

PENGARUH DIGITAL DAN PINJAMAN *ONLINE* TERHADAP JUDI *ONLINE*: *SOCIAL INFLUENCER* SEBAGAI VARIABEL MODERASI

* Safier Ramdani¹, Ash Shoffi Hana Fadhilah², Sinta Sri Ramdona³

^{1,2,3} Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA

^{*)}safier_ramdani@uhamka.ac.id

Informasi Artikel

Draft awal: 5 Desember 2024
Revisi : 20 Desember 2024
Diterima : 25 Desember 2024
Available online: 26 Desember 2024

Keywords: *Digital, Online Loans, Social Influencer, Online Gambling, Analysis Decision Tree*

Tipe Artikel : Research paper
(Kuantitatif/Kualitatif)



Diterbitkan oleh Prodi Manajemen
Fakultas Ekonomi dan Bisnis
Universitas Muhammadiyah
Surabaya

ABSTRACT

The purpose of this study is to determine the effect of digital access and online gambling. Social influencers are used as moderating variables to strengthen digital access and lending in online gambling. This study uses quantitative descriptive analysis methodology with purposive sampling technique. The population of this study consisted of 210 students enrolled in private universities in LLDIKTI Region III. The collected data were analyzed using quantitative descriptive analysis and decision tree analysis, as well as multicollinearity, R-Square, t-statistics and f-statistics. The results of the study based on regression analysis show that digital has a significant positive impact on online gambling, social social influencers do not strengthen digitalization and online loans on online gambling. Decision tree analysis revealed that social influencer variables have a significant impact on a person's decision to engage in online gambling. This research is expected to enrich the literature and provide an overview of how digitalization, online loans, and social influencers can influence people to play online gambling using regression analysis and decision tree analysis.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh kemudahan akses digital dan pinjaman online terhadap judi online. Social influencer digunakan sebagai variabel moderasi yang memperkuat akses digital dan pinjaman online terhadap judi online. Penelitian ini menggunakan metodologi penelitian analisis deskriptif kuantitatif dengan teknik pengambilan sampel purposive sampling. Populasi yang digunakan pada penelitian ini yaitu mahasiswa yang berkuliah di wilayah Perguruan Tinggi Swasta (PTS) yang terdaftar di LLDIKTI Wilayah III dengan jumlah sampel sebanyak 210 sampel. Data yang dikumpulkan tersebut di analisa menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan analisis model pohon keputusan (*Decision Tree*), selain itu juga melakukan uji deskriptif kuantitatif, uji validitas dan uji reabilitas, uji multikolerasi, uji R-Square, uji t-statistik dan f-statistik, dan uji decision tree. Hasil penelitian berdasarkan analisis regresi menunjukkan bahwa digital berpengaruh positif signifikan terhadap judi online, pinjaman online berpengaruh positif signifikan terhadap judi online, social influencer tidak memperkuat digital dan pinjaman online terhadap judi online. Analisis decision tree menghasilkan bahwa variabel social influencer memiliki pengaruh yang kuat terhadap seseorang untuk melakukan judi online. Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya literatur dan memberikan gambaran mengenai digital, pinjaman online, social influencer dapat mempengaruhi seseorang bermain judi online berdasarkan analisis regresi dan analisis *decision tree*.

PENDAHULUAN

Berkembangnya teknologi dan informasi membuat Indonesia mempunyai harapan untuk menjadi negara maju dan sepadan dengan negara-negara lain, sehingga terwujudlah tujuan untuk menciptakan Indonesia Emas 2045. Mewujudkan Indonesia emas pada tahun 2045 merupakan langkah pemerintah dalam membangun Indonesia menjadi pusat dunia yang sangat ketat persaingannya. Dalam mempersiapkan tujuan tersebut generasi muda termasuk Gen-Z yang lahir pada tahun 1997-2012 dengan rentang usia 12-27 tahun yang akan menjadi generasi berkualitas, berkompeten, dan berdaya saing tinggi sehingga menjadikan Indonesia maju dan sejahtera, mirisnya visi ini dirusak dengan maraknya judi online oleh generasi yang seharusnya menjadi generasi emas tersebut.

Fenomena judi online bukan hal asing bagi generasi muda di zaman modern saat ini. Permainan ini marak dilakukan karena menjadi alternatif bagi para pemainnya untuk terus menyalurkan kesenangannya dalam berjudi. Penelitian oleh (Nurdiana *et al.*, 2022) judi online adalah suatu bentuk permainan yang menggunakan uang atau barang sebagai bahan taruhannya dan kemudian pemenangnya akan ditentukan lewat suatu permainan seperti kartu atau undian melalui media elektronik dengan akses internet sebagai perantaranya. Berdasarkan data Pusat Pelaporan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) transaksi judi online di Indonesia pada tahun 2017 – 2023 mencapai 157 juta dengan perputaran uang mencapai Rp 190 triliun, aktivitas transaksi judi online ini terus mengalami peningkatan selama enam tahun terakhir, dengan pencapaian terbesar ditahun 2023.

