

**Analisis Resepsi Generasi Z terhadap Judi *Online* pada Kanal YouTube
Ferry Irwandi**

Randy Wiradharma, Ade Kusuma

UPN "Veteran" Jawa Timur

randywps007@gmail.com, ade_kusuma.ilkom@upnjatim.ac.id

ABSTRACT

Generation Z is highly active on social media, a trend amplified during the COVID-19 pandemic due to limited social interaction. Data from the Indonesian Internet Service Providers Association (APJII) reveals that Generation Z constitutes the majority of internet users (34.40%). This shift in communication behavior has brought convenience but also increased cybercrime. UU No 19 Tahun 2016 regulates various cybercrime issues including online gambling. Indonesia has the highest number of online gambling users globally, with around 200,000 active users. Influencer Ferry Irwandi highlights the seriousness of this issue on his YouTube channel, which featured three new videos on the topic in September 2023. His observations underline the need for further research into the impact of online gambling on Generation Z. This study employs a descriptive qualitative approach using Stuart Hall's reception analysis method, focusing on Generation Z. Data were collected through in-depth interviews and Focus Group Discussions (FGDs). The findings reveal Generation Z's reception of online gambling content on Ferry Irwandi's channel, identifying two primary perspectives: the Dominant-Hegemonic Reading Position and the Negotiated Reading Position. Generation Z recognizes online gambling as a pervasive, addictive, and destructive activity. They assert that influencers do not significantly contribute to its spread, emphasizing the importance of being selective about media consumption. Generation Z calls for decisive government action to address online gambling issues.

Keywords: Reception Analysis, Online Gambling, Generation Z

ABSTRAK

Generasi Z dikenal sebagai pengguna media sosial yang sangat aktif, terutama selama pandemi COVID-19 ketika interaksi sosial terbatas. Menurut data Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), mayoritas pengguna internet adalah Generasi Z (34,40%). Fenomena ini telah mengubah perilaku komunikasi masyarakat dengan memberikan kemudahan sekaligus dampak negatif seperti meningkatnya kasus *cybercrime*. UU No. 19 Tahun 2016 telah mengatur berbagai masalah *cybercrime* termasuk judi *online*. Indonesia tercatat sebagai negara dengan pengguna judi *online* terbanyak di dunia dengan sekitar 200.000 pengguna aktif. Ferry Irwandi yang merupakan salah satu *Influencer* yang membahas fenomena judi *online* di kanal YouTube miliknya dengan total tiga video terbaru pada bulan September 2023. Pernyataan dari Ferry Irwandi menunjukkan bahwa fenomena ini bukan hanya tren, tetapi juga masalah serius yang perlu diteliti lebih lanjut untuk memahami dampaknya secara menyeluruh sudut pandang generasi Z. Penelitian ini merupakan studi kualitatif deskriptif menggunakan metode analisis resepsi Stuart Hall dengan subjek penelitian Generasi Z. Pengumpulan data dilakukan dengan metode wawancara mendalam serta Focus Group Discussion (FGD). Hasil penelitian menunjukkan penerimaan Generasi Z

terhadap judi online di kanal YouTube Ferry Irwandi, dengan dua posisi yang ditemukan yakni Posisi Dominant-Hegemonic Reading dan Posisi Negotiated Reading. Generasi Z memaknai jika judi *online* merupakan tindakan yang masif, adiktif, serta destruktif. Generasi Z menyatakan jika *Influencer* tidak sepenuhnya berperan dalam penyebaran judi *online*. Generasi Z menyampaikan jika masyarakat perlu selektif dalam memilih tayangan yang baik untuk diri mereka. Generasi Z berharap adanya tindakan nyata dari pemerintah selaku pihak berwenang dalam menanggulangi kasus perjudian *online*.

Kata Kunci: Analisis Resepsi, Judi Online, Generasi Z

PENDAHULUAN

Pandemi COVID-19 memunculkan banyak kesempatan untuk melakukan peralihan regulasi dari luring menjadi daring. Salah satu yang terdampak dari peralihan regulasi tersebut adalah industri kasino sehingga menyebabkan kasus perjudian *online* semakin meningkat di Asia Tenggara (Gore, Kennedy, Southern dan Uhm, 2022). Pada kondisi ekonomi yang sulit di masa pandemi Covid-19, banyak remaja yang mencari penghasilan tambahan melalui perjudian *online* namun banyak diantara mereka yang justru mengalami kerugian dan kehilangan uang (Hyoun, Michael, Rina, dan Jeffrey, 2017). Kelompok usia 18 hingga 25 tahun menjadi salah satu yang terdampak secara signifikan oleh fenomena ini. Judi *online* merujuk pada permainan judi yang dilakukan melalui media elektronik dengan internet sebagai perantara (Ahmad dan Rafly, 2023).

