YASIN
Jurnal Pendidikan dan Sosial Budaya

p-ISSN : 2808-2346
e-ISSN : 2808-1854

Terindeks : Dimensions, Scilit, Lens, Crossref, Semantic, Garuda, Google, Base, etc.

https://doi.org/10.58578/yasin.v4i4.3318

ANALISIS PENGARUH IKLAN JUDI SLOT ONLINE PADA SITUS TOKYO99 TERHADAP MASYARAKAT KABUPATEN SUMBAWA

Analysis of the Influence of Online Slot Gambling Advertisements on the Tokyo99 Website on the Society of Sumbawa Regency

Sukma Deva Noer Alfian K
Universitas Teknologi Sumbawa
Sukmadevapasker111@gmail.com

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Jun 28, 2024	Jul 1, 2024	Jul 4, 2024	Jul 7, 2024

Abstract

The current development of the internet really helps people so that they can communicate easily without having to meet in person or communicate long distances. This is a positive impact for someone who uses internet technology media wisely. Those who initially used the Internet only to access learning information, games and social media, then because of the curiosity of young people, some began to access online gambling games. One of the online slot gambling sites is TOKYO99. The behavior of playing online slot gambling can have a negative impact on the perpetrator and the social environment. The impact that can arise from this gambling behavior is usually called the Phatalogical Gambler. The aim of this research is to determine the influence of advertising on the TOKYO99 site in promoting online slot gambling games to the people of Sumbawa Regency. This research uses a descriptive qualitative approach method. Qualitative research methods are qualitative data processing techniques carried out in order to describe or discuss research results using conceptual analysis and theoretical analysis approaches. This thesis also uses the theory of syringes and uses and gratification. The research results show that the TOKYO99 site uses social media as promotional material to encourage people to play online slot gambling. In playing online

Jurnal Yasin is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

slot gambling games, the TOKYO99 site offers quite fantastic results, so that people who see this online slot gambling advertising promotion are interested and start playing the game.

Keyowrds : Advertising, TOKYO99, Slot Gambling, Social Media

Abstrak: Perkembangan internet saat ini sangat membantu seseorang sehingga merekadapat berkomunikasi dengan mudahnya tanpa harus adanya pertemuan secaralangsung atau komunikasi jarak jauh. Hal tersebut merupakan dampak positif bagi seseorang yang menggunakan media teknologi internet dengan bijak. Mereka yang awalnya menggunakan Internet hanya untuk mengakses tentang informasi pembelajaran, game dan sosial media, selanjutnya karena rasa keingintahuan para anak muda tersebut mulai ada yang mengakses permainan judi online. Salah satu situs judi *slot online* yaitu TOKYO99. Perilaku bermain judi slot online dapat menyebabkan dampak negatif terhadap pelaku serta lingkungan sosial. Dampak yang dapat ditimbulkan dari perilakuperjudian ini biasa disebut dengan istilah *Phatalogical Gambler*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh iklan pada situs TOKYO99 dalam melakukan promosi permainan judi *slot online* kepada masyarakat Kabupaten Sumbawa. Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kualitatif deskriptif. Metode penelitian kualitatif adalah teknik pengolahan data kualitatif yang dilakukan dalam rangka mendeskripsikan atau membahas hasil penelitian dengan pendekatan analisis konseptual dan analisis teoritik. Skripsi ini juga menggunakan teori jarum suntik dan uses and gratification. Hasil penelitian menunjukkan bahwa situs TOKYO99 menggunakan media sosial sebagai bahan promosi agar Masyarakat bermain judi slot online. Dalam melakukan permainan judi slot online, situs TOKYO99 menawarkan hasil yang cukup fantastis, sehingga masyrakat yang melihat promosi iklan judi slot online ini tertarik dan mulai memainkan permainan tersebut.

Kata Kunci : *Iklan*, *TOKYO99, Judi Slot, Media Sosial*

PENDAHULUAN

Di era digital yang semakin maju, penggunaan internet telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari masyarakat. Internet tidak hanya digunakan sebagai sumber informasi dan komunikasi, tetapi juga sebagai sarana hiburan dan transaksi ekonomi. Salah satu bentuk hiburan yang semakin marak adalah judi online, khususnya permainan slot online. Situs Tokyo99 adalah salah satu platform yang menawarkan layanan judi slot online dan memanfaatkan iklan digital sebagai strategi pemasaran utama.

Iklan judi slot online sering kali muncul di berbagai platform digital seperti media sosial, situs web, dan aplikasi mobile. Iklan-iklan ini biasanya menarik perhatian dengan menawarkan janji-janji keuntungan besar dalam waktu singkat. Fenomena ini menimbulkan kekhawatiran di kalangan masyarakat dan pemerintah mengenai dampak negatif yang ditimbulkan, baik dari segi ekonomi, sosial, maupun psikologis.

Kabupaten Sumbawa, sebagai bagian dari wilayah Indonesia yang terhubung dengan jaringan internet global, juga tidak luput dari pengaruh iklan judi slot online. Tingkat paparan iklan ini

terhadap masyarakat Sumbawa menjadi isu penting yang perlu diteliti lebih lanjut. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh iklan judi slot online pada situs Tokyo99 terhadap masyarakat Kabupaten Sumbawa, serta memberikan rekomendasi untuk mengurangi dampak negatif yang mungkin ditimbulkan.

Permasalahan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan menganalisis pengaruh iklan judi slot online pada situs Tokyo99 terhadap perilaku dan persepsi masyarakat Kabupaten Sumbawa. Beberapa permasalahan yang ingin diangkat dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh iklan pada situs TOKYO99 dalam melakukan promosi permainan judi *slot online* kepada masyarakat Kabupaten Sumbawa.

Wawasan dan Rencana Masalah

Penelitian ini akan memberikan wawasan mengenai sejauh mana iklan judi slot online pada situs Tokyo99 mempengaruhi perilaku dan persepsi masyarakat Kabupaten Sumbawa. Paparan iklan ini dikhawatirkan dapat mendorong masyarakat untuk terlibat dalam aktivitas perjudian, yang pada gilirannya dapat menimbulkan dampak sosial dan ekonomi yang negatif.

