



Analisis Resepsi Penonton terhadap Judi Online dalam Youtube Raymond Chin

Deo Jovanta¹, Latif Ahmad Fauzan²

^{1,2,3}Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur, Indonesia

E-mail: 21043010321@student.upnjatim.ac.id

Article Info	Abstract
Article History Received: 2025-07-07 Revised: 2025-08-18 Published: 2025-09-01 Keywords: <i>Online Gambling;</i> <i>Youtube;</i> <i>Reception.</i>	This study aims to find out how the audience accepts online gambling on the Raymond Chin youtube channel. In the video there is a message that online gambling in Indonesia is in the chronic stage and there is a message on how to deal with online gambling. This study uses a descriptive qualitative approach with Stuart Hall's reception theory and the constructivist paradigm. The informants consisted of 3 active online gambling players, 3 former online gambling players, and 3 anti-online gambling players who had watched the video. The results showed that most of the informants were in a dominant hegemonic position, receiving the message conveyed in the video. One informant was in a negotiated position, agreeing with the message conveyed in the video but disagreeing with what was conveyed and expressing other opinions about the message. No party was found in an oppositional position. These findings suggest that the level of audience awareness of online gambling is quite high about the impact and risks posed by online gambling.
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2025-07-07 Direvisi: 2025-08-18 Dipublikasi: 2025-09-01 Kata kunci: <i>Judi Online;</i> <i>Youtube;</i> <i>Resepsi.</i>	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerimaan penonton terhadap judi online dalam channel youtube Raymond Chin. Dalam video tersebut terdapat pesan bahwasannya judi online di indonesia ini sudah ditahap kronis dan terdapat pesan bagaimana cara penanggulangan tetnang judi online. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teori resepsi Stuart Hall dan paradigma konstruktivisme. Informan terdiri dari 3 pemain judi online aktif, 3 mantan pemain judi online, dan 3 yang anti terhadap judi online yangn telah menonton video tersebut. Hasil menunjukkan sebagian besar informan berada di posisi dominant hegemonic, menerima pesan yangn disampaikan dalam video tersebut. Satu informan berada di posisi negotiated, menyetujui terhadap pesan yang disampaikan dalam video tersebut tetapi kurang setuju dengan apa yang disampaikan dan menmabahkan pendapat lain tentang pesan tersebut. Tidak ditemukan pihak yang berada di posisi oppositional. Temuan ini menunjukkan bahwasannya tingkat kesadaran penonton terhadap judi online cukup tinggi akan dampak dan resiko yang ditimbulkan dari judi online tersebut.

I. PENDAHULUAN

Teknologi yang berkembang sangat pesat di zaman sekarang ini membawa perubahan bagi seluruh masyarakat. Kemudahan dalam mengakses seluruh informasi ini memberikan beberapa dampak yang berpengaruh kepada kebiasaan masyarakat. Dampak positif dari kemudahan mengakses informasi dengan contoh apabila ingin melihat berita yang awalnya harus melalui media cetak seperti koran ataupun majalah, tetapi sekarang bisa diakses dengan mudah melalui gawai pribadi dengan perantara *platform-platform* media yang ada di perangkat pribadi. Dampak positif selalu memiliki kebalikannya yaitu dampak negatif, yang ditimbulkan dampak negatif yang cukup sering di dengar di portal-portal berita yaitu kejahatan siber (*cybercrime*). Seluruh kejahatan yang

modus operandinya menggunakan fasilitas internet adalah *cybercrime*. *Cybercrime* didefinisikan segala macam penggunaan jaringan komputer untuk tujuan kriminal dan/atau kriminal berteknologi tinggi dengan menyalahgunakan kemudahan teknologi digital (Saeful Bakhri 2020).

