BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Indonesia dikenal sebagai negara dengan tingkat religiusitas tertinggi di dunia (Tamir dkk., t.t), namun paradoksnya Indonesia juga merupakan negara dengan pemain judi online tertinggi di dunia, dimana pemain aktif pada kuartal pertama tahun 2025 sebanyak 8,8 juta, dimana 3,8 dari penjudi memiliki pinjaman (*PPATK | Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan*, t.t.). Kedua data yang telah dipaparkan di atas terlihat sangat bertolak belakang, dimana Indonesia yang merupakan negara paling religius sekaligus negara yang paling banyak juga terlibat dalam judi online, Fenomena ini menjadi perhatian serius dalam perspektif Psikologi Islam, yang memandang perilaku manusia tidak terlepas dari dimensi spiritual, moral, dan sosial. Islam secara tegas melarang perjudian (QS. Al-Maidah: 90–91) dan memandangnya sebagai perbuatan yang merusak akal, harta, dan hubungan sosial (Alfakhaera & Nasrullah Nasrullah, 2024). Tren pengguna/pemain judi online di Indonesia meningkat dari tahun ketahun, lonjakan yang paling tinggi terjadi pada tahun 2023, dimana nilai transaksi pada situs situs judi online mencapai angka Rp 327 triliun, naik sebesar 213% dari tahun 2022 dengan besaran Rp104,4 triliun. Jika dikomparasi dengan tahun 2018, maka nilai transaksi judi online di Indonesia naik 8.136,77% (GoodStats, t.t.). Kenaikan pemain judi online ini tidak lepas dari digitalisasi di berbagai sektor kehidupan, termasuk judi itu sendiri dimana judi tidak hanya bisa diakses secara ditempat/*offline*, tetapi juga dapat diakses secara daring melalui internet (Fauzi & Suaidi, 2024).

Perjudian online di Indonesia semakin mudah diakses seiring dengan kemajuan teknologi digital. Masyarakat kini dapat terlibat dalam aktivitas perjudian tanpa harus bertatap muka, yang sebelumnya merupakan praktik tradisional, hal ini menciptakan tantangan baru dalam penegakan hukum, karena banyak platform judi online beroperasi tanpa izin dan melanggar hukum yang ada (Siregar & Rosmalinda, 2025). Fenomena judi online membawa dampak negatif yang signifikan bagi masyarakat. Terdapat peningkatan angka kriminalitas, ketergantungan finansial, serta konflik dalam keluarga akibat perilaku berjudi. Penelitian menunjukkan bahwa judi online tidak hanya merugikan individu, tetapi juga berdampak pada stabilitas sosial secara keseluruhan (Suwito, 2024). Dengan kemajuan teknologi informasi, kemudahan akses untuk situs judi online akan semakin tinggi, hal ini menjadi salah satu faktor yang berkontribusi dalam meningkatnya pemain judi online, hanya dengan menggunakan perangkat gadget yang terhubung dengan internet memungkinkan siapa saja dan dimana saja dapat mengakses situs judi online (Junita Friska dkk., 2024). Judi online memiliki dampak yang sangat buruk bagi individu dan juga masyarakat. Dampak dari judi online sangatlah destruktif, karena bukan hanya mempengaruhi penjudi, tetapi juga mempengaruhi masyarakat baik langsung maupun tidak langsung, judi online berdampak ke berbagai aspek, diantaranya adalah sosial, finansial/ekonomi, maupun psikologis.

