BAB IV
HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Bukan Hanya Adiksi yang Membuat Sulit Berhenti Judi ! | Research & Explained

Analisis tematik terhadap komentar penonton menghasilkan sejumlah tema besar yang mencerminkan beragam respons publik terhadap konten video tentang judi online. Tema pertama adalah apresiasi dan kritik konten, yang mencakup apresiasi penonton terhadap Ferry Irwandi berupa validasi isi video, harapan agar Ferry memberikan solusi di video berikutnya, dan permintaan agar judi dibahas lebih komprehensif. Di sisi lain, muncul pula evaluasi kritis berupa pertanyaan tentang asal-usul judi online, kaitannya dengan *sunk cost fallacy*, serta pertanyaan teknis terkait isi video. Kritik dan saran juga hadir dalam bentuk ketidaksetujuan terhadap konten, masukan perbaikan, hingga anjuran melihat pembahasan judi di kanal lain. Selain itu, terdapat permintaan izin untuk mengutip atau menjadikan video sebagai bahan artikel ilmiah, serta pertanyaan tentang metode riset yang digunakan Ferry dalam membuat konten. Tema kedua adalah dampak judi online dalam berbagai aspek, yang menggambarkan kerugian luas akibat praktik berjudi, meliputi dampak ekonomi berupa kerugian finansial, dampak fisik terhadap kesehatan, dampak terhadap kehidupan sehari-hari secara umum, dampak psikologis seperti rasa bersalah dan tekanan mental, dampak relasional yang mencakup pengaruh negatif terhadap orang sekitar, lingkungan sosial, dan

kehidupan rumah tangga, serta tindakan kriminal yang bermula dari keterlibatan dalam judi online.

Tema ketiga mencakup beberapa tema yang saling berkaitan. Jebakan lingkaran setan judi online dan pinjaman online memperlihatkan bagaimana penonton menduga bahwa munculnya judi dan pinjaman online sudah diatur sedemikian rupa, serta menggambarkan hubungan saling menopang antara keduanya yang memperparah kondisi finansial pemain. Kesadaran terhadap judi terbagi atas kesadaran akan dampak negatif judi online secara umum, serta kesadaran bahwa sejumlah permainan sehari-hari sebenarnya masuk dalam kategori judi. Konteks sosial yang lebih luas mencakup opini bahwa maraknya judi berbanding lurus dengan rendahnya tingkat kecerdasan masyarakat, serta penyebutan berbagai masalah sosial yang eksis di Indonesia sebagai latar belakang fenomena ini. Kontekstualisasi dan perbandingan meliputi perbandingan historis antara judi online dan judi konvensional, sejarah perkembangan judi, serta similarisasi antara mekanisme algoritma game dengan judi online dan perbandingan antara judi dengan trading. Kritik dan ekspektasi terhadap pemerintah memuat harapan dan rekomendasi agar pemerintah mampu menangani perjudian secara serius, kritik atas lemahnya penanganan, pertanyaan tentang sikap pemerintah dalam pemberantasan judi, hingga wacana legalisasi dan regulasi judi sebagai alternatif kebijakan.

Tema keempat menghimpun tema-tema yang berfokus pada perilaku dan pengalaman penjudi. Mekanisme adiksi dan perilaku kompulsif mencakup faktor-faktor yang mendorong keberlanjutan perilaku berjudi, faktor yang membuat

individu pertama kali mencoba judi seperti normalisasi di lingkungan sosial dan persepsi bahwa judi bisa menghasilkan uang, manifestasi adiksi berupa gejala kecanduan dan informasi tentang judi patologis, serta similarisasi adiksi judi dengan kecanduan lain seperti korupsi, media sosial, narkoba, dan rokok. Pengalaman seorang penjudi terbagi atas observasi lingkungan termasuk pengalaman menyaksikan orang sekitar yang berjudi sekaligus menggunakan narkoba, praktik judi konvensional di masyarakat, dan warung internet sebagai lokasi berjudi serta pengalaman personal berupa keinginan berbagi cerita negatif dan kesaksian langsung sebagai mantan penjudi. Proses penghentian dan pemulihan judi mencakup keinginan untuk berhenti (harapan pribadi maupun untuk orang terdekat, motivasi, dan permintaan tolong), kesulitan dalam menasehati penjudi, kisah sukses yang diwarnai rasa syukur, metode dan strategi pemulihan seperti langkah preventif dan cara berhenti dari judi, serta peran dukungan keluarga yang signifikan dalam proses pemulihan.

Tema kelima mengelompokkan perspektif penonton yang bersifat lebih analitis dan sikap personal. Persepsi tentang sistem dan aktor judi online meliputi dugaan konspirasi bahwa ada pejabat yang diuntungkan dari praktik judi dan bahwa kemunculan judi-pinjol sudah direncanakan, kritik keras terhadap bandar dan promotor judi termasuk kecaman dan komentar pedas, serta opini tentang sistem judi yang dinilai sebagai eksploitasi modern dan penipuan terstruktur. Promosi dan spam judi online mencakup informasi tentang taktik promosi, tawaran untuk membuat situs judi, serta komentar spam yang menyusup ke ruang diskusi. Opini penonton meliputi asumsi demografis seperti pertanyaan apakah penonton masih

aktif berjudi dan anggapan bahwa mayoritas penonton Ferry adalah penjudi, serta diferensiasi antara penjudi sejati dan mereka yang sekadar mencoba. Refleksi atas konten mencakup tawaran membeli aset dari penjudi sebagai peluang ekonomi, referensi terhadap influencer yang masuk penjara karena judi, dan preferensi budaya pop yang terkandung dalam video. Terakhir, sikap dan preferensi seseorang dalam memandang judi menggambarkan kerangka nilai berbasis agama, kritik moralistik berupa komentar keras dan sarkastis terhadap penjudi, sikap menjauh dari perilaku berjudi yang disertai rasa syukur, nasihat agar penjudi berhenti dan agar orang lain tidak mencoba judi, serta rasa prihatin dan empati terhadap mereka yang terjerat. Seluruh tema ini ditutup dengan skeptisisme dan apatisme, yang mencerminkan sikap pesimis sebagian penonton: apatisme terhadap masalah judi di Indonesia, keraguan apakah video ini benar-benar mampu menjangkau dan dipahami oleh penjudi yang menjadi sasaran utamanya.

2. Kesalahan "Matematika" para Penjudi Eps 2

Analisis tematik terhadap komentar penonton video "Kesalahan Matematika Para Penjudi Eps 2" menghasilkan delapan tema utama yang saling berkaitan. Tema pertama adalah dampak multidimensional dari judi, yang mencakup tiga kategori besar: dampak terhadap individu (meliputi sub-kategori dampak psikologis, dampak negatif terhadap kehidupan, pengalaman orang terdekat yang kecanduan, pengalaman pribadi bermain judi, serta peringatan atas risiko kehilangan uang), dampak sosial dan relasional (mencakup pengaruh judi terhadap lingkungan sosial, orang sekitar, dan kehidupan rumah tangga), serta dampak ekonomi berupa kerugian finansial akibat aktivitas berjudi. Tema kedua

adalah dinamika komentar dan masukan terhadap video, yang terbagi atas dua kategori: respons terhadap konten (berupa komentar umum, kritik, masukan, opini tentang demografi penonton, dan pertanyaan terkait isi video) serta interaksi dengan kreator, termasuk anggapan bahwa penonton yang tidak suka video ini berkaitan dengan industri judi, seruan agar Ferry mencoba bermain judi, hingga tuduhan bahwa Ferry pernah berjudi.

Tema ketiga adalah dinamika perilaku penjudi, yang menggambarkan tiga kategori perwujudan perilaku penjudi (berupa anggapan bahwa penjudi sangat sulit dinasehati dan gejala adiksi judi online), faktor pemicu dan keberlangsungan perilaku berjudi (meliputi anggapan bahwa penjudi berasal dari kalangan ekonomi lemah, faktor pendorong seseorang mencoba dan terus berjudi, motivasi awal bermain, serta opini tentang faktor psikologis dalam berjudi), dan proses pemulihan penjudi (mencakup anjuran melihat kisah Denny Caknan, peran dukungan keluarga, faktor yang mendorong berhenti, harapan untuk berhenti, metode pemulihan, motivasi berhenti, perasaan bersalah, permintaan saran, hingga transformasi kehidupan setelah berhenti berjudi). Tema keempat adalah literasi dan edukasi publik tentang judi online, yang terdiri dari tiga kategori: apresiasi terhadap konten edukatif Ferry (seperti ajakan berdiskusi dengan pihak yang pernah terlibat judi, dorongan membahas judi lebih dalam, apresiasi langsung, harapan Ferry menjadi duta anti-judi, dan validasi isi video), keterbatasan edukasi judi (kritik terhadap rendahnya pemahaman masyarakat, risiko kontraproduktif edukasi judi, dan skeptisisme bahwa video dapat dipahami penjudi), serta upaya berbagi informasi

tentang judi (keinginan berbagi cerita negatif dan paparan sejarah perkembangan judi).

Tema kelima adalah mekanisme dan sistem perjudian online, yang mencakup pemahaman teknis penonton terhadap cara kerja judi (ajakan memahami mekanisme judi, analisis sistem permainan, kesadaran permainan yang masuk kategori judi, serta opini tentang posisi bandar) dan informasi seputar strategi promosi judi (asumsi Indonesia sebagai target pasar, informasi taktik promosi, serta komentar spam promosi judi online). Tema keenam adalah pemahaman literasi dan probabilitas, yang terbagi atas kesadaran individu terhadap judi (meliputi diskusi logis tentang probabilitas, kesadaran hukum probabilitas sebagai faktor berhenti berjudi, keyakinan bahwa bandar selalu menang, kesadaran dampak negatif judi, analogi konsep probabilitas dari film, pertanyaan tentang sunk cost fallacy dan gambler's fallacy, serta refleksi konsep matematika dalam perilaku berjudi) dan miskonsepsi serta bias kognitif (anggapan judi bola lebih adil, keyakinan terhadap peluang menang, normalisasi judi dalam permainan, kepercayaan pada strategi menghindari kekalahan, serta pertanyaan tentang pengaruh logika mistika). Tema ketujuh adalah perbandingan dan similarisasi konteks dengan judi, yang mencakup dua kategori: similarisasi dengan fenomena lain (perbandingan judi dengan rokok, narkoba, pornografi, pinjaman online, trading, permainan masa kecil, judi konvensional, acara TV, game digital, dan kehidupan secara eksistensial) serta opini bahwa ada sisi positif dari judi (membantah stereotip negatif, meyakini ada ilmu dari judi yang dapat diterapkan di bidang lain, dan anggapan bahwa judi lebih baik dibanding investasi ilegal).

Tema kedelapan mencakup tiga tema yang saling melengkapi. Preferensi nilai dan alternatif positif terdiri dari nilai religius dan moral dalam memandang judi serta alternatif konstruktif berupa kesadaran manfaat perilaku finansial sehat, perbandingan judi dengan hobi, saran pengelolaan keuangan, saran pengalihan kebiasaan berjudi, dan tindakan preventif. Respons terhadap regulasi dan kebijakan meliputi kritik terhadap regulator (asumsi keterlibatan oknum pejabat, kekhawatiran dampak sosial-politik konten, kritik terhadap pemerintah, dan kurangnya intervensi), harapan dan usulan kebijakan (informasi regulasi luar negeri, saran kepada penjudi dan pemerintah, serta wacana legalisasi dan regulasi), serta skeptisisme terhadap solusi (anggapan penjudi akan terus bertambah, pesimisme terhadap pemulihan, sikap apatis, dan keraguan terhadap efektivitas pemberantasan judi). Terakhir, tema sikap dan posisi dalam memandang judi mencakup jarak individu terhadap aktivitas perjudian (keyakinan penonton tidak berjudi, motivasi tidak berjudi, pernyataan tidak pernah berjudi, dan rasa syukur), sikap moralistik dan menghakimi (komentar keras terhadap bandar, penjudi, dan judi itu sendiri, komentar sarkastis, perbandingan penjudi dengan pecandu agama, serta opini tentang hal-hal yang menghancurkan hidup laki-laki), empati dan keprihatinan (nasihat kepada penjudi, rasa miris terhadap kondisi judi di Indonesia, kepedulian terhadap kreator, dan rasa prihatin terhadap penjudi), serta refleksi personal berupa pertanyaan apakah ada penonton yang berprofesi di bidang statistik atau pemrograman yang terjerumus judi, pertanyaan tentang penonton aktif berjudi, dan pertanyaan eksistensial apakah judi dapat membuat seseorang kaya.Tangan Kotor Influencer dalam Judi Online.

3. Tangan Kotor Influencer dalam Judi Online

Analisis tematik terhadap komentar penonton video "Tangan Kotor Influencer dalam Judi Online" menghasilkan sejumlah tema utama yang mencerminkan kedalaman respons publik. Tema pertama adalah akuntabilitas dan tanggung jawab influencer, yang mencakup empat kategori: dinamika pembelaan influencer (berupa pernyataan bahwa ada influencer yang dibully karena menolak donasi judi, serta fenomena pengikut yang justru membela promotor judi idolanya), kritik publik terhadap promotor judi online (kecaman publik, komentar sarkastis, dan kritik langsung), skeptisisme bahwa promotor bersedia berhenti setelah menonton video ini, serta tuntutan akuntabilitas berupa ajakan kepada promotor untuk berhenti, seruan untuk mengungkap identitas mereka secara publik, dan tuntutan penegakan hukum. Tema kedua adalah apresiasi dan kritik terhadap konten, yang terbagi atas dukungan terhadap Ferry Irwandi (dorongan membahas judi lebih komprehensif, penghargaan atas kontribusinya, permintaan izin mengambil materi, dan validasi konten), kekhawatiran atas keselamatan Ferry dalam membahas isu sensitif ini, kritik dan evaluasi berupa ketidaksetujuan terhadap konten, masukan, pertanyaan, dan tanggapan kritis, serta skeptisisme terhadap efektivitas video dalam menjangkau dan mengubah perilaku penjudi.

Tema ketiga adalah dampak dari judi online dalam berbagai aspek, yang menggambarkan konsekuensi luas aktivitas berjudi melalui tiga kategori: dampak individual yang meliputi dampak fisik, dampak psikologis, dan pengaruh destruktif judi terhadap kehidupan pribadi; dampak relasional dan sosial yang mencakup pengaruh judi terhadap orang terdekat, lingkungan sosial, dan dinamika rumah

tangga; serta dampak ekonomi dan kriminalitas yang meliputi kerugian finansial, relasi antara judi online dan pinjaman online, serta tindakan kriminal yang bermula dari keterlibatan dalam judi. Tema keempat adalah mekanisme judi online dan promosinya, yang terdiri dari strategi operasional (analisis mekanisme judi online, informasi promosi, dan spam komentar judi), ekosistem kerja dibalik industri judi (informasi tentang pekerjaan di sektor ini, fenomena pekerja Indonesia yang beroperasi dari Kamboja, dan pengakuan pernah ditawari pekerjaan di industri judi online), serta sejarah dan perkembangan praktik judi dari waktu ke waktu. Tema kelima adalah mobilisasi masyarakat dalam penanganan judi online, yang mencakup gerakan kolektif berupa ajakan membentuk gerakan anti-judi, dukungan terhadap kampanye anti-judi, dan harapan agar semakin banyak pihak yang terlibat dalam kampanye tersebut; edukasi dan langkah preventif seperti anjuran menghindari judi, harapan agar pesan video tersampaikan kepada penjudi, kesadaran dampak negatif judi, langkah pencegahan, dan nasihat kepada penjudi untuk berhenti; serta aspirasi transformasi berupa harapan agar praktik judi benar-benar lenyap dari Indonesia.

Tema keenam adalah orientasi personal dan moral, yang menggambarkan posisi nilai penonton secara individual melalui empat kategori: proses menjauhi aktivitas perjudian yang diwujudkan melalui ekspresi syukur atas kebebasan dari judi; kritik moral terhadap penjudi berupa komentar sarkastis dan kritik sosial terhadap perilaku berjudi; penilaian agama terhadap judi sebagai landasan moral penolakan; serta pandangan terhadap bandar judi yang mencakup kecaman keras, komentar satir, opini bahwa pekerja industri judi setara dengan pelaku kejahatan,

dan penolakan tegas terhadap praktik judi. Tema ketujuh adalah pemahaman konteks dan perbandingan judi online terhadap hal lain, yang menampilkan perbandingan antara judi dan trading, antara judi online dan judi konvensional, similaritas antara permainan digital dan judi online, serta kesamaan perilaku adiktif antara judi dan narkoba. Tema kedelapan adalah pengaruh influencer terhadap masyarakat, yang mencakup dua kategori: besaran pengaruh influencer yang meliputi keyakinan publik bahwa judi adalah jalan menuju kekayaan akibat paparan konten influencer, serta pengaruh langsung influencer terhadap sikap dan perilaku masyarakat; dan normalisasi perilaku destruktif berupa meluasnya normalisasi perjudian di lingkungan sosial akibat promosi yang terus-menerus.

Tema kesembilan adalah persepsi mengenai kondisi judi, yang mencerminkan beragam sikap penonton terhadap fenomena ini melalui tiga kategori: rasa empati dan keprihatinan terhadap maraknya judi di Indonesia serta kasihan terhadap para penjudi; opini tentang meluasnya praktik judi online di masyarakat; serta sikap apatis sebagian penonton yang merasa tidak peduli terhadap isu perjudian. Tema kesepuluh adalah proses adiksi dan pemulihan judi online, yang mencakup proses munculnya perilaku berjudi (faktor pendorong keberlanjutan berjudi dan motivasi awal mencoba judi), upaya keluar dari adiksi (harapan orang terdekat berhenti, keinginan mengakhiri keterlibatan, motivasi berhenti, permohonan bantuan, pernyataan mengetahui cara berhenti, dan strategi pemulihan), hambatan dalam intervensi berupa pengalaman tidak menyenangkan saat menasehati penjudi, transformasi positif yang diwarnai rasa syukur, gejala kecanduan judi online, serta pengalaman penjudi berupa kesaksian dari lingkungan

terdekat dan pengalaman pribadi. Terakhir, tema respons terhadap pemerintah dan regulasi menghimpun tiga kategori: kritik terhadap ketidakefektifan pemerintah (kecaman, kritik, pertanyaan, sindiran, dan skeptisisme terhadap kinerja pemerintah dalam memberantas judi), ekspektasi dan saran untuk meredam judi online (ekspektasi terhadap peran pemerintah, masukan terhadap platform media, pembahasan wacana legalisasi, serta rekomendasi kebijakan dan tindakan konkret), serta hambatan struktural berupa asumsi keterlibatan oknum pejabat dalam bisnis judi, faktor-faktor yang menghambat pemberantasan, dan pesimisme publik terhadap kemungkinan judi benar-benar dapat diberantas.

4. Solusi Efektif & Realistis Meredam Judi Online

Analisis tematik terhadap komentar penonton video "Solusi Efektif dan Realistis Meredam Judi Online" menghasilkan tema-tema yang mencerminkan respons publik dari sisi apresiasi, kritik, hingga tindakan kolektif. Tema pertama adalah apresiasi dan harapan terhadap Ferry, yang terdiri dari apresiasi konten berupa penghargaan terhadap kontribusi Ferry, permintaan izin mengambil materi video, dan validasi kredibilitas isinya; aspirasi publik berupa harapan agar Ferry dapat berperan dalam pemerintahan untuk memberantas judi dan menjadi duta anti-perjudian; harapan dampak berupa keinginan agar pesan video menjangkau pelaku judi dan cita-cita Indonesia bebas dari praktik perjudian; serta kekhawatiran terhadap keselamatan Ferry dalam membahas isu sensitif ini. Tema kedua adalah dampak dari judi online, yang menggambarkan kerugian berlapis melalui empat kategori: dampak terhadap kehidupan secara umum berupa pengaruh negatif judi pada berbagai aspek kehidupan; dampak ekonomi dan konsekuensi kriminal

meliputi kerugian finansial dan tindak kriminal yang bermula dari judi; dampak individual mencakup gangguan psikologis dan pengalaman personal pelaku judi; serta dampak relasional yang mencakup cerita dampak kecanduan pada orang terdekat, kehancuran rumah tangga, dan pengaruh judi terhadap orang-orang di sekitar pelaku.

Tema ketiga mencakup beberapa tema yang saling berkaitan. Dinamika adiksi dan pemulihan menggambarkan perjalanan individu dari keterlibatan hingga pemulihan melalui enam kategori: contoh sukses keluar dari judi berupa ekspresi syukur atas keberhasilan berhenti maupun karena tidak pernah terlibat; faktor inisiasi perilaku judi seperti asumsi bahwa judi bisa menghasilkan kekayaan dan faktor pendorong seseorang mencoba; faktor keberlanjutan perilaku berjudi; gejala ketergantungan terhadap judi online; kesulitan intervensi saat menasihati penjudi, serta upaya berhenti berupa keinginan mengakhiri kecanduan dan motivasi untuk berhenti. Interaksi dalam kolom komentar mencakup komentar evaluasi berupa kritik publik, masukan kualitas platform, respons negatif, dan saran perbaikan; kritik terhadap pendukung pemerintahan; pertanyaan terkait isi video; serta prasangka bahwa mayoritas penonton adalah penjudi. Jebakan struktural memperlihatkan keterkaitan antara judi online dengan narkoba di satu sisi, dan dengan pinjaman online di sisi lain, yang bersama-sama membentuk lingkaran setan yang sulit diputus. Kondisi sosial dalam konteks judi mencakup kesadaran individu akan dampak merugikan judi, pandangan publik terhadap meluasnya praktik judi, serta normalisasi perilaku berjudi di masyarakat.

Tema keempat menghimpun perspektif analitis dan sikap kritis penonton. Kontekstualisasi dan perbandingan judi online meliputi perbandingan historis antara judi online dan konvensional beserta tinjauan perkembangan judi, serta similarisasi dengan fenomena lain seperti kesamaan mekanisme game dengan judi online, kesamaan perilaku judi dengan trading, dan kemiripan adiksi judi dengan narkoba. Kritik dan skeptisisme terhadap pemerintah mencakup harapan kepada pemerintah untuk menangani judi secara efektif, identifikasi hambatan pemberantasan, kecaman atas ketidakmampuan pemerintah yang disertai komentar sarkastis dan kritik langsung, pertanyaan kritis tentang efektivitas pemerintah, serta pandangan pesimistis dan skeptis publik terhadap kemungkinan judi benar-benar dapat diberantas. Mobilisasi kolektif dalam gerakan sosial menampilkan tuntutan transparansi berupa seruan publikasi identitas promotor judi, serta gerakan dalam bentuk kampanye meliputi dukungan kampanye anti-judi, gerakan masyarakat, seruan pembahasan komprehensif tentang judi, dan ajakan membentuk gerakan anti-perjudian secara terorganisir.