Cybercrime menjadi masalah yang sangat serius di Indonesia. Kejahatan siber ada berbagai macam jenis dan sangat kompleks. Salah satu kejahatan siber yang tertulis didalam UU ITE No 19 Tahun 2016 Pasal 27 ayat 2 adalah tentang judi *online*. Judi *online* menjadi topik permasalahan krusial yang terjadi di Indonesia, menurut Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) mengungkapkan bahwa per kuartal tiga (Q3) 2024 jumlah pemain judi *online* di Indonesia sudah mencapai 8,8 juta pemain

(Suara.com 2024). Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) juga menambahkan rentan usia yang menjadi pemain judi online juga merambah kepada anak-anak yang berada dibawah umur, yang dibawah usia 10 mencapai 2,02 persen, kelompok usia 10-20 tahun mencapai 10,97 persen, kelompok usia 21-30 tahun mencapai 12,82 persen, dan rentang usia 30-50 tahun mencapai 40,18 persen (Antaranews 2024).

Permainan judi *online* sudah merambah berbagai generasi muda hingga dewasa. Indonesia sebagai negara dengan salah satu pengguna internet terbanyak di dunia juga merasakan dampak yang sangat serius pada masalah judi online ini. Tercatat sejak tahun 2018 hingga Juli 2023, kominfo telah melakukan pemblokiran sebanyak 846.047 konten situs judi online. Indonesia sebagai negara yang berlandaskan hukum tentu telah mengatur perihal judi online dalam undang-undang. Undang-undang pertama yang berkaitan dengan judi online adalah kejahatan siber (*cybercrime*) dijelaskan dalam UU ITE No 19 Tahun 2016 Pasal 27 ayat 2 yang berbunyi "*mengatur tentang pendistribusian, transmisi, atau pembuatan informasi elektronik yang mengandung muatan perjudian*" dan juga Pasal 45 ayat 2 yang berbunyi "*mengatur tentang tindak pidana judi online*".

Para pemilik website dan juga bandar judi *online* memiliki cara tersendiri untuk tetap bisa menjalankan bisnisnya ini di Indonesia agar tidak mudah teringkus oleh pihak kepolisian republik Indonesia secara langsung. Strategi yang digunakan oleh para pemilik website dan juga bandar adalah dengan menggunakan modus operandi yang dijalankan di luar negara Indonesia. Negara yang menjadi markas besar untuk menjalankan website ilegal adalah negara Kamboja dan negara Filipina. Tak hanya strategi itu saja yang digunakan untuk melancarkan bisnis judi *online* nya, menggunakan rekening bodong juga menjadi salah satu cara bagi para pelaku bisnis ini. Strategi selanjutnya yang digunakan oleh para pelaku bisnis judi *online* adalah dengan menggunakan *influencer* sebagai media promosi dari website ataupun aplikasi judi tersebut.

Raymond Chin sebagai *influencer* yang ada di Indonesia juga membahas tentang judi *online* di *channel youtube* nya. Raymond Chin adalah youtuber yang baru memulai membuat video nya pada tahun 2021 awal, konten yang ada didalam *channel* nya Raymond Chin adalah berawal dari membahas tentang ilmu cara menjadi

entrepreneur, seputar ekonomi, politik dan keadaan sosial yang ada di Indonesia, tentang basic dari investasi mulai dari saham, obligasi, dan juga *crypto*, dan yang menjadi objek penelitian ini yaitu judi *online*. Terdapat 1 video panjang yang membahas tentang judi *online*, yang di *upload* pada bulan juni tahun 2024 ini. Video tersebut berjudul "Judi Online itu SAMPAH", yang berisi kan tentang sudut pandang Raymond Chin terhadap judi *online* yang ada di Indonesia itu bukan lagi penyakit akut tetapi sudah masuk tahap kronis.