Praktik judi *online* telah menyebar di berbagai kalangan, dari kaum muda hingga dewasa. Menurut laporan investigasi pada bulan Juli 2022 dari *The Global Initiative Against Transnational Organized Crime*, menjelaskan bahwa wilayah Asia Pasifik menjadi pasar perjudian terbesar di dunia dengan pertumbuhan yang sangat cepat. Regulasi yang lemah terutama di zona ekonomi khusus di Asia Tenggara memberikan celah bagi organisasi kriminal untuk mengoperasikan kasino fisik dan *online* (Gore, Kennedy, Southern dan Uhm, 2022). Menurut laporan dari Drone Emprit, Indonesia memimpin dalam jumlah pengguna judi *online* di dunia, dengan lebih dari 201.122 pengguna aktif. Data dari PPATK mencatat adanya 121 juta transaksi yang berkaitan dengan judi *online*, dengan total dana mencapai 155,459 triliun rupiah (cnnindonesia.com, 2022).

Perjudian *online* diatur dalam Pasal 27 ayat (2) Undang-undang Informasi dan Transaksi Elektronik. Pasal ini menyatakan bahwa setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak membagikan, menyebarkan, atau membuat dapat diakses informasi elektronik atau dokumen elektronik yang mengandung unsur perjudian melanggar hukum. Menurut Pasal 303 ayat 3 dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP), perjudian dapat didefinisikan sebagai aktivitas berjudi yang melibatkan permainan di mana kemungkinan kemenangan bergantung pada faktor keberuntungan. Meskipun demikian, jika peluang menang meningkat karena keahlian atau keterampilan pemain, kegiatan tersebut masih dianggap sebagai perjudian. (Ahmad dan Rafly, 2023).

Menurut Irwin Day, pengelola yayasan Nawala, pertumbuhan cepat judi *online* juga dipicu oleh pembiaran yang dilakukan oleh penyedia layanan internet (ISP). Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) melaporkan bahwa dalam rentang waktu antara 2017 hingga 2022 tercatat sekitar 157 juta kegiatan transaksi yang terkait dengan perjudian daring di Indonesia. Nilai total uang yang terlibat dalam transaksi tersebut mencapai Rp190 triliun (Muhammad, 2023). Para pebisnis judi *online* memanfaatkan *influencer* dan situs web pemerintah yang belum berkembang secara optimal untuk strategi pemasaran yang efektif. Langkah ini membantu mereka memperluas jangkauan promosi dan menarik perhatian calon pelanggan. Menurut laporan Asosiasi Lawyer Muslim Indonesia (ALMI) kepada Bareskrim Polri, terdapat 26 selebriti termasuk penyanyi dan komedian terlibat dalam pembuatan konten promosi judi *online* antara tahun 2017 hingga 2023. Mereka dibayar dengan minimum Rp10 juta per video, beberapa di antaranya bahkan menerima imbalan lebih dari Rp100 juta. Para selebriti yang terlibat dalam promosi judi *online* menghadapi risiko hukuman berdasarkan Pasal 45 Ayat (2) juncto Pasal 27 Ayat (2) Undang-undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) terkait penyebaran informasi perjudian melalui media elektronik. Ancaman hukuman bagi mereka mencakup penjara maksimal 10 tahun atau denda maksimal Rp 1 miliar . (CNN Indonesia, 2023).

Para *influencer* menggunakan media sosial, seperti halnya YouTube untuk mempromosikan judi *online*. YouTube adalah sebuah situs web berbagi yang memungkinkan pengguna mengunggah, menonton, dan berbagi video (Dihakho, 2023: 22). Selain sebagai sumber informasi, YouTube juga menjadi sarana hiburan dengan menyediakan akses ke musik, lagu, dan cuplikan film-film. Menurut Artis & Taris (2021), *influencer marketing* adalah proses mengenali dan melibatkan individu yang memiliki pengaruh terhadap audiens target. Tujuannya adalah mengintegrasikan mereka ke dalam kampanye produk untuk meningkatkan jangkauan, penjualan, dan memperkuat hubungan dengan konsumen (Sudha & Sheena, 2017: 16). Kesesuaian antara *influencer* dan produk dapat mempengaruhi konsumen melalui ketertarikan terhadap *influencer* tersebut (Mowen & Mirror, dikutip dalam Sugiharto & Ramadhana, 2018). Dalam *influencer marketing*, terdapat beberapa dimensi, seperti kredibilitas, fokus dan pengukuran, penekanan pada perilaku vital, dan penggabungan enam sumber pengaruh (Grenny, 2013).