Dua tema terakhir melengkapi keseluruhan peta tematik ini. Pendekatan strategis pada berbagai tingkatan mencerminkan kesadaran publik bahwa penanganan judi memerlukan intervensi berlapis, mencakup strategi pemulihan individual berupa anjuran berhenti, motivasi, permohonan bantuan, dan strategi pemulihan konkret; strategi preventif berupa nasihat menghindari judi dan langkah pencegahan; serta usulan tindakan sistemik meliputi saran kepada pemerintah, usulan tindakan mengatasi judi online, dan wacana legalisasi perjudian sebagai alternatif kebijakan. Penempatan moral dan sikap dalam memandang isu judi online

menggambarkan keprihatinan terhadap penjudi, moral judgment berupa ekspresi sarkastis dan respons negatif masyarakat terhadap pelaku judi, preferensi nilai berbasis pandangan agama terhadap perjudian, serta sikap apatis terhadap penanggulangan judi di Indonesia. Terakhir, persepsi terhadap aktor dan sistem judi online mencakup konspirasi institusional berupa asumsi keterlibatan tokoh agama, oknum pemerintahan, dan kasus polisi dalam jaringan judi; kritik terhadap pelaku industri berupa kecaman keras terhadap bandar, judi online secara umum, dan promotornya; serta pemahaman mekanisme judi online yang mencakup analisis operasional, pengakuan pekerja industri judi, dan strategi promosi yang digunakan.

5. Orang besar dibalik kasus judol kemkominfo

Analisis tematik terhadap komentar penonton video "Orang Besar di Balik Kasus Judol" menghasilkan sejumlah tema utama yang saling berkaitan. Tema pertama adalah dampak judi online di berbagai aspek, yang mencakup dampak ekonomi berupa efek judi terhadap kondisi finansial, kaitannya dengan meningkatnya pengangguran, hubungannya dengan pinjaman online, dan perilaku kriminal yang dipicunya; dampak individual meliputi gangguan psikologis dan konsekuensi destruktif pada kehidupan pelaku; serta dampak relasional yang menggambarkan pengaruh judi terhadap kehidupan rumah tangga dan orang-orang terdekat penjudi. Tema kedua adalah dinamika adiksi dan pemulihan, yang menggambarkan perjalanan individu dari keterlibatan hingga pemulihan melalui beberapa kategori: faktor inisiasi dan keberlanjutan berjudi (anggapan judi bisa menghasilkan kekayaan, faktor pendorong mencoba judi, dan faktor yang mempertahankan perilaku berjudi), faktor penghambat pemulihan (hambatan

pemberantasan judi dan kesulitan menasehati penjudi), gejala adiksi berupa indikator kecanduan, pengalaman terjebak dalam judi (kisah orang terdekat maupun pengalaman pribadi), ungkapan syukur setelah berhasil keluar, serta upaya berhenti berupa harapan orang terdekat berhenti, langkah praktis mengatasi ketergantungan, dan permohonan dukungan.

Tema ketiga mencakup beberapa tema yang berkaitan dengan sistem, informasi, dan konteks lebih luas dari fenomena judi online. Informasi mengenai judi online meliputi cara kerja industri judi (dugaan lokasi operasional, informasi pekerja di industri judi, paparan skema kerja, dan pengakuan pernah ditawari pekerjaan di industri tersebut) serta mekanisme promosi judi (informasi promosi, normalisasi perjudian di lingkungan sosial, dan spam komentar judi). Kegagalan institusional dan krisis akuntabilitas mencakup evaluasi kinerja pemerintah berupa penilaian publik, pertanyaan terhadap sikap pemerintah, respons negatif atas ketidakmampuan pemerintah, dan sindiran publik, serta kritik terhadap institusi lain seperti mahasiswa dan pemuka agama yang dinilai tidak mengangkat isu judi online secara serius. Kontekstualisasi dan perbandingan meliputi evolusi praktik judi (perbandingan judi online dan konvensional, praktik judi konvensional di lingkungan sosial, serta sejarah dan evolusi perjudian) dan similarisasi dengan fenomena lain seperti game, narkoba, trading, dan bahkan ideologi. Praktik kolusi antara oknum pemerintah dan industri judi menampilkan dimensi relasi politik-bisnis (asumsi keterkaitan gerakan politik dengan bisnis judi dan opini bahwa koruptor menyukai judi) serta keterlibatan oknum pemerintah berupa asumsi

perlindungan situs judi, informasi bayaran untuk melindungi situs judi, partisipasi aparat negara sebagai penjudi, dan pernyataan kegiatan ilegal oleh ASN.

Tema keempat menghimpun dimensi gerakan sosial dan moral. Mobilisasi dan resistensi masyarakat sipil mencakup gerakan kolektif berupa dukungan kampanye anti-judi, gerakan yang sudah ada di masyarakat, keinginan membantu memberantas judi, dan seruan pembentukan gerakan anti-judi; harapan agar judi dapat diredam berupa keinginan Indonesia bebas dari judi, permintaan menghilangkan judi online, dan permintaan meredam spam promosi; serta peran konten kreator sebagai pelopor gerakan meliputi aspirasi menjadikan Ferry sebagai duta anti-judi dan harapan agar Ferry dapat terlibat dalam pemerintahan. Pandangan moral dan edukasi mencakup kerangka nilai dalam memandang judi dari perspektif agama maupun budaya pop, kritik moral keras terhadap penjudi, judi online, dan promotornya, nasihat dan edukasi berupa arahan menghindari judi, nasihat bagi penjudi untuk berhenti, pemahaman publik tentang dampak negatif judi, dan upaya preventif, serta pemberian jarak dari kegiatan judi melalui ekspresi syukur karena tidak pernah terlibat. Risiko ancaman terhadap individu yang membahas judi online menggambarkan kekhawatiran atas keselamatan Ferry serta risiko nyata yang dihadapi siapa pun yang berani membahas isu perjudian secara terbuka.

Tema kelima merangkum respons penonton, tuntutan akuntabilitas, serta saran konkret yang diajukan publik. Penilaian penonton terhadap konten mencakup komentar negatif berupa opini bahwa mayoritas penonton adalah penjudi, perbedaan pendapat berupa respons kritis dan ketidaksetujuan terhadap konten, pertanyaan terkait isi video dan identitas penonton yang tidak menyukai video, serta

respons positif berupa kutipan dari video, masukan konten, dan apresiasi terhadap kreator. Sikap penonton terhadap isu judi online menggambarkan keprihatinan terhadap kondisi perjudian di Indonesia, kesadaran terhadap permasalahan sosial yang lebih luas, ketidakpercayaan terhadap sistem berupa pesimisme dan skeptisisme terhadap kinerja pemerintah, serta sikap apatis sebagian penonton dalam menghadapi fenomena judi. Tuntutan akuntabilitas perkara judi online mencakup dorongan transparansi berupa ajakan mengungkap identitas promotor judi dan pertanyaan tentang siapa saja yang terlibat, serta harapan penegakan hukum terhadap semua pihak yang berkaitan dengan industri judi. Terakhir, saran dari publik untuk meredam judi online menghimpun rekomendasi yang ditujukan kepada tiga pihak: platform dan media sosial, masyarakat umum, serta pemerintah yang mencakup pertimbangan legalisasi dan saran konkret dalam penanganan judi online.

6. Membongkar dan mengatasi spam judol youtube

Analisis tematik terhadap komentar penonton video "Membongkar dan Mengatasi Spam Judol" menghasilkan tema-tema yang mencerminkan pemahaman publik terhadap ekosistem, dampak, dan respons kolektif terhadap industri judi online. Tema pertama adalah aktor dan jaringan industri judi online, yang mencakup identifikasi pelaku berupa dorongan mengidentifikasi pihak di balik spam judi, dugaan bahwa spam dikendalikan pihak asing, dugaan keterlibatan spammer e-commerce, pekerja dari Kepulauan Riau, serta pihak asing dari Tiongkok dalam penipuan digital, dan pernyataan bahwa Ferry mengetahui siapa yang berada di balik industri ini; keterlibatan pejabat dan konspirasi berupa dugaan

kolaborasi kreator konten dengan promotor judi, dugaan keterlibatan pejabat, dan pandangan bahwa judi online merepresentasikan konflik ekonomi Indonesia-Kamboja; serta gambaran tentang pekerja di industri judi online yang mencakup komentar keras terhadap mereka, pengakuan sebagai pekerja industri judi, pengalaman mendapat tawaran kerja sama, dan informasi lowongan kerja di sektor ini. Tema kedua adalah dampak judi online dari berbagai aspek, yang menggambarkan kerugian berlapis melalui tiga kategori: dampak ekonomi dan kriminalitas berupa kerugian finansial dan tindak kriminal yang dipicu judi; dampak bagi individu yang meliputi gangguan psikologis, dampak negatif pada kehidupan, gejala adiksi, pengalaman orang terdekat yang terjerat, pengalaman pribadi sebagai pelaku, dan perasaan bersalah; serta dampak sosial dan relasional yang mencakup pengaruh judi terhadap lingkungan sosial, orang sekitar, kehidupan rumah tangga, dan pengalaman tidak menyenangkan saat menasihati pelaku judi.

Tema ketiga menghimpun beberapa tema yang berkaitan dengan mekanisme, promosi, dan konten edukatif. Analisis sistemik dan mekanisme operasional mencakup kontekstualisasi judi dengan fenomena lain seperti analogi antara judi dan trading serta transformasi nilai positif judi ke konteks bisnis, serta pemahaman teknis berupa analisis mekanisme operasional judi online dan cara masuk ke situs judi. Ekosistem promosi dan spam judi online menggambarkan dampak spam pada ekosistem digital (keresahan terhadap spam, kepuasan atas hilangnya spam, kritik terhadap platform digital, keluhan kreator konten, rasa syukur terbebas dari spam, dan keresahan terhadap yang membalas komentar spam) serta karakteristik dan mekanisme spam (faktor pendorong intensitas promosi,

kemampuan spammer melaporkan konten, judi sebagai trending topic, karakteristik dan perkembangan strategi promosi, similarisasi spam judi dengan buzzer politik, dan komentar spam itu sendiri). Dinamika konten dan edukasi terdiri dari apresiasi terhadap konten edukatif Ferry berupa kutipan isi video dan pembenaran substansi konten, kritik dan saran terhadap konten berupa pertanyaan, saran perbaikan, dan sikap kontra, serta persepsi terhadap penonton yang mencakup pandangan bahwa penolak video Ferry adalah promotor judi dan bahwa komentator pro-judi hanya berpura-pura bersikap baik.

Tema keempat mencakup dimensi evaluasi, kritik institusional, dan masukan publik. Evaluasi persepsi terhadap tren dan proyeksi masa depan menampilkan dua sudut pandang yang kontras: pandangan bahwa industri judi online mulai mengalami penurunan di satu sisi, dan persepsi tentang meluasnya judi online di masyarakat di sisi lain. Kritik terhadap pemerintah dan institusi mencakup ekspektasi dan harapan kebijakan (harapan pemerintah mampu menangani judi, keinginan Indonesia bebas dari judi, rekomendasi kebijakan, dan wacana legalisasi), ketidakefektifan pemerintah (keraguan publik, kritik, pertanyaan terhadap sikap pemerintah, sentimen negatif, dan sindiran atas kegagalan penanganan), serta pesimisme terhadap pemberantasan judi berupa faktor-faktor yang membuat judi sulit diberantas, pandangan pesimis, dan potensi adaptasi serta pertumbuhan industri judi. Masukan terhadap media dan komunitas meliputi harapan efektivitas solusi spam, masukan terhadap platform media, dan kritik terhadap komunitas konten kreator. Penilaian penonton terhadap isu judi online menggambarkan kepedulian emosional berupa perasaan miris terhadap kondisi judi

di Indonesia dan tergerusnya perhatian publik oleh isu sosial lain, serta sikap kritis berbasis moral berupa kecaman terhadap praktik judi, kritik tajam terhadap penjudi, dan sentimen negatif terhadap promotor.

Tema kelima merangkum proses pemulihan dan strategi respons masyarakat yang bersifat aktif dan konstruktif. Proses adiksi dan pemulihan judi online mencakup faktor inisiasi dan pemeliharaan perilaku judi (analogi adiksi judi dengan rokok, faktor yang mendorong seseorang mencoba judi, dan faktor yang mempertahankan perilaku berjudi) serta upaya keluar dari adiksi berupa nasihat bagi pelaku untuk berhenti, permintaan bantuan berhenti dari judi, permintaan solusi untuk kerabat yang kecanduan, dan ungkapan syukur atas keberhasilan berhenti. Respons dan strategi masyarakat menggambarkan kampanye dan gerakan kolektif (dorongan diskusi publik tentang judi, dukungan kampanye anti-judi, harapan Ferry menjadi duta anti-judi, seruan pembentukan gerakan, dan upaya masyarakat yang sudah berjalan), kekhawatiran terhadap Ferry karena membahas isu judi secara terbuka, seruan eksposur dan akuntabilitas berupa pertanyaan cara melaporkan pelaku dan tuntutan penegakan hukum, strategi teknis mitigasi spam (keyakinan terhadap efektivitas pengendalian spam, nasihat berhenti spamming, kemandirian publik mengatasi spam, permintaan saran kata yang bisa diblokir, pertanyaan cara meredam promosi judi di media sosial, dan rekomendasi strategi mitigasi), serta upaya protektif individual berupa ekspresi syukur tidak terlibat judi, nasihat agar tidak mencoba judi, pemahaman konsekuensi negatif judi, dan langkah antisipatif menangkal keterlibatan dalam judi online.

B. Pembahasan

Pada pembahasan ini tema tema akan dibagikan menjadi 2 kelompok, yang pertama adalah tema yang sama atau mirip di keseluruhan videonya, lalu yang kedua adalah tema unik yang hanya ada pada video tertentu, hal ini dilakukan agar pembahasan lebih efisien, tetapi tetap akan mencakup keseluruhan data yang ada pada penelitian ini

1. Dampak Multidimensional Judi Online

Dampak yang paling jelas dari judi online adalah ekonomi/finansial, namun terdapat dampak lain yang mengikutinya, diantaranya adalah sebagai berikut.

a. Dampak judi terhadap ekonomi

Respons penonton mengungkapkan kehancuran finansial yang masif akibat judi online seperti "*Do'ain gue sekarang susah banget berhenti judi, setiap gajian selalu habis buat judi*", "*kurang lebih sudah hampir 100jt uang saya habis karena judi online*", dan "*Habis sudah semua hartanya, Dari rumah sampai tanah warisan orang tua, hutang sana-sini*" dan pola naratif ini konsisten dengan temuan literatur yang menggambarkan *financial harms* sebagai inti dampak masalah perjudian. Studi kualitatif menunjukkan bahwa pelaku dan keluarga mereka menceritakan kehilangan tabungan, penjualan aset rumah/tanah, penumpukan utang, serta tekanan ekonomi yang mengarah pada pengambilan risiko ekonomi lain, misalnya meminjam dari teman/hutang rentenir.

Masalah finansial ini juga dipaparkan oleh narasumber saat wawancara: *"mereka berani berhutang itu kan artinya, emang mereka engga ada duit dan*

hutangnya itu jelas karena mau bermain judi, jadi menurut aku manajemen keuangannya pasti buruk, itu bukan untuk makan, bukan untuk bensin, tapi mereka untuk judi". Kondisi seperti ini tergambar pula dalam studi Marko et al. (2023) yang menemukan bahwa para penjudi bermasalah cenderung mengatur dampak keuangan harian mereka dengan memangkas kebutuhan lain atau menumpuk hutang demi membiayai kebiasaan berjudi (Marko dkk., 2023).

b. Dampak judi terhadap fisik

Penonton melaporkan konsekuensi kesehatan fisik yang serius dari keterlibatan dengan judi online misalnya "*Nah yg jd masalah saat main judi dia sering begadang. Skr kena penyakit lambung kronis plus diabetes. Uang hilang penyakit datang*", "*males kerja males ngapa ngapain*", dan "*gw dengar kabar dia kena sakit lambung parah sampe hampir meninggal*" yang memperlihatkan bahwa dampak perjudian melampaui kerugian finansial dan menyentuh bidang kesehatan tubuh dan fungsi kehidupan sehari-hari. Bukti empiris mendukung narasi ini: penelitian dan tinjauan menunjukkan bahwa gangguan berjudi berhubungan erat dengan gangguan tidur dan insomnia (sering akibat begadang), yang memperburuk kesehatan mental dan somatik pengidap (H. A. Austin dkk., 2024). Studi biopsikososial menegaskan bahwa stres kronis terkait perjudian dapat berkontribusi pada kondisi fisik seperti gangguan pencernaan (peptic ulcers, gastritis), hipertensi, dan memperburuk penyakit kronis yang sudah ada misalnya diabetes, sehingga keluhan tentang "penyakit lambung kronis" atau kondisi yang hampir mengancam nyawa memiliki dasar dalam temuan klinis dan kualitatif (Fong, 2005).

Dampak lain terhadap fisik juga ada dipaparkan oleh narasumber wawancara "*pemalas banget gitu, jadi berantakan diliatnya. Dia itu kayak nyaman aja diam ditempat yang berantakan entah dari dirinya sendiri, tapi waktu awal kenal itu engga berantakan kok, rapi aja gitu, sekarang dia kayak tahan aja berdiam di samping mie busuk, minuman basi, itu tahan, heran juga aku, padahal awalnya engga seperti itu*" disini narasumber mencoba memaparkan jika penjudi yang dia temui menjadi berubah kebiasaannya dimana penjudi ini yang dulunya seorang pribadi yang rapi, tetapi setelah kecanduan judi, efeknya menjadi pemalas dalam segala hal, yang nampak oleh narasumber adalah tempat tinggal penjudi yang sangat tidak layak dan memiliki pola hidup yang buruk. Pernyataan ini diperkuat oleh penelitian dari Austin (2024) yang menyebutkan jika Perilaku judi yang intens berdampak pada gangguan tidur, termasuk insomnia dan kantuk berlebihan di siang hari, yang merupakan manifestasi dari pola hidup yang terganggu akibat keterlibatan judi yang berat, serta dapat memperburuk fungsi kognitif dan kesejahteraan fisik secara keseluruhan (H. A. Austin dkk., 2024).

c. Dampak judi online terhadap psikologis penjudi

Selain dampak terhadap fisik, judi online juga berdampak pada psikologis penjudi, hal ini tercermin pada komentar *"Psikologis rusak ga menghargai uang kecil lagi"*, *"Judi itu impulsif"*, pada komentar ini penonton mencoba memaparkan bagaimana gangguan psikologis yang dialami oleh penjudi, diantaranya adalah perubahan cara dalam memandang uang, dimana uang dipandang tidak terlalu berharga dan penjudi tetap bermain walaupun uang sudah sedikit dan keperluan pokok masih belum terpenuhi. Pernyataan ini didukung oleh berbagai studi yang

menemukan bahwa gangguan judi, termasuk judi online, sangat terkait dengan impulsivitas atau kecenderungan bertindak tanpa pertimbangan matang, misalnya kekurangan premeditasi dan peningkatan perilaku impulsif sebagai faktor penting dalam adiksi judi (Eristina & Primanita, 2025).

Lebih jauh, komentar seperti "*takutnya keluarga jadi depresi dan jadi kematian*", "*muak ingin putus asa dan selesai*", dan "*ga punya arah lagi*" mencerminkan depresi, keputusasaan, dan pikiran bunuh diri, yang juga banyak ditemukan dalam penelitian tentang gangguan judi. Meta-analisis menunjukkan bahwa individu dengan gangguan judi memiliki prevalensi ide bunuh diri seumur hidup sekitar 31% dan percobaan bunuh diri sekitar 13–16%, jauh lebih tinggi dari populasi umum (Kristensen dkk., 2024). Penelitian lain juga menunjukkan bahwa pada penderita gangguan judi, keparahan judi dan gejala fisik berhubungan erat dengan gejala depresi, dan bahwa individu dengan depresi cenderung berutang atau menjual barang pribadi untuk terus berjudi, menggambarkan lingkaran setan kerugian finansial, tekanan psikologis, dan keputusasaan yang juga tampak dalam narasi "terpuruk", "muak", dan "tidak punya arah" yang disampaikan penonton (Choi & Lee, 2025).

Dalam komentar lain juga dipaparkan bagaimana perubahan kepribadian dari penjudi, "*disini gw sadar klo kepribadian nya udah jauh berubah orngnya jd pendiam, emosian dia jg udah jarang masuk kuliah*", komentar ini juga memberikan sudut pandang lain bagaimana dampak judi terhadap psikologis yang dapat mengubah kepribadian seseorang menjadi lebih tertutup (pendiam) serta menjadi emosian (agresi) yang lebih mudah terpicu, bahkan mungkin pada hal-hal

yang remeh; fenomena ini sejalan dengan temuan bahwa remaja dengan masalah judi mengalami konsekuensi psikologis yang serius serta berhubungan dengan perilaku berisiko lain dan penurunan keberfungsian, termasuk prestasi akademik yang lebih rendah dan masalah psikososial yang lebih berat (Livazović & Bojčić, 2019). Selain itu, penelitian tentang kepribadian patologis dan gangguan emosi pada penjudi menunjukkan bahwa penjudi bermasalah cenderung memiliki impulsivitas tinggi, kesulitan mengatur emosi, dan kecenderungan mudah marah atau bereaksi kuat terhadap tekanan emosional, yang dapat memanifestasi sebagai sikap lebih mudah tersulut emosi dan agresi dalam interaksi sehari-hari (Rogier dkk., 2020). Penarikan diri sosial yang digambarkan narasumber "*jadi menarik diri dari lingkungan sosial itu yang sangat nampak*" juga konsisten dengan bukti bahwa kesepian dan masalah dalam relasi sosial berhubungan dengan tingkat problem gambling yang lebih tinggi, serta bahwa pada remaja, partisipasi judi dan preokupasi terhadap judi berkaitan dengan degradasi performa akademik dan penghindaran kegiatan dengan teman yang tidak berjudi (Sirola dkk., 2023).