Rencana masalah dalam penelitian ini meliputi:

1. Mengidentifikasi frekuensi dan intensitas iklan judi slot online pada situs Tokyo99 yang diterima oleh masyarakat Kabupaten Sumbawa.
2. Menganalisis hubungan antara paparan iklan dan perilaku perjudian di kalangan masyarakat Kabupaten Sumbawa.
3. Mengeksplorasi faktor-faktor demografis, psikologis, dan sosial yang mempengaruhi respon masyarakat terhadap iklan judi slot online.
4. Mengidentifikasi dampak sosial dan ekonomi yang ditimbulkan oleh iklan judi slot online terhadap masyarakat Kabupaten Sumbawa.

Rangkuman Kajian Teoritik

Penelitian ini didasarkan pada dua teori utama yang relevan, yaitu Teori Jarum Suntik dan Teori Uses and Gratifications.

1. **Teori Jarum Suntik (Hypodermic Needle Theory)**: Teori ini menyatakan bahwa media massa memiliki kekuatan yang sangat besar dalam mempengaruhi pikiran dan perilaku audiens. Media dianggap mampu "menyuntikkan" pesan langsung ke dalam

benak audiens, yang kemudian akan merespons sesuai dengan pesan yang disampaikan. Dalam konteks iklan judi slot online, teori ini mengindikasikan bahwa paparan iklan yang intens dapat langsung mempengaruhi sikap dan perilaku masyarakat untuk mencoba atau terlibat dalam aktivitas perjudian online.

2. **Teori Uses and Gratifications**: Teori ini mempelajari bagaimana individu menggunakan media untuk memenuhi kebutuhan dan mendapatkan kepuasan tertentu. Menurut teori ini, audiens secara aktif memilih dan menggunakan media berdasarkan kebutuhan pribadi mereka, seperti kebutuhan akan hiburan, informasi, atau interaksi sosial. Dalam konteks iklan judi slot online, teori ini membantu memahami mengapa masyarakat mungkin tertarik pada iklan tersebut dan bagaimana mereka menggunakan informasi yang didapat dari iklan untuk memenuhi kebutuhan atau keinginan mereka.

Dengan menggabungkan kedua teori ini, penelitian ini berupaya untuk memahami tidak hanya bagaimana iklan judi slot online dapat mempengaruhi perilaku masyarakat (Teori Jarum Suntik), tetapi juga mengapa masyarakat terpapar dan merespon iklan tersebut berdasarkan kebutuhan dan motivasi mereka sendiri (Teori Uses and Gratifications).

Tujuan Penelitian

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh iklan judi slot online pada situs Tokyo99 terhadap masyarakat Kabupaten Sumbawa. Secara khusus, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh iklan judi slot online pada situs Tokyo99 terhadap masyarakat Kabupaten Sumbawa.

Dengan penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pemahaman dampak iklan judi slot online serta menyediakan dasar untuk pembuatan kebijakan yang lebih efektif dalam melindungi masyarakat dari dampak negatif perjudian online. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan wawasan kepada pemerintah dan pemangku kepentingan lainnya dalam merumuskan strategi yang tepat untuk mengurangi dampak negatif iklan judi online. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan edukasi kepada masyarakat tentang bahaya dan dampak negatif dari perjudian online, sehingga dapat meningkatkan kesadaran masyarakat dalam menghadapi fenomena iklan judi online yang semakin marak.

Penelitian ini juga berupaya untuk menyajikan data empiris yang dapat digunakan sebagai dasar dalam mengembangkan program-program pencegahan dan intervensi yang efektif

untuk mengatasi masalah perjudian online. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya berkontribusi pada literatur akademik, tetapi juga pada upaya praktis untuk menciptakan masyarakat yang lebih sadar dan terlindungi dari pengaruh negatif iklan judi online.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kualitatif deskriptif. Metode penelitian kualitatif adalah teknik pengolahan data kualitatif yang dilakukan dalam rangka mendeskripsikan atau membahas hasil penelitian dengan pendekatan analisis konseptual dan analisis teoritik (Wekke, 2019). Penelitian kualitatif ditujukan untuk memahami fenomena sosial.

Alasan peneliti menggunakan metode pendekatan kualitatif deskriptif adalah karena metode penelitian ini dirasa tepat untuk memperoleh data yang bersifat fokus dan melalui wawancara. Penelitian kali ini akan dilakukan dengan cara turun ke lapangan untuk mendapatkan data dari objek penelitian, sehingga penelitian ini dapat dideskripsikan dengan jelas dan sesuai dengan informasi yang didapatkan.

Penelitian ini akan dilakukan di Kabupaten Sumbawa. Penelitian ini akan berlangsung pada bulan Oktober 2023 sampai bulan April 2024. Penelitian dilakukan selama kurang lebih 7 bulan.

Adapun beberapa informan subjek dalam penelitian ini adalah 5 orang, Peneliti memberi inisial kepada informan karena permintaan dari informan, dan juga untuk menjaga kerahasiaan identitas daripada informan itu sendiri. Subjek dalam penelitian ini adalah masyarakat yang bermain judi slot online di Kabupaten Sumbawa dengan rentang usia 17-33 Tahun. Berdasarkan data hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) usia tersebut merupakan pengguna internet dengan penetrasi tertinggi, bahkan dari berbagai kalangan. Subjek ini selaras dengan objek penelitian yang notabenenya adalah para pengguna internet.

Tabel 1. Nama – Nama Informan

No	Nama Informan	Usia Informan
1	MID	17 Tahun
2	ARF	19 Tahun
3	ADA	23 Tahun
4	KMH	29 Tahun
5	MDI	33 Tahun

Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini terdiri dari teknik wawancara, observasi dan dokumentasi.