Pada umumnya dampak sosial yang ditimbulkan setelah sering mengakses judi online adalah merenggangnya hubungan interpersonal dengan lingkungan sosial, baik itu keluarga, teman, maupun pasangan, hal ini terjadi karena penjudi

lebih sering berinteraksi dan menghabiskan waktu dengan handphone daripada bersama dengan orang terdekat (Sahputra dkk., 2022). Secara tidak langsung, perjudian dapat menimbulkan berbagai permasalahan sosial dan menimbulkan rasa kecanduan yang membuat pelaku terus ingin mencoba lagi. Keinginan ini sering kali membuat mereka lupa akan kewajiban dan tanggung jawab, baik terhadap diri sendiri maupun dalam kehidupan bermasyarakat. Bagi pelaku yang mengalami kekalahan, rasa penasaran dan keinginan untuk mencoba kembali sering kali memunculkan sikap serakah, yang berujung pada terkumpulnya hutang dan akhirnya memicu kemiskinan. Kondisi ini, baik secara langsung maupun tidak langsung, berkontribusi pada peningkatan angka kriminalitas. Oleh karena itu, perjudian tetap menimbulkan dampak negatif yang merugikan kehidupan individu maupun masyarakat secara umum (Isnaini, 2018).

Selain dampak sosial, finansial dari pelaku judi online juga akan terdampak, dimana akan terjadi pemborosan untuk deposit pada situs judi online, akibatnya adalah uang lebih cepat habis, melakukan pinjaman dan melakukan menggadaikan barang-barang berharga. Uang merupakan hal yang menjadi titik utama dalam permainan judi online, para penjudi ini berharap jika uang yang mereka taruhkan di situs judi online akan berlipat ganda, namun pada kenyataannya malahan ketika bermain mereka akan lebih banyak rugi daripada untung, ini dapat berpengaruh terhadap finansial seseorang yang bermain judi online dan ini juga akan berimbas pada pemenuhan kebutuhan seseorang (Widhiatanti & Tobing, 2024).

Pada sisi psikologis dampak dari judi online sangatlah destruktif, sebab judi online dapat memicu kecemasan, stress bahkan dapat menimbulkan depresi. Tidur

juga akan terganggu akibat terlalu lama memainkan judi online, selain yang telah disebutkan, masalah mental lainnya juga akan timbul akibat judi online. Dalam Psikologi Islam, jiwa (nafs) idealnya bergerak menuju tingkat nafs al-muthmainnah, yaitu kondisi ketenangan batin, keseimbangan, dan kepasrahan kepada Allah, yang melahirkan akhlak mulia dan kesejahteraan spiritual (Ansori & Purnama, 2025). Kecanduan judi online justru menjerumuskan individu pada pola nafs yang tidak seimbang, ditandai dorongan impulsif, gangguan psikologis, dan kerusakan fungsi kehidupan, sehingga merusak kesehatan mental-spiritual (Mahendra dkk., 2024).Secara keseluruhan, dampak psikologis yang ditimbulkan dari kecanduan judi online dapat menurunkan kualitas hidup dan kesejahteraan individu pemain judi online (A. Laras dkk., 2024).

Menjamurnya perilaku judi online ini terjadi karena berbagai faktor, diantaranya adalah Sosial & Ekonomi, lingkungan, Belajar, Persepsi tentang Probabilitas Kemenangan. Salah satu faktor yang menyebabkan perilaku judi online adalah lingkungan dimana, dimana ketika lingkungan sudah banyak pelaku judi online, maka orang yang sebelumnya belum pernah mencoba jadi ikut pula mencoba karena melihat orang terdekat, hal ini tidak hanya lingkungan fisik, tetapi juga lingkungan non fisik di media sosial seperti influencer kegemaran yang ikut memainkan judi online (F. H. Lubis dkk., 2023).

Fenomena judi online ini datang bukan diterima begitu saja, terlebih di era digital saat ini, platform media sosial seperti YouTube telah menjadi ruang sentral dalam penyebaran informasi dan pembentukan opini publik, tidak hanya sekedar sebagai media hiburan tetapi juga sebagai arena diskursus sosial yang kuat. Media

sosial memungkinkan interaksi dua arah antara pembuat konten dan penonton, sehingga konten yang disajikan dapat mempengaruhi pengetahuan, sikap, bahkan persepsi masyarakat terhadap berbagai isu sosial dan budaya. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media sosial secara signifikan mempengaruhi bagaimana masyarakat membentuk opini mereka terhadap isu hukum dan sosial melalui pola komunikasi yang interaktif dan dinamis, serta peran algoritma dan interaksi antar pengguna dalam memperkuat sudut pandang tertentu dalam ruang publik digital (Koestiono dkk., 2026).

