

## **Dampak Tayangan Konten Youtube "Close The Door" Terhadap Pemenuhan Kebutuhan Informasi Bahaya Judi Online**

**Naufal Abdullah Almahdi**

Prodi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik  
Universitas Negeri Surabaya  
Email: naufal.19061@mhs.unesa.ac.id

**Tsuroyya, S.S., M.A.**

Prodi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik  
Universitas Negeri Surabaya  
Email: tsuroyya@unesa.ac.id

### **Abstrak**

Tujuan dari riset ini adalah untuk mengetahui pengaruh terpaan media tayangan konten Close The Door terhadap pemenuhan kebutuhan informasi subscriber terkait bahaya judi online. Strategi yang dipakai dalam riset ini adalah metode survei. Diantaranya, riset ini memilih analisis kuantitatif. Kajian akan dilaksanakan pada kanal Youtube Deddy Corbuzier dan survei akan dibagikan melalui Google Form kepada subscriber kanal Youtube Deddy Corbuzier di dalam grup Telegram CloseTheDoor. Sampel dari riset ini akan diambil dari subscriber aktif yang sudah menonton tayangan konten Close The Door pada episode "Ada Artis Judi Online Jadi Caleg!!Tau Kalian!? Fakta Gelap Tiktok Dan Gacor!!". Hasil dari riset ini adalah skor rata-rata pada variabel X terpaan media tayangan konten Close The Door terhadap variabel Y pemenuhan kebutuhan informasi subscribe terkait bahaya judi online, didapatkan hasil akhir pengujian yaitu bahwasanya terdapat pengaruh variabel X dengan variabel Y secara signifikan sebesar 54,2%. Dan derajat hubungan antara kedua variabel tersebut sebesar 0,736 yang masuk dalam kategori tinggi.

**Kata Kunci:** Pengaruh Terpaan Media, Close The Door, Judi *Online*, YouTube

### **Abstract**

The purpose of this research is to examine the influence of exposure to the media content "Close The Door" on subscribers' information needs related to online gambling risks. The research strategy employed is a survey method, specifically quantitative analysis. The study will be conducted on Deddy Corbuzier's YouTube channel, and the survey will be distributed via Google Form to subscribers of Deddy Corbuzier's channel within the CloseTheDoor Telegram group. The research sample will consist of active subscribers who have watched the "Close The Door" content in the episode titled "Ada Artis Judi Online Jadi Caleg!!Tau Kalian!? Fakta Gelap Tiktok Dan Gacor!!." The results of this research indicate that there is a significant influence (54.2%) of exposure to "Close The Door" media content (variable X) on subscribers' information needs related to online gambling risks (variable Y). The degree of relationship between these two variables is 0.736, which falls into the high category.

**Keywords:** Media Exposure, Close The Door, Online Gambling, YouTube

### **PENDAHULUAN**

Perubahan yang telah terjadi dalam teknologi dan internet telah berdampak pada penggunaannya dengan cara yang berbeda, beberapa di antaranya positif. Salah satu aspek positif sekaligus negatif dari kemajuan teknologi ini adalah kemudahan. Kemajuan dalam bidang teknologi dan internet saat ini telah membuat berbagai aspek kehidupan menjadi lebih mudah, yang dimaksudkan untuk semua orang, mulai dari orang tua hingga anak-anak. Namun, kemudahan ini juga dapat memungkinkan munculnya aktivitas yang sebelumnya tidak terkenal di dunia internet, seperti perjudian *online* (Zurohman et al., 2016).

Perjudian online, atau yang juga dikenal sebagai cyber gambling, adalah jenis perjudian yang dilaksanakan secara online melalui perangkat seperti komputer atau smartphone. Dalam jenis permainan ini, setiap pemain menetapkan dan menempatkan taruhannya sebelum memasuki meja taruhan dan memilih salah satu dari berbagai pilihan yang tersedia. Pemain yang berhasil memilih dengan benar akan dianggap sebagai pemenang, sementara pemain yang gagal atau kalah harus membayar taruhan sesuai dengan jumlah yang telah disepakati. Poker, Domino, Capsa, Casino, Bola, dan lainnya adalah beberapa jenis permainan judi online. Pasal 27 ayat (3) Undang-Undang ITE No.11/2008 mengatur permainan judi online dengan mewajibkan seseorang untuk dengan

sengaja dan tanpa izin mendistribusikan, menstramisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi atau dokumen elektronik yang berisi perjudian, dikenakan pidana penjara paling lama enam tahun atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (Budiman et al., 2021)

Berdasarkan informasi yang dilansir dari laman goodstat.id, pada tahun 2023, sebuah laporan yang dikeluarkan oleh Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK), menyatakan bahwa transaksi judi online di Indonesia sudah mencapai angka lebih dari Rp200 triliun. Pada laporan tersebut juga ditemukan bahwa terdapat sebanyak 2,7 juta oran perjudian online di Indonesia pada tahun 2023. Informasi yang didapatkan juga mengatakan bahwa sebanyak 77% pemain judi online hanya bermodal di bawah Rp100 ribu, yang mana menunjukkan bahwa kebanyakan para perjudian online di Indonesia berasal dari kalangan menengah ke bawah. Perjudian online di Indonesia terus mengalami peningkatan setiap tahunnya dan terus memberikan kerugian yang besar terhadap negara Indonesia. Selain itu, laporan PPATK menunjukkan peningkatan dalam jumlah transaksi judi online di Indonesia dari tahun 2017 hingga 2022, dengan total perputaran uang mencapai Rp190 triliun. Menurut siaran pers Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo), total transaksi judi online di Indonesia diperkirakan mencapai Rp200 triliun. Selain itu, masyarakat diperkirakan mengalami kerugian sebesar Rp27 triliun setiap tahun (Andila, 2023).