Dari berbagai faktor yang terjadi di Indonesia mulai dari perubahan ekonomi sampai kurangnya literasi digital yang menyebabkan Gen Milenial menjadikan judi *online* sebagai jalan keluar. Pernyataan yang diucapkan oleh Raymond Chin menunjukkan bahwasannya ini adalah masalah yang sangat serius tetapi bukan lagi masuk ke ranah masalah tetapi sudah memasuki fase penyakit kronis, yang menarik untuk di bedah lebih mendalam serta untuk memahami apa saja yang ditimbulkan dari efek yang berkepanjangan. Fokus pada bagaimana Gen Milenial bisa terpengaruh dan menjadikan judi *online* sebagai jalan keluar di kemajuan zaman yang sangat pesat ini.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif deskriptif dan menggunakan paradigma konstruktivisme, yang berdasarkan pada asumsi bahwa realitas sosial merupakan hasil konstruksi subjektif individu melalui pengalaman, interaksi sosial, dan interpretasi personal (Fahreza et al., 2020). Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk menggali secara mendalam makna dan penerimaan yang dibentuk oleh khalayak terhadap judi online dalam video tersebut.

Teori utama yang digunakan adalah Teori Resepsi Stuart Hall, yang memposisikan audiens sebagai subjek aktif dalam proses komunikasi media. Stuart Hall menjelaskan dalam Morissan (2013), bahwa audiens dalam proses *encoding* dapat berupa pada posisi *dominant hegemonic*, *negotiated*, atau *oppositional*. Dalam pengumpulan data, penelitian ini menggunakan wawancara mendalam dan melibatkan 9 informan, terdiri dari 3 oemain judi online yang masih aktif bermain, 3 mantan pemain judi online, dan 3 yang anti terhadap judi online.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Perjudian adalah aktivitas di mana peserta memasang taruhan untuk memilih satu dari beberapa opsi yang tersedia, dengan hanya satu

opsi yang dianggap benar dan menjadi pemenang Suhendra dalam Randy (2024). Menurut Pasal 303 ayat 3 dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP), perjudian didefinisikan sebagai aktivitas berjudi yang melibatkan permainan di mana kemungkinan kemenangan bergantung pada faktor keberuntungan. Judi Online merujuk pada permainan judi yang dilakukan melalui media elektronik dengan internet sebagai perantara.

Pertumbuhan judi *online* sendiri sangat berkembang pesat di Indonesia, melihat dari data yang di ungkapkan oleh Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) pada tahun 2023 perputaran uang terkait dengan judi online mencapai 327 triliun rupiah. Sedangkan pada tahun 2024 diungkaplan oleh Menteri Koordinator Bidang Politik dan Keamanan (Menko Polkam) Budi Gunawan mengatakan total perputaran uang judi *online* selama periode 2024 sudah mencapai 900 triliun rupiah (Kontan.co.id 2024).

Fenomena Judi *Online* merupakan jalan keluar bagi para pemain ditengah adanya dampak dari *COVID-19*. (Kennedy dalam Randy 2024). Pandemi ini memberikan dampak yang cukup signifikan di masyarakat Indonesia. PHK massal, kemiskinan, serta pembatasan sosial membuat masyarakat mencari pelarian untuk mendapatkan penghasilan yang banyak secara instan salah satu diantaranya adalah dengan melakukan perjudian *online*.

Informan 4 menerangkan bahwa mengenal judi *online* pada saat dimana covid menyebar di indonesia. Efek COVID 19 menyebabkan banyak orang tidak bisa melakukan banyak hal sehingga pelarian mereka adalah kepada judi online. Senada dengan hal tersebut, Informan 4 dan 5 sepakat memaparkan bahwa judi online marak ketika saat covid 19 yang mana kondisi ekonomi sulit dan juga kasus PHK terjadi cukup banyak dimana-mana. Peneliti menemukan pemain judi *online* ini runtutan awalnya dikarenakan oleh dampak dari Covid-19. Dalam kondisi ekonomi yang sulit, banyak SDM terutama para pekerja yang terkena dampak dari adanya pemutusan hubungan kerja (PHK), dan menjadikan judi *online* sebagai jalan keluar untuk mencari penghasilan tambahan, tetapi malah menjadi kehilangan lebih banyak uang. Jika dikutip dari *Asian Roulette* (2022), peneliti memaknai jika para informan memiliki pemahaman bahwasannya judi *online* sangat berkembang dikarenakan adanya Covid-19.