Tabel 1. Nilai Transaksi Judi Online di Indonesia dari Tahun 2017- 2023

Tahun	Jumlah Transaksi
2017	Rp 2.009.676.571.607,00
2018	Rp 3.975.512.890.359,00
2019	Rp 6.183.134.907.079,00
2020	Rp 15.768.525.166.418,00
2021	Rp 57.910.725.296.081,00
2022	Rp 104.417.674.955.287,00
2023	Rp 327.000.000.000.000,00

Sumber: Data Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK)

Maraknya permainan judi online dipermudah dengan adanya kemajuan digital yang semakin pesat dengan menyediakan berbagai layanan sehingga memudahkan para pemain menggunakannya. Kemudahan akses digital dalam penelitian (Fikriana

dan Irsyad, 2023) menyatakan bahwa digitalisasi memudahkan masyarakat dalam melakukan aktivitas secara cepat tanpa harus bertatap muka dan memiliki pengaruh terhadap perilaku seseorang untuk bermain judi online. Individu semakin kuat untuk melakukan permainan judi online dengan akses digitalisasi yang mudah. Penelitian lain oleh (Elvia *et al.*, 2023) menyatakan bahwa kemudahan akses digital memiliki pengaruh negatif signifikan terhadap permainan judi online sehingga dimanfaatkan oleh bandar taruhan judi online untuk mendapatkan keuntungan dengan akses yang mudah. Adanya kemudahan akses tersebut membuat seseorang yakin dalam menggunakan teknologi yang menurut individu tersebut memberikan manfaat terutama dalam bermain judi online.

Penelitian (Kent *et al.*, 2024) dalam penelitiannya menyatakan digitalisasi dapat meningkatkan pemasaran yang berkaitan dengan perilaku tidak baik untuk para anak-anak di Kanada. Menurut (Rachubinska *et al.*, 2024) memperoleh bahwa digitalisasi saat ini menyebabkan seseorang melakukan tindakan dan kebiasaan yang buruk, salah satu dari kebiasaan tersebut adalah melakukan permainan judi online dengan akses yang mudah. Kedua penelitian tersebut menjelaskan bahwa digitalisasi menjadi wadah akan perilaku individu yang menggunakannya terutama dalam permainan judi online.

Salah satu kemajuan dari digitalisasi saat ini, banyak dimanfaatkan oleh masyarakat yaitu dengan adanya layanan pinjaman online, tetapi malah disalahgunakan sebagai taruhan untuk bermain judi online. Penelitian (Sofyan, 2023) menyatakan bahwa pinjaman online memiliki dampak negatif yang signifikan terhadap judi online yang kecenderungan generasi muda yang malas dalam bekerja dan ingin serba cepat dan instan. Penelitian lain oleh (Rohmah dan Khodijah, 2024) pinjaman online digunakan oleh para pelaku judi online untuk mendapatkan uang demi melakukan taruhan berikutnya pada permainan judi online. Berdasarkan penelitian (Oksanen *et al.*, 2021) menyatakan bahwa permainan judi online di generasi muda dipengaruhi adanya perkembangan layanan pinjaman online yang menyebabkan makin maraknya masyarakat tersebut melakukan permainan judi online. Individu yang bermain judi online, akan semakin besar keinginannya untuk melakukan taruhan yang besar terutama melalui pinjaman online.

Penelitian yang dilakukan (Amelia dan Amal, 2024) menyatakan perilaku finansial *technology* dalam pinjaman online pada generasi milenial berupa investasi dapat menimbulkan perilaku buruk yang tinggi terhadap aktivitas berjudi dalam permainan saham. Permainan saham cenderung mirip dengan

permainan perjudian online. Penelitian yang dikemukakan oleh (Hakansson, 2020) menyatakan bahwa perilaku masyarakat di Swedia dalam melakukan pinjaman menimbulkan perilaku kecanduan dalam konsumtif termasuk di dalamnya melakukan permainan judi. Penelitian oleh (Senocak *et al.*, 2024) menyatakan bahwa adanya adiksi terhadap perilaku finansial *technology* dalam pinjaman online yang menyebabkan masyarakat Turki juga mengalami kecanduan dalam melakukan permainan judi online. Ketiga penelitian memperlihatkan bahwa layanan pinjaman online yang seharusnya dapat membantu menstabilkan ekonomi masyarakat justru menjadi masalah dengan digunakannya sebagai taruhan bermain judi online.

Kemudahan digital dan pinjaman online merupakan faktor yang berkontribusi terhadap permainan judi online, namun *social influencer* juga menjadi wadah yang dapat mempengaruhi seseorang melakukan judi online melalui media sosial. Penelitian yang dilakukan oleh (Gabriela *et al.*, 2023) menyebutkan bahwa faktor dari *influencer* yang mempromosikan video di media sosial mengenai judi online berpengaruh terhadap keputusan pengikutnya dalam bermain judi. Penelitian yang dikemukakan oleh (Affan dan Saefudin, 2023) situs judi online memanfaatkan *influencer* untuk mempromosikan video permainan judi online di media sosial, yang artinya maka akan semakin banyak masyarakat yang menggunakan situs judi online.

Penelitian oleh (Faganel *et al.*, 2024) menyatakan online komunitas dan *social influencer* menyebabkan perilaku dan partisipasi masyarakat Slovenia dalam permainan judi online. Penelitian yang dilakukan (Jancey *et al.*, 2024) menyatakan *social influencer* melalui media sosial mempengaruhi masyarakat di Australia dalam berperilaku buruk berupa melakukan kegiatan rokok elektrik. *Influencer* yang mempromosikan video di media sosial menjadi pengaruh atas perilaku seseorang. Penelitian lain oleh (Fathoni *et al.*, 2024) menyatakan para pengguna media sosial yang memasarkan produk mereka cenderung diperhatikan oleh pengikutnya dan dapat mempengaruhi individu untuk menonton pertandingan sebuah permainan judi online. Temuan ini menunjukkan bahwa *influencer* menjadi faktor yang langsung memberikan dampak terhadap perilaku individu terutama pada pengikutnya di media sosial. Maraknya permasalahan ini menjadi penting untuk terciptanya Indonesia Emas 2045, oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh kemudahan akses digital dan pinjaman online terhadap judi online. *Social influencer* digunakan

sebagai variable moderasi yang memperkuat akses digital dan pinjaman online terhadap judi online. Manfaat penelitian ini diharapkan dapat memperkaya literatur, memberikan gambaran kepada pemangku kepentingan atau pemerintah terhadap indikator yang menyebabkan para pemain judi online melakukan kegiatan tersebut.