Perilaku judi online yang saat ini menjadi populer di kalangan masyarakat Indonesia memiliki konsekuensi yang cukup serius berupa ketergantungan yang besar. Ketergantungan tersebut dapat mendatangkan konsekuensi yang merugikan seperti terjerat dalam akumulasi hutang yang substansial, sehingga berdampak buruk bagi para pemain judi online. Oleh karena itu, perlu dilakukan upaya edukatif guna mengantisipasi dan mencegah munculnya ketergantungan terhadap aktivitas perjudian online (Nurganingsih, 2023).

Pentingnya pemahaman terhadap konsekuensi merugikan dari praktik judi online menjadi faktor krusial dalam penanganan permasalahan ini. Dengan melakukan edukasi yang holistik, dimungkinkan untuk memberikan pemahaman yang mendalam mengenai risiko kesehatan mental, keuangan, dan sosial yang terkait dengan aktivitas perjudian online. Pengembangan program edukatif yang optimal merupakan langkah berikutnya dalam upaya untuk meningkatkan kesadaran akan hal tersebut. Kolaborasi dengan komunitas, institusi pendidikan, dan otoritas terkait dapat membentuk platform yang lebih luas guna menyampaikan informasi yang penting terkait hal itu. Pemanfaatan media sosial juga dapat berfungsi sebagai

instrumen yang efektif untuk mencapai beragam kelompok usia dan segmen masyarakat (Dannyrizqi, 2023).

Salah satu platform media massa terbesar di dunia, YouTube memungkinkan pengguna untuk berbagi video dan informasi, di mana platform ini termasuk ke dalam golongan content communities (Nurudin, 2013). Youtube merupakan platform media sosial yang mampu membagikan video secara daring, fungsi utama dari platform ini adalah untuk menjadi sarana saling berbagi, mencari, dan menonton video yang bisa diakses dari seluruh penjuru dunia melalui sebuah aplikasi atau situs (Eribka et al., 2017). Deddy Corbuzier merupakan salah satu konten kreator Youtube terbesar di Indonesia, setelah pensiun dari dunia pertelevisian, dia mulai merintis untuk membuat konten di kanal Youtube. Tercatat pada laman socialblade.com, ia mulai membuat kanal Youtube pada 8 Desember tahun 2009, namun kanal Youtube ini mulai dikenal oleh masyarakat sejak dia mulai fokus untuk membuat konten podcast di Youtube yang diberi judul Close The Door. Video pertama dari podcast Close The Door yang mendapatkan atensi cukup tinggi dari masyarakat diunggah pada 7 September 2019, yang menjadi narasumber adalah seorang aktris Indonesia yang cukup banyak diperbincangkan oleh masyarakat Indonesia saat itu yaitu Livi Zheng, di mana video tersebut sudah ditonton oleh lebih dari 1,42 juta masyarakat (Sari, 2020).

Oleh karena itu, kanal Youtube Deddy Corbuzier mampu menjadi salah satu platform yang bisa digunakan untuk memberikan edukasi pada masyarakat karena memiliki jangkauan yang sangat luas melalui konten podcast Close The Door. Pada tanggal 3 Oktober 2023, kanal youtube Deddy Corbuzier mengeluarkan sebuah episode podcast baru yang membahas terkait bahaya judi online dengan Ferry Irwandi sebagai narasumber dengan judul "Ada Artis Judi Online Jadi Caleg!!Tau Kalian!?! Fakta Gelap Tiktok Dan Gacor!!- Ferry Irwandi Podcast". Pada episode podcast tersebut membahas tentang kondisi ekonomi Indonesia yang sedang melemah dikarenakan salah satu penyebabnya adalah perjudian online. Dalam podcast tersebut juga dijelaskan bagaimana seseorang bisa terjerumus untuk memainkan judi online, yaitu salah satunya yang paling terbanyak melalui influencer dan konten streaming.

Sampai saat ini episode tersebut sudah ditonton kurang lebih sebanyak 2,7 juta penonton dan terus bertambah setiap harinya. Dalam episode podcast tersebut berhasil menuai diskusi dan pembahasan yang serius mengenai bahaya tentang judi online. Salah satu komentar menyebutkan bahwa permasalahan terkait judi online sudah sangat meresahkan di kalangan masyarakat, dan

sangat diperlukan untuk adanya edukasi terkait hal tersebut. Dalam komentar yang lain juga menyebutkan bahwa permasalahan terkait judi online sudah sampai kepada anak sekolah dasar, dikatakan bahwa anak-anak tersebut mendapatkan informasi terkait judi online melalui tayangan streaming yang ada di platform media sosial. Hal tersebut bisa terjadi karena edukasi terkait judi online tidak cukup dilakukan oleh pemerintah, dan diperlukan elemen lain untuk bisa menyampaikan edukasi terkait bahaya judi online ini agar bisa memutus mata rantai dari permasalahan ini. Edukasi perlu dilakukan menggunakan platform yang paling efektif untuk dapat menjangkau masyarakat secara luas dalam menyampaikan informasi. Pada saat ini, masyarakat cenderung memperoleh informasi melalui platform media sosial karena kemudahan akses yang memungkinkan mereka untuk mengaksesnya secara fleksibel, kapan pun dan di mana pun. Terutama dengan kemajuan teknologi komunikasi, media sosial, seperti youtube, telah melibatkan hampir semua aspek kebutuhan masyarakat, termasuk penyediaan informasi dan hiburan (Faiqah et al., 2016).

Teori yang diusulkan oleh Helbertz Blummer dan Elihu Katz pada tahun 1974, *Uses and Gratification*, digunakan dalam penelitian ini. Pengguna media aktif terlibat dalam pemilihan dan penggunaan media, menurut Blumer dan Katz, dan mereka berusaha menemukan sumber media yang paling efisien untuk memenuhi kebutuhan mereka. Mereka menekankan pendekatan humanistik terhadap media massa, menyoroti otonomi manusia dan wewenang untuk mengelola interaksi dengan media Blumer dan Katz juga meyakini bahwa terdapat beragam motivasi di antara audiens dalam menggunakan media (Nurudin, 2009). Peneliti menggunakan hubungan penelitian ini dengan teori *Uses and Gratification* untuk menganalisis dan melihat bagaimana podcast *Close The Door* mempengaruhi kebutuhan informasi peneliti tentang bahaya judi online.