Judi online kini semakin mudah diakses berkat kemudahan dalam hal pembayaran dan akomodasi yang ditawarkan oleh berbagai platform. Dengan hadirnya berbagai metode pembayaran yang beragam, seperti transfer bank, dompet digital. Selain itu, banyak situs judi online yang menawarkan bonus menarik dan layanan pelanggan 24 jam untuk memastikan pengalaman bermain yang nyaman dan memuaskan. Semua fasilitas ini dirancang untuk memberikan kemudahan maksimal bagi pemain, sehingga mereka bisa fokus pada permainan tanpa perlu khawatir tentang masalah teknis atau keuangan.

Informan 4 menjelaskan bahwa transaksi judi online menjadi sangat mudah berkat keberadaan transfer bank dan *e-wallet*. Dengan memanfaatkan sistem transfer dan *e-wallet*, pemain dapat dengan mudah melakukan deposit dalam judi online. Informan 3 menegaskan bahwa sistem penarikan uang atau *withdraw* apabila melalui website lebih cepat prosesnya dan persyaratannya, dibandingkan melalui aplikasi yang banyak persyaratannya.

Peneliti menemukan bahwa penggunaan *e-wallet* dalam judi online tidak hanya mempermudah proses transaksi, tetapi juga menawarkan keamanan dan kenyamanan yang lebih baik bagi para pemain. *E-wallet* memungkinkan transaksi yang cepat dan efisien, menghilangkan kebutuhan akan prosedur perbankan yang panjang dan rumit.

Dari video yang telah diunggah oleh Raymond Chin dengan judul " Judi Online itu SAMPAH " telah menyampaikan berbagai pesan, informasi, dan dampak yang ditimbulkan dari judi online. Didalam video tersebut mengulas tentang apa saja kasta-kasta perjudian yang ada di indonesia, seperti ada judi yang *regulated dan unregulated*, ada judi online dan judi offline yang seringkali dimainkan oleh masyarakat indonesia, ada kasta judi yang hanya untuk *entertainment* seperti yang dilakukan oleh orang luar negeri di kasino kasino yang ada di negara mereka dan ada kasta judi *making money*, kasata ini sama hal nya dengan yang dilakukan oleh kebanyakan pecandu judi online yang ada di indonesia. Karena di sudah menjadi kebiasaan pecandu judi online yang ada di indonesia terutama bagi masyarakat kalangan bawah, karena dikutip dari pembicaraan yang ada di dalam video tersebut judi online yang ada di indonesia sudah menjadi epidemik yang kronis, karena mulai dari pagi hari bisa bermain judi online, pada saat siang hari di sela-sela istirahat bisa berjudi, sore hari setelah pulang kerja bisa bermain judi online,

dan pada saat malam hari sebelum tidur bisa berjudi online lagi. Diakhir video pun menjelaskan langkah apa yang Indonesia harus lakukan dan ditutup dengan konklusi yang dirangkum dari pembahasan dalam video tersebut.

Di awal video tersebut Raymond Chin menyampaikan bahwasannya judi online yang ada di Indonesia sudah di dalam tahap kronis bukan akut lagi, dan dampak dari judi online ini sudah merubah kebiasaan masyarakat yang awalnya uang dari gaji dibelikan barang-barang ataupun kebutuhan pokok, tetapi dengan adanya judi online itu semua berubah uang yang seharusnya bisa masuk kedalam tabungan, malah menjadi modal para pemain untuk bermain judi online dengan harapan bisa melipat gandakan uang tersebut. Efek domino dari berubahnya kebiasaan masyarakat ini mulai dari terjadinya utang piutang, meminjam uang ke platform online atau biasa disebut pinjol (pinjaman online). Informan 2 menjelaskan bahwasannya sepakat terhadap judi online yang ada di Indonesia sudah bukan di tahap akut lagi, tetapi sudah di tahap kronis. Dikarenakan itu sudah menjadi kebiasaan bagi masyarakat yang memainkan permainan judi online tersebut. Senada dengan hal ini juga informan 4 dan 6 sepakat juga bahwasannya judi online yang ada di Indonesia sudah ditahap kronis yang disebabkan oleh faktor ekonomi, dan ingin mendapatkan uang ataupun kekayaan secara instan menjadikan permainan judi online ini sebagai lahan mencari uang tambahan untuk keperluan hidup mereka yang di iming-iming kemenangan oleh bandar.