LANDASAN TEORI

Theory of Technology Acceptance Model (TAM)

Theory of technology acceptance model yang dikenal sebagai TAM dikemukakan oleh (Venkatesh, 2000). Teori TAM merupakan sebuah konsep dari dua keyakinan utama yaitu mengenai pandangan individu terhadap kemudahan dalam menggunakan teknologi dan pandangan tentang manfaat teknologi yang membentuk sejauh mana individu percaya bahwa teknologi memberikan manfaat dalam kehidupannya (Venkatesh, 2000). Teori TAM penting untuk memahami pengaruh antara variabel kemudahan akses digitalisasi terhadap judi online. Dalam teori TAM, individu menggunakan teknologi didasarkan pada sikap dan niat yang memberikan manfaat untuk dirinya baik secara informasi maupun komunikasi yang pada akhirnya menentukan perilaku dalam penggunaan teknologi. Dengan demikian berdasarkan teori TAM, keputusan individu dalam menggunakan teknologi berkaitan dengan kemudahan akses digitalisasi sehingga menimbulkan keinginan individu dalam permainan judi online yang dianggap mudah dalam mengaksesnya.

Theory of Psychoanalysis

Theory of psychoanalysis yang dikemukakan oleh (Freud, 1983) menjelaskan bahwa pikiran bawah sadar mengatur setiap perilaku manusia, terdapat tiga bagian penting dari kepribadian manusia yaitu id, ego, dan superego. Id sebagai pengatur di alam bawah sadar berisi dorongan-dorongan dan naluri dasar. Ego sebagai pengatur yang dapat disadari sebagai penengah antara id dan superego, sedangkan superego sebagai penggambaran sifat manusia untuk tunduk dan patuh terhadap norma sosial, etika, dan nilai masyarakat. *Theory of psychoanalysis* digunakan untuk memahami pengaruh pinjaman online terhadap judi online, munculnya suatu perilaku individu didasari pertama kali oleh unsur id atas dasar kesenangan. Kesenangan bernilai positif maka akan menguntungkan, sebaliknya jika bernilai negatif akan menimbulkan kerugian karena id tidak dapat dikendalikan oleh superego dan ego. Individu yang melakukan judi online hanya ingin memenuhi kebutuhannya untuk bersenang-senang dan akan selalu penasaran akan permainan tersebut sehingga

melakukan berbagai cara terutama untuk meminjam uang di pinjaman online sebagai bentuk menyalurkan kesenangannya.

Theory of Social Learning

Theory of social learning dikemukakan oleh Albert Bandura tahun 1960, menjelaskan mengenai pembelajaran individu terjadi melalui pengamatan, peniruan, dan pemodelan dari orang lain maupun yang dilihat olehnya dan dipengaruhi oleh faktor perhatian, motivasi, sikap, dan emosi (Bandura, 1977). Individu menerima suatu informasi dan menimbulkan suatu perilaku berdasarkan pembelajaran terhadap pengamatan, peniruan dan pemodelan orang lain. Teori belajar sosial digunakan untuk memahami pengaruh dari variabel *social influencer* yang memperkuat variabel kemudahan digitalisasi, pinjaman online terhadap judi online. *Influencer* yang mempromosikan video atau foto ke media sosial mempengaruhi perilaku yang ditimbulkan dari pengikutnya berdasarkan yang dilihat terutama dalam mempromosikan pinjaman online maupun judi online. Fenomena ini memperlihatkan bahwa pengaruh sosial dari seorang *influencer* dapat memengaruhi perilaku individu atas interaksi dari pemodelan yang ditunjukkan di sosial media.

Pengaruh Digital Terhadap Judi Online

Kemudahan dalam bermain judi online dipermudah dengan adanya kemajuan digitalisasi yang semakin berkembang di era globalisasi saat ini, penelitian (Fikriana dan Irsyad, 2023) bahwa kemudahan digital memberikan kemudahan untuk masyarakat dalam melakukan aktivitas secara cepat tanpa harus bertatap muka. Penelitian (Elvia *et al.*, 2023) digitalisasi merupakan teknologi informasi yang mempermudah masyarakat terhubung dengan dunia maya. Pada penelitian (Rachubinska *et al.*, 2024) diperoleh hasil positif signifikan penggunaan teknologi terhadap kebiasaan buruk individu salah satunya adalah sikap berlebihan pada permainan. Penelitian (Scandroglio *et al.*, 2023) menghasilkan bahwa variabel digitalisasi mempunyai pengaruh positif signifikan terhadap perilaku pelajar di Italia terhadap permainan judi online. Temuan tersebut menghasilkan bahwa terdapat pengaruh kemudahan digitalisasi terhadap judi online, dengan akses yang mudah individu akan lebih cepat dalam melakukan permainan judi online.