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, muncul pertanyaan mengenai dampak paparan podcast dan kanal Youtube Deddy Corbuzier terhadap pemenuhan kebutuhan informasi terkait bahaya judi online. Dalam penelitian ini, populasi yang akan diteliti adalah masyarakat Indonesia yang merupakan pelanggan atau subscriber Youtube Deddy Corbuzier yang telah menonton podcast pada episode “Ada Artis Judi Online Jadi Caleg!!Tau Kalian!? Fakta Gelap Tiktok Dan Gacor!!”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terpaan Youtube Deddy Corbuzier, terutama pada konten podcast *Close The Door*, dalam episode “Ada Artis Judi Online Jadi Caleg!!Tau Kalian!? Fakta Gelap Tiktok Dan Gacor!!” dapat memberikan pengaruh terhadap pemenuhan kebutuhan informasi terkait bahaya judi online pada para subscriber

saat menonton atau merespons podcast yang ada. Maka dengan itu, peneliti merasa perlu adanya penelitian mengenai “Dampak Tayangan Konten Youtube ‘Close The Door’ Terhadap Pemenuhan Kebutuhan Informasi Bahaya Judi Online”.

## **METODE**

Pendekatan kuantitatif yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan metode penelitian survei eksplanatori (Sugiyono, 2019), didasarkan pada teori positivisme dan digunakan untuk menyelidiki populasi atau sampel khusus. Setelah instrumen penelitian digunakan untuk mengumpulkan data, analisis kuantitatif atau statistik dilakukan. Hipotesis yang dibuat digambarkan dan diuji sebagai tujuan dari penelitian ini.

Metode survei adalah sebuah metode penelitian yang melibatkan pengumpulan data dari sampel yang diambil dari populasi yang lebih besar. Data yang dikumpulkan melalui survei digunakan untuk mempelajari distribusi, kejadian yang terkait, dan hubungan antara variabel sosiologis dan psikologis. Tujuannya adalah untuk meningkatkan pemahaman kita tentang populasi secara umum melalui analisis data yang diperoleh dari sampel yang representatif (Sugiyono, 2019).

Dalam penelitian ini, populasi yang digunakan adalah subscriber kanal Youtube Deddy Corbuzier yang sudah menonton podcast “Close The Door” pada episode “Ada Artis Judi Online Jadi Caleg!!Tau Kalian!? Fakta Gelap Tiktok Dan Gacor!!”. Menurut sumber data yang diakses pada kanal Youtube Deddy Corbuzier bahwa jumlah viewers pada podcast episode tersebut per 6 Juni 2023 adalah sebanyak 2.696.444 (dua juta enam ratus sembilan puluh enam ribu empat ratus empat puluh empat) viewers.

Dalam penelitian ini, peneliti memilih sampel yang dapat mewakili populasi dengan memperhatikan kriteria-kriteria penelitian yang ditetapkan. Pertimbangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah mengambil sampel dari populasi penonton podcast “Close The Door” pada episode “Ada Artis Judi Online Jadi Caleg!!Tau Kalian!? Fakta Gelap Tiktok Dan Gacor!!” di kanal Youtube Deddy Corbuzier. Sebagai hasil dari perhitungan rumus, didapatkan 399.941 sampel, jika dibulatkan menjadi 400 sampel yang dibutuhkan pada penelitian ini. Selanjutnya terdapat sampel tambahan yang akan digunakan untuk melakukan uji instrumen berupa uji validitas dan uji reabilitas yaitu 10% dari total sampel (400) dan diambil dari responden diluar sampel utama yang berjumlah 40 responden.

Metode purposive sampling digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data untuk penelitian ini. Teknik ini merupakan penentuan sampel dengan pertimbangan

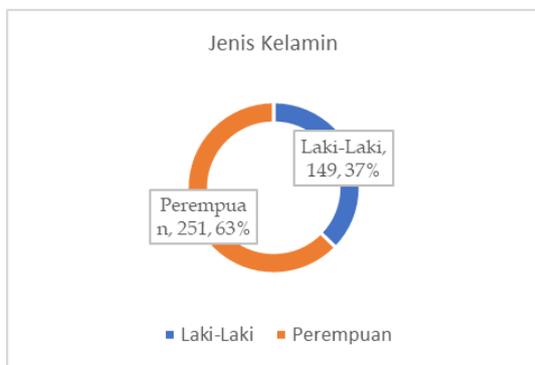
tertentu yang sesuai dengan penelitian (Sugiyono, 2001). Peneliti memilih subscriber kanal Youtube Deddy Corbuzier yang menonton konten podcast “Close The Door” pada episode “Ada Artis Judi Online Jadi Caleg!!Tau Kalian!? Fakta Gelap Tiktok Dan Gacor!!” sebagai sampel penelitian. Teknik purposive sampling dipilih karena cocok untuk penelitian kuantitatif dan yang tidak melakukan generalisasi (Sugiyono, 2001).