Dari perspektif peneliti, analisis para informan menegaskan bahwasannya memang judi online yang merambah di Indonesia sudah di tahap kronis. Faktor yang menjadi kronis adalah dikarenakan kebiasaan para pemain judi online sudah berubah, yang awalnya uang untuk membeli keperluan hidup mereka, malah menjadikan uang tersebut untuk modal bermain judi online dan berharap bisa mendapatkan keuntungan atau kekayaan secara instan.

Dalam video tersebut Raymond Chin menjelaskan bahwasannya permainan judi online yang beredar di Indonesia ini adalah kasta yang paling sampah didalam dunia perjudian. Raymond Chin juga menjelaskan kesalahan berfikir dari para pemain judi online yang ada di Indonesia ini adalah menjadikan judi online sebagai salah satu cara untuk *make money* secara instan atau berharap mendapatkan uang untuk

kekayaan secara instan tanpa memikirkan risiko kedepannya dari bermain judi online.

Dalam pengalaman informan 3 menyebutkan bahwasannya merugi akibat bermain judi online. Informan 3 mengatakan pernah merugi sampai berada di titik keuangan informan 3 tidak stabil. Tidak menyebutkan berapa nominal barang yang dijual, informan 3 menjual beberapa barang-barang milik pribadi untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari dari informan tersebut.

Sama halnya seperti informan 3, informan 4 juga mengalami kerugian tetapi tidak dijelaskan berapa nominal kerugian yang dialami oleh informan, informan 4 menyebutkan bahwa memang mendapatkan keuntungan oleh bandar di awal permainan, tetapi setelah berjalannya permainan dan dihitung-hitung antara modal dan keuntungan dan dilihat hasilnya informan mengatakan bahwasannya tidak pernah untung dari situ.

Peneliti memaknai bahwasannya para pemain judi online ini memiliki nafsu dan juga hasrat yang tinggi untuk mendapatkan keuntungan yang lebih besar apabila memainkan permainan judi online secara terus menerus, dan ini lah yang mengakibatkan kesalahan para pemain judi online dalam menganalisis peluang yang ada di dalam judi online. Para bandar judi online memang memang memberi kemenangan bagi para pemain agar para pemain merasa bahwa kemenangan ada di pihak pemain. Hal ini lah yang menjadikan para pemain judi online merasa apabila bermain secara terus menerus akan mendapatkan kemenangan secara terus menerus juga. Kenyataannya hal tersebut tidak lah benar dan malah berdampak sebaliknya, kerugian yang dialami oleh para pemain justru lebih besar. Sama seperti yang dikatakan oleh Raymond Chin didalam video tersebut para pemain judi online ini memang sudah salah sejak awal apabila menjadikan judi online sebagai sarana untuk *make money*.

Sebagai tanggapan terhadap kekhawatiran penonton terkait penanganan judi online oleh penegak hukum, penting untuk mencermati peran yang dimainkan oleh berbagai pihak dalam upaya ini. Penonton menilai bahwa penegak hukum perlu lebih proaktif dan tegas dalam menindak pelaku judi online, serta memperketat pengawasan untuk mencegah penyebaran aktivitas ilegal ini. Penonton berharap penegak hukum tidak terlalu fokus hanya ke penindakan, tetapi juga mengintensifkan edukasi dan sosialisasi mengenai dampak buruk judi online, khususnya bagi anak-anak dan remaja. Penonton berpendapat bahwa kerjasama yang solid antara

penegak hukum, pemerintah, dan komunitas lokal sangat diperlukan untuk menciptakan lingkungan yang lebih aman dan bebas dari pengaruh negatif perjudian. Dalam konteks ini, 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.