1. Wawancara

   Wawancara merupakan sebuah teknik yang digunakan untuk memperoleh data langsung secara lebih mendalam dan akurat dengan tujuan menggali dan mendapatkan informasi. (Moleong, 2013). Wawancara yang dipilih dalam penelitian ini adalah wawancara semi terstruktur yakni pelaksanaan lebih bebas dan tidak terkesan kaku. Wawancara semi-terstruktur ini bertujuan untuk menemukan permasalahan secara lebih terbuka dan fleksibel sesuai dengan pedoman wawancara *(guide interview).Guide interview* yaitu pertanyaan wawancara yang sudah dipersiapkan secara sistemetis, untuk digunakan sebagai panduan dalam pelaksanaan wawancara. *Guide interview* dalam penelitian ini bersifat fleksibel dalam arti pertanyaan-pertanyaan yang diajukan dapat berkembang dan tidak berpaku pada guide *interview*.

2. Observasi

   Menurut (Nugrahani, 2014), observasi merupakan teknik untuk menggali informasi dari sumber yang berupa tempat, aktivitas, benda atau rekaman gambar. Melalui observasi dapat dilihat dan dapat di tes kebenaran terjadinya suatu peristiwa atau aktivitas. Observasi ini menggunakan jenis observasi tak berstruktur. Observasi tak berstruktur adalah observasi yang tidak dipersiapkan secara sistematis tentang apa yang akan diobservasi. Dalam melakukan pengamatan peneliti tidak menggunakan instrument yang baku, tetapi hanya berupa rambu-rambu pengamatan. Oleh sebab itu, peneliti dapat melakukan pengamatan bebas, mencatat apa yang tertarik,

melakukan analisis dan kemudian dibuat kesimpulan. Observasi ini dilakukan oleh peneliti untuk memperoleh data. Peneliti melakukan observasi langsung dengan terjun kelapangan dan dilakukan secara tidak sistematis terhadap subjek.

3. Dokumentasi

   Dalam metode penelitian ini menggunakan dokumentasi juga sebagai data pendukung. Dokumentasi merupakan suatu metode pengumpulan informasi dengan mempelajari dokumen-dokumen untuk memperoleh informasi yang berkaitan dengan masalah yang sedang dipelajari. Studi dokumentasi merupakan salah satu cara di mana peneliti kualitatif dapat memvisualisasikan perspektif subjek melalui materi tertulis atau dokumen lain yang dihasilkan langsung oleh orang-orang yang terlibat.

Analisis data kualitatif adalah sebuah upaya yang dilakukan oleh peneliti dalam mengorganisasikan data mengklasifikasikan menjadi satuan data yang dapat diolah, mensinstesiskannya, mencari dan menemukan pola, menemukan kata kunci permasalahan dan memutuskan hasil yang dihadapkan (Moleong, 2013).

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan langkah-langkah seperti yang dikemukakan oleh Miless &Huberman dalam (Herdiansyah 2010), sebagai berikut:

1. Pengumpulan data

   Proses pengumpulan data dilakukan sebelum penelitian, saat penelitian dan diakhir penelitian. Pada awal penelitian melakukan studi *pre-eliminary* yang berfungsi untuk memverifikasika dan pembuktian awal bahwa fenomena yang diteliti itu benar-benar ada (Herdiansyah, 2010). Selama penelitian melakukan pendekatan dan menjalin hubungan dengan subjek penelitian semua itu merupakan data yang dapat diolah.

2. Reduksi Data

   Reduksi data diartikan sebagai proses penggabungan dan pengklasifikasikan segala bentuk data yang diperoleh menjadi satu bentuk tulisan (*script*) yang akan dianalisis. Data dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi, diubah menjadi bentu tulisan (*script*) sesuai format masing-masing (Herdiansyah, 2010).

3. Penyajian

   Penyajian data dalan penelitian ini adalah mengelolah data setengah jadi yang sudah seragam dalam bentuk tulisan dan sudah memiliki alur tema yang jelas sesuai dengan tema-tema yang sudah dikelompokkan dan dikategorikan (Herdiansyah, 2010).

4. Verifikasi Data

   Verifikasi atau kesimpulan ialah tahap akhir dalam rangkaian analisis data kualitatif. Dalam verifikasi data ini berisi tentang uraian dari seluruh subkategori tema yang tercantum pada tabel kategorisasi dan pengkode yang sudah terselesaikan disertai dengan *queto verbatim* wawancara. Judi *Slot Online*

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perjudian merupakan permainan yang mempertaruhkan barang yang dimiliki seperti uang serta barang lainnya dengan harapan bisa memenangkannya untuk memperoleh barang taruhan berharga dan permainan ini juga mempunyai resiko yang sangat tinggi karena hasilnya yang kadang tidak pasti (Sitepu, 2015). Berdasarkan pendapat yang disampaikan oleh Sitepu peneliti menyimpulkan bahwa perjudian merupakan salah satu bentuk penyimpangan yang sering dijumpai di daerah-daerah yang ada dan permainan ini sangat digemari oleh masyarakat.

Lapangan pekerjaan yang semakin sempit, serta kebutuhan ekonomi yang dialami oleh masyarakat sekarang ini membuat mereka mencari jalan pintas untuk mendapatkan memenuhi kebutuhannya. Hal ini yang menyebabkan seseorang melakukan tindakan perjudian. Akibatnya seseorang atau sekelompok orang melakukan perjudian untuk memenuhi kebutuhannya (Irfan, 2017). Dari pendapat Irfan di atas dapat disimpulkan bahwa kebutuhan ekonomi yang dibutuhkan oleh semua orang itu berbeda, dimana ada yang melakukannya dengan cara halal yaitu bekerja tapi ada juga yang melakukannya dengan tidak halal, seperti mereka yang melakukan perjudian. Mereka yang melakukan perjudian ini dikarenakan kebutuhan sehari-hari yang tidak mencukupi serta kurangnya lapangan pekerjaan yang disediakan.