Selain penarikan diri dari lingkungan sekitar, ada pula dampak sosial dari judi online yang lain, seperti yang ada pada komentar *"kakak ipar teman dekat.. kenal judi online sering bohongin istri ampe cerai"*, *"Mantan suami ketahuan main judi online malah aku yg ditalak cerai"*, *"hampir cerai"*, *"Bapak saya seorang penjudi dari saya kecil sampai skrng dan hidup dia hancur, termasuk hidup saya, adik saya, ibu saya"*. Pada komentar-komentar ini menyebutkan jika dampak dari judi ini bukan hanya berdampak bagi penjudi, melainkan lingkungan sosialnya, dimulai dari rumah tangga yang rentan mengalami perceraian, hal ini juga selaran

dengan riset terdahulu yang menunjukkan keterlibatan dalam judi online memicu konflik rumah tangga yang berulang, ditandai perilaku tidak jujur, kebohongan, hingga agresivitas, dan pada sejumlah kasus membuat istri memilih menggugat cerai suami, sehingga kecanduan judi online melemahkan keberfungsian sosial keluarga dan stabilitas rumah tangga (Fatimah dkk., 2025). Dampaknya terhadap anak juga akan terasa dimana paparan judi orang tua berkaitan dengan kerugian finansial keluarga, pengabaian, konflik dan kekerasan, serta masalah psikologis dan pendidikan pada anak, sehingga mimpi dan masa depan mereka terancam (Suomi dkk., 2024).

Judi online juga turut berdampak terhadap munculnya kriminalitas, hal ini terlihat pada komentar *"Bang hp gua ilang dicuri beberapa hari yg lalu mungkinkah karena judi online"*, *"mengadaikan kendaraan pribadi keluarganya sendiri, bahkan sampai berani mengadaikan kendaraan pribadi orang lain"*. Pada komentar komentar ini menyatakan jika penonton pernah menjadi korban kriminalitas yang diduga penyebabnya dipicu oleh judi online dari mulai maraknya pencurian dan penjudi yang berani menggadaikan barang milik orang lain, hal ini juga sejalan denga napa yang dipaparkan oleh narasumber "*dia menggadaikan STNK motor temennya, itu mungkin yang paling parah*", pola ini selaras dengan temuan berbagai penelitian bahwa problem gambling kerap mendorong pelaku pada tindak pidana harta benda non-kekerasan seperti pencurian, penipuan, penggelapan, dan bentuk kejahatan ekonomi lain untuk mendapatkan uang berjudi atau menutup utang judi (Adolphe dkk., 2019).

d. Dampak judi online terhadap pendidikan

Pendidikan juga menjadi aspek yang terdampak sebagaimana dipaparkan oleh penonton pada komentar *"aku bercerai dan keluarga hancur… anakku tidak melanjutkan kuliah… semua karena judol dan casino"* serta *"gua yang punya bapak demen judi… sekarang sekolah pun ga sanggup hampir putus"*. Komentar-komentar ini memaparkan efek domino dari judi online yang berdampak terhadap pendidikan anggota keluarga lainnya. Hal ini sejalan dengan temuan Suomi et al. (2023) dalam studi *Gambling Harm Experienced by Children Exposed to Parental Gambling* yang menemukan bahwa perjudian orang tua berkaitan erat dengan kerugian finansial yang signifikan, penelantaran, dan berbagai masalah psikologis pada anak-anak yang terpapar perilaku judi orang tuanya (Suomi dkk., 2024).

Di sisi lain, narasumber 1 memaparkan sudut pandang dari penjudi langsung terhadap pendidikannya: "*karena yang masa uring-uringan itu kayaknya dia engga lulus mata kuliah dan perkiraan dia itu udah 2 semester engga masuk kuliah*" ini menunjukkan bahwa judi berdampak pada pendidikan melalui mekanisme rasa malas atau kurangnya motivasi untuk hadir dalam perkuliahan. Temuan ini didukung oleh Allen et al. (2025) dalam kajiannya yang merangkum 13 studi empiris dan menyimpulkan bahwa mayoritas penelitian menemukan hubungan negatif antara perilaku berjudi dengan performa akademik mahasiswa, di mana baik perilaku judi umum maupun judi patologis secara konsisten dikaitkan dengan penurunan nilai (GPA) (Allen dkk., 2025). Senada dengan itu, Daniel et al. (2025) dalam penelitiannya melaporkan bahwa 64,2% mahasiswa yang berjudi dalam setahun terakhir mengalami dampak akademik negatif, termasuk penggunaan

waktu belajar untuk mengikuti taruhan. Kemungkinan lain adalah uang saku kuliah yang sudah terpakai untuk bermain judikondisi yang berimplikasi pada kemampuan finansial untuk melanjutkan studi (Daniel dkk., 2025).

e. Dampak terhadap kriminalitas

Dampak yang paling parah adalah tindak kriminal yang muncul akibat berjudi, seperti yang disebutkan pada komentar "*Bahkan kemarin viral ada oknum Densus 88 yg terjerat judi online, menggelapkan duit kakaknya, dan melakukan pembunuhan sadis kpd sopir taksi. Lantaran dirinya terjerat judi online dan akhirnya melakukan kejahatan untuk merampas mobil korban*" dan "*Pakde pernah diancam akan dipenggal kepalanya jika tidak memberi uang*" atau yang dipaparkan oleh narasumber 1 "*handphone itu terjual buat deposit, bukan buat modal usaha lagi, motor Nmaxnya yang terbaru itu juga digadaikan dan yang paling parah, dia menggadaikan STNK motor temennya, itu mungkin yang paling parah*" dari pernyataan dan komentar ini terungkap jika dalam keadaan terdesak, penjudi rela melakukan tindak kriminal untuk mendapatkan uang agar bisa kembali bermain judi online.

Pernyataan diatas Hal ini sejalan dengan temuan berbagai penelitian akademis yang menegaskan bahwa judi online mendorong pelakunya ke dalam perilaku kriminal ketika terdesak secara finansial. Seperti yang diungkapkan oleh Mestre-Bach et al. (2018) dalam jurnal *Frontiers in Psychiatry*, penjudi yang memiliki riwayat tindakan ilegal cenderung memiliki tingkat utang yang lebih besar akibat perjudian dan impulsivitas yang tinggi saat berada dalam tekanan emosional, sehingga mendorong mereka melakukan kejahatan (Mestre-Bach dkk., 2018).

Junaedi (2024) dalam penelitiannya juga menyebutkan bahwa banyak individu yang terjebak dalam utang besar akibat judi kemudian beralih ke tindak kriminal seperti pencurian, penipuan, bahkan kekerasan demi mendapatkan uang (Junaedi, 2024).

f. Dampak judi terhadap moralitas

Penonton juga memaparkan bagaimana judi online dalam memicu tindakan-tindakan yang melanggar nilai-nilai moralitas manusia, hal ini bisa dilihat pada komentar "*7 nafsu menurut sufi:1.alkibr (sombong) 2.albukhlu (kikir/pelit) 3.ghadhab (pemarah) 4.alhirsh (rakus/serakah) 5.hasud (tidak menyukai kemajuan orang lain) 6.jahlu(bodoh) 7.malas*".

Penonton menyebutkan judi sebagai salah satu pemicu munculnya kesombongan (*al-kibr*). Secara psikologis, berbagai penelitian menunjukkan bahwa kemenangan dalam judi termasuk kemenangan kecil atau tak terduga dapat menumbuhkan kepercayaan diri berlebihan dan ilusi kemampuan, sehingga penjudi cenderung menilai dirinya lebih mampu dan peluang menangnya lebih besar daripada kenyataan, lalu meningkatkan taruhan dan melanjutkan permainan meskipun kinerja objektifnya buruk dan kerugian terus menumpuk (Friedemann dkk., 2024). Dalam perspektif Islam, kondisi kejiwaan seperti ini dekat dengan konsep kibr dalam Al-Qur'an, yaitu sikap membanggakan diri dan harta, meremehkan orang lain, dan enggan menerima kebenaran, yang dipandang sebagai masalah moral serius dengan konsekuensi sosial dan akhirat, karena itu, *maysir* (judi) dilarang secara mengikat bukan hanya karena mudarat ekonomi dan

sosialnya, tetapi juga sebagai upaya mencegah kesombongan dan saling mencela di antara manusia (Siska Adelia Zahra & Muhammad Alif, 2025).

Sifat kedua yang muncul adala kikir (*al-bukhlu*), hal ini muncul karena ketika penjudi memiliki uang baik karena kemenangan dari judi ataupun pemasukan lain, penjudi akan cenderung menyimpannya dan akan melakukan deposit lagi untuk bermain judi. Islam memandang *bakhil*/*al-bukhlu* sebagai penyakit moral-psikologis yang merusak diri dan masyarakat, karena menahan harta dari pengeluaran yang seharusnya dan menjadikannya pusat kecintaan dan rasa aman (Prabowo, 2022). Penelitian empiris menunjukkan bahwa perjudian mengganggu perilaku menabung dan memicu penggunaan uang secara disfungsional. Studi panel di Australia menemukan bahwa peningkatan keparahan perjudian secara kausal menurunkan kemungkinan menabung secara teratur, menunjukkan perilaku keuangan yang buruk ketika pelaku berjudi memiliki uang (Adabor, 2025). Uang kemenangan maupun pemasukan lain cenderung tidak diarahkan ke tabungan yang sehat, tetapi menjadi "bahan bakar" untuk kembali berjudi dan mengejar kemenangan finansial, sejalan dengan temuan meta-analisis bahwa motif finansial berkaitan positif dan cukup kuat dengan frekuensi berjudi dan tingkat *problem gambling* (Tabri dkk., 2022).

Sifat yang ketiga adalah pemarah (ghadab), al ini timbul karena tekanan emosional akibat kekalahan dalam berjudi memperberat gangguan regulasi emosi, di mana penjudi memiliki kesulitan menerima dan memahami emosi negatif, kontrol impuls yang rendah, serta akses yang terbatas pada strategi pengelolaan emosi yang adaptif, sehingga kemarahan lebih mudah meledak ketika mereka

mengalami kekalahan atau frustrasi dalam permainan (Velotti dkk., 2021). Di sisi lain, kegiatan berjudi juga memunculkan emosi negatif berupa rasa bersalah dan malu yang mendalam akibat ketidakmampuan diri untuk berhenti berjudi, studi menunjukkan bahwa pola *shame–guilt* yang tidak terkelola serta upaya menghindari rasa bersalah melalui judi kembali justru memprediksi tingginya tingkat keparahan masalah judi dan mempertahankan siklus perilaku adiktif tersebut (Tessier dkk., 2023).

Serakah (al-hirsh) juga merupakan sifat yang akan timbul pada penjudi, hal ini tentu dipicu karena penjudi ingin terus bermain atau kecanduan judi, baik untuk mengejar kemenangan semu ataupun untuk mengembalikan modal awal yang telah habis karena berjudi. Penelitian psikologi dan ilmu perilaku menunjukkan bahwa banyak penjudi terus bermain untuk "mengejar kekalahan" (*loss-chasing*), yaitu kecenderungan memperbesar taruhan demi mengembalikan kerugian sebelumnya, dan ini dipandang sebagai ciri sentral transisi dari judi sebagai hiburan ke judi yang terganggu/*disordered gambling* (Zhang & Clark, 2020). Penelitian tentang *dispositional greed* (sifat serakah bawaan) bahkan menunjukkan bahwa individu yang lebih serakah cenderung lebih sering berjudi, mengalami konsekuensi negatif yang lebih besar, memegang keyakinan kognitif yang maladaptif (misalnya keyakinan berlebihan akan menang dan kurang peduli pada kerugian), serta merasa "tidak mampu berhenti" (Weller dkk., 2025a). Dengan demikian, dapat ditegaskan bahwa serakah (*al-hirsh*) merupakan sifat yang sangat mungkin muncul dan menguat pada penjudi, karena terdorong oleh dorongan tidak pernah puas,

kecanduan, dan perilaku mengejar kekalahan untuk mengejar kemenangan semu maupun mengembalikan modal yang telah hilang.

Sifat serakah ini juga terjadi pada penjudi yang ditemui oleh narasumber, dalam pernyataannya "*ternyata dari awal masuk kuliah dia sudah mengenal judi dan semua keperluan hidupnya dari uang nongkrongnya dari hasil berjudi. Modalnya sedikit dapatnya banyak, tapi engga jarang juga kalahnya*." Narasumber 1 mencoba menjelaskan jika pada saat awal-awal berjudi, temannya pernah beberapa kali menang dan mampu memenuhi keperluan hidup karena itu temannya ini meneruskan bermain karena himpitan ekonomi. Penelitian oleh Weller, Zeelenberg, dan Summers (2025) menunjukkan bahwa individu yang memiliki kecenderungan serakah (*dispositional greed*) cenderung berpartisipasi lebih banyak dalam perjudian, memiliki motivasi finansial yang kuat, dan menunjukkan keyakinan berlebihan dalam peluang menang serta kurangnya keprihatinan terhadap kerugian yang pada gilirannya mendorong mereka untuk terus bermain lebih lama meskipun mengalami kerugian finansial (Weller dkk., 2025)

Sifat lain yang muncul akibat berjudi adalah hasud, yaitu rasa sakit hati ketika melihat keberuntungan dan kesuksesan orang lain. Emosi ini berkaitan erat dengan proses perbandingan sosial ke atas, di mana individu membandingkan dirinya dengan orang yang dianggap lebih berhasil, dan perbandingan semacam ini diketahui menimbulkan iri yang dapat mengganggu motivasi yang sehat (Diel dkk., 2026). Dalam konteks perjudian, perasaan tertinggal secara ekonomi dibanding orang-orang yang serupa (*personal relative deprivation*) terbukti meningkatkan keinginan dan kecenderungan untuk berjudi, karena judi dipersepsi sebagai jalan

untuk mendapatkan apa yang layak penjudi miliki (Callan dkk., 2008). Hal ini terutama terjadi pada individu yang merasa kekurangan daya untuk naik secara ekonomi melalui cara-cara konvensional, sehingga mereka lebih termotivasi berjudi demi keuntungan finansial (Tabri dkk., 2015). Kondisi kemiskinan dan kekurangan sumber daya juga berkaitan dengan prevalensi masalah judi yang lebih tinggi (Hahmann dkk., 2021).

Jahlun atau bodoh juga menjadi sifat yang muncul akibat bermain judi online, bukan dalam arti kurang pengetahuan atau lemahnya kemampuan nalar dasar, tetapi terganggunya kemampuan kognitif (al-'aql) melalui distorsi berpikir yang khas pada penjudi. Berbagai penelitian menunjukkan adanya distorsi kognitif seperti ilusi kendali, *gambler's fallacy*, keyakinan terhadap siklus keberuntungan, dan kepercayaan takhayul yang membentuk cara pikir irasional penjudi dan menjadi bagian dari psikopatologi kognitif dalam perjudian bermasalah (Toneatto, 1999). Gangguan *al-'aql* ini tampak, misalnya, dalam kemampuan kontrol diri yang melemah dan dorongan untuk terus berjudi karena berkurangnya kendali kognitif atas dorongan berjudi, yang dalam studi neuroimaging dikaitkan dengan penurunan fungsi kontrol kognitif di korteks prefrontal pada individu dengan gangguan judi (Moccia dkk., 2017). Narasumber wawancara berikan contoh lain dari sifat ini "*temenku ini lagi main judi, dia kayak kalah gitu, nah dia itu manggil temennya yang dia percayai bahwa dia memiliki tangan yang hoki buat dateng ketempatnya agar temennya ini bisa menekan tombol judinya biar untung terus.*" Pada pernyataan ini, penjudi meyakini kekuatan spiritual atau keberuntungan orang tertentu untuk berjudi. Keyakinan irasional terhadap

keberuntungan, skill pribadi, atau kekuatan eksternal lain terbukti memperparah perilaku adiktif dan membuat penjudi sulit berhenti meski mengalami kerugian berulang (Suriá-Martínez dkk., 2024).

Malas juga merupakan sikap yang akan tumbuh ketika penjudi sudah mengalami kecanduan, rasa malas ini dapat dipahami sebagai penurunan motivasi dan tujuan hidup (*amotivation/apathy*), di mana perilaku berjudi menjadi dominan sementara area kehidupan lain diabaikan. Dalam kerangka kecanduan perilaku, gangguan judi ditandai oleh hilangnya kontrol, dorongan kompulsif untuk terus berjudi, serta pengabaian aspek-aspek lain dalam kehidupan seperti pekerjaan, relasi sosial, dan perawatan diri (Pallanti dkk., 2021). Malas pada penjudi tidak hanya terbatas pada enggan berusaha mencari uang dengan cara lain, tetapi juga merambah ke berbagai aspek fungsi sehari-hari, bahkan hal-hal dasar seperti menjaga kebersihan kamar atau lingkungan dapat terabaikan karena perilaku berjudi yang kompulsif dan menurunnya kualitas hidup secara keseluruhan (Chamberlain dkk., 2017).

Pada tema ini kolom komentar YouTube berfungsi sebagai ruang *computer-mediated communication* (CMC) yang efektif, di mana karakteristik anonimitas digital memfasilitasi tingkat keterbukaan yang ekstrem. Penonton berani membagikan pengakuan jujur mengenai kehancuran finansial ratusan juta, perceraian, hingga niat bunuh diri yang mustahil diungkapkan di ruang fisik (Herring, 1996). Kumpulan narasi tragis yang terbuka ini kemudian menciptakan ekosistem pembelajaran sosial yang kuat berdasarkan *social cognitive theory* (SCT). Melalui *observational learning*, penonton yang membaca kisah nyata

tentang penyakit lambung kronis, kebangkrutan, dan hancurnya masa depan anak mendapatkan *vicarious punishment* (hukuman tidak langsung). Pengalaman observasional ini menegaskan betapa rendahnya *self-efficacy* (keyakinan diri) para pecandu untuk melepaskan diri, yang pada akhirnya memvalidasi urgensi dari pesan anti-judi online (Bandura, 2001).

Dalam merespons konten Ferry Irwandi, audiens menunjukkan pemrosesan informasi kognitif yang sangat kritis melalui rute sentral pada *elaboration likelihood model* (ELM). Alih-alih hanya merespons daya tarik sang kreator secara periferal, penonton secara aktif mengelaborasi argumen dengan bukti empiris dari realitas mereka sendiri. Mereka membedah dampak judi secara multidimensional dan mengaitkannya dengan degradasi moral yang sistemik menggunakan terminologi 7 nafsu sufi seperti kesombongan (*al-kibr*), kikir (*al-bukhlu*), serakah (*al-hirsh*), hingga kebodohan berpikir (*jahlun*). Elaborasi yang mendalam ini menunjukkan bahwa pesan persuasi dalam video tersebut berhasil memicu refleksi logis dan rasional di benak penonton tentang bahaya laten perjudian (Petty & Cacioppo, 1986).

Realitas tragis yang diungkapkan audiens juga memotret kehancuran kontrol diri penjudi yang dapat dijelaskan melalui *theory of planned behavior* (TPB). Narasi tentang penonton yang konsisten menolak judi membuktikan terbentuknya *Sikap (Attitude)* komunal yang sangat negatif akibat pemahaman atas dampak buruk judi. Di sisi lain, temuan tentang penjudi yang impulsif, terjebak siklus *loss-chasing*, berhalusinasi tentang jimat hoki, hingga nekat melakukan kriminalitas membuktikan hilangnya *Perceived Behavioral Control* (kontrol

perilaku yang dipersepsikan). Pecandu judi tidak lagi memiliki kendali atas niat dan tindakan mereka, diperbudak oleh desakan finansial dan kerusakan emosi, sehingga memutus nalar sehat dan menghancurkan seluruh tatanan sosial, keluarga, dan pendidikan di sekitarnya (Ajzen, 1991).

2. Dinamika adiksi dan proses pemulihan dari judi online

a. Gejala ketergantungan terhadap judi

Kategori pertama gejala ketergantungan dan mekanisme adiksi, Hasil analisis menunjukkan bahwa penonton video Ferry Irwandi memiliki pemahaman yang cukup mendalam mengenai gejala ketergantungan terhadap perjudian online. Hal ini tercermin dari pernyataan seperti "*Gue pengen banget keluar dari lingkaran setan judi online, taubat seminggu dua minggu kumat lagi*" dan "*dia juga udah tau kalau yang dimainin udah disetting sm bandarnya tapi dia tetap main trus*". Pola relapse yang berulang ini mengindikasikan karakteristik adiksi perilaku yang kuat, di mana individu mengalami kesulitan mempertahankan abstinensi meskipun telah memiliki niat untuk berhenti. studi menegaskan adanya faktor-faktor prediktif relapse dan menunjukkan bahwa pemulihan sering bersifat berulang, periode abstinensi diikuti oleh lapse dan relapse sehingga pernyataan penonton merefleksikan pola empiris yang terdokumentasi (Grall-Bronnec dkk., 2021).

Ada pula penonton yang menyebut "*chemical activities di otak tentang hasrat ketika mulai berjudi*" menunjukkan kesadaran awam terhadap mekanisme neurobiologis adiksi, di mana aktivitas dopaminergik dalam sistem mesolimbik berperan sentral dalam mempertahankan perilaku judi. penelitian tinjauan

menyimpulkan bahwa aktivitas dopaminergik dalam jalur mesolimbik (*nucleus accumbens*) meningkatkan *anticipatory reward* dan sensitivitas terhadap ketidakpastian, sehingga memperkuat hasrat berjudi dan mempertahankan perilaku kompulsif (Kayser, 2019).

b. Hambatan dalam intervensi judi online

Kategori kesulitan intervensi mengungkapkan frustrasi yang dialami oleh individu yang mencoba memberikan nasihat kepada penjudi. Pernyataan "*Setiap Nongkrong gw selalu hidupin Video lu bg, setiap lu bahas Judi!!! Tapi kenapa mereka gak dengar yak? Kek budeg gitu...*" dan "*Kesel sendiri gw jelasin Kalo judi itu sudah di atur bandar, Gw jelasin panjang lebar di ahir eh malah minta saldo dana*" mencerminkan resistensi kognitif yang kuat dari individu dengan gambling disorder terhadap informasi rasional. menunjukkan bahwa kognisi khususnya *interpretative bias* (bias interpretatif) berperan dalam persistensi perilaku berjudi meskipun ada informasi rasional dan konsekuensi negative, hal ini menunjukkan resistensi terhadap argumen rasional sebagai bagian dari mekanisme distorsi kognitif (Mathieu dkk., 2020).