Peneliti menyadari bahwa meskipun perjudian online belum terlalu dominan di wilayah tertentu, keberadaannya tetap meresahkan, terutama karena melibatkan anak-anak, remaja, dan orang dewasa. Pandangan peneliti adalah bahwa pendekatan edukatif dan preventif sangat penting untuk menangani masalah ini. Edukasi yang diberikan oleh kepolisian sangatlah penting dalam upaya pencegahan dan penanggulangan judi online. Peneliti juga menyoroti perlunya kerjasama antara pihak berwajib dan masyarakat dalam memberikan pemahaman tentang bahaya judi online dan memastikan anak-anak serta remaja tidak terjebak dalam aktivitas tersebut. Dengan langkah-langkah yang tepat, diharapkan dampak negatif dari perjudian, baik online maupun tradisional, dapat diminimalisir. Kerjasama yang baik antar lapisan masyarakat dapat membuat masyarakat menanggulangi judi online.

Kasus-kasus judi online yang merugikan banyak orang semakin marak terjadi, menunjukkan betapa luasnya dampak negatif dari aktivitas ini. Persebaran judi online semakin meluas sebagai akibat dari pengaruh media sosial. Media sosial dan platform digital telah menjadi alat yang efektif bagi operator judi online untuk menjangkau audiens yang lebih besar dan lebih beragam. Iklan-iklan yang menampilkan kemudahan bermain judi online dan potensi kemenangan besar sering kali tersebar luas melalui media ini.

Informan 1 sampai informan 8 memaparkan bahwasannya informan 1 sampai 8 ini mengetahui awal mulanya judi online ini dari beberapa teman-teman atau rekan-rekan kerja, dan yang paling utama adalah mengetahui dari media sosial dan juga jejaring internet. Platform media sosial yang menjadi tempat untuk menaruh iklan ini cukup banyak digunakan oleh masyarakat Indonesia, antara lain adalah *Instagram*, *Youtube*, dan *TikTok* ujar informan 4 dan informan 5.

Peneliti menemukan bahwa saking masifnya judi online, disetiap platform media sosial akan selalu ada iklan judi online. Peneliti memaknai pernyataan informan jika memang judi online

berkembang pesat melalui media sosial dengan bantuan influencer didalamnya sesuai pernyataan Sudha dan Sheena (2021) bahwa influencer memiliki kemampuan untuk mempengaruhi keinginan dan kebutuhan masyarakat sebagai konsumen target, khususnya dalam memilih produk untuk memenuhi kebutuhan mereka. Daya tarik inilah yang membuat influencer dapat menjadi bagian strategi promosi pemasaran, yang kini dikenal dengan istilah *influencer marketing*.

Iklan judi online sangat marak di berbagai platform media sosial seperti Facebook, YouTube, dan TikTok, sehingga mudah mempengaruhi individu dari berbagai usia, termasuk anak-anak dan remaja. Dalam hal ini media sosial menjadi sarana komunikasi online, kolaborasi, dan budidaya antar jaringan yang ditingkatkan oleh teknologi dan mobilitas (Tuten & Solomon, 2014) Paparan yang terus-menerus terhadap iklan ini dapat mengubah persepsi dan perilaku masyarakat, menjadikan judi online terlihat normal dan diterima. Iklan ini sering kali menampilkan keuntungan instan tanpa memperjelas risiko yang terlibat, sehingga meningkatkan minat dan partisipasi dalam judi online di kalangan generasi Milenial yang notabane nya adalah generasi yang merupakan pemakai media sosial yang fanatik serta kehidupannya sangat terpengaruh dengan perkembangan teknologi.