Salah satu *influencer* populer di Indonesia yang pernah membahas fenomena judi *online* di kanal YouTube adalah Ferry Irwandi. Pada rentan waktu satu bulan, tepatnya pada bulan September, Ferry telah mengunggah tiga video tentang judi *online* di salurannya. Video pertama berjudul "Bukan Hanya Adiksi yang Membuat Sulit Berhenti Judi" menampilkan perspektif Irwandi terkait adiksi terhadap judi *online*. Video kedua berjudul "Kesalahan 'Matematika' Para Penjudi" menggambarkan pandangan Irwandi tentang kesalahan perhitungan yang sering dilakukan oleh para penjudi dan menyebabkan kerugian bagi mereka. Ketiga, video berjudul "Tangan Kotor *Influencer* Dalam Judi *Online*" yang mendapatkan jumlah penonton tertinggi dan menarik banyak perhatian karena dianggap kontroversial oleh sebagian orang.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti tertarik untuk mengetahui penerimaan generasi z terhadap judi *online* pada kanal YouTube Ferry Irwandi. Penelitian ini menggunakan teori analisis resepsi. Menurut Stuart Hall, analisis resepsi menjelaskan bahwa makna tidak bergantung pada struktur makna itu sendiri, tetapi lebih kepada praktik pemaknaan (Hall, 1982: 355-360).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan metode analisis Stuart Hall. Menurut pandangan Hall, makna adalah suatu produksi sosial, suatu praktik konstruksi. Studi tentang pemaknaan konten media ini berkaitan dengan analisis resepsi. Stuart Hall membagi tiga hipotesis yang dapat dimiliki oleh khalayak dalam memaknai isi media, antara lain:

- a. Posisi Hegemonik-Dominan (*Dominant-Hegemonic Reading*)
- b. Posisi yang Dinegosiasikan (*Negotiated Reading*)
- c. Posisi Oposisional (*Oppositional Reading*)

Sumber data pada penelitian kali ini adalah generasi Z yang telah menonton video Ferry Irwandi tentang judi *online*. Informan yang dipilih juga merupakan informan yang memiliki pengalaman berkaitan dengan judi *online*. Terdapat 8 informan yang diwawancarai yang terdiri dari penjudi aktif, mantan penjudi *online*, korban judi *online*, orang yang berada di sekitar judi *online*, dan juga penegak hukum. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan *Focus Group Discussion (FGD)* yaitu metode pengumpulan informasi dengan interaksi sosial antar informan. Peneliti juga melakukan wawancara mendalam atau *indepth interview* untuk mendapat informasi dari para informan penelitian. Dokumentasi yang dilakukan oleh peneliti meliputi pengambilan gambar dan rekaman berupa audio maupun video selama proses wawancara berlangsung.

Tabel 1. Informan Penelitian

Informan	Nama	Jenis Kelamin	Usia	Pekerjaan/Pendidikan
1	M. Zakariya Raharjo	L	22	Mahasiswa
2	Rivan(Nama Samaran)	L	25	Legal dan HR Akomodasi Perhotelan
3	Arya(Nama Samaran)	L	23	Freelance Barista Coffee Shop
4	Asep (Nama Samaran)	L	18	Freelance Vaporista
5	Yahya Arya Putra	L	22	Unit Penmas Humas Polresta Situbondo Kota
6	Alawy Jati Al Habib	L	22	Satsamapta Polresta Probolinggo Kabupaten
7	DJ(Inisial)	L	21	Mahasiswa
8	Eliza	P	21	Pegawai F n B

Teknik analisis data yang digunakan meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data merupakan tahap di mana data diolah untuk mempertajam fokusnya, menghilangkan yang tidak relevan, serta mengatur data agar dapat menyimpulkan temuan yang signifikan. Data yang telah di reduksi kemudian di sajikan dengan mengategorikan data sesuai poin yang dibutuhkan oleh peneliti. Peneliti melakukan penarikan kesimpulan setelah data disajikan dan mengategorikan informan sesuai dengan tiga hipotesis milik Stuart Hall. (Dihakho, 2023)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Generasi Z dan Perkembangan Judi Online.