Hambatan dalam menasihati penjudi juga dialami oleh narasumber, hal ini bisa dilihat pada pernyataan "*Pernah dulu menasihatinya buat berhenti berjudi, terus dia bilang gini "kek gimana lagi engga ada kerjaan, ini aja udah" begitu katanya. Nah gimana tuh, susah juga orangnya, orangnya itu keras sama yang dia mau, sekeras apa kita menasihati, segitu kerasnya juga dia mempertahankan yang dia mau*" komentar dan penggalan wawancara ini menggambarkan adanya

resistensi kognitif pada penjudi, di mana pengalaman negatif tidak cukup untuk menghentikan perilaku. Penelitian Clark (2010) menegaskan bahwa distorsi kognitif membuat penjudi melebih-lebihkan kemungkinan kemenangan, sehingga nasihat eksternal menjadi kurang efektif tanpa adanya motivasi internal untuk berubah (Clark, 2010).

c. Upaya keluar dari judi online

Meskipun menghadapi resistensi sosial dan tekanan lingkungan, bagi sejumlah individu seperti yang menyatakan "*gua gamau makan harta dari hasil yang haram*" motivasi intrinsik berbasis nilai religius berfungsi sebagai penjaga (*protective factor*) terhadap kecenderungan berjudi, hal ini konsisten dengan temuan empiris bahwa tingkat religiusitas yang tinggi berkorelasi negatif dengan partisipasi berjudi dan tingkat masalah perjudian, menunjukkan bahwa komitmen moral dan keyakinan agama dapat menghambat dorongan risiko tersebut (Calado dkk., 2024).

Sementara itu, pernyataan "*Jujur gw masih main judol sampai sekarang dan gw berusaha buat berhenti dari kebiasaan gw yang buruk ini*" menunjukkan ambivalensi yang merupakan tahap normal dalam proses perubahan perilaku adiktif. mencerminkan konflik internal antara melanjutkan perilaku adiktif dan keinginan untuk berubah secara sempurna menggambarkan tahap *contemplation* dalam *transtheoretical model of change*, di mana ambivalensi (keinginan untuk berubah yang disertai keterikatan pada perilaku lama) merupakan ciri sentral dan justru menjadi pertanda awal proses perubahan, sebagaimana ditegaskan dalam

penelitian *Journal of Gambling Studies* yang menemukan bahwa pengakuan jujur terhadap keberlanjutan perilaku judi bersamaan dengan ekspresi keinginan untuk berhenti merupakan indikator psikologis kritis yang membedakan penjudi yang akan memasuki tahap persiapan perubahan dari mereka yang tetap stagnan dalam kecanduan (Ciccarelli dkk., 2021).

d. Pengalaman penjudi keluar dari judi online

Beberapa individu mengungkapkan rasa syukur, misalnya komentar "*Allhamdulillah di umur 26 belum pernah main sekali pun judi online. Walaupun ekonomi saya pribadi sulit dan sedang ngangur tapi bersyukur sekali tidak terjebak Judi*" rasa syukur ini muncul karena tidak pernah bermain judi online walaupun dalam tekanan ekonomi tetap mampu mengontrol diri untuk tidak terlibat dalam judi online.

Sementara yang lain berhasil keluar dari adiksi "*Terimaksih bang berkat video yang waktu itu, alhamdulillah gua bisa berhenti judol*". Komentar ini mengungkapkan jika pesan dalam video kampanye anti judi online dari Ferry mampu membuat dirinya sadar dan berhenti berjudi, hal ini sejalan dengan temuan eksperimen dan evaluasi yang menunjukkan bahwa video *inoculative* dan program daring berbasis *self-help* dapat meningkatkan resistensi terhadap pesan pemasaran judi, mengurangi niat untuk berjudi, dan membantu sebagian orang mengurangi atau berhenti dari praktik berjudi (Torrance dkk., 2025).

e. Faktor yang membuat orang ingin mencoba judi online

Kategori yang berikutnya adalah faktor yang membuat orang berjudi, penonton mengajukan berbagai macam faktor yang membuat orang berjudi, diantaranya ada komentar "*Aku hampir aja tergiur judi karena sering terjadi di iklan iklan saat saya main games yg lain (bukan judi)*" narasi ini menyatakan jika orang bisa saja mulai berjudi karena paparan iklan yang masif disosial media maupun didalam aplikasi yang terdapat iklannya. Penelitian juga mengkonfirmasi adanya paparan iklan judi memiliki hubungan keterlibatan terhadap aklivitas judi (Noble dkk., 2022).

Ada pula komentar lain tentang faktor judi "*budaya masyarakat itu sendiri karena menurut gw budaya org kita emng udah akrab dgn judi contoh budaya nya ya kayak pasar malm balap liar*" menunjukkan normalisasi gambling dalam konstruksi sosial-budaya tertentu dapat memicu kecenderungan untuk bermain judi online, hal ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa dalam kelompok di mana perjudian dianggap sebagai aktivitas yang diterima secara sosial dan budaya, norma sosial dan tradisi turut memfasilitasi perilaku berjudi artinya normalisasi gambling dalam konstruksi budaya dapat berfungsi sebagai faktor pendorong (*cultural enabler*) bagi kecenderungan berjudi (Marko, Thomas, Pitt, dkk., 2022).

Faktor lain yang membuat orang mencoba judi online adalah tekanan ekonomi seperti yang dijelaskan pada komentar "*sbenernya masih kurang bang, ada 1 lagi faktor lagi yang membuat orang terjebak judi online, yaitu kemiskinan dan mentalitas ingin cepat kaya. Orang yang judi kebanyakan putus asa karena tidak ada harapan dapat uang banyak sedangkan judi online memberikan angan*

angan berupa kaya dalam semalam. Saya yakin kalau faktor kemiskinan , kenaikan harga dll itu diselesaikan, itu baru bisa clear selesai, cuma saya pesimis bisa selesai dalam waktu dekat mengingat demografi, sosial budaya ekonomi indonesia yang sangat majemuk." Kemiskinan dan keinginan untuk memperoleh kekayaan dengan cara yang mudah menjadi faktor seseorang untuk melakukan kegiatan berjudi. Penelitian yang menunjukkan bahwa kemiskinan, pendapatan rendah, ketidakpastian ekonomi, dan stres finansial secara signifikan meningkatkan risiko seseorang terlibat dalam perjudian online sebagai upaya "pelarian ekonomi" atau "jalan pintas" untuk memperbaiki kondisi ekonominya (H. S. Hadi dkk., 2025).

Pernyataan diatas juga mirip dengan yang dipaparkan oleh narasumber 1 "*Mungkin karena gengsi juga sih, karena dari awal kuliah udah serba ada dari orang tua terus gagal juga dibisnis trifting itu, jadi kayak malu gitu loh dan orang tuanya juga engga mau ngasih banyak lagi, jadilah mulai berjudi*" Berbagai penelitian menunjukkan bahwa dampak ekonomi dari pandemi, termasuk penurunan pendapatan dan pengurangan jam kerja, meningkatkan motivasi finansial individu untuk mencari "jalan cepat" dalam memperoleh penghasilan, termasuk melalui perjudian daring. Misalnya, studi di Ontario menemukan bahwa individu yang mengalami dampak negatif pada pendapatan rumah tangga akibat COVID-19 cenderung menunjukkan peningkatan keterlibatan dalam judi online dan motivasi finansial yang kuat sebagai salah satu alasan perilaku tersebut (Price dkk., 2022).

Ada pula yang berpendapat jika pandemi covid-19 sebagaimana dalam komentar "*judol menjamur pas di tengah covid lalu makin sini makin marak*".

Narasi ini menyebutkan adanya faktor pandemi yang membuat orang banyak mengakses judi online. Hasil penelitian yang menunjukkan bahwa pada masa pandemi COVID-19 terjadi pergeseran signifikan dari perjudian darat ke perjudian daring dengan online gambling meningkat karena penutupan tempat judi fisik, isolasi sosial, dan meningkatnya waktu luang di rumah sehingga menunjukkan bahwa pandemi menyediakan kondisi struktural yang memfasilitasi pertumbuhan perjudian online.

Faktor terakhir yang menjadi awal mula berjudi diungkapkan dalam komentar "*6 tahun saya mengenal judi online ini 2018-2024 dimulai semenjak saya duduk di bangku kuliah, yang dimana saya mengenal ini dari senior2*", komentar ini menyatakan jika awal mula berjudi itu adalah dari orang sekitar (teman/keluarga) yang bermain judi, kemudian mendapatkan paparan atau ajakan untuk bermain juga. faktor ini juga diungkapkan oleh narasumber 2 "*aku melihat temen main slot, jadi ada 1 temen lagi yang datang, nah dia ini setiap ngeliat temen aku ngeslot, dia ini juga ikutan, nah aku liat itu dari awal dia nanya "situs yang mana" teman yang lain membagikan tautannya lalu dibukanya terus dia top up, terus main deh mereka sambil nongkrong*". Penelitian menunjukkan bahwa lingkungan sosial dan interaksi dengan orang di sekitar berperan dalam memotivasi seseorang untuk mencoba judi online, seperti yang desebutkan oleh Abrori dkk (2025) yang menyatakan jika pengaruh kelompok teman (*peer groups*) dapat mendorong seseorang memulai judi online melalui proses observasi dan imitasi terhadap perilaku teman sebaya yang sudah berjudi, terutama ketika perilaku

tersebut tampak sebagai aktivitas sosial yang umum atau normal di lingkungan (Abrori dkk., 2025)

f. Faktor yang membuat orang tetap berjudi

Sementara faktor inisiasi menjelaskan mengapa individu mulai berjudi, faktor keberlanjutan mengungkapkan mengapa mereka sulit berhenti meskipun mengalami kerugian berulang. Komentar "*rata rata orang yang main judol ber mindset 'siapa tau dapet, siapa tau berlipat ganda modal kita' minimnya mindset 'gimana kalo gak dapet, ah takut gak dapet'*" menunjukkan dominasi *optimism bias* dan *unrealistic positive expectations* yang mengalahkan penilaian resiko yang realistis. penelitian empiris menunjukkan bahwa individu yang mempertahankan harapan positif tidak realistis tentang kemenangan cenderung mengabaikan probabilitas negatif, menafsirkan *near-misses* sebagai tanda keberuntungan yang akan datang, dan mempertahankan taruhan karena penguatan intermiten yang memperkuat perilaku, sehingga pola pikir “siapa tahu dapat” mengalahkan penilaian risiko rasional dan mendorong perilaku *chasing* untuk menutup kerugian (Nigro dkk., 2022).

Faktor lain yang membuat orang melanjutkan berjudi adalah anggapan jika judi bisa menjadi mata pencaharian, sebagaimana komentar “*Pada dasarnya yang dilakukan oleh korban itu salah konsep atau disalah artikan , karena dari dulu judi merupakan sarana hiburan tapi sering salah diartikan sebagai mata pencaharian atau sarana pengundi nasib*.” komentar ini menyebutkan jika penjudi menganggap judi itu sebagai mata pencaharian atau sebagai sarana mengubah nasib dengan

mempertaruhkannya dijudi. Studi lapangan pada konteks lokal bahkan mendokumentasikan fenomena di mana individu memandang judi daring sebagai *additional livelihood* atau alternatif penghasilan ketika opsi formal terbatas (Dwihayuni & Fauzi, 2021).

Ada juga komentar yang menyebutkan jika edukasi judi itu tidak efektif mengurangi jumlah penjudi, sebab pada dasarnya penjudi sadar jika judi itu memiliki dampak negatif "*Bang bang sosialisasi edukasi? Ngakak gw bang sm loe wkkwkw klo loe penjudi loe akan tau, penjudi itu udh tau kok kalo dia akan kalah,bahkan mereka tau 90% orng pasti kalah hanya 10% orng menang, tp mereka candu sambil berharap mereka lah yg 10% .. Solusi loe salah total bang wkwkw kurang edukasi apa dr lagu nya roma irama*" penonton ini berpendapat jika sulitnya orang keluar dari judi bukan karena kurangnya edukasi, tetapi penjudi tersebut sudah mengalami candu/adiksi terhadap judi, itulah yang membuat penjudi sulit berhenti. Penelitian ilmiah mendukung bahwa adiksi judi online berhubungan erat dengan rendahnya kontrol diri (*self-control*) sehingga meskipun penjudi sadar akan dampak negatif judi, kecanduan mendorong perilaku kompulsif yang sulit dihentikan tanpa intervensi psikologis spesifik. Dengan demikian, edukasi saja kurang efektif tanpa pendekatan terapeutik dan rehabilitasi untuk mengatasi aspek adiktif dari perilaku berjudi (Aprilia dkk., 2023).

Ada pula penonton yang menyebutkan jika tekanan ekonomi yang membuat orang terus melakukan kegiatan judi, sebagaimana dalam komentar "*Menurut gw,yg bikin kenapa bisa heboh begini itu marketing yg gila gila an. Sama "pemain polos" yg keseret & bahkan tenggelam yg berakibat hancur rumah tangga &*

ekonominya. Sama 1 lagi bang Ferry,menurut gw yg 1 lagi perlu ditutup itu pinjol yg meraja lela. Ketika kalah & nafsu masih menggebu gebu. Pinjol ini hadir dengan iming iming syarat mudah & cair dengan cepat,padahal 😲..Gw yakin rata rata pemain judol itu pada punya pinjol. Gw ga benci pinjolnya karna itu bisa membantu orang yg lagi kepepet duit,tapi karna ini momen nya pas sama judol gw jadi ga tega aja ngeliatnya karna rata rata duit pinjol itu larinya ke judol judol juga." Komentar ini menyatakan jika penjudi juga terlibat dalam peminjaman beresiko (pinjaman online) tekanan dari pinjaman ini yang membuat penjudi memiliki fikiran untuk mengembalikan kerugian judi melalui pertaruhan lewat judi online lagi, hal ini yang membuat penjudi terjebak dalam siklus mematikan antara judi dan pinjaman.

Penelitian menunjukkan bahwa tingkat keparahan perjudian (*problem gambling severity*) berhubungan positif dengan stres keuangan dan utang (*financial stress*), dan individu dengan utang pribadi atau kredit tanpa agunan memiliki kemungkinan lebih besar terlibat dalam perjudian berisiko tinggi; pola ini mendemonstrasikan bagaimana kemudahan akses kredit (seperti pinjaman online) dapat memperdalam dampak negatif perjudian, memperburuk stres finansial, dan memperkuat siklus berulang antara hutang dan perjudian (Koomson dkk., 2022).

Faktor lain yang membuat orang untuk tetap bermain judi untuk jangka waktu yang panjang, salah satunya adalah kecanduan terhadap judi online itu sendiri, dimana individu kesulitan untuk berhenti sebab adanya dorongan untuk terus bermain judi online. Narasumber 1 dan 2 menyebutkan hal ini juga pada sesi wawancara "*memiliki efek adiktif, yang membuat kita kecanduan*" dan "*dampaknya*

kediri penjudi ya kecanduan sih". Dalam literatur klinis dan psikologis, kecanduan judi termasuk dalam kategori *behavioral addiction* yang ditandai oleh: (1) dorongan atau *craving* berulang, (2) keterlibatan kompulsif dalam perilaku meskipun mengalami konsekuensi negatif, dan (3) penurunan kontrol diri atas perilaku judi. Komponen-komponen ini mirip dengan gangguan adiktif lain, sehingga DSM-5 memasukkan *gambling disorder* sebagai bentuk gangguan adiksi non-substansi yang kronis dan persisten (Yau & Potenza, 2015). Individu yang mengalami gangguan ini cenderung terus berjudi meskipun mengalami kerugian finansial, konflik sosial, dan dampak psikologis lain karena adanya hasrat kuat untuk bertaruh kembali dan kesulitan mengontrol intensi bermain. Teori ini didukung oleh bukti empiris yang menunjukkan bahwa perilaku kecanduan judi online mencerminkan pola kompulsif dan hilangnya kontrol, sehingga mendorong individu untuk terus terlibat dalam aktivitas judi meskipun dampaknya merugikan (Wulandari dkk., 2024).

Sensasi ingin hampir menang juga menjadi faktor kegiatan berjudi terus berlanjut, sebagaimana yang disebutkan penonton "'*..dibuat Hampir menang...', itulah sensasi ketagihan yang ingin dibuat para programmer*" komentar ini menerangkan jika tampilan judi online yang seakan akan hampir menang itu juga menjadi faktor berlanjutnya kegiatan judi. Menurut penelitian Palmer dkk (2024) *near-misses* atau hasil yang tampak hampir menang tetapi tetap kalah meningkatkan motivasi dan persistensi bermain melalui efek psikologis dan neurobiologis yang mirip dengan kemenangan, sehingga fitur antarmuka yang

menampilkan *near-miss* dapat memperpanjang sesi bermain dan memperkuat perilaku berjudi (Palmer dkk., 2024).

Dari perspektif *theory of planned behavior* (TPB), tema *dinamika adiksi dan proses pemulihan dari judi online* menunjukkan bahwa perilaku berjudi tidak hanya dipengaruhi oleh sikap individu terhadap judi, tetapi juga oleh norma sosial dan persepsi kontrol diri. Komentar yang menggambarkan keinginan berhenti namun terus mengalami relapse menunjukkan rendahnya *perceived behavioral control*, yaitu ketidakmampuan individu mengendalikan perilaku meskipun memiliki niat untuk berhenti. Sementara itu, faktor budaya yang menganggap judi sebagai sesuatu yang lumrah, pengaruh teman sebaya, serta tekanan ekonomi mencerminkan kuatnya *subjective norms* yang mendorong individu untuk mencoba dan mempertahankan perilaku berjudi. Di sisi lain, motivasi religius dan kesadaran moral yang mendorong individu menjauhi judi menunjukkan terbentuknya sikap negatif (*attitude*) terhadap perjudian yang dapat berfungsi sebagai faktor protektif (Ajzen, 1991).

Temuan penelitian juga sangat relevan dengan *social cognitive theory* (SCT) yang menjelaskan bahwa perilaku berjudi dipelajari melalui proses observasi dan interaksi dengan lingkungan sosial. Banyak penonton mengaitkan awal mula keterlibatan judi dengan melihat teman, senior kampus, atau orang terdekat yang terlebih dahulu berjudi. Proses ini menunjukkan adanya *observational learning* dan *modeling*, di mana individu belajar dari perilaku orang lain yang dianggap normal dalam lingkungannya. Selain itu, harapan memperoleh keuntungan besar dalam waktu singkat mencerminkan *outcome expectations* yang mendorong individu

untuk tetap berjudi. Sebaliknya, pengalaman mantan penjudi yang berhasil berhenti serta testimoni penonton yang mengaku tersadarkan oleh video Ferry Irwandi menunjukkan bahwa pembelajaran sosial juga dapat menghasilkan perubahan perilaku positif melalui peningkatan kesadaran dan *self-efficacy* untuk keluar dari kecanduan (Bandura, 2001).

Dari sudut pandang *elaboration likelihood model* (ELM), komentar-komentar penonton menunjukkan bahwa pesan yang disampaikan Ferry Irwandi banyak diproses melalui *central route*. Penonton tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga melakukan evaluasi kritis terhadap penyebab, dampak, dan solusi judi online, bahkan menghubungkannya dengan pengalaman pribadi maupun fenomena sosial yang lebih luas. Namun, keberadaan penjudi yang tetap mengabaikan informasi rasional meskipun memahami risiko perjudian menunjukkan bahwa proses persuasi tidak selalu berhasil ketika individu telah terjebak dalam adiksi dan distorsi kognitif. Dalam kondisi tersebut, argumen logis yang kuat sekalipun sering kali kalah oleh dorongan emosional, harapan menang, dan craving yang sudah terbentuk (Petty & Cacioppo, 1986).

Sementara itu, *computer-mediated communication* (CMC) menjelaskan bagaimana kolom komentar YouTube menjadi ruang diskusi publik yang memungkinkan terbentuknya pertukaran pengalaman, pengetahuan, dan persepsi mengenai judi online. Melalui interaksi digital tersebut, penonton tidak hanya memberikan tanggapan terhadap video, tetapi juga berbagi kisah kecanduan, pengalaman pemulihan, kritik terhadap sistem perjudian, hingga faktor-faktor yang mendorong seseorang berjudi. Dengan demikian, kolom komentar berfungsi

sebagai arena konstruksi makna kolektif, di mana persepsi tentang judi online dibentuk melalui komunikasi antarpengguna dan paparan terhadap konten edukatif yang disampaikan Ferry Irwandi (Herring, 1996).

3. Kritik terhadap pemerintah dalam penanganan judi online

Tema ini menyingkap pola persepsi publik yang berlapis, dari hambatan struktural yang dianggap melekat dalam ekosistem judi online, kekecewaan atas efektivitas kebijakan dan penegakan, hingga ekspektasi dan saran konkrit untuk meredam penyebaran serta dampak sosialnya. Komentar penonton menunjukkan kombinasi antara kritik tajam, pesimisme, dan harapan yang diarahkan pada pemerintah, aparat, platform digital, dan masyarakat itu sendiri.

a. Hambatan struktural dalam penanganan judi online

Pada komentar video ini beberapa penonton membahas tentang hambatan dalam meredam judi online di Indonesia, seperti dalam komentar "*Yang menjadikan judi online ini 'BIAS' adalah mereka yang menganggap 'ini hanya permainan' buat seru-seruan aja. Jadi banyak platform e-money yang ikut memudahkannya dalam metode pembayaran, seperti D*na, Gop*y, dll. Padahal emang semua JUDI itu bentuknya permainan, mau yang online maupun offline, semua hadir dalam konteks PERMAINAN. Semua bias mengusung konsep 'cuma sekedar permainan'*" komentar ini menyoroti bagaimana pembingkaian judi sebagai sekadar hiburan atau permainan ringan dan kemudahan akses digital (termasuk sistem pembayaran instan) memperkuat normalisasi perilaku berjudi dan meningkatkan partisipasi masyarakat. Temuan empiris menunjukkan bahwa kemudahan akses digital dan

persepsi positif terhadap perjudian online berkorelasi signifikan dengan peningkatan keterlibatan para pemain, di mana mahasiswa dan generasi muda yang memiliki akses internet mudah lebih cenderung terlibat dalam judi daring karena platform digital membuatnya tampak seperti aktivitas yang simpel, mudah, dan seolah-olah tidak berbahaya (Saefullah & Vaidyanatahan, 2025–44).

Ada juga yang menyebutkan beberapa faktor seperti "*1. Mindset manusia negara ini cuma terpaku sama "hasil instan"+ "untung banyak dalam waktu singkat" + "tanpa kerja keras". Solusi: tingkatkan kualitas SDM dan kualitas pendidikan (kasarnya tingkatkan pengetahuan dan kemampuan berpikir logis manusia2 kita) 2. Hukuman buat pelaku (influencer + pemain) judol masih dianggap kurang nampol. Solusi: efek yang bakal bikin mereka bener2 kapok (hukuman seumur hidup tanpa kesempatan pengurangan masa tahanan, denda uang dengan nominal yang sangat besar, ato bahkan hukuman mati, tapi ujung2nya pasti koar2 soal HAM 🤣) 3. "Korban" judol malah dikasih bansos sama negara. Udah uang negara ilang masih ditambah bayar bansos. Solusi: pikir2 lagi bansos ini solusi sementara apa jangka panjang, ada efek negatif buat negara ato nggak*."