YouTube, sebagai salah satu platform media sosial yang paling dominan, tak hanya menjadi saluran untuk konsumsi konten visual tetapi juga berfungsi sebagai medium di mana kreator dapat mempengaruhi persepsi audiens mereka. Di platform ini, konten kreator sering berperan sebagai opinion leader, artinya mereka memiliki kemampuan untuk membingkai isu, menafsirkan peristiwa, dan bahkan memotivasi audiens untuk melihat suatu fenomena sosial dalam sudut pandang tertentu. Penelitian tentang peran influencer di media sosial mengungkapkan bahwa konten yang disajikan secara autentik dan menarik dapat mempengaruhi opini publik secara signifikan, terutama melalui keterlibatan aktif audiens dalam bentuk likes, komentar, dan berbagi konten tersebut di ruang digital mereka sendiri (Hernawan, 2025). Dalam konteks ini, kreator YouTube tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga berkontribusi terhadap pembentukan wacana publik yang lebih luas di platform digital.

Dalam kajian konten media sosial, keberagaman persepsi penonton merupakan fenomena yang tidak dapat diabaikan. Audiens YouTube menyusun

makna terhadap konten berdasarkan latar belakang pengalaman, nilai-nilai pribadi, dan tingkat keterlibatan mereka dengan isu yang disajikan. Interaksi dalam kolom komentar misalnya, menunjukkan bahwa audiens sering memaknai isu yang sama secara berbeda sebagian menerima pesan yang disampaikan, sebagian lain menegaskan posisi kritis atau bahkan menolak narasi tertentu. Variasi interpretasi ini mencerminkan bagaimana persepsi publik terbentuk melalui interaksi antara pesan kreator dan kerangka berpikir audiens, menunjukkan bahwa media digital adalah ruang di mana pemaknaan sosial terus diproduksi dan dinegosiasikan secara kolektif oleh penonton dan pembuat konten (Padilah & Kurniawati, 2025).

Selain sebagai respons kognitif, persepsi dipahami sebagai suatu konstruksi psikososial yaitu hasil dari proses psikologis dalam memilih, menafsirkan, dan merespons rangsangan informasi yang diterima melalui media. Persepsi terbentuk ketika individu tidak hanya melihat pesan, tetapi juga memprosesnya berdasarkan pengalaman, nilai-nilai, kebutuhan, serta konteks sosial yang mereka miliki. Komunikasi digital seperti konten YouTube memicu proses persepsi ini melalui tahapan seleksi, organisasi, dan interpretasi informasi, sehingga setiap penonton dapat mengonstruksi makna yang berbeda meskipun mereka terpapar pada stimulus yang sama. Persepsi ini kemudian berpengaruh pada sikap dan tindakan sosial penonton, karena makna yang dibentuk tidak hanya bersifat individual tetapi juga dipengaruhi oleh norma sosial dan interaksi antar pengguna di ruang digital seperti kolom komentar atau kolaborasi antara kreator dan audiens dalam diskursus online (Wardah & Reza, 2021).