Generasi Z memiliki pengaruh besar dalam komunitas mereka karena kecenderungan untuk berbagi pengalaman melalui media sosial (Sladek & Grabinger, dalam Rastati, 2018:64). Mereka dikenal sebagai kelompok yang paling aktif menggunakan media sosial, terutama selama pandemi COVID-19 (Juditha, 2016:2). Pasca pandemi, banyak orang mencari pelarian dengan melakukan judi *online*. Orang berusia 18 hingga 25 tahun, termasuk Generasi Z, sangat terdampak oleh judi *online* (Hyoun, Michael, Rina, dan Jeffrey, 2017). Judi *online* tercatat sebagai salah satu dari 25 besar situs yang paling banyak diakses di Indonesia (Ramy, Andi, dan Heru, 2019).

Menurut PPATK, antara 2017 hingga 2022 tercatat sekitar 157 juta transaksi terkait judi *online* di Indonesia, dengan total nilai Rp190 triliun (Muhammad, 2023).

Berdasarkan laporan Drone Emprit, Indonesia menjadi pengguna judi *online* terbanyak di dunia, menghasilkan peredaran dana sebesar Rp155 triliun. Kemudahan transaksi akibat kemajuan teknologi juga membuat peredaran judi *online* sangat masif. Semua ini menjadikan judi *online* masalah serius di Indonesia (CNN Indonesia, 2022).

Para informan menjelaskan transaksi melalui Mobile Banking dan Quick Response (QR) juga mendorong maraknya judi *online*. Keseluruhan faktor ini membuat judi *online* menjadi fenomena yang masif di Indonesia. QR code, yang pertama kali diperkenalkan dalam industri otomotif pada tahun 1994, kini digunakan dalam berbagai sistem pelacakan seperti teks, video, iklan, dan informasi pribadi (Salamzadeh, 2021).

"Judi online menurut saya adalah judi biasa yahh, tapi dilakukan di platform online. Berarti kan ada benda atau barang atau uang yang dipertaruhkan untuk mendapat keuntungan pribadi kan gitu ya. Tapi judi online kan ada platform onlinya gitu sii. " "[Informan 2]

"Banyak mas, banyak banget mulai dari judi slot, judi togel, lalu semacam itu lah, judi bola juga" [Informan 1]

"kita kilas balik aja ya, kita 2019 adanya covid-19, rata-rata orang di sana 2019 itu ada kayak namanya phk atau apapun itulah sejenisnya yang nanti menyebabkan ekonomi orang tersebut itu down atau turun, yang melatarbelakangi orang sebenarnya judi online itu,..." [Informan 6]

"Ya karena kemudahan mengakses itu kayak mas arya bilang bisa depo kapan aja bisa bayar pake apa aja bisa transfer bisa QRIS" [Informan 2]

"Sistemnya mungkin yang aku tau, mereka kayak deposit masukin dana bisa dari QR, bisa jadi transfer bank, bisa dari e commerce, eh apa e wallet" [Informan 3]

Menurut analisa data, seluruh informan yang merupakan Generasi Z menyatakan bahwa judi *online* adalah kegiatan mempertaruhkan barang atau uang melalui perangkat digital. Mereka sepakat bahwa penyebaran judi *online* di Indonesia adalah dampak buruk berkepanjangan dari COVID-19. Laporan *Global Initiative Against Transnational Organized Crime "Asian Roulette"* mencatat bahwa saat pandemi, negara-negara di Asia Tenggara termasuk Indonesia memperketat regulasi terkait kasino dan praktik perjudian luring. Hal ini malah membuka celah besar bagi organisasi kriminal untuk mengoperasikan kasino dan rumah judi *online* (Gore, Kennedy, Southern, dan Uhm, 2022). Para Informan juga menambahkan jika judi *online* menjadi sangat mudah diakses dengan adanya kemajuan teknologi. Teknologi *Quick Response* dan transfer bank menjadi cara yang paling umum dilakukan oleh para penjudi *online*.

Perilaku dan Dampak Judi Online

Perjudian *online* adalah tindakan melanggar hukum dan termasuk dalam tipe *Illegal Access* dalam *cybercrime*. Perjudian *online* diatur dalam Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, serta Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (aptika.kominfo.go.id, 2019).

Dalam video pertama tentang judi *online* berjudul "Bukan Hanya Adiksi yang Membuat Sulit Berhenti Judi", Ferry Irwandi menjelaskan bahwa judi *online* bersifat adiktif dan mempengaruhi sifat buruk manusia. Dia menyebutkan bahwa ketujuh dosa besar manusia juga menjadi faktor yang menyebabkan seseorang terus bermain judi *online*.