Penelitian tersebut sesuai dengan *Theory Technology Acceptance Model* (TAM) yang menunjukkan dua keyakinan persepsi kemudahan penggunaan teknologi dan persepsi manfaat teknologi dapat menentukan perilaku seseorang dalam menggunakan kemudahan akses digital (Venkatesh,

2000). *Theory Technology Acceptance Model* (TAM) menjelaskan bahwa individu bermain judi online didukung oleh akses digitalisasi yang lebih mudah untuk ditemukan dan dimainkan, dengan demikian peneliti membentuk hipotesis:

H1: Digital berpengaruh positif terhadap judi online.

Pengaruh Pinjaman Online Terhadap Judi Online

Pinjaman online yang seharusnya membantu perekonomian masyarakat yang membutuhkan uang dengan cepat malah disalahgunakan sebagai taruhan judi online. Penelitian (Arifin, 2018) menjelaskan bahwa pinjaman online adalah sebuah layanan keuangan digital yang memudahkan masyarakat melakukan pinjaman dengan syarat dan ketentuan yang mudah dan fleksibel dibandingkan dengan lembaga keuangan konvensional. Penelitian oleh (Sofyan, 2023) menyatakan bahwa pinjaman online memiliki dampak negatif yang signifikan terhadap judi online yang kecenderungan generasi muda yang malas dalam bekerja dan ingin serba cepat dan instan. Penelitian selanjutnya oleh (Maharani *et al.*, 2017) menjelaskan bahwa taruhan dalam judi online berpengaruh terhadap perilaku seseorang yang melakukan pinjaman online.

Penelitian (Oksanen *et al.*, 2021) menghasilkan bahwa pinjaman online berpengaruh positif signifikan terhadap permainan judi online. Hasil penelitian oleh (Lakew *et al.*, 2024) bahwa terdapat pengaruh positif signifikan antara digital *payment* terhadap perilaku permainan judi online. Fenomena pinjaman online memiliki keterkaitan dengan *Theory of Psychoanalysis* (Freud, 1983) yang menunjukkan bahwa suatu tingkah laku didasarkan atas keinginan id sebagai bentuk kesenangan tanpa memikirkan nilai-nilai sosial atau superego dan ego nya. Kecenderungan individu melakukan pinjaman online dikarenakan proses nya yang instan dan mudah sehingga digunakan sebagai taruhan dalam berjudi, dengan demikian peneliti membentuk hipotesis:

H2: Pinjaman online berpengaruh positif terhadap judi online.

Pengaruh Social Influencer Memoderasi Digital Terhadap Judi Online

Kemudahan digital mawadahi *influencer* untuk dapat memengaruhi seseorang melakukan judi online, penelitian (Affan dan Saefudin, 2023) *influencer* merupakan seseorang yang melakukan kegiatan promosi dengan menyebarluaskan informasi suatu produk di media sosial. Hasil penelitian (Gabriela *et al.*, 2023) menyebutkan bahwa faktor dari *influencer* yang mempromosikan video di media sosial mengenai judi online berpengaruh terhadap keputusan

pengikutnya dalam bermain judi. Hasil penelitian (Fathoni *et al.*, 2024) memperoleh hasil positif signifikan jika marketing yang dilakukan dengan menggunakan media sosial dapat meningkatkan atensi terhadap orang yang menonton dan melakukan pertandingan dalam sebuah permainan online. Penelitian oleh (McCall *et al.*, 2024) memperoleh hasil positif signifikan antara pengaruh *role* model dunia olahraga dalam marketing permainan yang disponsori permainan judi. *Influencer* sebagai model yang perilakunya diamati oleh pengikutnya relevan dengan *theory social learning* (Bandura, 1977) melalui pembelajaran sosial dari orang lain sebagai bentuk pemodelan meliputi penambahan atau pengurangan perilaku yang diobservasi sehingga tanpa sadar dapat memengaruhi keputusan seseorang melakukan judi online karena mempunyai tokoh yang dianggap dapat menjadikan keuntungan bagi suatu individu yang melihat, dengan demikian peneliti membentuk hipotesis:

H3 : *Social influencer* memperkuat digital terhadap judi online.

Pengaruh *Social Influencer* Memoderasi Pinjaman Online Terhadap Judi Online

Social Influencer mempromosikan video maupun foto di media sosial dengan memberikan informasi menarik dalam pinjaman online dan judi online, berdasarkan penelitian (Affan dan Saefudin, 2023) *influencer* merupakan seseorang yang melakukan kegiatan promosi dengan menyebarkan informasi suatu produk di media sosial. Hasil penelitian (Gabriela *et al.*, 2023) menyatakan bahwa faktor *influencer* dan artis yang melakukan *endorsement* terhadap judi online mempengaruhi pengambilan keputusan pada generasi emas untuk berdeposit. Hasil penelitian oleh Pada penelitian (Senocak *et al.*, 2024) menghasilkan positif signifikan antara pengaruh perilaku finansial *technology* masyarakat Turki yang mengalami kecanduan terhadap aktivitas melakukan permainan judi online. *Influencer* sebagai model yang perilakunya diamati oleh pengikutnya relevan dengan *theory social learning* (Bandura, 1977) melalui pembelajaran sosial dari orang lain sebagai bentuk pemodelan meliputi penambahan atau pengurangan perilaku yang diobservasi sehingga tanpa sadar dapat memengaruhi keputusan seseorang melakukan judi online karena mempunyai tokoh yang dianggap dapat menjadikan keuntungan bagi suatu individu yang melihat, dengan demikian peneliti membentuk hipotesis:

H4: *Social influencer* memperkuat pinjaman online terhadap judi online.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metodologi analisis deskriptif kuantitatif dan analisis *decision tree* dengan teknik pengambilan sampel *purposive sampling*. Populasi yang digunakan pada penelitian ini yaitu mahasiswa yang berkuliah di wilayah Perguruan Tinggi Swasta (PTS) yang terdaftar di LLDIKTI Wilayah III. Berdasarkan *purposive sampling* didapatkan 15 Perguruan Tinggi yang memiliki kriteria sampel yang digunakan sebagai berikut: (1) Responden berkuliah di kampus Perguruan Tinggi Swasta di LLDIKTI Wilayah III, (2) Responden masih berkuliah aktif sebagai mahasiswa, (3) Responden berada disemester 2,4,6,8. Diperoleh jumlah sampel yang sebanyak 210 mahasiswa. Data yang dikumpulkan tersebut di uji menggunakan:

1. Uji deskriptif kuantitatif
2. Uji validitas dan reliabilitas
3. Uji multikolerasi
4. Uji R-Square
5. Uji t-statistik dan f-statistik
6. Uji *decision tree* (pohon keputusan).

Analisis ini dilakukan dengan Partial Least Square (PLS), dengan model sebagai berikut:

$$Y = \alpha + \beta_1 X_1 + \beta_2 X_2 + \beta_3 Z + \beta_4 (X_1 * Z) + \beta_5 (X_2 * Z) + e$$

Ket:

*Y= Judi Online, Z = *Social Influencer*, X1 = Kemudahan Digitalisasi, X2 = Pinjaman Online.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Uji Deskriptif Statistik

Tabel 2 menyajikan hasil uji deskriptif, didapatkan bahwa karakteristik pada jenis kelamin laki-laki sebanyak 158 mahasiswa, dan Perempuan sebanyak 52 mahasiswa. Klasifikasi tingkatan pada semester 2 sebanyak 0, semester 4 sebanyak 11 mahasiswa, semester 6 sebanyak 70 mahasiswa, dan semester 8

Tabel 2. Hasil Uji Deskriptif Statistik

Karakteristik Penelitian									
Jenis Kelamin		Semester				Jenis Permainan			Jumlah Responden
Laki-Laki	Perempuan	2	4	6	8	Zeus	Parlay	Mahjong	210
158	52	0	11	70	129	43	78	89	

Sumber: Pengolahan data oleh Peneliti (2024)

sebanyak 129 orang. Karakteristik jenis permainan yang sering dimainkan yaitu zeus sebanyak 43 mahasiswa, parlay sebanyak 78 mahasiswa, mahjong *Uji Validitas*

Tabel 3 menyajikan ringkasan uji validitas untuk variabel yang digunakan dalam penelitian ini. Hasil pengujian uji validitas menunjukkan variabel Digital (X1) untuk pertanyaan X1_1 sampai dengan X1_4 didapatkan hasil valid, untuk variabel

sebanyak 89 mahasiswa, dengan jumlah responden 210 mahasiswa.

pinjaman online (X2) pertanyaan no X2_1 sampai dengan X2_6 didapatkan hasil valid, untuk variable influencer (Z) pertanyaan no Z_1 samai Z_4 didapatkan hasil valid, dan untuk variable judi online (Y) pertanyaan Y_1 sampai Y_6 didapatkan hasil valid.

Tabel 3. Hasil Uji Validitas

Digital (X1)			Judi Online (Y)		
No Pertanyaan	Nilai Validitas	Ket	No Pertanyaan	Nilai Validitas	Ket
X1_1	0.856	Lolos	Y_1	0.708	Lolos
X1_2	0.848	Lolos	Y_2	0.793	Lolos
X1_3	0.792	Lolos	Y_3	0.841	Lolos
X1_4	0.793	Lolos	Y_4	0.75	Lolos
			Y_5	0.848	Lolos
			Y_6	0.787	Lolos

Pinjaman Online (X2)			Influencer (Z)		
No Pertanyaan	Nilai Validitas	Ket	No Pertanyaan	Nilai Validitas	Ket
X2_1	0.853	Lolos	Z_1	0.884	Lolos
X2_2	0.863	Lolos	Z_2	0.895	Lolos
X2_3	0.837	Lolos	Z_3	0.923	Lolos
X2_4	0.82	Lolos	Z_4	0.897	Lolos
X1_5	0.837	Lolos			
X1_6	0.809	Lolos			

Sumber: Pengolahan data oleh Peneliti (2024)

Uji Reliabilitas

Tabel 4 menyajikan ringkasan uji validitas untuk variabel yang digunakan dalam penelitian ini. Hasil uji reliabilitas, pada variable digital didapatkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0.841, variable pinjaman online didapatkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0.914, variabel judi online dengan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0.879, dan variable influencer sebesar 0.922, maka dapat dikatan semua variable berdasarkan uji reliabilitas dikatakan reliabel.

Tabel 4. Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Cronbach's Alpha	Ket
Digital (X1)	0.841	Reliable
Pinjaman Online (X2)	0.914	Reliable
Judi Online (Y)	0.879	Reliable
Influencer (Z)	0.922	Reliable

Sumber: Pengolahan data oleh Peneliti (2024)

Uji Multikolonieritas

Tabel 5 menyajikan ringkasan uji *multikolonieritas* yang digunakan dalam penelitian ini. Hasil uji *multikolonieritas* diperoleh nilai untuk masing-masing variabel, yaitu digital dengan nilai VIF $2,547 < 10$ maka dinyatakan lulus uji, pinjaman online dengan nilai VIF $3,374 < 10$ maka dinyatakan lulus uji, dan *influencer* dengan nilai VIF $2,832 < 10$ maka dinyatakan lulus uji multikolonieritas.