Pada tanggal 15 Desember 2023, kuesioner tersebut telah disebarluaskan secara daring menggunakan Google Form. Kuesioner tersebut dibagikan ke dalam grup telegram CloseTheDoor (t.me/corbuzierpodcast), yang beranggotakan 64.896 anggota per tanggal 21 Februari 2024 dan memerlukan waktu selama kurang lebih 67 hari. Dari proses tersebut, terdapat 400 responden yang telah memberikan respons mereka pada kuesioner yang dibagikan oleh peneliti melalui Google Form.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**Analisis Deskriptif**

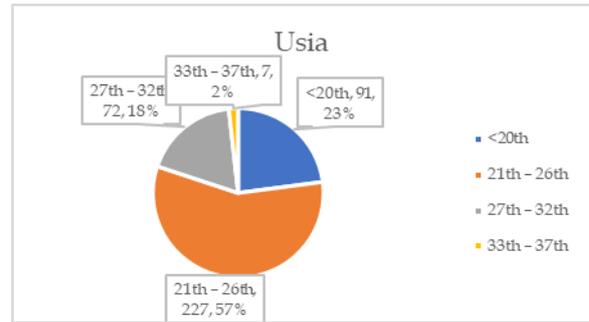
**1. Karakteristik Berdasarkan Jenis Kelamin**



Gambar 1 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin (Sumber: Data diolah oleh peneliti, 2024)

Dapat dilihat bahwa distribusi responden berdasarkan jenis kelamin menunjukkan bahwa mayoritas adalah perempuan, dengan jumlah mencapai 251 individu atau 62,75% dari total responden. Sementara itu, responden laki-laki berjumlah 149 individu, atau 37,25% dari total responden. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penonton tayangan konten Close The Door dalam episode “Ada Artis Judi Online Jadi Caleg!!Tau Kalian!? Fakta Gelap Tiktok Dan Gacor!!” didominasi oleh jenis kelamin perempuan.

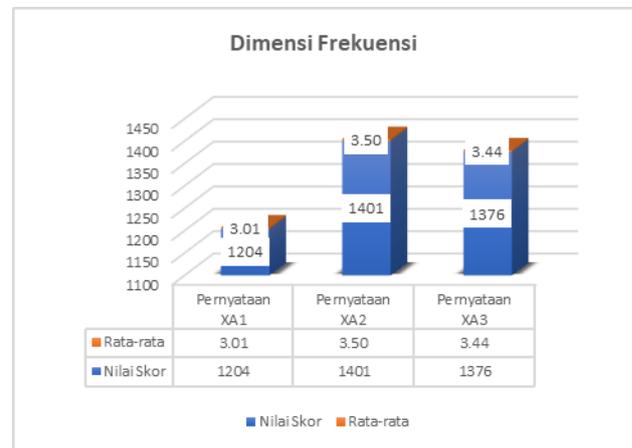
**2. Karakteristik Berdasarkan Usia**



Gambar 2 Karakteristik Responden Berdasarkan Usia (Sumber: Data diolah oleh peneliti, 2024)

Dapat dilihat bahwa karakteristik responden berdasarkan usia menunjukkan bahwa kelompok usia 21-26 tahun mendominasi dengan total 227 individu atau 56,75%. Kelompok usia kedua terbesar adalah 20 tahun ke bawah dengan total 91 individu atau 22,75%. Sementara itu kelompok usia 33-47 tahun dan 38 tahun ke atas memiliki jumlah terkecil yaitu masing-masing 7 dan 3 individu dengan persentase keduanya hanya 2,5%.

**3. Analisis Deskriptif Dimensi Frekuensi**

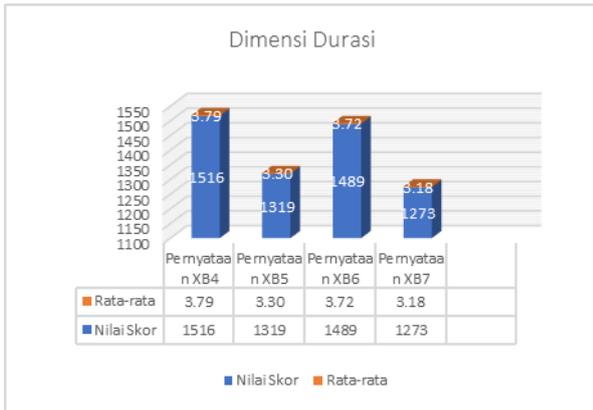


Gambar 3 Grafik Pernyataan Dimensi Frekuensi (Sumber: Data diolah oleh peneliti, 2024)

Dalam penelitian ini, didapatkan hasil bahwa pernyataan XA2, "Saya sering berinteraksi dengan tayangan konten Close The Door melalui like, share, atau komentar di episode ‘Ada Artis Judi Online Jadi Caleg!!Tau Kalian!? Fakta Gelap Tiktok Dan Gacor!!’", memperoleh skor tertinggi dengan total 1401 dan rata-rata 3,50.

Hal ini dapat disimpulkan bahwa tayangan "Close The Door" berhasil menarik perhatian dan partisipasi aktif dari audiensnya, menunjukkan bahwa interaksi melalui media sosial seperti like, share, dan komentar merupakan indikator penting dalam mengukur keterlibatan audiens terhadap konten yang disajikan (Papacharissi & Rubin, 2000).

#### 4. Analisis Deskriptif Dimensi Durasi

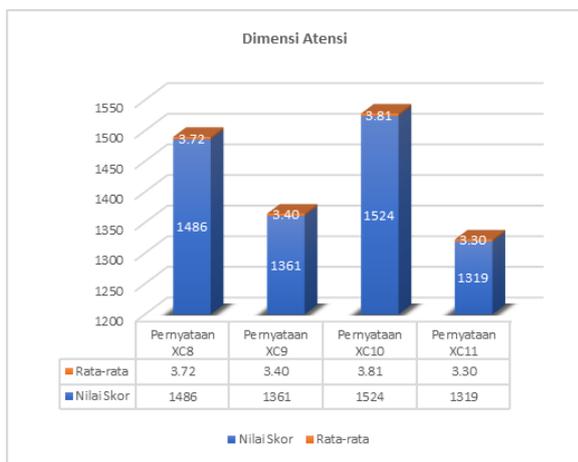


Gambar 4 Grafik Pernyataan Dimensi Durasi(Sumber: Data diolah oleh peneliti, 2024)

Pada indikator Durasi, pernyataan nomor XB4, "Saya menonton seluruh episode tayangan 'Ada Artis Judi Online Jadi Caleg!! Tau Kalian!? Fakta Gelap Tiktok Dan Gacor!!' hingga selesai," memperoleh skor tertinggi secara keseluruhan (skor 1516 dan rata-rata 3,79).