Komentar diatas menyoroti 3 hal yang menjadi faktor yang membuat penanggulanangan judi online menjadi tidak efektif, yang pertama adalah pola fikir untuk kaya cepat dengan usaha yang minim, kedua adalah hukum tentang judi online di Indonesia masih sangat kurang dan yang ketiga adalah intervensi negara terhadap penjudi tidak efektif untuk menghentikan kegiatan berjudi. Temuan riset empiris menunjukkan bahwa persepsi *keuntungan instan* dan *risiko rendah*, terutama di kalangan pemuda, merupakan faktor risiko utama dalam keputusan

seseorang untuk terlibat berjudi online karena individu sering kali menyepelekan dampak negatif akibat adanya *overconfidence* dan bias kognitif yang membuat judi tampak sebagai jalan cepat untuk mendapatkan uang tanpa usaha nyata (Mukhammad Muhsin, 2025). Selain itu, kajian hukum dan perilaku perjudian menegaskan bahwa penegakan hukum yang lemah atau kurang efektif dalam praktiknya ditambah dengan kurangnya pemahaman masyarakat tentang konsekuensi hukum dan sosial judi online memperburuk masalah, sehingga hukuman yang ada sering tidak memberikan efek jera yang signifikan tanpa penguatan kapasitas aparat, pendidikan publik, dan strategi pencegahan yang menyeluruh (Sunarto dkk., 2025).

Penonton juga berasumsi jika adanya faktor keterlibatan oknum pejabat yang melindungi judi online, seperti dalam komentar "*Bandar bandar dan influencer yang ditangkap itu cuma formalitas aja, nanti dibalik layar juga polisi bakal dikasih uang oleh bandar untuk membebaskan influencer si CEO nya, gak mungkin polisi bisa nahan suapan dari para CEO uang para bandar tuh banyak buat bayar utang negara pun bisa, apalagi cuma buat ngasih jajan ke para polisi gak ada apa apanya*" mencerminkan adanya kontradiksi peran aparat penegak hukum, dimana yang seharusnya melindungi masyarakat dari bahaya judi online, namun justru diasumsikan menerima suap dan melindungi praktik ilegal tersebut. Hal ini sejalan dengan penelitian Monintja dkk. (2025) yang menyoroti bahwa korupsi di kalangan aparat penegak hukum dapat melemahkan efektivitas pemberantasan judi daring. Penelitian tersebut menegaskan bahwa keterlibatan aparat dalam praktik suap atau perlindungan terhadap jaringan perjudian online

bukan hanya melanggar hukum pidana dan disiplin ASN, tetapi juga merusak kepercayaan publik terhadap institusi hukum (M. I. Monintja dkk., 2025).

Akumulasi dari bias persepsi, dugaan kolusi, dan lemahnya penegakan hukum melahirkan sikap pesimistis dan kelelahan moral. Komentar seperti *"semua bakal kembali ke default"* dan *"selama masih ada backing niscaya tidak ada perubahan"* mencerminkan fenomena *learned helplessness* di tingkat kolektif, di mana penonton merasa bahwa upaya edukasi, kritik, dan kampanye hanya berakhir sebagai angin lalu, karena konsep *learned helplessness* menjelaskan bagaimana individu atau kelompok yang terus-menerus mengalami situasi di mana tindakan mereka tampak tidak berpengaruh mulai mengembangkan keyakinan bahwa apalagi yang mereka lakukan tidak akan mengubah hasil, sehingga motivasi untuk berpartisipasi dalam perubahan sosial atau menuntut pertanggungjawaban pemerintah menurun dan hubungan antara tindakan dan hasil dianggap tidak terkendali atau tidak berdampak sebuah mekanisme psikologis yang telah dikenali dalam literatur sebagai respons terhadap pengalaman kegagalan berkepanjangan dan persepsi kurangnya kontrol terhadap hasil (Dolev & Ireni-Saban, 2025).

b. Kritik terhadap pemerintah dalam penangan judi online

Penonton mengecam pemerintah yang dianggap gagal, bahkan kontraproduktif, seperti dalam komentar *"yang mempromosikan website judi online di situs negara adalah dari pemerintah sendiri"*. narasi ini menempatkan

negara bukan sebagai pelindung warga, melainkan bagian dari masalah, dan dapat dijelaskan melalui kerangka kegagalan kebijakan (*policy failure*) dan disharmoni regulasi. Meskipun Indonesia memiliki dasar hukum untuk melarang perjudian daring, lemahnya penegakan, tumpang tindih regulasi, dan celah teknis membuat upaya pemblokiran menjadi parsial dan mudah dimanipulasi oleh operator judi yang memanfaatkan teknik seperti black-hat SEO untuk menanamkan tautan tersembunyi pada domain resmi .go.id, sehingga wargapublik beralasan melihat tindakan pemerintah sebagai sekadar formalitas (Lewiandy dkk., 2024).

Kritik juga diarahkan pada ketimpangan penegakan hukum, pernyataan *"hukum di negeri ini masih tumpul ke atas"* mencerminkan persepsi publik tentang penegakan selektif (*selective enforcement*) yaitu praktik di mana aparat cenderung menegakkan hukum lebih keras terhadap aktor kecil sementara aktor berkuasa mendapat perlakuan lunak sebuah fenomena yang didokumentasikan dalam kajian sosiologi hukum dan studi empiris di Indonesia yang menunjukkan adanya ketidakpercayaan publik terhadap konsistensi dan integritas penegakan hukum (Ningsih dkk., 2025). Pernyataan retoris seperti *"kenapa bukan akarnya alias judolnya?"* juga menandakan kekecewaan terhadap pendekatan penegakan yang dianggap bersifat simbolis atau parsial menyasar figur atau peristiwa permukaan tanpa membongkar struktur kelembagaan, kepentingan ekonomi, dan jaringan elite yang memungkinkan praktik ilegal terus berlanjut konsep yang sejajar dengan teori *regulatory capture* dan *elite capture*, di mana kepentingan privat menggeser tujuan perlindungan publik sehingga kebijakan dan penegakan menjadi tidak menyentuh akar masalah (Zuada dkk., 2023).

c. Saran tindakan untuk meredam judi online

Penonton tidak hanya memberikan kritik, tetapi juga memberikan saran tindakan untuk mememinimalisir judi online, seperti pada komentar "*jika saja jika setiap aduan masyarakat masalah situs situs judi online yg situs situs yg di adukan oleh masyarakat bisa dengan cepat di tanggapi dan di blokir oleh pemerintah mungkin saja dapat mengurangi pertumbuhan nya, tapi yg kita dapat apa? situs yg sudah kita adukan aja dapat beroperasi bertahun tahun tanpa adanya pemblokiran*" komentar ini memberikan saran untuk aparat untuk membuat saluran aduan situs judi dan responsif dalam aduan yang diajukan oleh masyarakat, agar tindakan penanggulangan bisa cepat dan efektif. Penelitian hukum dan kebijakan menegaskan bahwa optimalisasi peran masyarakat melalui mekanisme pelaporan, serta respons cepat dari pemerintah dalam menindaklanjuti aduan, merupakan strategi penting untuk mengurangi pertumbuhan situs judi online (Nurindah Kharisma, 2024).

Ada pula saran yang menekankan edukasi lewat media seperti "*Kalo cara untuk memberantas nya sebenarnya simple, Kesadaran dari individual masing². cuma karena penjudi itu kepala batu , itu yang buat sulit buat di berantas. Mungkin bisa diminimalisir dengan banyakin suara bahwa JUDOL Adalah Pembodohan. orang yang kaya karena judol hanyalah bandar, orang yang miskin karena judol udah pasti pemainnya.*" Komentar ini menekankan jika media dapat menjadi senjata yang penting untuk membentuk persepsi masyarakat tentang bahaya judi. penelitian juga menunjukkan bahwa kampanye edukatif melalui media, terutama yang membingkai perjudian sebagai masalah kesehatan dan sosial, dapat

meningkatkan pengetahuan publik serta mengubah sikap yang sebelumnya permisif terhadap judi, sehingga berkontribusi pada upaya pencegahan perilaku berjudi berisiko (Wardle dkk., 2024).

Ada juga saran lainya "*Para orang2 terkenal itu mudah mempengaruhi orang karena daya tarik. Untuk hindari judi on line salah satunya adalah tingkatkan kegemaran pada tradisi budaya lokal tanpa orang terkenal*." Komentar ini menekankan pada pengalihan atensi ke kegiatan yang bermanfaat (melestarikan budaya dan tradisi) agar tidak terus terpapar promosi atau iklan judi yang dapat membuat orang tertarik untuk mencoba atau kembali berjudi.

Penonton juga yang memberikan saran program pemerintah seperti komentar "*Pendapat ku aja, banyak penjudi online yang pingin sembuh, namun sulit sekali berhenti bagi mereka. Mungkin bisa jadi program pemerintah suatu daerah untuk membuka suatu rehabilitasi dengan harapan yaa... mengurangi angka kerugian secara ekonomi dan aspek lainnya*." Komentar ini menekankan perlu adanya tempat rehabilitasi judi disetiap daerah untuk membantu para pencandu judi online keluar dari adiksinya. Penelitian dari juga menyebutkan jika program rehabilitasi terstruktur (termasuk program residensial dan perawatan berbasis CBT/*Motivational Interviewing*) dapat mengurangi gejala gangguan berjudi, menurunkan frekuensi permainan, dan memperbaiki kesejahteraan ekonomi dan psikososial peserta (Moreira dkk., 2024).

Penonton juga memberikan saran untuk melakukan regulasi terhadap system keuangan dalam komentar "*menurutku yang awam sih harusnya gampang*

mau berantas itu kan pas kita mau depo ada nama rekening nya terus lacak aja suruh pihak bank tinggal dipenjara kan oknum yang bersangkutan jadi admin atau apapun, misalnya diluar negeri orangnya berarti harus ada kerjasama sama pihak bank, emang ga segampang itu tapi menurut opiniku yang awam ajasih niat apa mau berantas hal itu atau emang sengaja kita yang dimiskinkan dengan membekukan perekonomian" Komentar tersebut menegaskan pentingnya kolaborasi antara pemerintah dan lembaga keuangan (bank dan dompet digital) dalam pengawasan aktivitas keuangan yang diduga terkait judi online, karena pengawasan tunggal oleh salah satu pihak tidak cukup efektif menangkap pola transaksi mencurigakan yang tersebar di berbagai institusi finansial, hal ini sesuai dengan penelitian yang menunjukkan bahwa kolaborasi lintas lembaga seperti bank, otoritas pengawas, dan unit intelijen keuangan (seperti PPATK di Indonesia) merupakan elemen penting dalam pencegahan dan pemberantasan kejahatan keuangan, termasuk pencucian uang melalui transaksi ilegal, di mana sinergi tersebut meningkatkan kemampuan deteksi, pelaporan, dan tindak lanjut hukum atas aktivitas mencurigakan oleh pihak berwenang dan lembaga terkait lainnya (F. K. Lestari, 2025).

Penonton tidak hanya memberikan pemerintah, tetapi juga memberikan masukan terhadap platform media, seperti pada komentar "*konten yang kaya gini mesti di up ni seharus nya media platfroom harusnya lebih bijak memilah konten yang mengandung perjudian, terutama Youtube*" dan "*YouTube Indonesia perlu nih channel yang bahas soal ini, soalnya pasti banyak banget orang yg dengan senang hati nerima uang jutaan yang didonasiin dari judi online. Dan yang ujung-*

ujungnya rugi pasti penonton yang kemakan iklannya" komentar ini mengharapkan agar pihak platform membantu untuk menaikkan edukasi anti judi online, agar penonton youtube mendapatkan literasi mengenai dampak negatif dari judi online sebagai bentuk proteksi plaform terhadap penggunanya. Penelitian oleh Rahmatia dkk (2025) menyebutkan jika platform media merupakan instrumen penting untuk menambah pengetahuan dan literasi digital terhadap generasi muda, namun media sosial juga membawa efek buruk melalui paparan konten yang negatif dan konten yang melanggar privasi, karena ini media sosia harus bertanggung jawab untuk mengoptimalkan konten agar tetap aman bagi generasi muda (Rahmatia dkk., 2025).

Penonton juga mulai mempertimbangkan regulasi dan legalisasi judi seperti pada komentar "*Pemain aktif 212rb = 1% populasi indonesia. Uang setoran ke judi online 155T, kalau kalau judi itu legal dan harus bayar pajak, berapa banyak ya yang harus di bayar sama si bandar ke negara*?" dan "*Sebenernya end goal dari semua ini sih melegalkan judi, kayak balik ke jaman Ali Sadikin. Kalopun ada pressure begitu mah enteng aja strateginya di pemerintah, pake strategi amerika sambil menguatkan sistem ekonominya, hingga pertahanannya. Yang dimana negara ini masih lemah terhadap itu*." Komentar penonton yang mempertimbangkan regulasi dan legalisasi judi online, dengan menekankan potensi pajak besar serta penciptaan lapangan kerja, mencerminkan perspektif *law and economics*. Teori ini menilai bahwa kebijakan hukum tidak hanya harus dilihat dari aspek moral atau normatif, tetapi juga dari efisiensi ekonomi dan kesejahteraan sosial. Penelitian oleh Lewiandy dkk. (2024) menunjukkan bahwa larangan total

terhadap judi online di Indonesia memang didasarkan pada alasan moral dan agama, namun dari sudut pandang ekonomi, kebijakan tersebut menimbulkan pasar gelap, kebocoran pajak, dan hilangnya potensi penerimaan negara (Lewiandy dkk., 2024).

Hasil analisis tematik pada Tema 3 menyingkap kedalaman persepsi penonton terhadap karut-marut penanganan judi online di Indonesia. Melalui kacamata *computer-mediated communication* (CMC), kolom komentar YouTube tidak lagi sekadar ruang interaksi pasif, melainkan bertransformasi menjadi ruang publik digital yang partisipatif. Di ruang inilah penonton secara terbuka membongkar hambatan struktural, mengkritik tumpulnya penegakan hukum, dan membedah kegagalan kebijakan pemerintah (Herring, 1996). Tingginya kualitas argumen struktural ini mengindikasikan dominannya pemrosesan pesan melalui Rute Sentral (*Central Route*) dalam *elaboration likelihood model* (ELM). Penonton tidak hanya menerima pesan edukasi secara mentah, tetapi mengelaborasinya dengan logika kritis tingkat tinggi. Penonton mampu mendeteksi praktik *selective enforcement* oleh aparat penegak hukum, menyoroti keterlibatan oknum, hingga merumuskan gagasan berbasis ekonomi-hukum seperti pemblokiran jalur perbankan dan wacana legalisasi demi optimalisasi pajak (Petty & Cacioppo, 1986).

Lebih jauh, temuan ini mencerminkan dinamika psikologis masyarakat yang sejalan dengan *Theory of Planned Behavior* (TPB) dan *Social Cognitive Theory* (SCT). Pembingkaian judi online sebagai sekadar "permainan" melalui platform media sosial terbukti telah memanipulasi komponen *Attitude* (Sikap) publik menjadi lebih permisif, memperburuk laju adiksi. Di sisi lain, akumulasi kekecewaan terhadap aparat melahirkan fenomena *learned helplessness* seperti

tergambar pada komentar "*semua bakal kembali ke default*" yang menandakan runtuhnya *Collective Efficacy* (efikasi kolektif) masyarakat dalam melihat peluang perubahan sosial. Meski demikian, penonton tetap berupaya mengembalikan *Perceived Behavioral Control* (kontrol perilaku yang dipersepsikan) bagi para pecandu dengan mendesak penyediaan fasilitas rehabilitasi lokal dan respons aduan yang cepat. Saran proaktif penonton untuk memasifkan kampanye "*Judol adalah pembodohan*" melalui platform media juga menggarisbawahi pentingnya *Observational Learning* (pembelajaran observasional). Melalui narasi digital yang kuat, masyarakat diharapkan dapat belajar dari kehancuran finansial akibat judi online guna memutus rantai normalisasi dan mencegah keterlibatan generasi berikutnya (Ajzen, 1991; Bandura, 2001).

4. Nilai-nilai moral dalam memandang judi online

Tema ini menunjukkan bahwa penonton tidak hanya memandang judi online sebagai persoalan hukum, ekonomi, atau politik, tetapi juga sebagai persoalan moral, nilai, dan pembentukan kesadaran. Dalam diskursus komentar, judi online dikonstruksikan sebagai praktik yang bertentangan dengan nilai agama, merusak etika sosial, serta menuntut peran edukatif dari individu dan komunitas. Video Ferry Irwandi menjadi pemicu lahirnya refleksi moral sekaligus ruang artikulasi nasihat publik.

a. Kerangka nilai dalam memandang judi online

Penonton memposisikan judi online sebagai bentuk kemaksiatan yang mencerminkan kerusakan akhlak dan spiritual. Hal ini tampak jelas dalam komentar

"*Manusia tak ada yg besar,,tetapi merasa besar,, padahal masih besar Kebo,,tetapi Mereka yg suka maksiat judi terlanat dinegeri Agamis mereka buta dan tuli, lebih hina dari kebo,,Kesed dan bodoh,,becking yg berAkhlak Hasanah itu yg besar Pahalanya okey,,Beware*!" Komentar ini menunjukkan bahwa judi online sering diposisikan sebagai bentuk kemaksiatan yang tidak hanya melanggar hukum positif, tetapi juga dianggap mencederai nilai moral dan spiritual. Hal ini tercermin dalam komentar penonton yang menilai pelaku judi sebagai "lebih hina dari kebo", sebuah metafora yang menegaskan degradasi martabat manusia akibat perilaku menyimpang. Penelitian dari perspektif tafsir Al-Azhar karya Buya Hamka menegaskan bahwa praktik perjudian, termasuk judi online, membawa dampak negatif secara ekonomi, sosial, dan agama, serta dipandang sebagai perilaku tercela yang bertentangan dengan prinsip akhlak Islami (Rahman, 2025).

Ada juga penonton yang memberikan perspektif agama Kristen dalam memandang judi seperti komentar "*Sebab akar segala kejahatan adalah cinta uang. Demi uang, segala cara digunakan meskipun menghancurkan dirinya, menghancurkan orang lain, bahkan menghancurkan negerinya sendiri pun, semuanya akan dikerjakan… Demi uang, agama yang diimaninya pun akan ditinggalkan dari dalam hatinya… Source: 1 Timotius 6:9-10; 2 Timotius 3:2-4*." Pernyataan ini sejalan dengan temuan akademik yang melihat perjudian online sebagai manifestasi keserakahan modern, penelitian kuantitatif menunjukkan bahwa dispositional greed (kecenderungan sifat serakah) berkorelasi positif dengan partisipasi berjudi dan konsekuensi negatif terkait berjudi, sehingga gambling dapat

dipahami bukan hanya sebagai perilaku risiko tetapi juga sebagai ekspresi dorongan memperoleh uang tanpa batas (Weller dkk., 2025).

Selain agama, budaya populer juga digunakan sebagai lensa moral untuk memahami fenomena judi online. Salah satu komentar menyatakan *"Dah macem film korea yang ku tonton. Ceritanya pengacara di depan media dia melawan judol, nolongin korban judol. Dibelakang layar dia bikin website judi dan kaya raya dari hasil judi."* Perbandingan ini menunjukkan adanya kesadaran publik terhadap hipokrisi moral, yakni individu atau elite yang secara simbolik menolak judi, tetapi secara diam-diam justru diuntungkan olehnya. Benoît Monin and Anna Merritt mendefinisikan hipokrisi moral sebagai motivasi untuk tampak bermoral tanpa benar-benar bersikap moral (Monin & Merritt, 2012).

b. Kritik moral terhadap judi online

Kritik moral terhadap penjudi juga hadir dalam kolom komentar ini, Beberapa penonton menolak narasi korban yang dilekatkan pada pemain judi, sebagaimana terlihat pada komentar *"yg sangat anjing , para pemain judol mengatakan mereka korban , wkwk padahal sama2 bersalah, BANDAR dan PEMAIN juga sama salah.. jgn playing Victim.."* Komentar tersebut dilanjutkan dengan analogi ekstrem yang menegaskan tanggung jawab individual pemain, sekaligus penolakan terhadap pembenaran moral atas tindakan berjudi. Fenomena ini dapat dipahami melalui lensa teori atribusi, dimana ketika orang memaknai penyebab suatu perilaku sebagai faktor internal (pilihan moral atau karakter), mereka cenderung menyalahkan pelaku secara moral dan menolak narasi mitigasi

atau korban (Kelley & Michela, 1980). Dalam literatur terkait perjudian, studi kualitatif dan survei menunjukkan bahwa framing yang menekankan tanggung jawab personal sering beresonansi di kalangan publik dan bahkan di antara para penjudi sendiri, sehingga memperkuat stigma terhadap mereka yang mengalami masalah judi dan mengurangi dukungan untuk penjelasan situasional atau kebijakan perlindungan (Marko, Thomas, Robinson, dkk., 2022).

Selain penjudi, judi online sendiri juga turut dikritik oleh penonton dalam komentar *"JUDI ONLINE MUSUH BERSAMA!"* dan *"EMANG JUDI ONLINE ANJING GOBLOK BERANTAS SEMUANYA FER TAK DUKUNG"*. Komentar ini menggambarkan tentang keresahan penonton terhadap dampak negatif judi online, sampai sampai muncul narasi jika judi online adalah musuh bersama. Literatur empiris menunjukkan bahwa persepsi publik terhadap perjudian seringkali negatif dan stigmatis penjudi dipandang sebagai penyebab masalah sosial sehingga dukungan publik bergeser ke kebijakan penindakan dan pencegahan ketimbang pendekatan sosio-kesehatan sejalan dengan temuan bahwa framing sebagai ancaman bersama mendorong tuntutan regulasi dan intervensi (Wöhr & Wuketich, 2021).