Kajian mengenai persepsi judi online di Indonesia masih sangat minim, ada 2 penelitian yang mengkaji tentang persepsi masyarakat tentang judi online, yaitu penelitian dari penelitian dari Lailiyah dkk (2025) dengan judul "*Analisis Persepsi Judi Online: Implikasi Sosial-Ekonomi dalam Perspektif Maqashid Syariah di Kota Jambi*" dan penelitian Ramadhani & Matondang (2025) dengan judul "*Persepsi Generasi Z terhadap Praktik Judi Online di Desa Rahuning II, Kabupaten Asahan*". Dua penelitian ini mengkaji persepsi melalui wawancara, belum ada yang mencoba mengkaji persepsi lewat komentar Youtube. Ada juga penelitian sebelumnya pada kanal Ferry Irwandi tetapi lebih banyak fokus pada aspek representasi konten, strategi komunikasi, atau analisis pesan persuasif dalam kampanye anti-judi online, seperti yang ditelaah dalam konteks komunikasi persuasif pada konten Ferry Irwandi (Muhammad, 2025). Namun demikian, belum banyak penelitian yang menggali bagaimana penonton sendiri memaknai dan merespons konten tersebut dalam bentuk persepsi yang bermakna bagi kehidupan sosial mereka. Hal ini mendorong pentingnya penelitian yang tidak hanya melihat pesan dari sisi komunikator tetapi juga memahami makna subjektif yang dibentuk oleh audiens dalam interaksi sosial digital mereka sebuah pendekatan yang esensial untuk mengetahui bagaimana pesan komunikasi media digital dipahami, ditolak, dinegosiasikan, atau bahkan diperluas oleh penonton itu sendiri.

Selain gap teoritis yang sudah diidentifikasi, penelitian ini memiliki urgensi kuat dari segi kontribusi ilmiah dan praktis. Pertama, kajian tentang persepsi audiens terhadap isu-isu sosial di media digital seperti YouTube masih tergolong terbatas, walaupun peran audiens dalam memengaruhi alur informasi dan dinamika

online sangat penting. Studi sebelumnya menunjukkan bahwa audiens tidak sekadar konsumen pasif, tetapi juga berkontribusi aktif dalam menentukan konten yang populer, mengatur arus informasi, serta mempengaruhi persepsi publik melalui interaksi mereka dalam media sosial seperti komentar, *likes*, dan *shares* yang mereka lakukan. Hal ini menunjukkan bahwa pemaknaan audiens terhadap konten media sosial berpotensi mengubah narasi isu-isu sosial secara signifikan dan perlu diteliti lebih jauh agar lebih memahami konstruksi persepsi yang terbentuk dalam konteks komunikasi digital modern (Srikandi dkk., 2023).

Urgensi lain dari penelitian ini adalah untuk mengisi kekosongan pengetahuan yang muncul karena sebagian besar penelitian sebelumnya berfokus pada produksi konten atau pengaruh konten terhadap perilaku secara umum, tetapi belum banyak mengulas bagaimana audiens secara aktif menafsirkan dan memberi makna terhadap konten tertentu, seperti isu judi online yang kompleks dan bernilai moral tinggi. Dengan memahami persepsi penonton terhadap isu ini terutama dalam konteks konten yang digagas oleh figur publik atau *opinion leader* seperti Ferry Irwandi penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis, yaitu memperluas kajian tentang interaksi audiens–media dalam studi komunikasi digital, sekaligus kontribusi praktis bagi praktisi media, pembuat kebijakan, dan lembaga edukasi dalam merancang strategi komunikasi yang lebih efektif serta responsif terhadap tren sosial di dunia digital.

Fokus penelitian ini diarahkan pada Analisis Persepsi Penonton Kanal Youtube Ferry Irwandi Terhadap Bahaya Judi Online sebagaimana tercerminkan dalam komentar penonton pada kanal YouTube yang bersangkutan. Pendekatan

yang digunakan bersifat kualitatif untuk menggali makna, pola, dan tema utama yang muncul dalam diskursus komentar, sehingga dapat menangkap persepsi subjektif dan perspektif penonton secara mendalam. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya menilai apakah pandangan penonton positif atau negatif, tetapi juga bagaimana mereka membentuk, menegosiasikan, dan mengartikulasikan persepsi tersebut dalam konteks sosial–kultural mereka sendiri, memperkaya pemahaman kita tentang hubungan antara media digital dan opini publik yang berkembang di ruang online.