Perjudian yang sering ditemukan di lingkungan masyarakat itu ada beberapa macam dan memiliki bahan taruhan yang berbeda, salah satunya adalah judi *slot online*. Dalam hal ini pihak

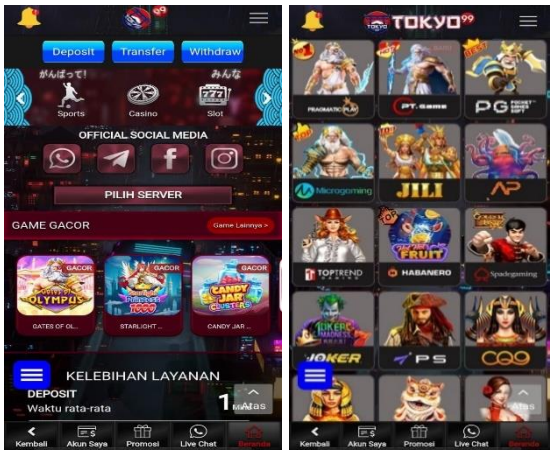
yang melakukan perjudian akan mempertaruhkan barang atau uang dimana yang menang akan mendapatkan bayaran (Fikar, 2014)

Dalam melakukan promosi, tentunya judi *slot online* ini menggunakan berbagai plattform media sosial yang banyak dikunjungi oleh masyarakat. Seperti, Whatsapp, Instagram, Telegram, Facebook, dan Youtube. Sehingga permainan judi slot online sangat mudah diterima di lingkungan masyarakat.

Judi *slot online* adalah bentuk perjudian di mana pemain memainkan mesin slot untuk mencoba keberuntungan mereka dalam memenangkan hadiah (Pratama, 2023). Prinsip dasar judi slot yaitu pemain atau biasa disebut sloter (Budiman, 2022). Judi slot bekerja dengan menggunakan generator angka acak (random number generator atau RNG) yang menghasilkan serangkaian angka secara terus-menerus. Setiap angka diwakili oleh sebuah simbol atau gambar pada gulungan mesin slot. Ketika pemain memutar mesin slot, gulungan berputar dan berhenti pada kombinasi simbol tertentu yang dihasilkan oleh RNG pada saat itu. Jika kombinasi simbol tersebut sesuai dengan pola yang ditentukan untuk memenangkan hadiah maka pemain akan memenangkan hadiah tersebut.

Setiap mesin slot memiliki payline, yaitu garis yang menentukan kombinasi simbol yang menang. Beberapa mesin slot memiliki payline horizontal sederhana, sementara yang lain memiliki payline yang lebih kompleks seperti diagonal, zigzag, atau bentuk-bentuk lainnya. Ada juga judi slot dengan simbol khusus seperti wild, scatter, dan bonus. Wild dapat menggantikan simbol lain untuk membentuk kombinasi agar menang, sementara scatter seringkali memberikan hadiah uang tunai atau putaran gratis dan bonus memberikan pemain kesempatan untuk memenangkan hadiah tambahan seperti uang tunai atau putaran gratis.

Dalam aktivitasnya selama ini, judi *slot online* digolongkan kedalam kategori judi online dan penipuan dikarenakan sifatnya yang berupa gambling, dimana hal ini sesuai dengan kriteria judi yakni, ada pihak yang bertaruh, yang dipertaruhkan berupa harta, ada penentuan menang-kalah, dan pemenang mendapatkan harta taruhan (Nugroho, 2018), sehingga dapat merusak mental dan emosional pemain, membuat candu pemain dengan tampilan item yang berwarna warni, musik dan kombinasi permainan lampu yang menarik pada aplikasi, dan manipulasi game yang dilakukan oleh admin slot terlebih platform ini diatur dengan algoritma tersendiri yang dapat membuat para sloter kalah secara permanen.



Gambar 1. Tampilan Judi Slot Online Pada Situs Tokyo99

Pemenang mendapatkan harta taruhan (Nugroho, 2018), sehingga dapat merusak mental dan emosional pemain, membuat candu pemain dengan tampilan item yang berwarna warni, musik dan kombinasi permainan lampu yang menarik pada aplikasi, dan manipulasi game yang dilakukan oleh admin slot terlebih platform ini diatur dengan algoritma tersendiri yang dapat membuat para sloter kalah secara permanen.

Faktor – Faktor Bermain Judi Slot Online

Ada beberapa faktor yang menjadi pemicu sehingga masyarakat memulai bermain judi *slot online*, dan tentunya terdapat beberapa alasan yang mendukungnya. Sebagai berikut :

1. Faktor Ekonomi

Rata-rata masyarakat memiliki penghasilan yang kurang untuk memenuhi kebutuhan hidup. Semua ini berawal dari peristiwa Covid – 19 yang melanda masyarakat di Indonesia, salah satunya ekonomi masyarakat menurun drastis. Covid-19 telah mengubah wajah sosial ekonomi dunia secara drastis dan merubah arah perekonomian global menuju resesi. Pembatasan gerak dan interaksi yang masif membawa konsekuensi pada perekonomian. Untuk memenuhi kebutuhan dan terhindar dari kemiskinan masyarakat mengambil jalan pintas melalui kegiatan berbasis *online* dan juga hal yang instan, salah satunya yakni bermain judi *slot online*. Oleh karena itu , masyarakat tertarik bermain judi *slot online* karena diimingin penghasilan yang besar, apalagi ketika mereka baru mulai mencoba dengan jumlah nominal yang sedikit kemudian diberikan kemenangan yang sangat besar, sehingga terus mencoba untuk mengulanginya.