"Mungkin uangnya abis tapi maksa pengen maen karena nafsu itu tadi udah gabisa mikir, udah buta akalnya "[Informan 2]

"Gimana mas ya? Eee... Eee... Susah juga sih, misalnya kenapa kok mereka masih tetep main ya? Karena Karena yang dikatain Ferry Irwadi itu bener, ada rasa penasaran. Kalau mereka kalah, mereka itu bener-bener penasaran kayak... mau nyobak lagi biar menang...."[Informan 1]

Secara keseluruhan, para informan menyepakati jika judi *online* mempengaruhi sifat buruk manusia. Informan 2 menyatakan jika para penjudi *online* tidak akan berhenti bermain judi *online* sebagai akibat dari nafsu mereka. Para penjudi tidak dapat lagi dapat berpikir jernih sehingga kurang mempedulikan dampak dari judi *online*. Selain itu informan 1 menambahkan jika penjudi *online* tetap bermain karena rasa penasaran terhadap peluang kemenangan mereka. Jika mereka kalah, maka mereka tidak akan berhenti melainkan justru melanjutkan permainan mereka hingga memperoleh kemenangan.

Pada video kedua, Ferry menambahkan bahwa dampak destruktif judi *online* dapat membuat penggunanya mengalami ketidakmampuan berpikir dan menganalisis peluang. Banyak dari mereka yang tidak sadar akan bahaya besar yang menanti selama melakukan perjudian *online*.

Secara umum para informan memaknai jika judi *online* mampu memberikan dampak yang cukup destruktif bagi penggunanya. Para informan menyadari jika para penjudi dalam waktu dekat maupun lama akan mengalami kerugian yang disebabkan oleh judi *online*. Menurut informan 2 yang merupakan penjudi aktif, dirinya telah mengalami kerugian dengan nominal yang tidak sedikit hingga menyentuh kerugian operasional dirinya sehari hari. Selaras dengan hal ini, Informan 7 yang merupakan mantan penjudi menjelaskan pengalamannya ditangkap oleh pihak berwajib sebagai akibat dari bermain judi *online*. Informan 7 menjelaskan bahwasanya ia mengalami kerugian secara materil akibat judi *online*, namun setelah mendapat efek jera ia dibebaskan bersyarat dan mengaku mengalami efek jera akibat pengalaman tersebut.

"Uang habis , mentok operasional untuk kemana mana gaada, itu paling parah sih" [Informan 2]

“...dan disitu saya kayak masih diberi kesempatan untuk apa ya berubah menjadi lebih baik lagi jadinya saya kembali lagi ke kantor ke ruangan penyidik dan juga disitu saya disuruh nulis surat pernyataan kalau saya tidak akan melakukan itu itu itu itu lagi dan akhirnya saya pulang dengan bebas waktu” [Informan 7]

Dari perspektif peneliti, adiksi adalah faktor dominan dalam perjudian *online*. Mekanisme permainan judi *online* dirancang untuk mengeksploitasi tujuh dosa besar manusia. Dampak judi *online* sangat destruktif, meluas ke berbagai aspek termasuk hubungan sosial dan hukum. Generasi Z memaknai bahwa judi *online* berdampak buruk, mengakibatkan penurunan fungsi otak sehingga mereka tidak mampu menganalisis keadaan dengan baik. Pengalaman para informan semakin menegaskan betapa merusaknya dampak judi *online*, tidak hanya bagi penjudi tetapi juga orang-orang di sekitar mereka yang dirugikan secara finansial dan emosional. Para penjudi *online* akan terus bermain meskipun menyadari kerugian material, hingga akhirnya berurusan dengan pihak berwajib.

Menurut Irwin Day, pengelola Yayasan Nawala, pertumbuhan cepat judi *online* juga dipicu oleh pembiaran dari penyedia layanan internet (ISP). Hal ini disebabkan oleh kenyataan bahwa pelaku judi *online* umumnya merupakan pelanggan besar dari ISP tersebut. Laporan dari merdeka.com menyatakan bahwa meskipun jumlah situs judi *online* lebih sedikit dibandingkan situs pornografi, aksesnya mencapai peringkat tertinggi, bahkan masuk dalam 25 besar situs yang paling banyak diakses di Indonesia. Pemerintah tampaknya tidak memiliki kontrol yang memadai terhadap fenomena ini (Ramy, Andi, dan Heru, 2019). Keseluruhan informan menyatakan kesetujuan mereka terhadap fenomena ini. Salah satu informan yakni informan 8 juga menyatakan bahwa pihak berwenang dalam hal ini pemerintah melalui kominfo hanya cepat dalam menangani kasus pornografi jika dibandingkan dengan judi *online*. Menurutnya, permasalahan judi *online* sejatinya lebih masif dan destruktif jika dibandingkan dengan masalah *cybercrime* lainnya.