Promotor judi juga tidak lolos dari sentiment negatif penonton, seperti dalam komentar *"Fasilitasi gue bro buat fight sama si katak bizzer (promotor judi online)…"* dan *"…artis2 kita rata2 BODOH… senaif itu artis2 kita, sedungu dan seautis itu." Komentar ini* mencerminkan keresahan sosial terhadap figur publik yang dianggap mengabaikan pertimbangan moral dalam menerima tawaran promosi. Hal ini sejalan dengan temuan Hannah Pitt dkk. (2024) yang menunjukkan

bahwa penggunaan selebriti dan influencer dalam pemasaran judi memengaruhi persepsi risiko dan sikap masyarakat, serta menimbulkan kritik karena dianggap menormalisasi perilaku berbahaya (Pitt dkk., 2024). Dalam konteks komentar tersebut, publik tidak hanya menolak promosi judi, tetapi juga menilai integritas moral figur publik yang seharusnya mempertimbangkan dampak sosial dari produk yang mereka endorse. Dengan demikian, sentimen negatif terhadap promotor judi dapat dipahami sebagai bentuk resistensi moral masyarakat terhadap praktik komersialisasi yang mengabaikan tanggung jawab sosial, terutama ketika figur publik berperan dalam memperkuat legitimasi produk berbahaya seperti judi online.

c. Nasihat dan edukasi bahaya judi online

Selain berdiskusi, kolom komentar ini juga berfungsi sebagai peringatan keras tentang dampak destruktif judi online, misalnya *"Judi itu jahat banget hari ini punya rumah, mobil segalanya besok uda jadi gelandangan…"* dan *"Yang kaya dan ekonominya sudah aman ajah bisa hancur apa lagi kita yang kurang…"*. Komentar ini ini menekankan bahwa judi online bersifat egaliter dalam kehancuran, menghancurkan siapa pun tanpa pandang status ekonomi. Penelitian oleh Krisnanda dkk. (2024) menunjukkan bahwa determinasi sosial-ekonomi tidak melindungi individu dari bahaya judi, baik kelompok berpenghasilan rendah maupun tinggi sama-sama rentan mengalami kerugian finansial, kesehatan mental, dan disintegrasi sosial (Krisnanda dkk., 2024). Dengan demikian, komentar publik tersebut berfungsi sebagai peringatan keras yang egaliter, menekankan bahwa judi online tidak mengenal batas status sosial, melainkan memiliki potensi destruktif universal. Perspektif ini memperlihatkan bagaimana ruang digital seperti kolom komentar

menjadi arena moral sekaligus edukatif, di mana masyarakat saling mengingatkan tentang risiko yang bersifat menyeluruh.

Komentar tentang upaya preventif agar meredam penyebaran judi online juga ada, misalnya komentar "*Saya menerapkan aturan pengecekan Hp kepada seluruh anggota saya, jika kedapatan ada aplikasi atau history akses judol… langsung saya pindah/mutasi…*" komentar ini memberikan masukan untuk membatasi penyebaran judi online dalam lingkup kerjanya, agar tidak menimbulkan efek negatif terhadap perusahaan atau lingkungan kerja akibat dari karyawan yang terkena gangguan judi. Penelitian oleh Jonas Rafi dkk. (2022) menunjukkan bahwa program pencegahan di tempat kerja dapat secara signifikan mengurangi risiko perilaku judi bermasalah di kalangan karyawan, sekaligus meningkatkan kesadaran manajer untuk bertindak ketika ada indikasi gangguan (Rafi dkk., 2022). Hal ini mendukung komentar publik yang menekankan perlunya kontrol internal, seperti pemeriksaan perangkat karyawan, untuk membatasi akses terhadap aplikasi atau situs judi online. Strategi semacam ini bukan hanya bentuk disiplin organisasi, tetapi juga upaya pengurangan dampak buruk untuk melindungi perusahaan dari kerugian produktivitas, konflik internal, dan dampak sosial akibat karyawan yang terjerat judi.

Penonton juga memberikan nasihat kepada penonton lain agar tidak mencoba judi online, seperti dalam komentar "*Percayalah guys... jangan mau terbujuk rayuan setan judi... ga ada yg kaya krn judi.. kalopun menang hanya sementara!!.. banyak yg miskin, bundir, hancur rumah tangga krn judi!*" komentar ini dapat dipandang sebagai bentuk respons protektif yang didukung oleh bukti

ilmiah: literatur riset menunjukkan bahwa dampak judi meluas jauh di luar kehilangan uang mencakup kerugian finansial serius, keretakan hubungan keluarga, dan dampak psikologis seperti rasa malu, stres, dan gangguan kesehatan mental, sehingga peringatan *peer-to-peer* semacam itu merefleksikan kekhawatiran yang valid tentang konsekuensi nyata perjudian (Langham dkk., 2016).

Selain memberikan nasihat kepada yang belum pernah berjudi, penonton juga memberikan nasihat untuk orang-orang yang berjudi, seperti pada komentar "*Wooooiii mikir para player2 judol, stop judi !!! Toh jika menang, itu uang masyarakat yg kalian nikmati, bukan uang dari bandar. Mana ada bandar mau nombok. Mikir !!! Si bandar dan anak buahnya pesta pora, kalian para pemain yg melarat tambah melarat.*" Komentar ini encerminkan pemahaman tentang kerugian finansial jangka panjang yang dialami oleh penjudi dan bagaimana keuntungan perjudian pada akhirnya lebih banyak dinikmati oleh penyelenggara (bandar) dibanding para pemainnya, yang sesuai dengan bukti empiris dalam riset perjudian. Studi tentang *theoretical loss* dalam perjudian yang merupakan perkalian antara total taruhan dan *house advantage* menunjukkan bahwa dalam jangka panjang, setiap kemenangan individual hanya merupakan fluktuasi sementara karena secara matematis operator judi selalu memiliki keunggulan, sehingga pendapatan kotor operator berasal dari kerugian kumulatif para penjudi. Ini berarti bahwa meskipun penjudi sesekali menang, struktur permainan dirancang sedemikian rupa sehingga dalam jangka panjang pemain secara agregat mengalami kerugian finansial sementara operator memperoleh pendapatak kotor hasil perjudian (Auer & Griffiths, 2014).

d. Pemberian jarak terhadap kegiatan judi

Beberapa komentar menunjukkan upaya pemberian jarak secara sadar dari praktik judi online, disertai rasa syukur moral *"Sehancur hancurnya gua sebagai pemuda karna pergaulan gua, gua bersyukur nggak main slot…"* dan *"Alhamdulillah Ga Dikasih Pengen Judi…"*. Komentar ini menandakan adanya upaya pemberian jarak secara sadar dari praktik perjudian sebagai pencapaian moral personal. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian fenomenologis tentang remaja dan judi online, yang menunjukkan bahwa keterlibatan dalam perjudian digital sering dikaitkan dengan degradasi moral dan perilaku menyimpang, sementara resistensi terhadap praktik tersebut diposisikan sebagai bentuk pertahanan nilai dan identitas sosial (M. H. Lubis & Lubis, 2025).

Hasil analisis tematik pada tema 4 menegaskan bahwa audiens tidak merespons judi online semata-mata sebagai krisis regulasi, melainkan sebagai degradasi moral yang mengancam fondasi etika dan spiritualitas masyarakat. Melalui lensa *computer-mediated communication* (CMC), kolom komentar YouTube berfungsi sebagai arena artikulasi nilai, di mana warganet memfasilitasi *peer-to-peer education* dan merumuskan sanksi sosial secara kolektif (Herring, 1996). Proses pembentukan makna ini sangat sejalan dengan *theory of planned behavior* (TPB), di mana penonton membangun *attitude* (Sikap) yang sangat negatif terhadap judi online dengan melabelinya sebagai "musuh bersama" dan kemaksiatan yang menghancurkan martabat. Sikap ekstrem ini didukung oleh pembentukan *subjective norms* (Norma Subjektif) yang kuat, terlihat dari penolakan publik terhadap narasi *playing victim* para penjudi dan kecaman keras

terhadap figur publik atau *influencer* yang mempromosikannya. Dengan menelanjangi hipokrisi moral penyelenggara maupun promotor, komunitas digital ini berupaya menciptakan batasan sosial yang tegas bahwa keterlibatan dalam judi online adalah hal yang tercela dan tidak dapat ditoleransi (Ajzen, 1991).

Dalam mengonstruksi penolakan tersebut, penonton memproses informasi persuasi melalui dua rute yang dijelaskan dalam *elaboration likelihood model* (ELM). Di satu sisi, audiens menggunakan *rute periferal* melalui dogma agama dan metafora budaya populer (seperti analogi film Korea) sebagai heuristik untuk menetapkan vonis moral secara cepat. Di sisi lain, mereka juga menggunakan Rute Sentral dengan membedah ilusi kemenangan secara logis menyadarkan sesama bahwa secara matematis bandar tidak akan pernah rugi, sementara pemain dikondisikan untuk hancur (Petty & Cacioppo, 1986). Dinamika ini memicu mekanisme *observational learning* dalam *social cognitive theory* (SCT), di mana audiens belajar dari narasi kehancuran finansial lintas kelas sosial untuk saling memperingatkan tentang bahaya nyata dari judi daring. Pada akhirnya, internalisasi nilai-nilai ini mendorong munculnya *self-regulation* (Regulasi Diri), yang terwujud dalam bentuk pemberian jarak moral secara sadar dari praktik perjudian serta tindakan preventif struktural di dunia nyata, seperti pengawasan perangkat di lingkungan kerja, guna melindungi komunitas dari daya rusak judi online (Bandura, 2001).

5. Mekanisme dan sistem judi online

Komentar-komentar dalam tema ini menunjukkan bahwa penonton tidak sekadar mengutuk perilaku berjudi, tetapi berusaha memahami mekanisme internal

dan logika operasional perjudian online. Upaya ini muncul melalui penjelasan teknis, analogi statistik, serta refleksi pengalaman pribadi. Narasi seperti ini menegaskan bahwa penonton berupaya menguraikan bagaimana sistem dirancang untuk mempertahankan perilaku berjudi melalui struktur probabilistik yang manipulatif.

a. Pemahaman teknis mengenai judi online

Pada kategori pemahaman teknis mengenai judi online penonton berupaya untuk memahami dan menjelaskan cara kerja judi online menunjukkan kesadaran kritis terhadap mekanisme matematis yang mendasari sistem perjudian, seperti yang terlihat dalam analisis detail tentang togel: "*Togel ajalah contoh nya...kita harus beli dulu nomor yg kita inginkan,5 menit sebelum game di mulai...dalam artinya ,bandar sudah menerima dulu semua jenis nomor yg orang beli saat itu. Dan bila hari itu banyak orang yg beli nomor 50 misalnya,bandar mana yg akan MW buka 50 jika itu banyak yg pasang.bisa bangkrut bandar*," dan ilustrasi tentang probabilitas independen: "*Jadi gini ya bang Misal ada kolam berisi 10 ikan tuna, 1 diantaranya adalah legendary tuna 10% chance, 1:10 Ketika lu berhasil memancing 1 ikan yg ternyata itu tuna biasa, berarti chance kita naik ke 1:9 untuk dapat legendary. Tp di judi enggak, setiap kali kita mancing, itu kolam yang baru, chance kita tetap 1:10*."

Pemahaman ini sejalan dengan konsep fundamental dalam matematika kasino yaitu "*house edge*" atau keunggulan bandar yang merupakan keuntungan matematis yang dimiliki kasino atau bandar terhadap pemain, di mana kasino

menghasilkan keuntungan bukan dengan mengalahkan pemain individual tetapi dengan mengandalkan hukum bilangan besar (*law of large numbers*), sehingga dalam ribuan permainan, house edge menjamin pendapatan yang dapat diprediksi, dan meskipun peluangnya terlihat kecil seperti kasino besar yang hanya memiliki probabilitas 52% sementara pemain 48%, dalam jumlah transaksi yang besar, kasino atau bandar pasti akan selalu menang (Ray dkk., 2024). yang menjelaskan mengapa komentar "*kalau dalam konteks judi baik online maupun offline, adalah betul ketika casino atau pemilik judi selalu punya edge/probabilitas yang lebih tinggi dibandingkan si player. Casino besar pun hanya punya probabilitas 52%, sedangkan player hanya 48%. Meskipun terlihat kecil, tapi dalam jumlah transaksi yang besar, Casino pasti akan selalu menang*" mencerminkan pemahaman akurat tentang bagaimana sistem perjudian dirancang untuk menguntungkan bandar dalam jangka panjang.

Penjelasan detail tentang gambler's fallacy dalam komentar "*Gambler's fallacy tuh, misalnya gini. Kita mau lempar koin 10 kali. Karena munculnya kepala itu setengah, munculnya angka itu setengah, secara statistik kemungkingan keluarnya kepala itu 5 kali, dan angka 5 kali... Setelah sembilan kali berturut-turut keluar kepala, berapa kemungkinan pada lemparan ke sepuluh keluar angka? Masak sepuluh kali keluar kepala terus-menerus? Udah keseringan keluar kepala, nggak mungkinlah keluar kepala lagi*" menunjukkan upaya edukasi *peer-to-peer* tentang bias kognitif yang umum terjadi pada penjudi. *Gambler's fallacy* merupakan bias kognitif yang mendalam dan sekaligus kesalahan logis, yang ditandai dengan keyakinan keliru bahwa proses acak yang independen dan

terdistribusi identik menunjukkan korelasi serial negatif, di mana individu yang menunjukkan kesalahan berfikir ini biasanya percaya atau bertindak seolah-olah suatu hasil yang telah terjadi lebih sering di masa lalu kemungkinan kecil akan terjadi di masa depan dan sebaliknya, dan bias kognitif ini sangat sulit untuk diatasi karena mendidik individu tentang sifat keacakan tidak selalu terbukti efektif dalam mengurangi atau menghilangkan manifestasi kesalahan berfikir tersebut (Clotfelter & Cook, 1993).

Meskipun manusia pada umumnya berhasil membedakan pola acak dari struktur yang bermakna dalam kehidupan sehari-hari, sebuah kontradiksi muncul ketika penjudi bermasalah tetap mempertahankan keyakinan keliru mengenai keacakan, yang dikenal sebagai *Gambler's Fallacy* (GF). Studi berbasis metode *'thinking aloud'* memberikan bukti kuat bahwa keyakinan yang salah ini tidak hanya dipegang teguh oleh para penjudi, tetapi juga memiliki peran sebab-akibat yang signifikan dalam memicu dan mempertahankan perilaku perjudian (Farmer dkk., 2017).

Kecurigaan terhadap koneksi dengan pinjaman *online* (Pinjol), seperti komentar "*curiga pinjol itu yg punya bandar juga*," menunjukkan pemahaman intuitif bahwa sistem dirancang untuk menguntungkan operator, sebuah pandangan yang divalidasi oleh penelitian mengenai dampak fenomena digital di Indonesia. Penelitian kualitatif menegaskan adanya keterkaitan (*intertwined*) antara judi *online* dan pinjaman *online*, di mana pinjol berfungsi sebagai sumber dana yang menyediakan stabilitas keuangan sementara yang berkelanjutan bagi penjudi untuk

terus bermain, sehingga secara efektif memperburuk kecanduan dan menjamin ekstraksi keuntungan maksimal bagi operator (Nurbani dkk., 2024).

Refleksi seperti *"dulu waktu kecil, saya main 'judi' menggunakan kwarted sebagai kartu, dan kelereng sebagai taruhan"* menggambarkan normalisasi perjudian sejak dini, sebuah pola yang didukung oleh penelitian yang menemukan hubungan antara *early exposure* terhadap aktivitas berjudi dan peningkatan kemungkinan terlibat dalam perjudian serta mengalami masalah perjudian di masa remaja dan dewasa. Studi empiris yang menelaah faktor-faktor prediktif pada remaja dan dewasa muda menegaskan bahwa pengalaman bermain berbasis taruhan pada masa kanak-kanak berkorelasi dengan perilaku berjudi yang lebih tinggi kemudian dalam hidup, serta dengan risiko masalah perjudian yang meningkat (Rizzo dkk., 2023).

b. Strategi promosi judi online

Kategori yang kedua pada tema ini adalah informasi dan strategi promosi judi, penonton mengeluhkan tentang promosi judi online yang invasif tercermin dalam berbagai komentar: "*Disaat nntn video ini, iklannya malah iklan game judol donggg yamapoonnn*," "*Saya sih g merasa terganggu dengan aplikasi judi, tapi saya merasa terganggu dengan iklan judi dan promosi judi di chat,*" "*Baru aja kemaren pagi, rabu pagi, akun youtube DPR nayangin live streaming Judi Slot, 4 konten streaming sekaligus dan di tayangkan hampir 5 jam,*" dan analisis tentang taktik promosi: "*Mafia judi ini selalu nyoba promosiin permainan judi mereka pake banyak cara, pake influencer, menggambarkan diri mereka sebagai sebuah 'game'*

padahal isi permainan judi semua, narok iklan judi di situs situs populer, atau ngehack akun yang rame terus promosi di sana."

Komentar-komentar diatas mencerminkan pola pemasaran digital industri perjudian yang meningkatkan paparan dan menormalisasi perilaku berjudi, sejalan dengan kajian yang meninjau strategi pemasaran perjudian di internet yang menemukan bahwa digital marketing, penggunaan influencer, dan penempatan iklan di platform populer berpotensi menargetkan kelompok rentan, memperkuat normalisasi, dan memfasilitasi akses ke produk berisiko sehingga menimbulkan tantangan regulasi dan perlindungan publik (Guillou-Landreat dkk., 2021).

Asumsi bahwa Indonesia merupakan target pasar strategis tercermin dalam komentar "*Sebelumnya trading affiliator, lalu judi online dan pinjol. Dengan 78,49 kek nya emang menjadi target pasar yg sangat mudah. Dengan memberikan harapan dan angan2 emang laku ya. Ehem negara paling religius*," yang mengindikasikan jika keadaan masyarakat Indonesia sendiri yang membuat Indonesia menjadi target pasar dari judi, sebab kurangnya kognitif dan tekanan ekonomi, hal tersebut mengubah cara orang dalam mengambil keputusan, sebagaimana yang dijelaskan oleh Mullainathan and Shafir bagaimana kekurangan materi menciptakan pola psikologis yang konsisten. Penelitian juga membuktikan bahwa tekanan ekonomi (seperti jeratan utang pinjol) secara harfiah menurunkan kapasitas kognitif (*functional IQ*) dan kontrol diri seseorang, sehingga menciptakan celah psikologis yang mudah dieksploitasi oleh industri predator yang menjual harapan instan kepada populasi yang sedang putus asa (Mani dkk., 2013).

Pengamatan mengenai munculnya komentar *spam* seperti "*ada banyak hal yang harus diperbaiki dari masyarakat kita nih termasuk temen gue yang langganan di squad777*" dalam ruang diskusi edukatif tentang bahaya judi online, secara ilmiah mengilustrasikan penerapan teknik *Stealth Marketing* (Pemasaran Terselubung) oleh platform judi. Penelitian mengonfirmasi bahwa strategi digital yang tidak biasa ini bertujuan untuk menyusup dan menyebarkan pesan promosi secara implisit, mengaburkan niat komersialnya agar tidak dianggap sebagai iklan, dan secara efektif menargetkan audiens di titik rentan atau di ruang yang seharusnya berfungsi sebagai pertahanan terhadap bahaya perjudian (Kaikati & Kaikati, 2004).

Temuan analisis tematik pada tema 5 mendemonstrasikan pergeseran diskursus audiens dari ranah moralitas menuju pembongkaran teknis dan struktural terhadap ekosistem judi online. Melalui fasilitas *computer-mediated communication* (CMC), warganet memanfaatkan kolom komentar YouTube sebagai wadah edukasi *peer-to-peer* untuk membongkar manipulasi sistem perjudian, meskipun ruang digital tersebut secara invasif turut disusupi oleh strategi *Stealth Marketing* dan iklan algoritmis dari pihak bandar (Walther, 1996). Kemampuan penonton dalam menguraikan anatomi judi membuktikan dominannya pemrosesan informasi melalui rute sentral (*central route*) dalam *elaboration likelihood model* (ELM). Audiens tidak lagi melihat judi secara superfisial, melainkan secara kritis membedah probabilitas independen, konsep *house edge*, hingga bias kognitif *gambler's fallacy* (Petty & Cacioppo, 1986).

6. Perbandingan judi online dengan fenomena lain

Tema ini memperlihatkan bagaimana publik mencoba memahami judi online dengan membandingkannya pada fenomena lain baik judi konvensional, permainan digital, trading, maupun narkoba. Komentar-komentar menunjukkan bahwa masyarakat berusaha menempatkan judi online dalam kerangka yang lebih luas, untuk menegaskan sifat manipulatif, adiktif, dan destruktifnya.

a. Perbandingan judi online dengan judi konvensional

Penonton membandingkan antara judi online dengan judi offline pada komentar *"bodoh emang yg percaya judi online jelas2 itu disetting samam developernya"* dan *"Judi online bukan judi..Tapi penipuan… beda dengan judi yang legal seperti casino"* menunjukkan adanya persepsi bahwa judi online lebih curang dan manipulatif dibandingkan judi konvensional. Judi konvensional seperti kasino dianggap memiliki aturan main dan pengawasan, sementara judi online dipandang sebagai sistem yang sepenuhnya dikendalikan bandar. Studi tentang persepsi keadilan dalam perjudian menunjukkan bahwa tingkat kepercayaan pemain terhadap operator online lebih rendah, karena adanya anggapan bahwa sistem digital sepenuhnya dikendalikan oleh bandar atau *developer* tanpa pengawasan eksternal. Sebaliknya, kasino fisik dianggap memiliki aturan main yang lebih transparan, regulasi yang ketat, dan pengawasan langsung oleh otoritas, sehingga dipersepsikan lebih “legal” dan fair (Konietzny & Caruana, 2019).

Hal lain yang membedakan judi offline dan judi online juga disebutkan oleh narasumber. Narasumber 1 juga menjelaskan perbedaan di antara keduanya: *"Judi*

online ini kan sifatnya bisa dilakukan secara sembunyi-sembunyi, sendiri aja bisa melakukannya, sedangkan yang terang-terangan itu indikasi untuk orang mengetahuinya itu lebih besar, terlebih lagi judi merupakan hal yang tidak dimaklumi oleh masyarakat pada umumnya. Jika judi offline kan kebanyakan ada banyak orang terlibat, contohnya sambung ayam dengan taruhan, jitak/domino dan balap liar, hal itu kan secara nampak jelas terlihat dan tidak normal di masyarakat harusnya, sedangkan judi online bisa di dalam kamar tanpa adanya orang banyak dan memiliki akses yang lebih mudah." Di sini, narasumber 1 memaparkan bahwa judi online lebih mudah diakses dan dapat dimainkan sendiri tanpa perlu berkumpul bersama banyak orang, sedangkan judi offline umumnya memerlukan banyak orang dan lokasi tertentu untuk bermain. Hal ini sejalan dengan temuan berbagai kajian akademik yang menyatakan bahwa kemudahan aksesibilitas, anonimitas, dan keragaman permainan merupakan karakteristik intrinsik judi online yang menjadikannya sangat menarik bagi para pemain (Ghelfi dkk., 2024).