2. Faktor Lapangan Pekerjaan

Faktor berikutnya yang mendorong masyarakat adalah kurangnya lapangan pekerjaan yang membuat mereka mengganggur. Tingginya tingkat pengangguran sangat berpengaruh terhadap masyarakat untuk melakukan atau bermain judi *slot online*. Kurangnya lapangan pekerjaan membuat mereka tidak memiliki pekerjaan tetap. Pada Januari 2024, tingkat pengangguran sebesar 3,7 persen selama tiga bulan berturut-turut. Angka ini berada dalam kisaran 3,4 persen dan 3,8 persen sejak bulan Februari 2022. Jumlah pengangguran tidak banyak berubah yaitu sebesar 6,1 juta pada bulan Januari 2024. Semakin banyaknya penganguran maka akan semakin banyak pula terjadinya penyimpangan, salah satunya yaitu perjudian. Hal inilah yang membuat masyarakat tertarik untuk bermain judi *slot online*. Selain mudah mendapatkan uang, mereka juga tidak perlu menguras banyak tenaga untuk bekerja. Masyarakat dengan tingkat pendidikan yang rendah dan tidak memiliki pekerjaan tetap, sehingga sulitnya bagi mereka untuk mendapatkan pekerjaan dan memperoleh uang untuk kebutuhannya membuat mereka tak habis pikir untuk melakukan aksi perjudian untuk mendapatkan uang.

3. Faktor Lingkungan

Faktor berikutnya yang mendorong masyarakat untuk bermain judi *slot online* adalah faktor lingkungan. Lingkungan bisa dikategorikan sebagai pemicu perilaku berjudi, diantaranya adalah tekanan dari teman-teman sebaya atau kelompok untuk berpartisipasi dalam perjudian dan metode-metode pemasaran yang dilakukan oleh pengelola perjudian. Tekanan kelompok membuat sang calon penjudi merasa tidak enak jika tidak menuruti apa yang dilakukan oleh kelompoknya. Sementara metode pemasaran yang dilakukan oleh para pengelola perjudian dengan selalu mengekspose para penjudi yang berhasil menang memberikan kesan kepada calon ppemain bahwa kemenangan dalam permainan judi *slot online* adalah suatu hal yang biasa, mudah dapat dilakukan dimana saja, dan kapan saja ketika mereka mau melakukan perjudian *slot online.*

4. Faktor Kesempatan

Dengan hadirnya perkembangan teknologi internet , kesempatan tentang mudahnya seseorang untuk mengakses situs permainan judi slot online dapat dirasakan oleh berbagai kalangan, baik itu usia dini, muda, hingga tua. Hanya dengan menggunakan *Handphone,* seseorang dapat mengakses informasi dan berkomunikasi. Seiring dengan berkembangnya zaman masyarakat mulai menyalahgunakan internet, salah satunya mengakses situs judi slot

online. Cara memainkannya pun tampaknya tidak sulit. Dari sekian pemain judi slot online, melaporkan bahwa cara memainkannya sangatlah mudah. Para pemain hanya perlu menekan tompol spin (putar) yang ditampilkan pada layar *handphone*. Kemudian mesin akan berputar sendiri dan mengacak simbol yang ada pada permainan tersebut. Mesin kemudian akan berhenti berputar, ketika simbol gambar yang terdapat sama dan membentuk pola tertentu, maka pemain dinyatakan menang.

Sebelum dan Setelah Mengenal Situs Tokyo99

Dari beberapa informan yang telah diwawncara, peneliti menemukan hasil sebelum dan sesudah mengenal situs Tokyo99. Hasil yang ditemukan sebelum mereka mengenal situs Tokyo99 adalah mereka lebih dulu mengenal judi slot online dalam bentuk aplikasi seperti RoyalQQ, dan Higgs Domino, memainkan situs selain Tokyo99, tidak mendapatkan bonus dan kemenangan yang banyak, memainkan permainan judi togel dan sepakbola.

Hasil penelitian dilapangan ditemukan juga platform dimana mereka mengenal permainan judi slot online ini, kebanyakan dari mereka menemukan situs judi slot online ini dari sosial media seperti Whatsapp, Facebook, Instagram, Telegram, dan juga Youtube. Hal ini lah yang membuat mereka tertarik, apalagi dengan beragam promosi iklan yang ditawarkan kepada calon pengguna sangatlah fantastis, namun tidak semua mendapatkan kemenangan seperti yang di ekspektasikan sebelumnya.

Setelah mencoba berbagai permainan judi slot online, masyarakat mulai menemukan situs Tokyo99 yang mereka lihat melalui sosial media. Dimana dalam situs tersebut, mereka melihat bahwa tawaran dari situs Tokyo99 lebih fantastis dan menjanjikan. Tentunya dengan beberapa bukti seperti hasil testimoni dan event yang dilaksanakan dari situs Tokyo99.

Tingkat Paparan Iklan

Tingkat paparan iklan judi slot online di Kabupaten Sumbawa cukup tinggi, terutama melalui media social seperti Facebook, Whatsapp, Instagram, Youtube, dan Telegram. Kemajuan teknologi dan peningkatan penggunaan internet di daerah tersebut telah memudahkan akses ke berbagai bentuk iklan judi slot online. Paparan yang tinggi ini meningkatkan kemungkinan masyarakat terpengaruh oleh iklan judi slot online, baik secara langsung maupun tidak langsung.

Iklan judi slot online menggunakan berbagai strategi pemasaran yang dirancang untuk menarik perhatian dan mempengaruhi perilaku konsumen. Beberapa strategi yang umum digunakan termasuk:

a. Visual yang Menarik: Iklan sering kali menggunakan gambar-gambar menarik dan warna-warna cerah untuk menarik perhatian. Visual yang menarik ini bisa membuat iklan lebih mudah diingat dan lebih menggoda.
b. Janji Keuntungan Cepat Dan Event Mingguan: Iklan sering kali menampilkan janji-janji keuntungan besar dengan investasi minimal. Klaim seperti "menang besar" atau "dapatkan uang dengan cepat" sangat menggoda, terutama bagi individu yang menghadapi kesulitan keuangan.
c. Testimoni dan Bukti Sosial: Iklan juga sering menampilkan testimoni dari orang-orang yang mengaku telah menang besar. Bukti sosial ini bisa meningkatkan kepercayaan dan membuat orang lain tertarik untuk mencoba.