Para Informan yang juga merupakan Generasi Z berharap agar penegak hukum lebih proaktif dan tegas dalam menindak pelaku judi *online* serta memperketat pengawasan untuk mencegah penyebaran aktivitas ilegal ini. Penegak hukum tidak hanya perlu fokus pada penindakan, tetapi juga mengintensifkan edukasi dan sosialisasi mengenai dampak buruk judi *online*, khususnya bagi anak-anak dan remaja. Kerja sama yang solid antara penegak hukum, pemerintah, dan komunitas lokal sangat diperlukan untuk menciptakan lingkungan yang lebih aman dan bebas dari pengaruh negatif perjudian.

“Iya seharusnya dia(pemerintah) ambil andil yang besar, .Mungkin dia udah punya andil ya, udah besar mungkin untuk mereka, tapi menurut saya harus lebih besar harus lebih progresif lagi karena sangat mengganggu merusak tatanan kehidupan tadi. Tadi ada orang minjem ada orang lain yang gasuka.” [Informan 2]

"Iya bisa sebenarnya dengan semua perangkat dia. Malah sibuk dengan urusan urusan yang ga penting. Padahal korban dari ini itu paling besar kan ini kan Gen Z dan Gen Z ini dipersiapkan untuk 2045. Kalo kita Tarik Tarik kesana kan." [Informan 2]

Generasi Z berharap agar pemerintah, lembaga pendidikan, dan komunitas digital bekerja sama untuk mengembangkan program edukasi yang dapat membantu masyarakat, khususnya anak-anak dan remaja, untuk lebih bijak dalam menggunakan teknologi dan media sosial. Dengan pendidikan digital yang baik, diharapkan masyarakat dapat lebih kritis dalam menerima informasi dan promosi yang mereka temui di dunia maya, serta lebih sadar akan dampak negatif dari judi *online*.

Generasi Z juga berharap besar agar penegak hukum tidak hanya fokus pada hal-hal lain di luar judi *online*. Mereka menilai bahwa kerja sama yang solid antara penegak hukum, pemerintah, dan komunitas lokal sangat diperlukan untuk menciptakan lingkungan yang lebih aman dan bebas dari pengaruh negatif perjudian. Penegak hukum harus lebih berfokus pada kasus perjudian *online* daripada masalah lain seperti pornografi dan masalah tidak penting lainnya. Sinergi antara penegakan hukum dan upaya preventif diyakini dapat memberikan hasil yang lebih efektif dalam memerangi perjudian *online* demi mencapai masa depan Indonesia Emas 2045.

Media dan Pengaruh Influencer Terhadap Judi Online

Menurut Tuten & Solomon (2014), media sosial adalah sarana komunikasi *online* yang meningkatkan kolaborasi dan budidaya antar jaringan dengan teknologi dan mobilitas. Kotler dan Keller (2016) menyatakan bahwa media sosial adalah alat yang digunakan oleh konsumen untuk membagikan teks, gambar, suara, dan video baik dengan orang lain maupun perusahaan. Salah satu media sosial yang memungkinkan pengguna mengunggah, menonton, dan berbagi video adalah YouTube (Dihakho, 2023:22).

YouTube menggunakan fitur "Channel" yang memungkinkan pengguna untuk mengunggah video, mempublikasikan konten yang telah diunggah, serta melakukan berbagai aktivitas lain seperti menghapus video pribadi dan memberikan komentar pada video orang lain (Dihakho, 2023:22). Cangara (2017) menyoroti pentingnya merumuskan konten atau pesan dengan cermat dalam penggunaan platform digital yang semakin ramai digunakan sebagai alat komunikasi. Fokus utama dalam platform ini adalah bagaimana pesan atau konten disampaikan oleh para *influencer* kepada audiens sebagai bagian dari proses *marketing*.

Influencer marketing adalah proses mengenali dan melibatkan individu yang memiliki pengaruh terhadap audiens target dengan tujuan meningkatkan jangkauan, penjualan, dan memperkuat hubungan dengan konsumen (Sudha dan Sheena dalam Arti dan Taris, 2021). *Influencer marketing* diakui sangat efektif dalam mempengaruhi keputusan pembelian dan perilaku konsumen. Peran *influencer* menjadi sangat penting dalam strategi pemasaran karena mereka dapat menciptakan kesadaran, membangun citra merek, dan mempengaruhi keinginan serta kebutuhan masyarakat luas.

Video ketiga Ferry menjelaskan tentang bagaimana media dan *influencer* berperan dalam mempromosikan judi *online*. Pada video tersebut, Ferry menampilkan *influencer* yang terang terangan dalam mempromosikan judi *online*. Selain itu, Ferry juga menunjukkan bahwa media sosial dan *website* berperan sebagai media utama promosi judi *online*.