Penelitian ini dilakukan dalam kerangka Psikologi Islam, yang memandang persepsi sebagai proses yang dipengaruhi oleh nilai-nilai keimanan, konteks sosio-kultural, dan norma agama dalam memproses realitas sosial. Dengan demikian, analisis persepsi penonton terhadap judi online tidak hanya dipahami dari sudut kognitif semata, tetapi juga dari sudut pandang moral dan spiritual yang menjadi landasan berpikir audiens di Indonesia.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang peneliti angkat, maka dapat dirumuskan permasalahan yang hendak peneliti bahas dalam penelitian ini adalah bagaimana persepsi penonton terhadap fenomena judi online sebagaimana tercermin dalam komentar pada konten YouTube Ferry Irwandi?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka dapat ditentukan tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis persepsi penonton Ferry Irwandi terhadap

fenomena judi online sebagaimana tercermin dalam komentar pada konten YouTube.

D. Manfaat Penelitian

Signifikansi dalam penelitian ini terbagi menjadi dua, yaitu signifikansi teoritis dan signifikansi praktis, berikut merupakan uraiannya:

1. Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan kajian psikologi sosial dan media digital, khususnya terkait persepsi audiens terhadap isu sosial di ruang media daring. Penelitian ini memperkaya pemahaman mengenai bagaimana pesan yang disampaikan oleh kreator konten di YouTube dimaknai secara beragam oleh penonton melalui proses kognitif, afektif, dan sosial. Dengan menempatkan kolom komentar sebagai sumber utama data, penelitian ini juga memperluas perspektif kajian komunikasi yang selama ini lebih berfokus pada isi pesan atau efek media, menuju pemahaman yang lebih mendalam tentang konstruksi makna audiens dalam interaksi digital. Temuan penelitian diharapkan dapat memperkuat diskursus teoritis mengenai persepsi, resepsi audiens, dan dinamika opini publik dalam konteks media sosial, khususnya pada isu-isu sosial yang kompleks dan sensitif seperti judi online.

2. Praktis

Secara praktis, penelitian ini memberikan manfaat bagi berbagai pihak. Bagi pembuat konten dan praktisi media, hasil penelitian dapat menjadi bahan refleksi dalam merancang konten edukatif dan kritik sosial yang lebih efektif serta responsif terhadap persepsi audiens. Bagi pembuat kebijakan dan lembaga terkait, temuan

penelitian ini dapat menjadi masukan dalam memahami cara masyarakat memandang dan merespons isu judi online, sehingga dapat mendukung perumusan strategi komunikasi publik dan kebijakan yang lebih kontekstual. Selain itu, bagi masyarakat luas, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran kritis terhadap isu judi online serta mendorong diskursus publik yang lebih reflektif dan konstruktif di ruang media digital.

E. Batasan Istilah

1. Persepsi

Menurut KBBI Persepsi memiliki arti tanggapan (penerimaan) langsung dari sesuatu (*Arti kata persepsi - Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online*, t.t.). Lebih lanjut menurut Walgito persepsi merupakan proses pengolahan informasi yang berawal dari penginderaan (proses sensoris), yaitu saat individu menerima stimulus melalui panca indera. Proses ini tidak berhenti pada penerimaan rangsangan fisik semata, melainkan berlanjut pada tahap interpretasi dan pengorganisasian stimulus sehingga menjadi sesuatu yang bermakna. Jika penginderaan berfokus pada aspek teknis penerimaan stimulus, maka persepsi lebih menekankan pada pemaknaan terhadap objek dan lingkungan. Melalui mekanisme yang terintegrasi inilah, individu mampu menyadari realitas di sekitarnya serta kondisi dirinya sendiri (Walgito, 2004).