Keterkaitan Teori

Dalam kajian komunikasi massa, memahami pengaruh iklan terhadap perilaku masyarakat merupakan hal yang penting, terutama dalam konteks iklan yang kontroversial seperti iklan judi slot online. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh iklan judi slot online pada situs TOKYO99 terhadap masyarakat Kabupaten Sumbawa dengan menggunakan dua teori komunikasi yang berpengaruh, yaitu Teori Jarum Suntik dan Uses and Gratification. Kedua teori ini menawarkan perspektif yang berbeda tentang bagaimana iklan tersebut mempengaruhi audiens, dan dengan menggabungkannya, kita dapat memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif tentang fenomena ini.

1. Teori Jarum Suntik

Teori Jarum Suntik, juga dikenal sebagai Teori Peluru Ajaib, merupakan salah satu teori komunikasi massa tertua yang muncul pada awal abad ke-20. Teori ini didasarkan pada asumsi bahwa media massa memiliki kekuatan yang sangat besar dan dapat mempengaruhi audiens secara langsung dan seragam. Pesan yang disampaikan melalui media dianggap dapat "disuntikkan" ke dalam pikiran audiens, menghasilkan efek yang langsung dan signifikan tanpa adanya perlawanan atau pengolahan informasi dari audiens.

Dalam konteks iklan judi slot online di situs Tokyo99, teori ini menyiratkan bahwa masyarakat Kabupaten Sumbawa yang terpapar iklan tersebut akan menerima pesan-pesan iklan secara pasif dan langsung. Artinya, iklan yang menampilkan potensi keuntungan besar dari bermain judi slot dapat mendorong audiens untuk mencoba dan terlibat dalam aktivitas perjudian tanpa banyak berpikir. Penggunaan simbol-simbol visual yang menarik dan pesan-pesan yang menggoda dalam iklan dapat secara efektif menanamkan ide bahwa judi slot adalah cara yang mudah dan cepat untuk mendapatkan uang. Hasil Wawancara dengan Informan Untuk menguatkan analisis berdasarkan Teori Jarum Suntik, berikut adalah hasil wawancara dengan lima informan yang terpapar iklan judi slot online di situs Tokyo99:

a. Informan 1 MID (17 Tahun): *"Setiap kali melihat iklan judi slot online, saya merasa tergoda untuk mencoba karena iklannya selalu menampilkan orang-orang yang menang besar. Rasanya seperti mereka ingin saya percaya bahwa saya juga bisa menang besar dengan mudah."*
b. Informan 2 ARF (19 Tahun): *"Saya tidak pernah berpikir untuk berjudi sebelumnya, tapi iklan-iklan ini selalu muncul di layar saya. Mereka membuat saya penasaran, dan akhirnya saya coba juga."*
c. Informan 3 ADA (23 Tahun): *"Melihat iklan-iklan itu terus-menerus membuat saya berpikir bahwa mungkin judi slot adalah jalan keluar dari kesulitan ekonomi saya. Saya mulai bermain meski tahu risikonya."*
d. Informan 4 KMH (28 Tahun): *"Awalnya saya hanya iseng melihat iklan, tapi semakin sering muncul, semakin saya merasa terdorong untuk mencoba. Mereka sangat meyakinkan."*
e. Informan 5 MDI (33 Tahun): *"Melihat promosi iklan judi slot online selalu membuat saya berpikir bahwa saya bisa mendapatkan uang dengan cepat. Mereka membuatnya terlihat begitu mudah dan menguntungkan."*

Hasil wawancara ini menunjukkan bahwa iklan judi slot online di situs Tokyo99 memiliki pengaruh yang kuat dan langsung terhadap perilaku audiens, sesuai dengan asumsi Teori Jarum Suntik. Audiens cenderung menerima pesan iklan secara pasif dan merasa tergoda untuk mencoba judi slot sebagai solusi cepat untuk mendapatkan uang.

2. Uses And Gratification

Di sisi lain, Teori Uses and Gratification menawarkan pendekatan yang lebih kompleks dan dinamis dalam memahami interaksi antara media dan audiens. Teori ini berfokus pada bagaimana individu secara aktif mencari media yang memenuhi kebutuhan dan keinginan mereka. Audiens tidak lagi dianggap sebagai penerima pesan yang pasif, tetapi sebagai agen aktif yang memilih media berdasarkan kebutuhan mereka, seperti kebutuhan akan hiburan, informasi, identitas pribadi, dan integrasi sosial.

Dalam analisis pengaruh iklan judi slot online, teori ini menyarankan bahwa masyarakat Kabupaten Sumbawa mungkin memilih untuk melihat iklan tersebut berdasarkan motivasi pribadi mereka. Misalnya, seseorang mungkin tertarik pada iklan judi slot karena mencari hiburan atau pelarian dari rutinitas sehari-hari. Yang lain mungkin terpengaruh oleh janji-janji keuntungan finansial yang dapat meningkatkan status sosial atau ekonomi mereka. Dalam hal ini, iklan berfungsi memenuhi kebutuhan spesifik audiens, yang kemudian meningkatkan kemungkinan mereka untuk terlibat dalam aktivitas perjudian. Hasil Wawancara dengan Informan Untuk menguatkan analisis berdasarkan Teori Uses and Gratification, berikut adalah hasil wawancara dengan lima informan yang terpapar iklan judi slot online di situs Tokyo99:

a. Informan 1 MID (17 Tahun): *"Saya sering merasa bosan dan mencari hiburan di internet apalagi kalo sudah kalah main Mobile Legends,. Ngeliat iklan jud slot online menarik perhatian saya karena banyak event kemenangan."*
b. Informan 2 ARF (19 Tahun): *"Saya tertarik dengan iklan judi slot karena janji keuntungan besar, kemudian event didalam grup nya juga banyak. Disamping saya bekerja sebagai penjaga toko, saya selalu mencari peluang baru untuk meningkatkan pendapatan."*
c. Informan 3 ADA (23 Tahun): *" Iklan judi slot terlihat seperti cara yang menyenangkan untuk menghabiskan waktu luang saya. Disatu sisi dari main slot ini bisa menambah untuk bayar kuliah saya."*
d. Informan 4 KMH (29 Tahun): *"Saya suka mencoba hal-hal baru dan iklan judi slot membuat saya penasaran. Saya ingin tahu dari sebelumnya saya bermain togel bagaimana rasanya bermain dan apakah benar bisa menang besar."*
e. Informan 5 MDI (33 Tahun): *"Saya sering melihat iklan judi slot sebagai peluang untuk mendapatkan uang tambahan. Bagi saya, itu adalah cara untuk mencoba keberuntungan, dan ya saya pernah mendapatkan keuntungan dari situs ini."*