Dengan berpatokan pada analisis, peneliti memaknai hasil penelitian dengan menyesuaikan tiga hipotesis milik Stuart Hall yang dimiliki oleh khalayak dalam memaknai isi media yakni Posisi Hegemonik-Dominan (*Dominant-Hegemonic Reading*) Posisi yang Dinegosiasikan (*Negotiated Reading*), Posisi Oposisional (*Oppositional Reading*) sesuai kategorisasi yang di jelaskan pada pembahasan.

Dalam menerima video dari *channel youtube* Raymond Chin yang berjudul "Judi Online itu SAMPAH " berhubungan dengan perilaku dan dampak dari judi online, ditemukan bahwa hampir semua informan (1,2,4,5,6,7,8, dan 9) menyetujui bahwasannya judi online yang menyebar di Indonesia ini sudah sangat parah. Informan 1 sampai 9 kecuali 3 menyetujui dengan pesan bahwa judi online di Indonesia sudah didalam tahap yang kronis dan memiliki sifat destruktif yang sangat memiliki pengaruh buruk bagi seluruh masyarakat Indonesia terutama yang bermain judi online tersebut.

Lain hal nya dengan informan 3 yang menganggap judi online yang beredar di Indonesia ini tidak 100 persen negatif ujar

informan 3. Menurut informan 3 apabila di suatu negara ada judi online dan dikelola dengan baik tetapi dengan catatan apabila suatu masyarakatnya bisa berfikir dengan jernih dan bisa membedakan mana yang menguntungkan dan merugikan bagi mereka menjadikan judi ini tidak sepenuhnya buruk.

Dalam menerima video dari *channel youtube* Raymond Chin yang berjudul "Judi Online itu SAMPAH" berhubungan dengan Kinerja Penegak Hukum Dalam Menanggulangi Judi Online. Informan 2,4,5,6,7,8, dan 9 menyatakan bahwasannya setuju dengan apa yang Raymond Chin sebutkan dalam menanggulangi judi online yang menyebar di Indonesia.

Berbeda halnya dengan informan 3 yang mengutarakan pendapat kurang setuju terhadap cara penanggulangan judi online yang ada di Indonesia ini. Menurut informan 3 apabila menanggulangi judi online hanya dari pihak berwajib tanpa adanya support dari seluruh aspek mulai dari atas seperti petinggi petinggi negara sampai kualitas sumber daya manusia yang tidak dibenahi akan sama saja hasilnya.

Dalam menerima video dari *channel youtube* Raymond Chin yang berjudul "Judi Online itu SAMPAH" berhubungan dengan Pengaruh Media Sosial Dan Influencer Terhadap Judi Online. Informan 1 sampai dengan informan 9 menyatakan bahwasannya pengaruh judi online sudah berdampak sampai dengan platform media sosial yang ada di Indonesia, di karenakan seluruh informan mengetahui adanya judi online ini dari iklan-iklan ataupun komentar dari akun admin judi online yang ada di platform sosial media.

Informan 9 juga mengutarakan pendapat bahwasannya ada keterlibatan beberapa *influencer* ataupun selebgram-selebgram yang ikut mempromosikan judi online menggunakan platform media sosial sebagai tempat mereka mempromosikan beberapa website-website judi online.

Dari analisis data diatas ditemukan bahwasannya jika informan 3 masuk kedalam posisi *Negotiated Reading* sedangkan informan lainnya (1,2,4,5,6,7,8,9) masuk kedalam posisi *Dominant- Hegemonic Reading*. Tidak ditemukan yang masuk kedalam posisi *Oppositional Reading*.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Peneliti menyimpulkan bahwasannya penonton menyetujui bahwa judi online yang berkembang di Indonesia ini sangat parah dan berdampak buruk bagi kalangan masyarakat