Sebagian besar informan menyatakan jika media dan *influencer* memiliki pengaruh berkenaan dengan perkembangan judi *online*. Total 7 dari 8 Informan percaya jika *influencer* berperan aktif dalam mempromosikan judi *online*. Mereka menyatakan jika para *influencer* memiliki pengikut yang cukup banyak dan mereka beroperasi melalui media yang diakses oleh pengguna yang terdiri dari beragam usia sehingga pengaruh mereka sangatlah luas. Mereka berpendapat bahwa seharusnya *influencer* tidak boleh mempengaruhi audiens mereka untuk bermain judi *online* karena akan berdampak sangat buruk untuk perkembangan judi *online*. Namun, berbeda dari informan lain, informan 3 menyampaikan jika *influencer* tidak berpengaruh dalam perkembangan judi *online*. Ia menyampaikan jika masing-masing individulah yang bertanggung jawab atas tontonan mereka masing-masing.

"Mereka menjadi influencer otomatis mereka akan punya followers banyak dan kita ga tau ya followers mereka itu umurnya sekitar berapa . Yang kita tau, mereka punya followers banyak dan punya impact yang besar buat para penontonnya" [Informan 1]

"...entah kenapa aku kontra sama si ferry Irwandi itu. Kalau dia kan menentang si influencer untuk itu. Karena itu hak e diri merka masing-masing..." [Informan 3]

Sebagian besar informan sepakat bahwa media dan *influencer* memiliki dampak signifikan dalam penyebaran judi *online*. Iklan perjudian *online* terus muncul di berbagai platform media sosial. *Influencer* yang berkolaborasi dengan platform perjudian sering kali mempromosikan link yang mengarahkan audiens mereka untuk mencoba berbagai jenis judi *online*. Namun, satu informan berpendapat bahwa *influencer* tidak seharusnya disalahkan sepenuhnya karena mereka juga merupakan bagian dari masyarakat yang memiliki hak untuk memilih konten yang akan ditayangkan dalam akun mereka.

Generasi Z memahami betul kekuatan media sosial dan pengaruh yang dimiliki oleh para *influencer* dalam mempromosikan berbagai produk dan layanan, termasuk judi *online*. Mereka menilai bahwa *influencer* harus lebih bertanggung jawab dalam memilih konten yang akan mereka bagikan kepada audiens mereka, terutama jika konten tersebut berpotensi merusak moral dan keuangan masyarakat. Di sisi lain, pengguna media sosial juga harus lebih kritis dan bijak dalam menerima dan menanggapi promosi yang mereka temui di berbagai platform digital.

Generasi Z juga menggarisbawahi pentingnya pendidikan digital yang lebih baik agar generasi muda dapat lebih bijak dalam menggunakan media sosial dan tidak mudah terpengaruh oleh konten negatif. Pendidikan digital yang komprehensif dapat memberikan pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk memahami

risiko dan dampak negatif dari judi *online*, serta meningkatkan literasi digital di kalangan Generasi Z.

Penerimaan Generasi Z terhadap Judi Online Pada Kanal YouTube Ferry Irwandi

Berdasarkan hasil analisis data, peneliti membagi hasil penelitian dengan menyesuaikan tiga kategori khalayak pada posisi hegemonik-dominan (*Dominant-Hegemonic Reading*), posisi yang dinegosiasikan (*Negotiated Reading*), dan posisi oposisional (*Oppositional Reading*). Penerimaan generasi Z terhadap judi *online* dalam kanal YouTube Ferry Irwandi. Peneliti menemukan 2 posisi yakni Posisi hegemonik-dominan (*Dominant-Hegemonic Reading*) dan posisi yang dinegosiasikan (*Negotiated Reading*) yang dihasilkan berdasarkan penelitian ini. Posisi Hegemonik-Dominan adalah bagi informan yang menerima pesan Ferry bahwa judi *online* bersifat masif, adiktif, serta destruktif, dan setuju bahwa *influencer* berperan dalam mempromosikan judi *online*. Mereka sepakat bahwa judi *online* memiliki dampak negatif yang luas dan merusak baik bagi individu maupun masyarakat. Posisi yang Dinegosiasikan adalah bagi informan yang menerima sebagian pesan Ferry, tetapi menolak atau menafsirkan ulang pesan lainnya sesuai dengan pengalaman dan pemahaman mereka. Mereka mungkin setuju bahwa judi *online* bersifat merusak, tetapi memiliki pandangan berbeda tentang peran *influencer* atau dampak spesifik dari judi *online*. Peneliti tidak menemukan adanya Posisi Oposisional pada penelitian kali ini, karena tidak ada informan yang menolak keseluruhan pesan Ferry tentang judi *online* di kanal YouTubenya. Hal ini menunjukkan bahwa kesadaran akan dampak negatif judi *online* cukup tinggi di kalangan Generasi Z, meskipun terdapat perbedaan pandangan dalam hal peran *influencer* dan strategi penanganan masalah ini.