Pernyataan narasumber 1 tersebut senada dengan yang disampaikan narasumber 2: *"Kalau misalnya judi online, jenisnya itu banyak, kalau misalnya offline itu hanya di satu tempat dan sembunyi-sembunyi, kalau judi online lebih gampang lewat internet aja gitu, lebih gampang aksesnya."* Pernyataan ini memiliki kesamaan, namun narasumber 2 juga menyebut aspek "sembunyi-sembunyi" sebagai kelebihan dari judi online, sebab penjudi tidak perlu mendapatkan sanksi sosial jika kegiatan berjudinya tidak diketahui orang lain. Aspek anonimitas ini didukung oleh penelitian yang menemukan bahwa anonimitas merupakan salah satu daya tarik utama platform judi online, khususnya bagi mereka yang ingin

menghindari stigma sosial (Ko & Kim, 2025). Dalam konteks ini, anonimitas berfungsi sebagai pelindung individu dari sanksi sosial, karena aktivitas berjudi yang tidak diketahui orang lain tidak akan menimbulkan konsekuensi sosial bagi pelakunya.

b. Perbandingan judi online dengan game

Penonton juga menyoroti kesamaan sistem antara game dengan judi online, seperti dalam komentar "*banyak youtuber gaming… mempromosikan game-game pay2win*" dan "*slot gatcha itu memang sudah diatur sedemikian rupa oleh si pembuat game*" menunjukkan bahwa publik melihat kesamaan mekanisme antara gacha game dan judi online. Keduanya menggunakan sistem probabilitas yang diatur developer untuk memicu pengeluaran uang pemain. studi menyatakan bahwa *loot boxes* dan mekanik gacha dalam video game memanfaatkan *chance-based reward systems* di mana pemain mengeluarkan uang nyata untuk mendapatkan item yang hasilnya acak yang secara psikologis mirip dengan perjudian tradisional dan berkaitan dengan peningkatan risiko *problem gambling* (East dkk., 2025).

c. Perbandingan judi online dengan trading

Perbandingan antara judi dan trading juga muncul pada komentar *"tanpa judi online maupun invest bodong dan trading2 abal abal"* dan *"Jangankan cuma promote judi online… robot trading, scam trading, dll tetep dilakuin"* komentar ini menunjukkan bahwa publik melihat trading ilegal memiliki kemiripan dengan judi online sebuah persepsi yang didukung oleh literatur yang menunjukkan tumpang-tindih antara spekulasi/trading berisiko tinggi dan perilaku berjudi: penelitian

konseptual dan empiris menemukan bahwa spekulasi berada di tengah spektrum antara investasi dan judi, dan bahwa perilaku trading yang sangat spekulatif atau berfrekuensi tinggi dapat menunjukkan pola psikologis dan risiko yang mirip dengan *problem gambling* (Arthur dkk., t.t.).

d. Perbandingan judi online dengan narkoba

Persamaan terakhir yang dipaparkan penonton adalah judi online dan narkoba, seperti dalam komentar *"judi online sama buruknya dengan narkoba"* dan *"sperti drug… bkin nagih… knikmatan sesaat… hingga ujung.y kehancuran"* pernyataan narasumber pada saat wawancara juga memilki narasi yang sama, narasumber menyatakan "*judi online ini sering disamakan dengan rokok, narkotika karena dia sama sama memiliki efek adiktif, yang membuat kita kecanduan*" mencerminkan persepsi publik bahwa judi dan narkoba berbagi pola adiktif sebuah pandangan yang didukung oleh literatur yang menunjukkan bahwa *gambling disorder* (gangguan berjudi) memiliki kesamaan neurobiologis dengan kecanduan zat, termasuk keterlibatan sirkuit *reward* dopaminergik, fenomena *craving*, dan kecenderungan peningkatan toleransi terhadap rangsangan (Potenza, 2008).

Hasil analisis tematik pada Tema 6 mengungkapkan kedalaman literasi publik dalam mendekonstruksi bahaya judi online melalui komparasi lintas fenomena. Melalui kacamata *elaboration likelihood model* (ELM), terlihat jelas bahwa audiens memproses informasi secara kritis melalui Rute Sentral (*central route*). Penonton mampu mengidentifikasi kesamaan struktural dan manipulasi algoritma antara judi online, mekanik *gacha* pada *game*, hingga *gamification* dalam

trading ilegal, yang semuanya dirancang oleh *developer* untuk mengeksploitasi pengguna secara finansial (Petty & Cacioppo, 1986). Pemrosesan informasi yang kritis ini berkontribusi pada pembentukan *Attitude* (Sikap) dalam *theory of planned behavior* (TPB), di mana masyarakat tidak lagi memandang judi online sebagai permainan probabilitas yang adil, melainkan murni sebagai bentuk "penipuan" (Ajzen, 1991).

Di sisi lain, tingginya *subjective norms* (norma subjektif) masyarakat yang menolak perjudian konvensional justru menyoroti bahaya dari karakteristik *computer-mediated communication* (CMC). Fitur anonimitas dan kemudahan akses digital dalam CMC memfasilitasi para pemain untuk berjudi secara tersembunyi, menghindari sanksi sosial yang biasanya melekat pada judi fisik (Herring, 1996). Lebih jauh, komparasi judi online dengan narkoba merefleksikan konsep *social cognitive theory* (SCT). Melalui *observational learning* (pembelajaran observasional), publik menyadari bahwa judi daring memiliki daya rusak neurobiologis yang setara dengan zat adiktif, yang pada akhirnya melumpuhkan *self-efficacy* (efikasi diri) dan kontrol perilaku individu, membawa mereka pada siklus kehancuran yang tak terhindarkan (Bandura, 2001).

7. Asumsi orang-orang yang terkait dengan industry judi online

Tema ini berisikan pandangan tentang orang atau lembaga tertentu yang memiliki hubungan langsung atau tidak langsung dalam meluasnya fenomena judi online di Indonesia

a. Afiliator judi online

Strategi promosi juga dipahami dengan baik. Komentar seperti "*banyak sekali lowongan pekerjaan yang meng direct orang supaya masuk kedalam suatu link… ternyata dia adalah custumer judi online*" dan "*Salah satu marketing judol adalah dengan berpura pura menjadi tipster untuk kemenangan*". Komentar sebelumya menunjukkan bahwa masyarakat menyadari adanya modus penipuan dan infiltrasi media sosial sebagai strategi pemasaran dari judi online. Penelitian tentang affiliate marketing dan promosi operator taruhan menunjukkan bahwa aktor pihak ketiga (*affiliates* dan *tipsters*) secara aktif merekrut dan mempromosikan taruhan melalui kanal sosial seringkali menonjolkan kemenangan, menyorongkan tautan, dan menggunakan narasi pekerjaan atau peluang pendapatan untuk menarik korban yang berpotensi menyesatkan pengguna dan meningkatkan risiko kerugian (Hing, Rockloff, dkk., 2024).

b. Aplikasi media sosial

Bahkan iklan yang menyusup ke aplikasi populer "*Di hp ibuku yt nya ads nya judol semua anjir… di hpku sempet ig ads nya judol juga*" menandakan kegerahan publik terhadap penetrasi promosi judi online ke dalam aplikasi sehari-hari, dan hal ini sejalan dengan temuan empiris yang menunjukkan bahwa frekuensi paparan iklan judi di media sosial berkorelasi dengan peningkatan minat bermain terutama ketika pengawasan keluarga lemah dan komunikasi sebaya tinggi sehingga pengalaman pengguna yang merasa terganggu bukan sekadar keluhan subjektif tetapi bagian dari pola paparan yang dapat diukur secara akademis (Akbar dkk., 2024).

c. Mafia dan pekerja domestik dibidang judi online

Lebih jauh, ada pengakuan dari individu yang bekerja di industri ini, seperti "*Bg gua perkerja judi online Sudah Jalan 2 Tahun gua di negara tetanga jadi perkerja judi online Juga ada bebrapa alasan, pertama beratnya/ susahnya lapangan pekerja an di negara sendiri, sekali nya ada harus bayar dahulu bayar seragam bayar biaya adm masuk untuk bekerja di pt tersebut dll*". Komentar ini menyingkap dimensi ekonomi tenaga kerja lintas negara, di mana keterbatasan lapangan kerja domestik mendorong sebagian orang bekerja di sektor ilegal (industri judi online). Keterbatasan kesempatan kerja formal di dalam negeri, biaya pencarian kerja yang tinggi, dan kebutuhan keluarga mendorong individu menerima pekerjaan berisiko di luar negeri, termasuk di pusat-pusat operasi judi daring; studi yang menelaah modus operandi sindikat judi daring di kawasan Indonesia–Kamboja menegaskan bahwa jaringan transnasional ini memanfaatkan kebutuhan tenaga kerja lokal dengan menawarkan upah relatif tinggi sambil menerapkan mekanisme perekrutan yang melibatkan biaya awal dan ketergantungan berantai, sehingga pekerjaan tersebut masuk ke ranah ekonomi informal dan rentan terhadap eksploitasi (F. P. Laras & Rusdiyanta, 2025).

Kecaman keras terhadap bandar terlihat dalam komentar seperti *"Untuk bandar yg sudah insaf... kenapa ga bocorkan saja rahasia agar semua pemain menang"* dan *"Judi online didalamnya adalah orang orang para mafia"*. Hal ini menunjukkan persepsi bahwa bandar adalah aktor kriminal terorganisir. mencerminkan persepsi publik bahwa bandar bukan sekadar pelaku individu tetapi bagian dari struktur kriminal terorganisir. Kajian literatur kriminologi dan studi

tentang hubungan antara perjudian dan kejahatan terorganisir menunjukkan bahwa keterkaitan historis dan kontemporer antara aktivitas perjudian ilegal dan jaringan kriminal meliputi pengaturan pasar gelap, pencucian uang, penggunaan kekerasan atau intimidasi untuk mengendalikan pasar, serta operasi lintas yurisdiksi yang memanfaatkan celah regulasi faktor-faktor ini menjelaskan mengapa publik mudah mengasosiasikan bandar dengan label “mafia” (Ferentzy & Turner, 2009).

d. *Influencer promotor* judi online

Promotor dan influencer juga menjadi sasaran kecaman. Komentar seperti "Semenjak gua liat strimer mobel lejen kesukaan gua promosiin judol gila gilaan gua berhenti ngikutin mereka" menunjukkan kecaman terhadap influencer yang mempromosikan judi dengan cara tidak menonton konten-konten dari influencer tersebut sebagai bentuk kekecewaan. Respons ini mencerminkan fenomena *perceived brand and influencer betrayal*, di mana *followers* merasakan pengkhianatan ketika influencer yang mereka percayai terlibat dalam *endorsement* produk berbahaya seperti judi online, yang kemudian berdampak negatif terhadap *parasocial relationships* hubungan emosional satu arah yang telah dibangun antara pengikut dengan influencer dan mengakibatkan penurunan kepercayaan, persepsi kesejukan influencer (*perceived coolness*), serta mengarah pada tindakan boikot berupa *unfollowing* dan penolakan untuk engage dengan konten influencer tersebut (Reinikainen dkk., 2021).

Komentar lain terhadap promotor judi online juga ada, seperti "*Wulan guritno itu tante tante judol, tpi sampe skrg bebas*" menunjukkan adanya ekspektasi

masyarakat agar influencer yang mempromosikan judi online dikenai sanksi hukum. Persepsi ini tidak muncul tanpa dasar, melainkan berakar pada kesadaran bahwa figur publik memiliki pengaruh besar dalam membentuk perilaku dan sikap masyarakat, khususnya generasi muda. Penelitian oleh Pradika dan Hidayat (2024) menegaskan bahwa promosi judi online oleh influencer di Indonesia dapat dikategorikan sebagai pelanggaran UU ITE Pasal 27 ayat (2), yang mengatur larangan distribusi konten bermuatan perjudian. Studi ini menekankan bahwa penegakan hukum terhadap influencer bukan hanya soal efek jera, tetapi juga bagian dari strategi komunikasi hukum untuk melindungi masyarakat dari normalisasi perilaku adiktif (Pradika dkk., 2024).

e. Pemerintah Indonesia

Pada kategori konspirasi institusional memperlihatkan kecurigaan masyarakat terhadap keterlibatan institusi negara. Komentar seperti "*Judol milik oknum pemerintah atau aparat bg kayak nya*" dan "*Selama ada oknum jendral yg ikut nimbrung berbisnis judol, ya jangan harap bisa di basmi*" menunjukkan adanya persepsi bahwa korupsi dan konflik kepentingan menghambat pemberantasan judi online. Kecurigaan ini mencerminkan fenomena *state capture*, bentuk korupsi sistemik di mana kelompok kepentingan sempit (narrow interest groups) mengambil kontrol atas institusi dan proses pembuatan kebijakan publik melalui pengaruh yang tidak semestinya (*improper influence*), dengan mengarahkan kebijakan publik menjauh dari kepentingan publik dan justru membentuknya untuk melayani kepentingan mereka sendiri, termasuk melalui manipulasi terhadap

pembentukan hukum, regulasi, alokasi sumber daya, dan pelemahan institusi akuntabilitas (Dávid-Barrett, 2023).

Analisis tematik pada Tema 7 membongkar kesadaran kritis audiens yang melihat judi online bukan lagi sekadar patologi individu, melainkan sebuah ekosistem kejahatan struktural. Melalui lensa *elaboration likelihood model* (ELM), terlihat jelas bahwa warganet memproses fenomena ini menggunakan rute sentral (*central route*). Penonton tidak mudah terkecoh oleh janji kemenangan instan, melainkan secara kritis membedah anatomi industri ini, mulai dari manipulasi algoritma iklan di media sosial, eksploitasi pekerja migran akibat himpitan ekonomi, hingga dugaan korupsi institusional berupa *state capture* oleh oknum aparat (Petty & Cacioppo, 1986). Pemahaman terhadap kondisi pekerja domestik di luar negeri ini dapat dijelaskan melalui *theory of planned behavior* (TPB), di mana rendahnya *perceived behavioral control* (kontrol perilaku yang dipersepsikan) akibat ketiadaan lapangan kerja formal memaksa individu terjerumus ke dalam lingkaran mafia lintas negara (Ajzen, 1991).

Di sisi lain, dinamika promosi di ruang digital menunjukkan sisi gelap *computer-mediated communication* (CMC), di mana afiliator menyamar sebagai *tipster* untuk menginfiltrasi ruang interaksi warganet (Herring, 1996). Praktik manipulatif ini turut melibatkan figur publik, yang memicu respons defensif berbasis *social cognitive theory* (SCT). Pelanggaran etika oleh *influencer* menghancurkan hubungan parasosial yang telah terbangun, mendorong audiens untuk melakukan regulasi diri berupa boikot sosial dan penolakan konten. Hal ini menegaskan bahwa publik menuntut pertanggungjawaban hukum dan moral yang

tegas terhadap seluruh aktor yang melanggengkan ekosistem judi daring, dari level promotor hingga pelindung strukturalnya (Bandura, 2001).

8. Dinamika konten judi online

Tema keempat dari penelitian ini mengungkap dinamika interaksi yang kompleks antara konten edukatif, kreator, dan penonton. Persepsi penonton tidak hanya terfokus pada substansi pesan yang disampaikan Ferry Irwandi, tetapi juga pada efektivitas strategi komunikasi, ruang untuk perbaikan, serta identitas dan motivasi dari komunitas penonton itu sendiri, membentuk sebuah ekologi media partisipatoris di sekitar isu judi online.

a. Apresiasi terhadap konten edukasi judi online

Kategori pertama mengungkapkan apresiasi kuat dari penonton terhadap Ferry Irwandi sebagai kreator konten edukatif. Komentar seperti "*Seperti biasa, terima kasih sudah mewakili keluh kesah dan memberi solusi untuk kita semua bang*" dan "*Jangan pernah lelah ya bg edukasi nya, krna dengan bgtu mereka akan hancur sendiri jika tdk ada player nya*" menunjukkan adanya ikatan emosional yang melampaui sekadar konsumsi konten biasa. Lee dan Watkins (2016) dalam penelitian yang dikutip oleh Su et al. (2021) menjelaskan bahwa "parasocial relationships (PSRs) between influencers and audiences on social media" terjadi ketika audiens mengalami "*interpersonal attraction*" yang kuat terhadap kreator (B.-C. Su dkk., 2021). Dalam konteks Ferry Irwandi, apresiasi ini bukan hanya terhadap kualitas konten, tetapi juga terhadap persona yang diproyeksikan seorang yang "mewakili keluh kesah" dan memberikan "solusi" bagi masalah kolektif.

Kutipan komentar seperti "*Gua akuin bang ferry kalo soal judi online gak ada ampun. Terdengar dari intonasi nadanya yang lugas dan penuh penekanan* 😅" menunjukkan persepsi terhadap expertise Ferry sebagai faktor kunci dalam membangun kredibilitas, hal ini sejalan dengan teori Teori Kredibilitas Sumber yang menyebutkan jika individu cenderung lebih mudah terpengaruh apabila penyampai pesan menunjukkan tingkat kredibilitas yang tinggi. Pembenaran substansi konten, sebagaimana tercermin dalam komentar "*Coba lu scrool comen di ni chanel, memang lumayan ampuh sih, bener bener tertimbun sih itu spam*" menunjukkan bahwa kredibilitas tidak hanya dibangun melalui persona, tetapi juga melalui *perceived effectiveness* dari solusi yang ditawarkan.

b. Kritik dan saran terhadap konten

Kategori kedua mengungkapkan dinamika yang lebih kompleks di mana audiens tidak hanya menjadi konsumen pasif, tetapi juga partisipan aktif yang mengajukan pertanyaan, memberikan saran, bahkan mengkritik konten. Pertanyaan seperti "*Akun botnya selalu baru dibuat 1 jam yang lalu dsb. Kok bisa ya? Jadi pengen punya program botnya*" dan "*Abis lebaran ini komentar diserang para penjudol monyet, kira-kira itu ada dampaknya gak ya buat channel kita?*" menunjukkan rasa keingiintahuan dan keterlibatan kognitif yang mendalam. Dalam konteks ini, pertanyaan-pertanyaan teknis audiens mencerminkan proses *collaborative sense-making*, di mana audiens bersama-sama membangun pemahaman yang lebih dalam tentang fenomena spam judi online.

Kategori Kritik dan Saran terhadap Konten merepresentasikan persepsi penonton yang kritis dan konstruktif, menunjukkan keterlibatan yang mendalam. Banyak komentar berupa "Pertanyaan teknis" yang mendalam, seperti "*Akun botnya selalu baru dibuat 1 jam yang lalu dsb. Kok bisa ya?*" dan "*klo hapus komen judol nya pake bot atau makro bisa ga sih???*". Pertanyaan-pertanyaan ini menunjukkan bahwa penonton tidak puas dengan informasi permukaan; mereka ingin memahami *back-end* dari masalah tersebut, sebuah indikasi dari "*procedural literacy*" atau melek tatacara. Beberapa penonton bahkan menunjukkan sikap kontra yang didasarkan pada pengalaman teknis mereka sendiri, seperti komentar dari seorang yang mengaku "*alumni gim toxic*" yang berargumen bahwa "*Filter komen gabakal efektif... mereka lgi bakar duit klo ttp gada income ya runtuh*". Persepsi kritis ini, meskipun kontra, justru memberikan sudut pandang alternatif yang berharga dan mencerminkan pemahaman akan logika ekonomi di balik spam judi online. Sementara itu, pertanyaan reflektif seperti "*Apakah dg adanya video ini tuh mempunyai arti bahwa edukasi kita2 tdk berpengaruh?*" mengungkapkan kegelisahan epistemologis tentang efektivitas jangka panjang dari konten edukasi, sebuah bentuk "*meta-cognitive awareness*" tentang dampak media.

c. Persepsi terhadap penonton edukasi judi online

Kategori ketiga mengungkapkan dinamika *in-group/out-group* yang menarik dalam komunitas penonton. Pandangan seperti "*Fix yg dislike video ini adalah orang yg promosi judol..!*" dan "*sebagian besar yg berkomentar di sini adalah pemain judol hanya berpura-pura baik*" mencerminkan *attribution bias* dan *social categorization*. Douglas et al. (2017) dalam penelitiannya tentang psikologi

teori konspirasi menjelaskan bahwa Penjelasan kausal, termasuk penjelasan konspirasi, juga dipengaruhi oleh berbagai motivasi sosial, termasuk keinginan untuk merasa menjadi bagian dari suatu kelompok dan untuk mempertahankan citra positif diri sendiri dan kelompok dalam (Douglas dkk., 2017). Dalam konteks ini, audiens yang mendukung Ferry menciptakan narasi yang mengeksternalisasi oposisi: siapa pun yang tidak setuju atau memberikan dislike pasti adalah bagian dari "musuh" yaitu pelaku atau pendukung judi online.

Fenomena ini menciptakan *echo chamber* di mana validasi sosial diperoleh melalui penegasan identitas kelompok. Ketika audiens mengidentifikasi diri mereka sebagai bagian dari "perlawanan" terhadap judi online bersama Ferry, mereka juga secara simultan membangun batasan sosial yang jelas: "kami" (yang mendukung edukasi) versus "mereka" (yang terlibat dalam judi online). Namun, persepsi bahwa "*sebagian besar yg berkomentar di sini adalah pemain judol hanya berpura-pura baik*" juga mengungkapkan paranoia dan ketidakpercayaan yang dapat merusak kohesi komunitas, ini sejalan dengan temuan Einstein dan Glick (2015) sebagaimana dikutip dalam Douglas et al. (2017) yang menyatakan bahwa Paparan terhadap teori konspirasi mengurangi kepercayaan terhadap lembaga pemerintah, bahkan jika teori konspirasi tersebut tidak terkait dengan lembaga-lembaga tersebut.

Tema ini menyingkap kompleksitas interaksi dalam ekologi media partisipatoris, di mana kreator konten bertransformasi menjadi agen penggerak kesadaran kolektif. Melalui kacamata *elaboration likelihood model* (ELM), efektivitas edukasi ini digerakkan oleh dua rute pemrosesan secara simultan. Pada

tingkat periferal, kredibilitas, persona, dan ketegasan intonasi sang *influencer* berhasil membangun hubungan parasosial yang kuat, membuat audiens merasa terwakili keluh kesahnya. Namun, penonton tidak berhenti sebagai konsumen pasif. Mereka menunjukkan pemrosesan melalui Rute Sentral dengan menginisiasi literasi prosedural membedah algoritma *bot*, efektivitas filter komentar, hingga logika ekonomi "*bakar duit*" operator judi (Petty & Cacioppo, 1986).