Adapun persepsi yang akan diteliti pada penelitian ini terbagi menjadi beberapa aspek, diantaranya adalah aspek kognitif yang mencakup bagaimana individu dalam memproses informasi atau stimulan berdasar pada pengetahuan, pengalaman, kepercayaan dan nilai yang dianut (J, 1960). Aspek yang kedua adalah

aspek afektif yang mencakup tentang bagaimana individu merespon sebuah stimulus dengan sisi emosionalnya, suka atau tidak suka (Eagly, 1993). Aspek yang ketiga adalah aspek konatif, dimana espek ini mencakup bagaimana seseorang bertindak atau berperilaku sebagai efek dari persepsi itu sendiri (Douglass, 1977). Persepsi ini diidentifikasi melalui pernyataan, opini, penilaian, asumsi, pengalaman, emosi, saran, kritik dan anjuran tindakan tertentu serta kecenderungan tindakan yang muncul dalam komentar penonton pada enam video Ferry Irwandi yang membahas judi online (sebagai data primer) serta wawancara langsung terhadap penonton Ferry Irwandi (sebagai data sekunder untuk triangulasi).

2. Penonton

Dalam kamus besar Bahasa Indonesia penonton adalah orang yang menonton pertunjukan (*Arti kata tonton - Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online*, t.t.). Penonton YouTube atau yang dalam istilah media sosial disebut sebagai *viewer* merupakan individu atau kelompok yang mengakses dan mengonsumsi konten video yang tersedia pada platform YouTube serta secara aktif berdiskusi terkait dengan tema atau isu yang sedang diangkat sebagai konten (Chandra, 2017), jadi dalam konteks penelitian ini penonton Ferry Irwandi adalah sekelompok orang yang menonton dan berdiskusi tentang 6 konten video pada kanal Youtube Ferry Irwandi yang bertemakan judi online

3. Judi Online

Menurut kamus besar Bahasa Indonesia, judi dapat didefinisikan sebagai permainan yang menjadikan uang atau barang berharga sebagai barang taruhan, umumnya judi menggunakan media dadu, kartu dan lain sebagainya untuk bermain.

Berjudi merupakan kegiatan mempertaruhkan sejumlah uang atau harta dalam tebakan berdasarkan kebetulan, yang bertujuan untuk memperoleh sejumlah uang yang lebih banyak daripada uang atau harta yang semula dimiliki (*Arti kata judi - Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online*, t.t.). Dalam buku yang berjudul patologi sosial, Kartini Kartono mendefinisikan perjudian sebagai pertaruhan dengan sengaja, yaitu mempertaruhkan satu nilai atau sesuatu yang dianggap bernilai dengan menyadari adanya resiko dan harapan tertentu pada peristiwa-peristiwa, permainan pertandingan, perlombaan, dan kejadian atau belum pasti hasilnya (Kartini, 1997). Jika disimpulkan maka judi online adalah judi yang dilakukan secara daring dengan menggunakan media elektronik serta akses internet sebagai perantara dimana didalamnya menggunakan sesuatu yang dianggap berharga untuk dipertaruhkan yang dilakukan dalam permainan, peristiwa tertentu, perlombaan dan kejadian yang belum tentu hasilnya. Dalam konteks penelitian ini, judi online diidentifikasi sebagai keseluruhan kegiatan perjudian yang berbasis digital yang dapat diakses di internet yang menjadi objek pembahasan dalam konten Ferry Irwandi dan dimaknai oleh penonton melalui komentar yang mereka berikan.