yang masih bermain judi online tersebut. Penonton menyetujui bahwa judi online di Indonesia ini sudah di tahap kronis dan juga bersifat destruktif yang mengakibatkan kerugian secara materi. Penonton memaknai bahwasannya media sosial dan influencer berperan penting dalam mempromosikan judi online, tetapi hal tersebut tergantung dari sumber daya manusia masing-masing dalam memilah dan memilih tontonan, iklan, dan informasi yang beredar ataupun disebar di media sosial. Penonton menyimpulkan jika masyarakat Indonesia harus bisa mengontrol dan mengendalikan diri untuk agar dapat terhindar dari segala macam dampak dan pengaruh buruk dari permainan judi online. Penonton berharap bahwa dari seluruh aspek negara seperti pihak berwajib, menteri, sampai yang paling atas bisa menanggulangi judi online seperti dengan adanya penyuluhan dan pendidikan yang lebih ke seluruh aspek terutama kalangan bawah agar menjauhi perjudian online, dan memberantas seluruh jaringan mulai dari bandar sampai admin judi online.

Dari penelitian yang melibatkan penonton yang sesuai kategori informan tersebut temuan. Pertama, penonton yang masuk kedalam posisi hegemonik-dominan (*Dominant-Hegemonic Reading*) adalah informan yang menerima pesan yang ada di dalam video yakni judi online di Indonesia sudah di tahap kronis dan berdampak buruk dan bersifat destruktif. Serta menyetujui bahwa media sosial dan influencer berperan dalam promosi judi online. Temuan kedua penelitian ini, penonton yang masuk kedalam posisi negosiasi (*Negotiated Reading*) merupakan informan menerima dan atau menolak salah satu pesan dalam video Raymond Chin yakni judi online di Indonesia sudah di tahap kronis dan berdampak buruk.

Peneliti tidak menemukan adanya Posisi Oposisional (*Oppositional Reading*) pada penelitian kali ini, karena tidak ada informan yang menolak secara keseluruhan pesan yang ada di dalam video tentang judi online di channel YouTube Raymond Chin. Hal ini menunjukkan bahwa kesadaran akan dampak negatif dari judi online cukup tinggi di kalangan penonton, meskipun terdapat perbedaan pandangan dalam hal berdampak buruk dan strategi penanggulangan masalah ini.

B. Saran

Saran yang dapat peneliti berikan setelah melakukan penelitian ini adalah :

1. Berharap untuk seluruh aspek negara mulai dari presiden sampai pihak berwajib melakukan tindakan dalam penanggulangan dan pemberantasan judi online sampai akar-akarnya.
2. Diharapkan seluruh masyarakat dapat lebih memilah dan memilih tontonan.
3. Diharapkan hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi seluruh masyarakat.
4. Diharapkan penelitian ini bisa menjadi referensi sebagai mengatasi permasalahan judi online.
5. Diharapkan penelitian akan bermanfaat bagi penelitian yang akan datang.

DAFTAR RUJUKAN

- Gore, A., Kennedy, L., Southern, N., & van Uhm, D. (2022). Asian roulette: Criminogenic casinos and illicit trade in environmental commodities in South East Asia
- Idik Saeful Bahri, S. H. (2020). *CYBER CRIME DALAM SOROTAN HUKUM PIDANA* (Vol. 159). Bahasa Rakyat. keuangan.kontan.co.id/news/transaksi-judi-online-tembus-rp-62-triliun-pada-kuartal-i-2025
- MediaIndonesia.(2024).https://mediaIndonesia.com/internasional/656720/jumlah-wni-pekerja-sektor-judi-online-di-kamboja-terus-bertambah#google_vignette
- Morissan. (2013). *Teori Komunikasi: Individu Hingga Massa*. Jakarta: Kenca Prenada Media Group.
- Randy Wiradharma. (2024). "Analisis Penerimaan Generasi Z terhadap Judi Online pada Kanal YouTube Ferry Irwandi". Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur.
- Sudha, S. (2017). Impact of influencers in consumer decision process: The fashionindustry. *SCMS Journal of Indian Management*, 14-30
- Tuten, T., & Solomon, M. (2014). *Social media marketing*. London: Sage Publications.