Hasil ini menunjukkan bahwa tayangan konten tersebut sangat menarik dan berhasil menjaga perhatian penonton sepanjang durasinya. Menonton hingga akhir episode mencerminkan tingkat keterlibatan yang tinggi dari audiens terhadap topik yang dibahas, yang esensial untuk merancang strategi konten yang dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman yang mendalam tentang bahaya judi online.

#### 5. Analisis Deskriptif Dimensi Atensi



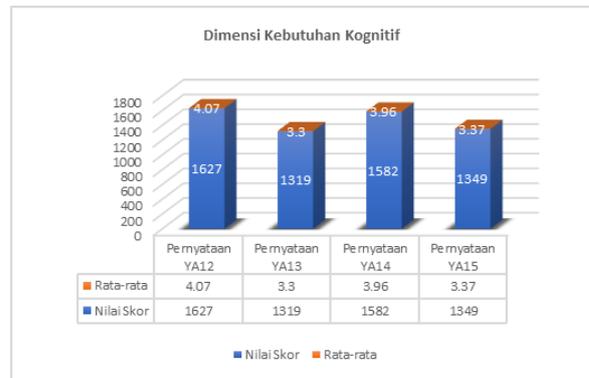
Gambar 5 Grafik Pernyataan Dimensi Atensi (Sumber: Data diolah oleh peneliti, 2024)

Pada dimensi atensi, pernyataan nomor XC10, "Saya secara aktif mengikuti setiap informasi yang disajikan dalam episode tayangan konten," mencapai skor tertinggi secara keseluruhan (skor 1524 dan rata-rata 3,81).

Hal ini menunjukkan bahwa banyak dari responden yang aktif dan fokus dalam memperhatikan tayangan

konten Close The Door pada episode "Ada Artis Judi Online Jadi Caleg!! Tau Kalian!? Fakta Gelap Tiktok Dan Gacor!!". Hal tersebut menunjukkan bahwa tayangan konten tersebut berhasil menarik perhatian para responden yang menonton karena penonton merasa relevan dengan informasi yang disajikan dalam tayangan konten tersebut. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang mengatakan bahwa konten yang menarik dan relevan dengan kebutuhan informasi penonton, berperan penting dalam mempertahankan perhatian mereka sepanjang video (Ramdhini & Fatoni, 2020).

#### 6. Analisis Deskriptif Dimensi Kebutuhan Kognitif

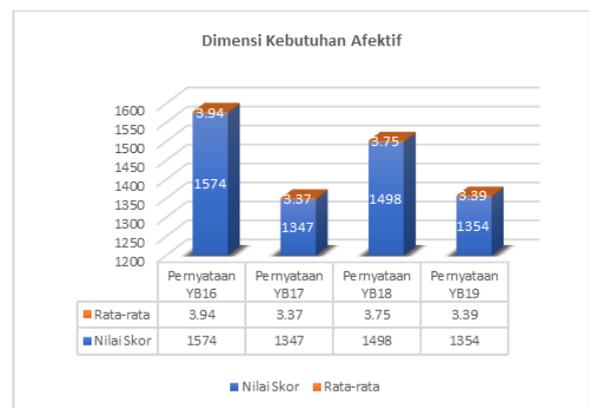


Gambar 6 Grafik Pernyataan Dimensi Kebutuhan Kognitif (Sumber: Data diolah oleh peneliti, 2024)

Pada dimensi kebutuhan kognitif, pernyataan nomor YA12, "Saya merasa episode tayangan konten 'Ada Artis Judi Online Jadi Caleg!! Tau Kalian!? Fakta Gelap Tiktok Dan Gacor!!' memberikan informasi yang berguna dan mendalam tentang bahaya judi online," mencapai skor tertinggi secara keseluruhan (skor 1627 dan rata-rata 4,07)

Dapat disimpulkan bahwa banyak dari responden yang mendapatkan pengetahuan baru sehingga kebutuhan informasi mereka terpenuhi melalui tayangan konten Close The Door. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang mengatakan bahwa masyarakat yang secara rutin mendapatkan terpaan media cenderung memperoleh wawasan yang lebih mendalam dibandingkan mereka yang sedikit mendapatkan terpaan media (Muslimah dkk., 2020).

#### 7. Analisis Deskriptif Dimensi Kebutuhan Afektif

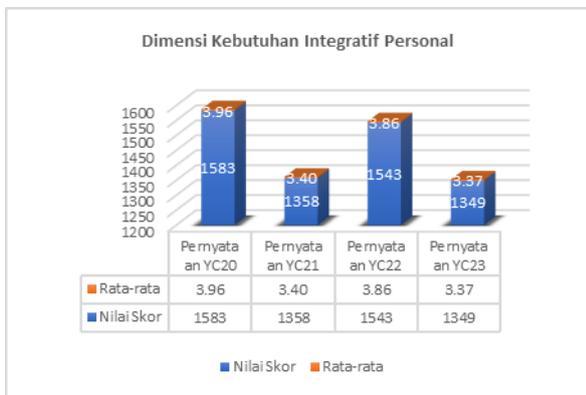


Gambar 7 Grafik Pernyataan Dimensi Kebutuhan Afektif (Sumber: Data diolah oleh peneliti, 2024)

Pada dimensi kebutuhan afektif, pernyataan nomor YB16, "Episode tayangan konten 'Ada Artis Judi Online Jadi Caleg!! Tau Kalian!?' Fakta Gelap Tiktok Dan Gacor!!' berhasil membangkitkan perasaan empati terhadap orang-orang yang terkena dampak buruk dari bahaya judi online," mencapai skor tertinggi secara keseluruhan (skor 1574 dan rata-rata 3,94)

Hal ini menunjukkan bahwa responden merasa terkoneksi secara emosional saat menonton tayangan konten "Close The Door", Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang mengatakan bahwa media massa memiliki kemampuan untuk mempengaruhi emosi dan persepsi, serta dapat membentuk dan mengubah pandangan realitas dalam lingkungan sosial (Shanty & Puspita, 2015).