Tabel 5. Hasil Uji Multikolonieritas

No	Variabel	VIF	Ket
1	Digital (X1) Pinjaman Online	2.547	Lolos
2	(X2)	3.374	Lolos
3	<i>Influencer</i> (Z)	2.821	Lolos

Sumber: Pengolahan data oleh Peneliti (2024)

Uji R-Square

Tabel 6. Hasil R-Square

	R Square	R Square Adjusted
Y	0.745	0.739

Sumber: Pengolahan data oleh Peneliti (2024)

Tabel 6 menyajikan hasil r-square. Berdasarkan hasil perhitungan R-Square Adjusted pada SEM-PLS diperoleh nilai sebesar 0.739 atau sebesar 73%, artinya menunjukkan bahwa penambahan variabel

memberikan penjelasan yang baik. Nilai R-Square sebesar 0.745 atau sebesar 74%, yang artinya variable dependent (Y) menandakan model yang memiliki kecocokan yang baik.

T-Statistik & F-Statistik

Tabel 7 menyajikan hasil pengujian uji t-statistik. Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa variabel digital memiliki dampak positif yang signifikan terhadap judi online dengan nilai koefisien sebesar 0.346 dengan p value 0.00. Dengan demikian H1 diterima, artinya semakin mudah mengakses digital semakin banyak keinginan untuk melakukan judi online. Selanjutnya variabel pinjaman online memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap judi online dengan nilai koefisien sebesar 0.589 dengan p value 0.00. Oleh karena itu, H2 diterima, hal ini menunjukkan semakin banyak individu melakukan pinjaman online semakin besar keinginan untuk bermain judi online. Selanjutnya variabel *influencer* memiliki dampak negatif tidak signifikan terhadap judi online dengan nilai koefisien sebesar -0.025 dengan p value 0.352. Selanjutnya variabel *influencer* memoderasi variabel digital terdapat nilai negatif tidak signifikan dengan koefisien sebesar 0.016 dengan p value 0.348, artinya H3 ditolak bahwa *influencer* yang melakukan promosi tidak mampu memoderasi digitalisasi terhadap judi online. Sedangkan variabel *influencer* sebagai moderasi variabel pinjaman online memiliki dampak positif tidak signifikan dengan nilai koefisien sebesar -0.009 dengan p value 0.389, artinya H4 ditolak bahwa *influencer* tidak memoderasi pinjaman online terhadap judi online.

Tabel 7. Hasil Uji T-Statistik

Keterangan	Koefisien Reg.	Mean	Standard Dev.	T Statistics	P Values
X1*Z → Y	0.016	0.016	0.041	0.391	0.348
X2*Z → Y	-0.009	-0.009	0.033	0.283	0.389
X1 → Y	0.346	0.34	0.073	4.757	0.000
X2 → Y	0.589	0.591	0.062	9.573	0.000
Z → Y	-0.025	-0.017	0.065	0.38	0.352

Sumber: Pengolahan data oleh Peneliti (2024)

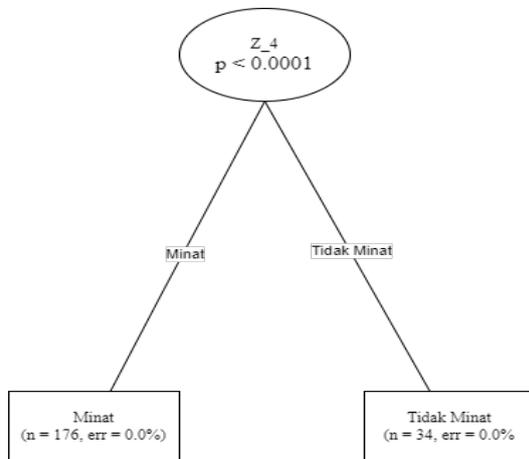
Decision Tree

Gambar 1 menyajikan hasil analisis *decision tree*. Didapatkan hasil Analisa *decision tree*, untuk pertanyaan: Sejauh mana anda setuju bahwa pengaruh jangka panjang *influencer* dapat mempengaruhi orang melakukan judi online? pada variabel *influencer* memiliki pengaruh kuat bagi responden melakukan judi online, dari 176 responden menyatakan pernah

melakukan atau masih melakukan judi online di pengaruhi *influencer*, sedangkan 34 responden lainnya tidak melakukan judi online dikarenakan banyak faktor salah satunya responden mampu mengontrol dirinya sendiri dalam melakukan tindakan judi online.

Sesuai dengan teori pembelajaran sosial menjelaskan mengenai pembelajaran individu terjadi melalui pengamatan, peniruan, dan pemodelan dari

orang lain maupun yang dilihat olehnya dan dipengaruhi oleh faktor perhatian, motivasi, sikap, dan emosi (Bandura, 1977). Individu menyerap suatu informasi dan menimbulkan suatu perilaku berdasarkan pembelajaran terhadap pengamatan, peniruan dan pemodelan orang lain.