F. Penelitian Terdahulu

Berikut ini merupakan penelitian penelitian terdahulu yang mengambil tema kampanye anti judi online:

1. Penelitian yang pertama adalah penelitian yang dilakukan oleh Nazwa Ramadhani dan Muhammad Alfikri Matondang yang berjudul *"Persepsi Generasi Z terhadap Praktik Judi Online di Desa Rahuning II, Kabupaten Asahan"*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan

pengumpulan data wawancara mendalam semi-terstruktur dan observasi non-partisipan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas responden memandang judi online sebagai aktivitas yang tidak pantas, berisiko, dan merugikan, baik dari sisi psikologis, finansial, maupun sosial. Judi online dipersepsikan sebagai perilaku adiktif yang dapat menimbulkan kecanduan, kerugian ekonomi, stres, konflik sosial, hingga rusaknya hubungan interpersonal. Namun demikian, penelitian ini juga menemukan adanya sebagian kecil informan yang memandang judi online secara permisif, terutama sebagai cara instan untuk memperoleh keuntungan finansial tanpa kerja keras, meskipun pandangan ini cenderung mengabaikan risiko jangka panjang.

2. Penelitian yang kedua adalah penelitian yang dilakukan oleh Mulazimatul Hasanah Lailiyah, Ridhwan, dan Muhammad Roihan yang berjudul *"Analisis Persepsi Judi Online: Implikasi Sosial-Ekonomi dalam Perspektif Maqashid Syariah di Kota Jambi"*. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas informan memandang judi online sebagai aktivitas yang merugikan dan bertentangan dengan nilai sosial serta keagamaan. Dari sisi sosial, judi online dipersepsikan menimbulkan berbagai dampak negatif seperti konflik keluarga, menurunnya keharmonisan rumah tangga, serta melemahnya relasi sosial di lingkungan masyarakat. Dari sisi ekonomi, judi online dipahami sebagai pemicu kerugian finansial, ketergantungan pada utang berbunga, hingga risiko kebangkrutan individu maupun keluarga.

3. Penelitian yang kedua adalah penelitian yang dilakukan oleh Sally M. Gainsbury yang berjudul *"Harm minimisation for Internet gambling: A review of player protection policies and practices"*. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan studi literatur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa judi online memiliki tingkat risiko yang lebih tinggi dibandingkan perjudian konvensional, terutama karena aksesibilitas 24 jam, anonimitas, kecepatan permainan, dan kemudahan transaksi finansial. Gainsbury menemukan bahwa meskipun banyak platform judi online telah mengadopsi prinsip responsible gambling, implementasinya sering kali bersifat simbolik dan berorientasi kepatuhan, bukan benar-benar dirancang untuk melindungi pemain dari risiko kecanduan. Penelitian ini juga menemukan bahwa fitur perlindungan pemain yang paling efektif adalah mekanisme yang bersifat struktural dan membatasi perilaku, seperti self-exclusion, deposit limits, dan time limits, dibandingkan sekadar penyediaan informasi atau pesan peringatan pasif. Pendekatan edukatif tanpa dukungan regulasi yang kuat dinilai kurang efektif, terutama bagi pemain muda dan individu dengan kecenderungan adiktif.
4. Penelitian yang selanjutnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Emanuele Fino, Bishoy Hanna-Khalil, dan Mark D. Griffiths yang berjudul *"Exploring the Public's Perception of Gambling Addiction on Twitter during the COVID-19 Pandemic: Topic Modelling and Sentiment Analysis"*. Metode penelitian yang digunakan dalam studi ini adalah penelitian eksploratif kuantitatif berbasis analisis teks, dengan pendekatan topic modelling dan sentiment analysis

terhadap data Twitter. Hasil penelitian menunjukkan bahwa publik memandang pandemi COVID-19 sebagai pemicu meningkatnya resiko perilaku judi bermasalah, terutama karena pembatasan sosial, kebosanan, tekanan ekonomi, dan meningkatnya akses terhadap perjudian online. Wacana publik juga memperlihatkan kekhawatiran yang kuat terhadap iklan judi daring yang dinilai semakin masif dan tidak etis, khususnya karena menyasar individu yang rentan serta berpotensi memperburuk kondisi keluarga. Analisis sentimen mengungkapkan bahwa emosi yang paling dominan dalam cuitan publik adalah ketakutan (*fear*), diikuti oleh kepercayaan (*trust*), kesedihan (*sadness*), dan kemarahan (*anger*). Dominasi emosi negatif ini menunjukkan bahwa kecanduan judi selama pandemi dipersepsikan sebagai masalah serius yang berpotensi menimbulkan dampak jangka panjang terhadap kesehatan mental dan sistem kesehatan publik.