### 8. Analisis Deskriptif Dimensi Kebutuhan Integratif Personal



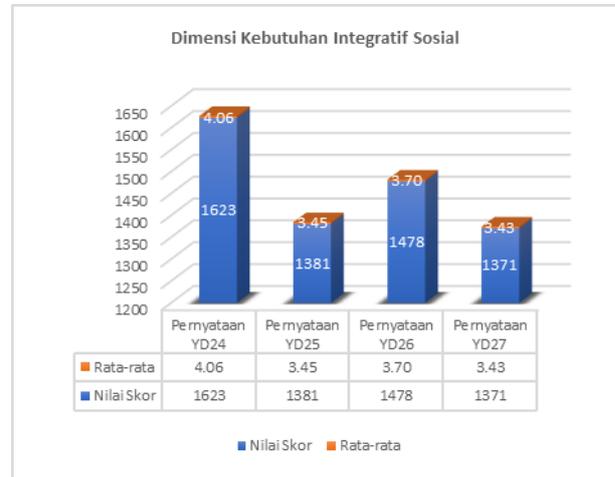
Gambar 8 Grafik Pernyataan Dimensi Kebutuhan Integratif Personal (Sumber: Data diolah oleh peneliti, 2024)

Dalam dimensi kebutuhan integratif personal, pernyataan nomor YC20, "Tayangan konten 'Ada Artis Judi Online Jadi Caleg!! Tau Kalian!?' Fakta Gelap Tiktok Dan Gacor!!' membantu saya merenungkan nilai-nilai dan keputusan pribadi saya terkait bahaya judi online," memperoleh skor tertinggi secara keseluruhan (skor 1583 dan rata-rata 3,96).

Hal ini mengindikasikan bahwa tayangan Close The Door pada episode "Ada Artis Judi Online Jadi Caleg!!Tau Kalian!?' Fakta Gelap Tiktok Dan Gacor!!" memberikan informasi yang mampu membuat para responden untuk bisa mengambil keputusan terbaik pada diri mereka terkait bahaya judi online. Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian yang menyatakan bahwa penggunaan media sosial menunjukkan bahwa audiens memilih serta mengkonsumsi media berdasarkan kebutuhan dan kepuasan yang ingin mereka capai, yang juga

mencerminkan kebutuhan integratif personal mereka (Karunia H et al., 2021).

### 9. Analisis Deskriptif Dimensi Kebutuhan Integratif Sosial



Gambar 9 Grafik Pernyataan Dimensi Kebutuhan Integratif Sosial (Sumber: Data diolah oleh peneliti, 2024)

Pernyataan nomor YD24, "Tayangan konten 'Ada Artis Judi Online Jadi Caleg!! Tau Kalian!?' Fakta Gelap Tiktok Dan Gacor!!' memberikan pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana bahaya judi online dapat memengaruhi hubungan sosial di masyarakat," memperoleh skor tertinggi dalam dimensi kebutuhan integratif sosial dengan total skor 1623 dan rata-rata 4,06.

Hal ini menunjukkan bahwa tayangan konten Close The Door dalam episode "Ada Artis Judi Online Jadi Caleg!!Tau Kalian!?' Fakta Gelap Tiktok Dan Gacor!!" mampu memberikan informasi kepada para penontonnya yang membuat mereka sadar tentang dampak dari bahaya judi online dalam kehidupan sosial bermasyarakat. Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian yang mengatakan bahwa media sosial saat ini memberikan kesempatan bagi individu untuk terlibat dalam interaksi sosial yang lebih luas, sehingga memperkuat ikatan sosial dan memenuhi kebutuhan akan integrasi sosial mereka (Papacharissi & Rubin, 2000).

**Uji Normalitas**

Tabel 1 Hasil Uji Normalitas Data.

		Unstandardized Residual
N		251
Normal Parameters <sup>ab</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	6.83486651
Most Extreme Differences	Absolute	.052
	Positive	.052
	Negative	-.041
Test Statistic		.052
Asymp. Sig. (2-tailed)		.095 <sup>c</sup>

Setelah melihat hasil uji normalitas di atas, dapat dilihat bahwa nilai sigma menunjukkan angka 0,035, yang berarti lebih besar dari 0,05, kesimpulannya adalah bahwa data berdistribusi normal.

**Analisis Regresi Linier Sederhana**

Tabel 2 Hasil Analisis Regresi Linier Sederhana

Coefficients <sup>a</sup>					
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
	1 (Constant)	18.919	1.847		
Terpaan Media	1.033	.048	.736	21.714	.000

Berdasarkan data tabel di atas, dapat diketahui bahwa nilai konstanta ( $\alpha$ ) adalah 18,919, sementara itu nilai koefisien regresi linier atau tingkat kepercayaan ( $\beta$ ) adalah 1,033. Koefisien b, yang juga dikenal sebagai koefisien regresi, menunjukkan bahwa rata-rata perubahan variabel Y untuk setiap perubahan satu unit pada variabel X. jika b positif, ini menunjukkan peningkatan, sedangkan jika b negatif, ini menunjukkan penurunan. Dengan demikian, hal ini menghasilkan persamaan regresi linier sebagai berikut:

$$Y = 18,919 + 1,033X$$

Keterangan:

$$Y = \text{Kebutuhan Informasi Bahaya Judi Online}$$

X = Terpaan Media Tayangan Konten Close The Door

Nilai konstanta ( $\alpha$ ) sebesar 18,919 mencerminkan tingkat konsistensi pemenuhan kebutuhan informasi terkait bahaya judi *online*, menunjukkan bahwa dengan terpaan media tayangan konten "Close The Door" yang tetap atau konstan, maka kebutuhan informasi ini memiliki nilai 18,919. Koefisien regresi ( $\beta$ ) sebesar 1,033 mengindikasikan bahwa setiap peningkatan satu unit dalam terpaan media tayangan tersebut akan meningkatkan pemenuhan kebutuhan informasi terkait bahaya judi *online* sebesar 1,033 unit. Dengan koefisien regresi yang bernilai positif, disimpulkan bahwa pengaruh terpaan media tayangan "Close The Door" terhadap pemenuhan kebutuhan informasi terkait bahaya judi *online* adalah positif.