Gambar 1. Hasil *Decision Tree*

Pembahasan

Pengaruh Digital Terhadap Judi Online

Temuan uji hipotesis pertama (H1) menyatakan bahwa digital berpengaruh terhadap permainan judi online dikuatkan dengan arah hubungan positif yang ditunjukkan oleh nilai koefisien. Temuan ini mendukung hasil penelitian (Fikriana dan Irsyad, 2023) menyatakan bahwa kemajuan digitalisasi berpengaruh terhadap perilaku seseorang untuk bermain judi dengan akses yang mudah. Kemudahan akses digitalisasi membuat masyarakat dimanfaatkan oleh bandar taruhan judi online untuk mendapatkan keuntungan sehingga semakin mudah digitalisasi semakin dimanfaatkan oleh para bandar judi online (Elvia et al., 2023). Dalam *theory of Technology Acceptance Model (TAM)* yang dikemukakan oleh (Venkatesh, 2000) bahwa digitalisasi memberikan manfaat dengan memunculkan adanya platform untuk melakukan judi online. Kemudahan digitalisasi membuat individu mudah dalam mengakses sesuai dengan prinsip TAM bahwa pandangan pengguna terhadap kemudahan dan manfaat teknologi mempengaruhi perilaku individu untuk bermain judi online.

Pengaruh Pinjaman Online Terhadap Judi Online

Hasil pengujian pada hipotesis kedua (H2) menunjukkan bahwa pinjaman online mempunyai pengaruh positif terhadap permainan judi online, artinya semakin banyak individu yang melakukan pinjaman online maka semakin banyak yang

melakukan taruhan judi online. Temuan ini sejalan dengan penelitian oleh (Sofyan, 2023) menyatakan bahwa pinjaman online memiliki dampak negatif yang signifikan terhadap judi online yang kecenderungan generasi muda yang malas dalam bekerja dan ingin serba cepat dan instan. Hal ini menandakan semakin seseorang suka bermain judi online, maka semakin besar keinginannya untuk melakukan pinjaman online. Dalam *theory of psychoanalysis* yang dikemukakan oleh (Freud, 1983) bahwa pinjaman online mempengaruhi peningkatan judi online melalui kebutuhan untuk kesenangan (Id) dalam memuaskan tanpa mempertimbangkan konsekuensi atau norma yang berlaku di sosial (superego). Pinjaman online memungkinkan akses cepat untuk mendapatkan dana termasuk dalam berjudi sehingga memperkuat akan keserakannya.

Pengaruh Social Influencer Memoderasi Kemudahan Akses Digital Terhadap Judi Online

Hipotesis ketiga (H3) dalam penelitian ini menunjukkan bahwa *social influencer* tidak mampu memperkuat kemudahan akses digital terhadap judi online. Hasil ini menunjukkan bahwa *social influencer* tidak memperkuat dampak kemudahan akses digital terhadap permainan judi online. Temuan ini tidak sejalan dengan penelitian oleh (Gabriela et al., 2023) menyatakan bahwa faktor *influencer* dan artis yang melakukan *endorsement* terhadap judi online mempengaruhi pengambilan keputusan pada generasi emas untuk berdeposit. Tidak mendukung dalam *theory social learning* yang dikemukakan oleh (Bandura, 1977) bahwa seseorang dapat menjadi model pembelajaran yang efektif memiliki beberapa kriteria yang efektif, tetapi *social influencer* tidak memiliki keahlian dan tidak memiliki kredibilitas yang tinggi, hal ini juga dipengaruhi karena *social influencer* hanya berinteraksi secara tidak langsung, dengan demikian *social influencer* tidak memiliki dampak yang signifikan terhadap judi online.

Pengaruh Social Influencer Memoderasi Pinjaman Online Terhadap Judi Online

Hipotesis keempat (H4) dalam penelitian ini menunjukkan bahwa *social influencer* tidak mampu memoderasi pinjaman online terhadap judi online. Hasil ini menunjukkan bahwa *social influencer* tidak memperkuat dampak penggunaan pinjaman online terhadap permainan judi online. Temuan ini tidak sejalan dengan penelitian oleh (Gabriela et al., 2023) menyatakan bahwa faktor *influencer* dan artis yang melakukan *endorsement* terhadap judi online mempengaruhi pengambilan keputusan pada generasi emas untuk berdeposit. Tidak mendukung dalam

theory social learning yang dikemukakan oleh (Bandura, 1977) bahwa seseorang dapat menjadi model pembelajaran yang efektif memiliki beberapa kriteria yang efektif, tetapi *social influencer* tidak memiliki keahlian dan tidak memiliki kredibilitas yang tinggi, hal ini juga dipengaruhi karena *social influencer* hanya berinteraksi secara tidak langsung, dengan demikian *social influencer* tidak memiliki dampak yang signifikan terhadap judi online.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh kemudahan akses digital dan pinjaman online terhadap judi online. *Social influencer* digunakan sebagai variabel moderasi yang memperkuat akses digital dan pinjaman online terhadap judi online. Berdasarkan penelitian ini dapat disimpulkan bahwa kemudahan akses digital dan pinjaman online mempunyai pengaruh yang cukup besar terhadap permainan judi online, sedangkan *social influencer* ditemukan tidak mempunyai dampak yang berarti dalam memoderasi variabel kemudahan akses digital dan pinjaman online terhadap judi online. Hasil penelitian pada variabel kemudahan akses digital dan pinjaman online memiliki dampak negatif terhadap judi online, dikarenakan semakin mudah akses digital yang diberikan, semakin mudah juga individu bermain judi online, serta banyaknya layanan pinjaman online yang tersedia, akan semakin banyak individu gunakan untuk taruhan judi online.

Saran

Saran yang diberikan antara lain para pemangku kepentingan untuk membuat kebijakan yang memperketat akses dalam layanan pinjaman online, menyeleksi akun media sosial *influencer* yang melakukan *endorsement* terutama dalam mempromosi judi online, dan untuk para generasi muda agar dapat menggunakan media sosial dengan bijak terhadap informasi yang tersedia.