Hasil wawancara ini menunjukkan bahwa audiens yang terpapar iklan judi slot online di situs Tokyo99 memiliki motivasi yang beragam dalam memilih untuk melihat dan mungkin terlibat dalam aktivitas perjudian. Mereka secara aktif mencari media yang memenuhi kebutuhan mereka akan hiburan, peluang finansial, atau pelarian dari rutinitas sehari-hari, sesuai dengan asumsi Teori Uses and Gratification.

3. Integrasi Kedua Teori

Mengintegrasikan Teori Jarum Suntik dan Uses and Gratification dalam analisis pengaruh iklan judi slot online pada situs Tokyo99 terhadap masyarakat Kabupaten Sumbawa memberikan pandangan yang lebih komprehensif. Sementara Teori Jarum Suntik membantu kita memahami potensi pengaruh langsung dan kuat dari iklan, Uses and Gratification memberikan wawasan tentang peran aktif audiens dalam memilih dan menafsirkan pesan iklan tersebut. Pendekatan ini memungkinkan kita untuk melihat bagaimana iklan judi slot online tidak hanya "menyuntikkan" pesan-pesan yang kuat dan langsung, tetapi juga bagaimana audiens secara aktif mencari dan menggunakan iklan tersebut untuk memenuhi kebutuhan dan keinginan mereka. Hal ini dapat menjelaskan variasi dalam respons audiens terhadap iklan, di mana beberapa individu mungkin sangat terpengaruh sementara yang lain tidak, tergantung pada kebutuhan dan motivasi pribadi mereka. Sebagai contoh, dalam konteks Kabupaten Sumbawa, faktor-faktor budaya, ekonomi, dan sosial dapat mempengaruhi bagaimana iklan judi slot online diterima dan diproses oleh masyarakat. Masyarakat yang memiliki kebutuhan ekonomi mendesak mungkin lebih rentan terhadap pengaruh iklan, sementara mereka yang memiliki pandangan negatif terhadap perjudian mungkin menolaknya. Dalam penelitian ini, metode observasi dan wawancara digunakan untuk mengumpulkan data tentang bagaimana masyarakat Sumbawa merespon iklan judi slot online di situs Tokyo99.

Dampak Bermain Judi Slot Online

Salah satu temuan penting yang ada dilapangan dalam penelitian ini adalah bahwa iklan judi slot online memiliki pengaruh signifikan terhadap perilaku perjudian di kalangan masyarakat Sumbawa. Banyak individu yang setelah terpapar iklan mencoba bermain judi slot online. Beberapa di antaranya mengalami kemenangan awal, yang kemudian mendorong mereka untuk bermain lebih sering. Namun, kebanyakan berakhir dengan kerugian finansial. Berikut beberapa dampak temuan di lapangan :

1. Masalah Keuangan

Kecanduan judi menyebabkan banyak individu mengalami masalah keuangan, termasuk hutang yang menumpuk. Hal ini berdampak negatif pada kesejahteraan keluarga dan dapat menyebabkan ketidakstabilan ekonomi.

2. Konflik Keluarga

Kecanduan judi sering kali menyebabkan konflik dalam keluarga. Pengeluaran uang untuk berjudi mengurangi anggaran untuk kebutuhan dasar keluarga, yang dapat menimbulkan ketegangan dan perselisihan. Contoh pada informan berinisial MID yang mana merupakan seorang pelajar.

3. Produktivitas

Waktu yang dihabiskan untuk berjudi mengurangi waktu yang seharusnya digunakan untuk bekerja atau belajar, yang pada akhirnya berdampak negatif pada produktivitas individu.

Ternyata judi slot online ini juga memiliki dampak yang signifikan terhadap masyarakat Kabupaten Sumbawa. Dampak tersebut meliputi peningkatan perilaku perjudian, masalah keuangan, konflik keluarga, dan penurunan produktivitas. Langkah- langkah untuk mengurangi dampak negatif tersebut meliputi regulasi yang lebih ketat, edukasi masyarakat, dan penyediaan layanan dukungan bagi mereka yang terdampak. Dengan pendekatan yang komprehensif, dampak negatif dari iklan judi slot online dapat diminimalisir, sehingga masyarakat Sumbawa yang terpengaruh dari perjudian, dapat terlindungi dari risiko yang ditimbulkan.

KESIMPULAN

Skripsi yang berjudul "Analisis Pengaruh Iklan Judi Slot Online pada Situs TOKYO99 terhadap Masyarakat Kabupaten Sumbawa" membahas mengenai dampak iklan judi slot online terhadap masyarakat di Kabupaten Sumbawa. Berdasarkan penelitian yang dilakukan, beberapa kesimpulan dapat diambil:

1. Peningkatan Paparan Iklan Judi Slot Online: Penelitian menunjukkan bahwa situs TOKYO99 telah berhasil meningkatkan paparan iklan judi slot online kepada masyarakat Kabupaten Sumbawa. Hal ini dapat berdampak pada peningkatan minat masyarakat terhadap perjudian online.