**Uji Korelasi**

Tabel 3 Hasil Uji Korelasi Variabel X Terhadap Variabel Y

		Terpaan Media	Kebutuhan Informasi
Terpaan Media	Pearson Correlation	1	.736**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	400	400
Kebutuhan Informasi	Pearson Correlation	.736**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	400	400

Setelah melihat hasil tabel diatas, didapatkan bahwa nilai signifikansi menunjukkan 0,000 dan nilai korelasi Pearson menunjukkan angka 0,736. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa nilai signifikansi (sig) sebesar 0,00 yang lebih kecil dari 0,005 menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara variabel X (terpaan media tayangan "Close The Door") dan variabel Y (pemenuhan kebutuhan informasi terkait bahaya judi *online*). Dengan nilai korelasi sebesar 0,758, hubungan antara variabel X dan variabel Y adalah kuat, menunjukkan tingkat keterkaitan yang tinggi antara terpaan media tayangan "Close The Door" dan pemenuhan kebutuhan informasi terkait bahaya judi *online*.

**Uji Koefisien Determinasi**

Tabel 4 Hasil Uji Koefisien Determinasi

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.736 <sup>a</sup>	.542	.541	6.768

Berdasarkan tabel yang sudah disajikan di atas, dapat dilihat bahwa nilai R square atau koefisien determinasi adalah 0,542. Hal ini berarti bahwa nilai koefisien determinasi memiliki nilai setara 54,2%. Nilai tersebut mengindikasikan bahwa dampak terpaan media tayangan "Close The Door" terhadap pemenuhan kebutuhan informasi subscriber mencapai 54,2%, menunjukkan kontribusi yang signifikan terhadap pemenuhan kebutuhan informasi terkait bahaya judi *online*. Namun, ada 45,8% pemenuhan kebutuhan informasi yang tidak dipengaruhi oleh terpaan media tayangan "Close The Door" dan dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak termasuk dalam penelitian ini, diperoleh dari perhitungan  $100\% - 54,2\% = 45,8\%$ .

**Uji Hipotesis (Uji T)**

Tabel 5 Hasil Uji Hipotesis

Coefficients <sup>a</sup>						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
		1	(Constant)	18.919		
	Terpaan Media	1.033	.048	.736	21.714	.000

Berdasarkan tabel di atas, nilai t adalah 21,714, dan nilai signifikansi adalah 0,000, kurang dari tingkat signifikansi 0,05. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa ada hubungan antara pemenuhan kebutuhan informasi tentang bahaya judi online dan faktor terpaan media tayangan konten Close The Door.

Selanjutnya, nilai statistik t hitung akan diuji dengan membandingkannya dengan nilai t tabel. Nilai T tabel dapat dihitung dengan menggunakan rumus berikut:

$$df = n - k$$

$$= 400 - 2 = 398$$

Keterangan:

n = jumlah responden      k = jumlah variabel

Dengan demikian, nilai t tabel pada taraf signifikansi 0,05 adalah 1,649. Berdasarkan hasil tersebut, menunjukkan bahwa nilai t hitung lebih besar dari t tabel ( $21,714 > 1,649$ ). Oleh karena itu, model regresi dapat digunakan untuk memprediksi terpaan media tayangan konten "Close The Door" terhadap pemenuhan kebutuhan informasi terkait bahaya judi *online*. Dengan demikian, H<sub>a</sub> diterima dan H<sub>0</sub> ditolak, serta terpaan media tayangan konten "Close The Door" memiliki pengaruh yang signifikan terhadap jumlah informasi yang dibutuhkan subscriber tentang risiko perjudian *online*. Dengan kesimpulan ini, peneliti dapat menyatakan bahwa terdapat hubungan antara terpaan media tayangan konten "Close The Door" terhadap pemenuhan kebutuhan informasi subscriber terkait bahaya judi *online*.

**PENUTUP**

**Simpulan**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh terpaan media tayangan konten Close The Door terhadap pemenuhan kebutuhan informasi subscriber terkait bahaya judi online, dan seberapa besar pengaruh tersebut. Berdasarkan hasil penelitian, terpaan media tayangan konten Close The Door memiliki pengaruh yang kuat dan signifikan terhadap pemenuhan kebutuhan informasi subscriber. Kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari 27 pernyataan, dengan 11 pernyataan untuk variabel X dan 16 pernyataan untuk variabel Y. Data ini diperoleh setelah peneliti membagikan kuesioner kepada 400 responden.

Setelah penelitian dilakukan oleh peneliti, hasilnya menunjukkan bahwa pengaruh terpaan media tayangan konten Close The Door terhadap pemenuhan kebutuhan informasi subscriber adalah sebesar 0,542 atau 54,2%. Temuan ini mengindikasikan bahwa variabel X, yang mencakup frekuensi, durasi dan atensi terhadap tayangan konten Close The Door, memiliki pengaruh terhadap kebutuhan informasi subscriber terkait bahaya judi online dengan indikator kebutuhan afektif, kebutuhan kognitif, kebutuhan integratif personal dan kebutuhan integratif sosial. Semakin tinggi nilai terpaan media tayangan konten Close The Door, semakin tinggi juga pemenuhan kebutuhan informasi subscriber terkait bahaya judi online. Dengan demikian, sekitar 54,2% pengaruh dalam pemenuhan kebutuhan informasi dapat dijelaskan oleh terpaan media tayangan konten Close The Door, sementara sisanya sekitar 45,8% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak termasuk dalam penelitian ini.

