterangan :

r_{11} = koefisien reliabilitas alpha
 k = jumlah item pertanyaan
 $\sum \sigma^2 b$ = jumlah varian butir
 $\sigma^2 t$ = varians total.

Suatu variabel dikatakan reliable ketika memiliki Alpha Cronbach (r_{11}) > 0.60 (Ghozali, 2016). Hasil dari perhitungan yang telah dilakukan terhadap instrument yang digunakan yakni sebagai berikut:

Tabel 1.6 Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.753	5

Sumber : Data primer yang diolah

Berdasarkan hasil pada tabel diatas, uji reliabilitas menunjukkan bahwa semua item pernyataan yang valid telah terbukti reliabel. Uji statistik Cronbach Alpha yang dilakukan oleh peneliti menghasilkan nilai Cronbach Alpha sebesar 0,753, yang lebih besar dari > 0,60. Hal ini menunjukkan bahwa semua item pertanyaan pada kuesioner dinyatakan konsisten sehingga dapat menjadi acuan dalam sebuah penelitian.

8. Teknik Analisis Data

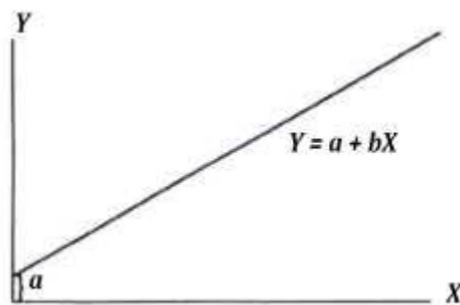
a. Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif digunakan dalam penelitian ini untuk mengevaluasi variabel dominan. Analisis deskriptif merupakan metode analisis yang digunakan untuk menganalisis data yang telah terkumpul secara sistematis dengan cara yang objektif dan terstruktur. Tujuannya adalah untuk memberikan gambaran tentang fenomena tanpa membuat kesimpulan yang dalam. Dalam menganalisis data, ada beberapa Langkah sederhana yang dilakukan yaitu editing, pemberian skor, pembuatan coding, cleaning, tabulasi data, analisis deskriptif, dan analisis inferensial (Suryadin et al., 2022). Peneliti menggunakan nilai tengah dari keseluruhan objek pada setiap variabel. Variabel dalam studi ini diwakili oleh pernyataan-pernyataan dengan lima opsi jawaban. Hal ini dapat disimpulkan point minimum yang dapat diperoleh 1, dan point maksimum yakni 5 point.

b. Analisis Regresi Linear Sederhana

Regresi linier sederhana/berganda digunakan jika variabel independen dan dependen menggunakan skala pengukuran yang sama (interval/rasio) (Priyono, 2016). Penelitian ini menggunakan analisis regresi linear sederhana dikarenakan penelitian ini untuk melihat hubungan antara 2 variabel yang saling mempengaruhi yakni variabel X (terpaan podcast) dan Y (sikap menolak) pada judi online. Menurut (Sugiyono, 2017) Analisis regresi linear sederhana berdasarkan hubungan fungsional atau sebab-akibat antara satu variabel independen dengan satu variabel dependen.

Adapun persamaan analisis regresi linear sederhana adalah sebagai berikut:



Persamaan regresi linier sederhana secara matematik diekspresikan oleh :

$$\hat{Y} = a + bX$$

\hat{Y} = garis regresi/ variable response

a = konstanta (*intersep*), perpotongan dengan sumbu vertical

b = konstanta regresi (*slope*)

X = variabel bebas/ *predictor*

Besarnya konstanta a dan b dapat ditentukan menggunakan persamaan :

$$a = \frac{(\sum Y_i)(\sum X_i^2) - (\sum X_i)(\sum X_i Y_i)}{n \sum X_i^2 - (\sum X_i)^2}$$

$$b = \frac{n (\sum X_i Y_i) - (\sum X_i) (\sum Y_i)}{n \sum X_i^2 - (\sum X_i)^2}$$

yang mana n = jumlah data