2. Pengaruh Terhadap Pola Pikir Masyarakat: Iklan judi slot online pada situs TOKYO99 juga berpotensi memengaruhi pola pikir masyarakat Kabupaten Sumbawa terkait perjudian. Masyarakat dapat menjadi lebih terbuka atau menerima perjudian sebagai aktivitas yang biasa dilakukan.
3. Respon Masyarakat: Tercatat bahwa sebagian masyarakat Kabupaten Sumbawa memberikan respon positif terhadap iklan judi slot online tersebut, sementara sebagian lainnya mungkin merasa terganggu atau tidak setuju dengan konten iklan tersebut.
4. Persepsi Terhadap Situs TOKYO99: Penelitian juga menunjukkan bahwa persepsi masyarakat terhadap situs TOKYO99 sebagai platform perjudian online dapat bervariasi, dari yang melihatnya sebagai hiburan hingga yang dianggap sebagai ancaman sosial.

Saran

Berdasarkan temuan dalam penelitian, beberapa saran dapat diajukan untuk pihak terkait, seperti:

1. Pengawasan Lebih Ketat: Pemerintah setempat perlu meningkatkan pengawasan terhadap iklan judi slot online agar tidak meresahkan masyarakat dan melanggar peraturan yang berlaku.
2. Penyuluhan dan Edukasi: Penting untuk melakukan program penyuluhan dan edukasi kepada masyarakat Kabupaten Sumbawa tentang risiko perjudian online, serta memberikan pemahaman yang lebih baik terkait dampak negatifnya.
3. Kolaborasi dengan Media Lokal: Kerjasama dengan media lokal dapat dimanfaatkan untuk menyebarkan informasi tentang bahaya perjudian online dan mengedukasi masyarakat tentang cara menghadapinya.
4. Penelitian Lanjutan: Disarankan untuk melakukan penelitian lanjutan yang lebih mendalam mengenai dampak iklan judi slot online pada situs Tokyo99 terhadap berbagai aspek masyarakat Kabupaten Sumbawa, seperti ekonomi, sosial, dan psikologis.

Berdasarkan Dengan penerapan saran-saran di atas, diharapkan dapat membantu mengurangi dampak negatif iklan judi slot online pada masyarakat Kabupaten Sumbawa dan meningkatkan kesadaran akan risiko perjudian online.

DAFTAR PUSTAKA

Agrippina, Fathia Kamila; Nugrahawati, Eni Nuraeni. (2023). Pengaruh Peran Teman Sebaya terhadap Gambling Intention pada Mahasiswa Pemain Judi Slot Online di Kota Bandung. In: *Bandung Conference Series: Psychology Science*. p. 282-290.

Ahla, H., & Setiawan, D. (2024). Peran Pendidikan Orang Tua dalam Upaya Mencegah Perjudian Online di Kalangan Remaja: Studi Kasus di Dusun Yoso Makmur Raman Aji Lampung Timur. *Journal of Contemporary Islamic Education*, *4*(2), 1-13.

Al Goni, Harki Said, Lina Wati, and Mochammad Mirza. (2024). Fenomena Perubahan Perilaku Menyimpang pada Permainan Judi Slot Online di Kota Tangerang. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 10.5: 424-435.

Azmia, N. (2021). *Fenomena Judi Online Di Kalangan Masyarakat Tanjung Harapan Kecamatan Meukek Kabupaten Aceh Selatan* (Doctoral dissertation, Universitas Teuku Umar).

Bhakti Perdana, T., Yusro, N., & Birahmat, B. (2024). *Faktor Judi Slot Online Oleh Keluarga Di Desa Sunggutan Kec. Pangkalan Lampam Kab. Ogan Komering Ilir Provinsi Sumatera Selatan* (Doctoral dissertation, Intitut Agama Islam Negeri Curup).

Dewi, D. A., & Adriansyah, M. I. (2023). Maraknya Judi Online Di Kalangan Remaja Kelurahan Derwati Kecamatan Rancasari Kota Bandung. *Jurnal Cerdik: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, *3*(1), 73-87.

Ikhtiarini, Mutiara Sweetza, and Lintang Seira Putri. (2023). *Regulasi Emosi Remaja Pecandu Judi Online Di Kelurahanmojosongo Surakarta*. Diss. UIN Raden Mas Said Surakarta.

Ismail, B. D. (2023). *FASLOT (Studi tentang Judi Slot Online di Kabupaten Soppeng)= FASLOT (Study on Online Slot Gambling in Soppeng Regency)* (Doctoral dissertation, Universitas Hasanuddin).

Pasha, M. K. (2023). Interaksi Sosial dan Motivasi Bermain Judi Online (Studi Pada Mahasiswa di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung).

Risaldo, N. I. M. *Faktor-Faktor Pendorong Perilaku Judi Slots Online Pada Masyarakat Yang Berpenghasilan Dibawah Umk*. Diss. UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2023.

Ryandito, A. *Permainan Judi Online Dalam Kajian Sosiologi Perilaku Menyimpang (Studi Terhadap Mahasiswa Pemain Judi Online Di Perguruan Tinggi X Di Jakarta* (Bachelor's thesis, Program Studi Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta).

Sroyer, R. Y., Ghofur, M. A., & Rinata, R. A. (2022). *Representasi Gambaran Diri Perempuan dalam Iklan Kejar Slot VIP di Channel Youtube Jacson Zeran* (Doctoral dissertation, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Tribhuwana Tunggadewi).

Yuliadi, I., & Pratama, H. A. (2024, January). Motif Perjudian Online (Slot) di Kalangan Masyarakat Sumbawa (Studi Kasus Desalabuhan Aji Kec. Tarano Kab. Sumbawa Besar). In *Proceeding Of Student Conference* (Vol. 2, No. 6, pp. 59-69).

Yulinar, Tania. (2023). *Fenomena Pemain Judi Online Slot yang Berstatus Pengangguran di Kecamatan Kragilan, Kabupaten Serang, Provinsi Banten*. Diss. Universitas Jenderal Soedirman.