Penelitian ini menunjukkan bahwa terpaan media melalui Youtube mempermudah penyampaian pesan dari tayangan konten Close The Door kepada subscriber. Temuan ini sejalan dengan pandangan bahwa media sosial berperan sebagai perantara *online* yang memperkuat hubungan antara pengguna dan ikatan sosial. Dengan demikian, Youtube menjadi platform yang efektif untuk menyebarkan pesan dan memperluas jangkauan audiens (Nagari dan Setyando, 2020)..

### Saran

Berdasarkan hasil penelitian, analisis, dan kesimpulan, peneliti mengajukan beberapa saran berikut: kepada pihak kanal YouTube Deddy Corbuzier, disarankan untuk lebih memperhatikan penggunaan dan penulisan judul yang mudah diingat, menjaga durasi video agar tidak terlalu lama, serta memilih topik dan tema yang lebih menarik bagi para subscriber. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan ketertarikan dan kenyamanan penonton, sehingga penerimaan informasi dari tayangan konten akan lebih baik dan maksimal. Selain itu, untuk peneliti selanjutnya disarankan untuk menggunakan platform media lain selain YouTube, seperti *reels* di Instagram atau platform TikTok, untuk penelitian terkait kebutuhan informasi bahaya judi online, agar dapat memberikan pengaruh lebih tinggi terhadap pemenuhan kebutuhan informasi.

### DAFTAR PUSTAKA

- Andila, A. (2023, October 9). *Transaksi Judi Online di Indonesia Sudah Mencapai 200 Triliun, Kominfo Berantas Platform Judi Online!* Goodstat.Id. <https://goodstats.id/article/transaksi-judi-online-di-indonesia-sudah-mencapai-200-triliun-kominfo-berantas-platform-judi-online-fMVZI>
- Budiman, A., Alicia, G. (K. S., Rahmawati, M., & Abidin, Z. (2021). Mengatur Ulang Kebijakan Tindak Pidana di Ruang Siber. *Institute for Criminal Justice Reform*.
- Dannyrizqi, M. (2023, November 17). *Membangun Kesadaran Tentang Judi Online: Edukasi Sebagai Solusi Konten iniMembangun Kesadaran Tentang Judi Online: Edukasi Sebagai Solusi*. Kompasiana.Com. <https://www.kompasiana.com/dannyrizqi/65573447edff763f0330ff02/membangun-kesadaran-tentang-judi-online-edukasi-sebagai-solusi>
- Eribka, O. :, David, R., Sondakh, M., & Harilama, S. (2017). Pengaruh Konten Vlog dalam Youtube terhadap Pembentukan Sikap Mahasiswa Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Sam Ratulangi. In *Acta Diurna: Vol. VI* (Issue 1).
- Faiqah, F., Nadjib, M., & Amir, A. S. (2016). Youtube Sebagai Sarana Komunikasi Bagi Komunitas Makassarvidgram. In *Jurnal Komunikasi KAREBA* (Vol. 5, Issue 2).
- Karunia H, H., Ashri, N., & Irwansyah, I. (2021). Fenomena Penggunaan Media Sosial : Studi Pada Teori Uses and Gratification. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, 3(1), 92–104. <https://doi.org/10.47233/jteksis.v3i1.187>
- Muslimah, F., Saeni, E., Rifki, M., Ompusunggu, L., & Maliha, A. (2020). Indonesia Dampak Tayangan Talkshow Televisi Indonesia Lawyers Club (ILC) Terhadap Mahasiswa. *Jurnal Public Relations (J-PR)*, 1(1), 11–14. <https://doi.org/10.31294/JPR.V1I1.186>
- Nurganingsih, S. (2023, November 25). *Cegah Ketergantungan Judi Online Perlu Edukasi Berkelanjutan*. Rm.Id. <https://rm.id/baca-berita/nasional/198747/cegah-ketergantungan-judi-online-perlu-edukasi-berkelanjutan>
- Nurudin. (2009). *Pengantar Komunikasi Massa* (1st ed.). Rajawali Pers.
- NURUDIN, N. (2013). Media Sosial Baru dan Munculnya Revolusi Proses Komunikasi. *Komunikator*, 5(02). <https://journal.umy.ac.id/index.php/jkm/article/view/207>
- Papacharissi, Z., & Rubin, A. M. (2000). Predictors of internet use. *Journal of Broadcasting and Electronic Media*, 44(2), 175–196. [https://doi.org/10.1207/s15506878jobem4402\\_2](https://doi.org/10.1207/s15506878jobem4402_2)
- Ramdhini, V. C., & Fatoni, A. (2020). Pengaruh Intensitas Menonton Video Youtube Dan Kredibilitas Beauty Vlogger Terhadap Keputusan Pembelian (Studi Channel Youtube Suhay Salim Video ‘Wardah InstaPerfect Review Tutorial Swatches’). *Scriptura*, 10(2), 53–59. <https://doi.org/10.9744/scriptura.10.2.53-59>
- Sari, R. P. (2020). *Sebelum Sukses dengan Podcast, Deddy Corbuzier Coba Beragam Konten Halaman all - Kompas.com*. Kompas.Com. <https://www.kompas.com/hype/read/2020/12/01/172521566/sebelum-sukses-dengan-podcast-deddy-corbuzier-coba-beragam-konten?page=all>
- Shanty, P., & Puspita, A. (2015). *Aspek Kognitif, Afektif, Dan Behavioral Terkait Informasi Ekonomi Dan Investasi Di Kalangan Wakil Pialang Berjangka Studi Pada Karyawan PT. Victory International Futures Malang*.
- Sugiyono. (2001). *Statistika Untuk Penelitian*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (2nd ed.). Alfabeta.
- Zurohman, A., Marhaeni, T., Astuti, P., Tjaturahono, D., & Sanjoto, B. (2016). *Journal of Educational Social Studies Dampak Fenomena Judi Online terhadap Melemahnya Nilai-nilai Sosial pada Remaja (Studi di Campusnet Data Media Cabang Sadewa Kota Semarang)*. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jess>