5. Penelitian yang keempat adalah penelitian yang dilakukan oleh Leon Booth, Annie S. Anderson, Victoria White, Hannah Pierce, Rob Moodie, dan Simone Pettigrew yang berjudul *"Public Perceptions of Harm for Nine Popular Gambling Products"*. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan desain survei potong lintang (*cross-sectional survey*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa hanya empat produk perjudian yang dipersepsikan berbahaya oleh mayoritas responden, yaitu electronic gambling machines (70%), permainan meja kasino (64%), taruhan pacuan kuda/anjing (59%), dan taruhan olahraga (53%). Sementara itu, produk lain seperti lotre, scratch tickets, bingo, keno, dan taruhan privat dinilai

berbahaya hanya oleh minoritas responden, meskipun secara empiris produk-produk tersebut juga memiliki potensi dampak negatif yang signifikan. Penelitian ini juga menemukan adanya kesenjangan antara persepsi publik dan tingkat bahaya aktual dari beberapa produk perjudian. Produk seperti scratch tickets dan bingo cenderung dianggap tidak berbahaya, padahal penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa produk tersebut dapat menimbulkan dampak perjudian bermasalah. Sebaliknya, EGMs dan taruhan olahraga dinilai lebih berbahaya secara akurat oleh publik.

Berdasarkan telaah terhadap lima penelitian terdahulu, dapat diidentifikasi beberapa celah penelitian yang masih belum terjawab secara komprehensif. Pertama, sebagian besar penelitian internasional, seperti Messerlian & Derevensky (2006)**,** Gainsbury (2013)**,** Fino et al. (2021)**,** dan Booth et al. (2021), berfokus pada konteks negara maju dengan kerangka kesehatan publik, regulasi, dan komunikasi risiko, sehingga temuan-temuannya belum sepenuhnya merepresentasikan konteks sosial, budaya, dan normatif masyarakat Indonesia, khususnya di wilayah non-perkotaan. Walau penelitian dari Lailiyah dkk (2025) dan penelitian Ramadhani & Matondang (2025) dari Indonesia tetapi teknik pengumpulan datanya menggunakan wawancara, maka dari itu peneliti akan mencoba meneliti tentang persepsi masyarakat terhadap judi online melalui komentar youtube tentang judi online yang di upload oleh Ferry Irwandi dengan judul "Analisis Persepsi Penonton Kanal Youtube Ferry Irwandi Terhadap Bahaya Judi Online"

G. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan pada skripsi ini merujuk kepada sistematika penulisan penelitian kualitatif yang ada dalam pedoman karya ilmiah Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin, dengan sistematika sebagai berikut:

1. BAB I, Pendahuluan berisikan Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah/Fokus Penelitian, Tujuan Penelitian, Signifikansi Penelitian, Definisi Istilah dan Penelitian Terdahulu, serta Sistematika Penulisan.
2. BAB II, menguraikan kajian teoritis yang mencakup penjelasan mengenai variabel-variabel penelitian seperti judi online, sosial media dan deskripsi umum tokoh Ferry Irwandi.
3. BAB III, menguraikan metodologi penelitian yang didalamnya terdapat Jenis dan Pendekatan Penelitian, Lokasi Penelitian, Subjek dan Objek Penelitian, Data dan Sumber Data, Teknik Pengumpulan Data, serta Teknik Analisis Data
4. BAB IV hasil penelitian dan pembahasan, dalam bab ini akan diuraikan mengenai hasil penelitian beserta analisis dari hasil yang telah didapat.
5. BAB V berisi penutup yang mencakup simpulan dan saran yang didasarkan pada hasil analisis dan pembahasan oleh peneliti.