DAFTAR PUSTAKA

- Affan, V. dan Saefudin, Y. 2023. Tinjauan Kriminologis Terhadap Influencer yang Mengiklankan Judi Online. *Jurnal Ilmu Sosial dan Hukum*, 3(1): 13–20.
- Amelia, T.N. dan Amal, G.S. 2024. Investment Trend on Millennials and Fintech Fraud Mitigation. 29(2): 35–46.

- Arifin, T. 2018. *Berani Jadi Pengusaha: Sukses Usaha dan Raih Pinjaman*. Edisi ke-1. Gedung Kompas Gramedia: Gramedia Pustaka Utama.
- Bandura, A. 1977. *Social Learning Theory*. Edisi Ke-1. Prentice-Hall. New Jersey.
- Elvia, V. et al. 2023. Perjudian Online di Era Digital: Analisis Kebijakan Publik Untuk Mengatasi Tantangan dan Ancaman. *Jurnal Ilmu Sosial dan Hukum*, 1(3): 111–119.
- Faganel, A., Pacaric, F. dan Riznar, I. 2024. The Impact of Gamification on Slovenian Consumers ' Online Shopping. *Journal Administrative Sciences*, 14(5): 1–22.
- Fathoni, A.F. et al. 2024. Leveraging Digitalization for Enhanced Publication and Marketing of Sports Services Aprovechar la digitalización para mejorar la publicación y el marketing de servicios deportivos. *Federación Española de Asociaciones de Docentes de Educación Física (FEADEF)*, 57. 264–270.
- Fikriana, A. dan Irsyad, M. 2023. Pengaruh Judi Online Terhadap Kesejahteraan Masyarakat Muslim Perspektif Fiqh Siyasah. *Ilmu Hukum dan Administrasi Negara*, 2(1): 210–219.
- Freud, S. 1983. *Sebelum Sejarah Psikoanalisis*. PT. Gramedia. Jakarta.
- Gabriela, F., Effendi, I.A. dan Dewi, A. 2023. Analisis Pengaruh Endorsement Influencer / Artis terhadap Penggunaan Judi Online pada Generasi Millennial atau Z di Media Sosial. *Journal of Education, Humaniora and Social*, 6(2): 779–786.
- Hakansson, A. 2020. Role of Gambling in Payback Failure in Consumer Credit - Data from a Large Body of Material Regarding Consumer Loan Recipients in Sweden. *Journal Environmental Research and Public Health*, 17(8): 1–18.
- Jancey, J. et al. 2024. Perceptions of social media harms and potential management strategies: vaping case study. *BMC Public Health*, 24(876): 1–12.
- Kent, M.P. et al. 2024. Child and adolescent exposure to unhealthy food marketing across digital platforms in Canada. *BMC Public Health*, 24(1740): 1–11.
- Lakew, N., Jonsson, J. dan Lindner, P. 2024. Probing the Role of Digital Payment Solutions in Gambling Behavior: Preliminary Results From an Exploratory Focus Group Session With Problem Gamblers Corresponding Author. *JMIR Humaniora Factors*, 11(e54951): 1–13.
- Maharani, N.D., Ulfa, N.S. dan Sunarto. 2017. Pengaruh Intensitas Komunikasi Peer Group dan Terapan Pesan Promosi Judi Online di Media

- Sosial Terhadap Perilaku Adiktif Bermain Judi Online. *Interaksi Online*, 11(2): 1–10.
- McCall, M., Fullerton, S. dan Dick, R. (2024) ‘A Parallel Assessment Of Non-Gambling-Based And Gambling-Based Sponsorships Of Sports Properties’, *Journal of Gambling Business and Economics*, 16(2), pp. 1–24.
- Nurdiana, M., Aisyah, N. dan Nabilah, S. (2022) ‘Fenomena Judi Online di Daerah Jakarta Selatan’, *Persepektif*, 2(1), pp. 105–110.
- Oksanen, A. *et al.* (2021) ‘Social Ecological Model of Problem Gambling: A Cross-National Survey Study of Young People in the United States, South Korea, Spain, and Finland’, *Journal Environmental Research and Public Health*, 18(6), pp. 1–19.
- Rachubinska, K. *et al.* (2024) ‘Psychosocial Functioning of Individuals at Risk of Developing Compulsive Buying Disorder’, *Journal of Clinical Medical*, 13(1339), pp. 1–14.
- Rohmah, Y. and Khodijah, K. (2024) ‘Resiko dan Dampak Sosial Judi dan Pinjaman Online Pada Remaja’, *Dimensia: Jurnal Kajian Sosiologi*, 13(1), pp. 85–92.
- Scandroglio, F. *et al.* (2023) ‘Prevalence and Possible Predictors of Gambling Disorder in a Sample of Students in the Healthcare Professions’, *Journal Environmental Research and Public Health*, 20(452), pp. 1–13.
- Senocak, S.U., Totan, T. dan Demirkiran, F. (2024) ‘Development of the Cryptocurrency Addiction Scale : A Methodological Study’, *Journal Caring Sciences*, 17(1), pp. 492–507.
- Sofyan, E. (2023) ‘Membentuk Generasi Muda yang Tangguh dalam Menghadapi Dampak Negatif Pinjaman Online melalui Pendidikan Pancasila di Era Society 5.0’, *Journal Education*, 06(01), pp. 10546–10550.
- Venkatesh, V. (2000) ‘Determinants of Perceived Ease of Use: Integrating Control , Intrinsic Motivation , Acceptance Model’, *Information System Research*, 113(3), pp. 319–340.