KESIMPULAN DAN SARAN

Judi *online* merupakan fenomena yang sangat masif dalam segala lini di Indonesia. Generasi Z percaya bahwa judi *online* adalah kegiatan yang adiktif dan destruktif sehingga berdampak buruk bagi sifat buruk manusia. *Influencer* berperan penting dalam mempromosikan judi *online* namun hal tersebut sangat bergantung faktor internal dan eksternal sumber daya manusia masing-masing. Sumber daya manusia di Indonesia harus memiliki kontrol diri yang baik untuk memilah segala jenis informasi agar mampu terhindar dari segala macam dampak dan pengaruh buruk perjudian *online*. Untuk mengatasi masalah judi *online*, dibutuhkan tindakan nyata dari pihak berwajib serta regulasi dari pemerintah sehingga mampu mengurangi dampak berkelanjutan dari fenomena judi *online* di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

CNN Indonesia. (2023, Juli 20). Kominfo Bongkar Negara yang Jadi Pusat Judi Online. Diakses dari <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20230720181500-192-975802/uu-ite>

- Dihakho, A. (2023). Analisis Resepsi Pada Channel YouTube “Miawaug”. Skripsi, Fakultas Dakwah dan Komunikasi, UIN SUSKA RIAU.
- Gore, A., Kennedy, L., Southern, N., & van Uhm, D. (2022). Asian Roulette: Criminogenic casinos and illicit trade in environmental commodities in South East Asia.
- Hall, S. (1982). The Rediscovery of Ideology: Return of the Repressed in Media Studies, 355-360.
- Ichwan, F. (2019). Memahami Pendekatan Positivis, Konstruktivis dan Kritis Dalam Metode Penelitian Komunikasi. *Communique: Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 2(1), 48-55.
- Juditha, C. (2017). Hatespeech In Online Media: Jakarta On Election 2017-Hatespeech di Media Online: Kasus Pilkada DKI Jakarta 2017. *Jurnal Penelitian Komunikasi Dan Opini Publik*.
- Kotler, P., & Keller, K. L. (2016). *Manajemen Pemasaran edisi 12 Jilid 1 & 2*. Jakarta: PT. Indeks.
- Ramli, M., Haris, A., Heru, & Rusdayani, A. (2019). Judi Online Dikalangan Remaja (Kasus Kelurahan Bone – Bone, Luwu). *Hasanuddin Journal Of Sociology (HJS)*, 1(2), 128-138.
- Rastati. (2018). Media Literasi Bagi Digital Natives: Perspektif Generasi Z di Jakarta. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6, 60-73.
- Ricko, A. J. (2019). Analisis Strategi Konten Dalam Meraih Engagement pada Media Sosial YouTube (Studi Kasus Froyonion). *Prologia*, 3(1), 231-237.
- Rokhman, M., & Liviani, I. (2020). Kejahatan Teknologi Informasi (Cyber Crime) dan Penanggulangannya dalam Sistem Hukum Indonesia. *Al-Qānūn: Jurnal Pemikiran dan Pembaharuan Hukum Islam*, 23(2), 128-138.
- Salamzadeh, Y. (2021). Digital Transformation: A Human-Centric Approach. *School of Business and Management, University of Sunderland, UK*, 92-93.
- Sudha, S. (2017). Impact of Influencers in Consumer Decision Process: the Fashion Industry. *SCMS Journal of Indian Management*, 14-30.
- Suhendra, R. (2018). Pembuktian Tindak Pidana Judi Online Berdasarkan Undang – Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Skripsi, Fakultas Hukum, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Sukma, A., & Qistan, T. (2021). Pengaruh Influencer Marketing terhadap Keputusan Pembelian Studi Pada Elzatta Hijab Garut. *Prismakom*, 18(1), 33-38.
- Tuten, T., & Solomon, M. (2014). *Social Media Marketing*. London: Sage Publications.
- Wahyu, M. (2018). Pemaknaan Khalayak terhadap Video-Video Reza Oktovian Di Jejaring Sosial YouTube. Skripsi, Universitas Diponegoro Semarang.