Lebih lanjut, dinamika komunitas ini sejalan dengan *social cognitive theory* (SCT) dan *theory of planned behavior* (TPB). Sang kreator berfungsi sebagai model pembelajaran sosial yang memicu efikasi kolektif audiens untuk melawan paparan judi online. Namun, tingginya soliditas komunitas ini juga menciptakan *Subjective Norms* (Norma Subjektif) yang memicu bias atribusi dan kategorisasi sosial yang ekstrem. Ruang digital tersebut mengeras menjadi sebuah *echo chamber*, di mana batas antara *in-group* (pendukung edukasi) dan *out-group* (agen judi online) ditarik dengan sangat kaku. Siapa pun yang memberikan *dislike* atau kritik langsung dilabeli sebagai bagian dari musuh. Fenomena ini menunjukkan bahwa meskipun konten edukatif berhasil mendisrupsi narasi judi online, lingkungan komunikasi termediasi komputer yang menyertainya juga rentan membuahkan paranoia dan ketidakpercayaan sosial di antara sesama penonton (Ajzen, 1991; Bandura, 2001).

9. Gerakan sosial untuk meredam judi online

Pada tema ini, penonton menyerukan kampanye anti judi online, baik pada lingkungan sosial, maupun ruang digital untuk meredam penyebaran judi online, kategori dari tema ini ada 2, yaitu Gerakan kampanye anti judi online dan permintaan transparansi pihak pihak yang memiliki keterikatan dengan judi online

a. Gerakan kampanye anti judi online

Kategori ini menunjukkan bagaimana penonton tidak hanya memandang judi online sebagai masalah individu, tetapi sebagai isu publik yang menuntut aksi kolektif. Misalnya, komentar seperti *"di kota gua udah ada sih banner-banner anti judol gitu, yaa lumayan banyak di perumahan"* dan *"lah bener kata isi hutbah jumat tadi bahaya judol seperti narkotika"* menegaskan bahwa kampanye anti-perjudian telah masuk ke ruang sosial dan religius. Hal ini memperkuat norma bahwa judi adalah perilaku berbahaya, sejalan dengan pendekatan kesehatan publik yang menekankan pentingnya normalisasi stigma terhadap praktik berisiko (Ukhova dkk., 2024).

Seruan pembentukan gerakan sipil juga muncul, seperti *"ayo bang, mulai gerakan sipil untuk menyelesaikan hal ini"* dan *"Yuk bisa yuk jadikan kembali segala bentuk judi menjadi hal yg hina, aib dan memalukan… #kitaperangijudi"*. Komentar ini memperlihatkan adanya framing moral perjudian dipandang sebagai aib sosial yang harus dikembalikan ke status “hina” di mata masyarakat. Perspektif ini konsisten dengan teori mobilisasi sumber daya, di mana legitimasi moral menjadi modal penting untuk menggerakkan partisipasi.

Seruan seperti *"ayo bang, mulai gerakan sipil untuk menyelesaikan hal ini"* dan *"jadikan kembali segala bentuk judi menjadi hal yg hina, aib dan memalukan… #kitaperangijudi"* merepresentasikan upaya denormalisasi yaitu strategi komunikasi dan advokasi yang menargetkan perubahan norma sosial sehingga praktik tertentu (dalam hal ini perjudian) menjadi tidak diterima secara sosial yang

telah dipelajari secara luas dalam literatur pengendalian tembakau dan kampanye kesehatan masyarakat sebagai mekanisme efektif untuk mengurangi legitimasi sosial suatu praktik dan mendorong dukungan kebijakan pengendalian publik.

Dukungan terhadap konten edukasi juga terlihat jelas. Komentar seperti "*Aku doa kan semoga Abang di beri kesehtn supaya terus dan terus untuk bikin konten-konten edukasi tentang judol*" dan "*Gas mas Fer! Setuju soal sosialisasi massive, bs dimulai dr channel kita masing2 utk naikin awarenesss bahwa Judol ini destruktif*" mencerminkan kesiapan audiens untuk berkolaborasi lintas kanal sebagai amplifier pesan edukasi.

Selain itu, ada tuntutan agar pembahasan lebih komprehensif, seperti "*Bg bahas scara medis tentanf chemical d otak dmpak judol*" dan "*Ferry Irwandi dan Imam Budi mesti ngobrol bareng, 2 orang yg selalu konsisten edukasi berhenti judi online*". menunjukkan kesadaran publik akan pentingnya pendekatan berbasis bukti dan hal ini sejalan dengan literatur kesehatan masyarakat yang menekankan bahwa upaya mitigasi bahaya perjudian perlu memasukkan data ilmiah tentang dampak neurobiologis dan kesehatan mental serta komunikasi publik yang terstruktur secara profesional agar pesan anti-judi tidak sekadar moralitas, tetapi benar-benar efektif mempengaruhi sikap dan perilaku individu (Wardle dkk., 2024).

b. Dorongan penonton untuk transparansi terkait judi online

Pada kategori kedua, yaitu demand untuk transparansi, komentar seperti "*Link konten streamer bersekongkol dengan bandarnya bang, bisa tolong dipub kah bang?*" dan "*Kira kira boleh tag akunnya (promotor judi online) gak biar*

ditonton dan dipahami" menunjukkan kesadaran publik terhadap kebutuhan transparansi dan akuntabilitas sosial, di mana eksposur publik dipandang sebagai alat untuk mengungkap aktor yang memfasilitasi atau mempromosikan praktik ilegal seperti judi online. fenomena ini sejalan dengan kajian tentang *online public shaming* dan mekanisme kontrol sosial di platform digital, yang menyorot bahwa publik menggunakan jaringan sosial untuk *menamai*, *menyebarkan bukti*, dan menekan aktor yang dianggap melanggar norma sebuah bentuk akuntabilitas yang dapat mempercepat pengungkapan pelaku dan memicu tindakan kolektif terhadap promotor ilegal (Forestal, 2024).

Pada tingkat individu, komentar seperti "*STOP JUDI ONLINE!!! ELU KAGA AKAN MENANG ATAUPUN JADI KAYA DARI JUDI ONLINE!!! PEMAIN JUDI ONLINE HANYA AKAN MEMBUAT BANDAR MAKIN KAYA RAYA!!!*" dan "*Kemenangan terbesar judi adalah berhenti*" komentar ini menegaskan perlunya kesadaran (*self-awareness*) dan usaha untuk mencoba berhenti dari kegiatan judi online. Individu yang berhasil keluar dari kecanduan melaporkan bahwa keputusan sadar untuk berhenti adalah langkah penting menuju pemulihan dan perbaikan identitas serta tanggung jawab keluarga (Falhan, 2025). Selain itu, kajian tentang strategi *self-control* menunjukkan bahwa orang yang berjudi dapat mengurangi frekuensi, waktu, dan jumlah uang yang dipertaruhkan dengan menetapkan batas sendiri (*limit setting*), menghindari pemicu, dan mengganti perilaku berjudi dengan aktivitas lain (Flores-Pajot dkk., 2021).

Permohonan bantuan juga muncul, misalnya "*Ya allah gimana caranya berhenti judol walaupun belum kerasa kerungkatanya tapi gua pgn berhenti*" dan

"*Ada yg bisa dengerin aku curhat aku di pendem sendri tolong bantttuuuuu*". Komentar ini mencerminkan kebutuhan mendesak akan dukungan emosional dan akses layanan rehabilitasi, sebuah temuan yang konsisten dengan penelitian yang menunjukkan bahwa tingkat dukungan sosial dan rasa belongingness berperan signifikan dalam prediksi pemulihan dari problem gambling, sehingga intervensi yang menggabungkan jalur rujukan ke layanan profesional (konseling, kelompok dukungan) dan penguatan jejaring sosial pemulihan cenderung meningkatkan hasil pemulihan (K. L. Penfold & Ogden, 2024).

Motivasi moral juga menjadi strategi, seperti "*gua gamau makan harta dari hasil yang haram, karena apa yang kita makan itu akan jadi daging bahkan nutfah*". Komentar ini mencerminkan bagaimana motivasi moral dan religius berperan sebagai kontrol internal yang menghambat partisipasi dalam judi online, sebuah hubungan yang didukung oleh penelitian lintas budaya dan longitudinal yang menemukan bahwa tingkat religiositas yang lebih tinggi berkaitan dengan probabilitas lebih rendah untuk terlibat dalam perjudian dan risiko problem gambling yang lebih kecil, sehingga nilai-nilai moral berfungsi sebagai faktor protektif terhadap perilaku perjudian (Mutti-Packer dkk., 2017).

Ada pula penonton yang membagikan strategi untuk keluar dari jeratan judi online, seperti "*Cuma butuh Pengalihan dan niat juga sih , kalo buat para pecandu yg masih pada main gue sharing dikit , gue dulu player bahkan dari 2013 pas SMA sblum ada judi online slot dll , skrg udh bisa bernti Alhamdulillah. EMG agak sulit tapi pasti bisa kok sebelum terlambat, karena EMG bener kemenangan terbesar penjudi ya saat bisa berhenti total* 😊*semangat yg masih berjuang(karena semakin*

Lo berusaha membalikkan keadaan yg ada makin hancur)". Dari komentar ini perlu adanya niat dan konsistensi untuk keluar dari adiksi judi online. Literatur review tentang strategi swadaya (*self-help*) untuk mengurangi bahaya perjudian menyimpulkan bahwa pengaturan batas, pengalihan ke aktivitas alternatif, pengelolaan pemicu emosional, serta dukungan sebaya dan intervensi berbasis internet merupakan komponen praktis yang sering digunakan dan dilaporkan membantu banyak orang menghentikan atau mengurangi perilaku berjudi (Alma Economics, 2023).

Ada pula strategi lain seperti "*sebenarnya gampang kalo mau berhenti, udh jangan depo itu aja, klo sakaw yah, alihin fikiran ke yg lain*", komentar menyebutkan jika strategi untuk keluar judi itu mudah, ketika muncul fikiran untuk bermain judi, maka langsung alihkan ke kegiatan lain untuk menghindari kegiatan berjudi, individu juga bisa mencari hoby yang bermanfaat untuk mengisi waktu luang agar fikirkan dan waktu bisa terisi ke hal-hal yang lebih positif. Sejalan dengan temuan penelitian *self-management gambling*, di mana individu yang berhasil keluar dari kecanduan sering menggunakan strategi pengalihan perhatian, mengganti judi dengan aktivitas positif atau hobi, serta menetapkan batasan pada waktu dan uang sebagai cara menghindari pemicu menunjukkan bahwa upaya berhenti judi bisa dilakukan sendiri dengan kontrol perilaku dan pilihan gaya hidup (Matheson dkk., 2019).

Pada tingkat pencegahan judi, komentar seperti "*Edukasi jangan selalu ingin instan. Belajar menghargai kerjaan yang halal. Bersyukurlah, jangan melihat yang ngawang2, biar ngak stress yang akhirnya larinya ke judol*" menekankan

pentingnya edukasi nilai kerja dan literasi keuangan untuk menjadi langkah pencegahan perilaku judi. Literatur menunjukan bahwa individu dengan literasi keuangan lebih tinggi cenderung berjudi lebih jarang, dan program edukasi keuangan dan literasi digital dapat mengurangi kemungkinan perjudian bermasalah (Watanapongvanich dkk., 2021).

Ada pula praktik institusional, misalnya "*Klo di perusahaan ku dulu ada BI check… kalo nomor rekeningnya digunakan untuk transaksi pinjol atau judi online kontrak kerja nya tidak akan diperpanjang*". Ini menunjukkan bahwa *screening* finansial dapat menjadi mekanisme pencegahan kegiatan judi online di dunia kerja. Penelitian tentang skrining pra-pegawai (*pre-employment background screening*) menunjukkan bahwa pemeriksaan latar belakang termasuk aspek keuangan, riwayat kredit, dan risiko keuangan dapat membantu organisasi mendeteksi potensi penyimpangan, konflik kepentingan, atau kerentanan terhadap perilaku merugikan seperti penipuan, perilaku etis yang buruk, atau keterlibatan dalam aktivitas ilegal (Rushchenko dkk., 2020).

Ada pula penonton yang membagikan metode preventif judi yang langsung diterapkan ke adiknya, seperti *"Adek gw kelahiran 2010 udah paham kalo judi online itu pemerasan… gw kasih duit buat dia main saham di stockbit pake akun gw aja"* menggambarkan strategi substitusi perilaku finansial mengalihkan ketertarikan pada risiko dari perjudian ke bentuk investasi yang lebih terstruktur dan edukatif. Sebuah pendekatan yang relevan dengan kajian yang membandingkan kesamaan dan perbedaan antara pasar keuangan dan perjudian serta membahas kemungkinan *substitution effects* antara keduanya, termasuk implikasi regulasi dan

kebutuhan literasi finansial untuk memastikan perpindahan tersebut mengurangi risiko adiktif daripada memindahkannya ke aktivitas lain yang berbahaya (Weidner, 2022).

Nasihat moral juga muncul, seperti "*UNTUK GENERASI MUDA TERUTAMA.. jangan percaya sama judol… JANGAN JADI JONGOS JUDOL*" dan "*Judi online seperti virus sekali kenak. Sampai kapanpun tak akan sembuh. Jadi jangan pernah menyentuhh*". Komentar ini menekankan jangan pernah mencoba bermain judi online untuk menghindari perilaku adiksi terhadap judi online. Literatur menegaskan bahwa pesan pencegahan yang jelas, ditargetkan ke kelompok muda, dan dirancang untuk menormalkan penolakan terhadap perjudian dapat mengurangi keyakinan keliru tentang “menang mudah” serta menurunkan niat untuk mulai berjudi; oleh karena itu seruan moral semacam itu bukan sekadar retorika, tetapi bagian dari strategi pencegahan yang didukung bukti untuk mengurangi paparan dan normalisasi perjudian di kalangan generasi muda (Ukhova dkk., 2024).

Pada tingkat sistemik, komentar seperti "*Sudah jadi habbit kita liat hal2 yg lucu, unik, keren, dari reels/short/tiktok. nah, sebelum komen atau like, perhatikan benar2 postingannya, umumnya repost seperti meme, itu ada embel yg ditempel yg terafiliasi sama judol, dan itu nampak bgt. jangan like/komen dipostingan itu, setidaknya jangan diramein postingannya, krna secara ndk lgsung kita turut mempromosikannya walaupun tujuan kita bukan untuk promosi itu atau sekedar share, tapi kita nda tau siapa audience yg akan ngeliat itu dan kebetulan ngeliat cantolan situs2 terafiliasi.*" menggambarkan strategi kolektif digital yang sadar

yakni upaya memutus rantai promosi dengan tidak menyebarkan konten perjudian dan hal ini konsisten dengan literatur empiris yang menunjukkan bahwa interaksi pengguna (termasuk share/like) pada konten judi di media sosial memperluas paparan terhadap promosi, meningkatkan risiko normalisasi dan partisipasi berjudi, dengan demikian, keputusan sendiri untuk tidak ikut memperbesar jangkauan promosi dapat dilihat sebagai bentuk resistensi publik yang berpotensi mengurangi dampak buruk iklan judi daring (Moravec dkk., 2025).

Ada pula usulan regulasi teknis, misalnya "*sebenarnya hal yang paling mudah adalah memutus kemudahan top up untuk judi online… regulasi ketat di payment gateway dan KYC*". Komenar ini merekomendasikan intervensi pada infrastruktur keuangan sebagai strategi pencegahan, sebuah pendekatan yang sejalan dengan kajian literatur tentang blocking measures dan respons regulatori terhadap pasar judi daring yang menemukan bahwa pembatasan akses pembayaran, pemblokiran transaksi, dan penguatan prosedur KYC pada payment gateway merupakan alat kebijakan yang dapat mengurangi akses konsumen ke operator lepas pantai dan menurunkan difusi layanan ilegal, sehingga regulasi teknis pada sistem pembayaran layak dimasukkan sebagai bagian dari paket kebijakan untuk meredam kegiatan judi online (Egerer & Marionneau, 2024).

Ada pula komentar untuk pemerintah dalam menangani judi online, seperti "*Pemerintah harus memastikan bahwa ada mekanisme yang efektif untuk mengidentifikasi dan menegakkan hukuman terhadap influencer yang melanggar aturan ini*". Mencerminkan aspirasi publik terhadap penegakan hukum yang tegas terhadap promotor judi online. Hal ini konsisten dengan penelitian hukum yang

menyoroti bahwa influencer dengan basis pengikut besar sering menjadi target situs judi untuk promosi, sehingga diperlukan mekanisme regulasi dan sanksi yang jelas agar tidak terjadi normalisasi perilaku berjudi di ruang digital (Ashar, 2023). Selain itu, kajian adiksi digital menegaskan bahwa konten yang dipromosikan influencer memiliki dampak signifikan terhadap anak muda, karena strategi promosi yang halus dan relatable dapat meningkatkan kerentanan mereka terhadap perjudian (Bolat dkk., 2025).

Ada juga usulan "*Kebijakan ini harus didukung oleh undang-undang yang jelas dan spesifik yang mengatur tentang promosi judi online dan sanksi bagi pelanggarnya. Regulasi ini harus mencakup definisi yang jelas tentang apa yang termasuk dalam promosi judi online.*" Komentar ini menggarisbawahi pentingnya regulasi terhadap kegiatan judi, bukan hanya sekedar "ilegal" saja, tetapi perlu adanya regulasi yang spesifik untuk permasalahan judi. Hal ini selaras dengan literatur yang menegaskan bahwa regulasi efektif terhadap promosi perjudian daring memerlukan definisi legal yang rinci, pembatasan iklan/penayangan, mekanisme penegakan lintas-platform, serta sanksi yang jelas untuk pelanggar sebagai bagian dari kerangka perlindungan konsumen dan kesehatan masyarakat (Fisher dkk., 2025).

Intervensi untuk permasalahan judi juga harus dilakukan pada *influencer* dengan melakukan edukasi terkait dengan promosi judi, seperti komentar "*Mengubah hukuman menjadi pendekatan edukatif bisa membantu influencer memahami dan menyadari dampak negatif dari promosi judi online. Dengan demikian, mereka bisa menjadi advokat yang lebih efektif dalam menyebarkan*

pesan tentang bahaya judi online." Komentar ini menyebutkan pentingnya edukasi judi online terhadap *influencer* agar mereka bisa menjadi individu yang mampu memilah hal apa yang bisa dipromosikan dan hal mana yang berbahaya untuk dipromosikan (contohnya judi online). Hal ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa konten promosi judi yang dibawakan influencer memiliki pengaruh besar terhadap anak muda, karena sifatnya yang relatable dan mudah diakses, sehingga dapat menormalisasi perilaku berjudi, maka dari itu perlu adanya regulasi yang ketat untuk melindungi anak muda dari potensi bahaya, misalnya iklan judi (Bolat dkk., 2025).

Penonton juga memberikan saran kolaborasi, seperti "*Kerjasama dengan platform media sosial sangat penting untuk mendeteksi dan menghapus konten yang melanggar aturan serta mendukung kampanye edukasi tentang bahaya judi online.*" Komentar ini menyarankan untuk adanya kolaborasi antara pemerintah dan platform untuk meredam penyebaran judi online. Selaras dengan hasil penelitian dan kebijakan regulasi yang menunjukkan bahwa penekanan terhadap tanggung jawab platform bersama regulasi hukum merupakan strategi esensial untuk meminimalkan eksposur promosi perjudian online (Cokronegoro & Prasetyo, 2025).

Terdapat pula wacana publik yang lebih kontroversial, seperti "*daripada uang nya pergi keluar negeri mending dibuat aja tempat kasino sekalian di indo*" dan "*kenapa pemerintah gk bikin aja judi online resmi gitu kayak di amerika*". Merefleksikan argumen ekonomi yang sering diajukan dalam debat kebijakan, legalisasi dapat mengalihkan aliran dana dari pasar gelap ke kanal resmi,

memungkinkan pemungutan pajak, penciptaan lapangan kerja, dan pengaturan yang (secara teori) dapat mengurangi praktik ilegal; namun literatur akademis menekankan bahwa manfaat fiskal ini selalu harus ditimbang dengan biaya sosial dan kesehatan masyarakat banyak studi dan komisi kesehatan masyarakat menemukan bahwa pembukaan pasar judi, terutama akses online yang mudah, seringkali meningkatkan kerentanan kelompok berpenghasilan rendah dan memperbesar kerugian finansial serta dampak kesehatan masyarakat, sehingga kebijakan legalisasi perlu dirancang sangat berhati-hati dengan mekanisme mitigasi (pajak earmarked untuk layanan pemulihan, pembatasan iklan, pemeriksaan berkala, dan pengawasan ketat) bila tujuan utamanya adalah menjaga uang tetap beredar di dalam negeri tanpa memperbesar bahaya sosial (Wardle dkk., 2024).

Respon negatif terhadap pelaku perjudian muncul dengan sangat tegas. Komentar seperti "*Sebenarnya mereka tau bang, cumak orang2 dungu ini dah kecanduan dan ga bisa berenti. Emang titik terendah orang itu adalah pemain judi*" dan "*Penjudi tolol gak akan pernah jera dalam berjudi… mindset penjudi tolol itu pakai nafsu tapi penjudi cerdas pakai logika*" menunjukkan adanya stigma sosial yang kuat terhadap penjudi. Stigma ini berfungsi sebagai mekanisme kontrol sosial, di mana masyarakat berusaha menekan perilaku menyimpang melalui label negatif (Hing dkk., 2014).

Selain itu, ekspresi sarkastik seperti *"Indikasi temanmu seorang penjudi online (ada saldo 50?)"* atau *"saya cuman tau nya kalo anak Zeus itu Hercules, ternyata orang Indonesia anak Zeus juga ya"* memperlihatkan bentuk humor sarkastik sebagai cara merendahkan perilaku berjudi. Sarkasme di sini berfungsi

sebagai bentuk tekanan sosial untuk meminimalisir judi, sejalan dengan penelitian yang menyebutkan jika sarkasme digunakan untuk mencegah orang melakukan aktivitas tertentu dengan menyoroti bahaya atau stigma yang dianggap ada dalam melakukan aktivitas tersebut (Damayanti & Kaswadi, 2024).

Sebagian komentar menunjukkan sikap apatis, misalnya "*mending seleksi alam aja siapa yang kuat dan gak terjerumus ke judol dia yang menang*" atau "*alah udah gak usah diredam redam ribet, kalo kalah judi apa lagi kalah besar langsung aja bundr*". Sikap ini mencerminkan kombinasi antara fenomena *bystander apathy*, di mana individu cenderung tidak mengintervensi masalah sosial ketika mereka mempersepsikan bahwa orang lain juga menyaksikan situasi yang sama sehingga terjadi difusi tanggung jawab (*diffusion of responsibility*) (Hortensius & De Gelder, 2018), dan orientasi *social Darwinism* yang memandang bahwa hanya yang terkuat dan paling adaptif yang pantas bertahan hidup dalam kompetisi sosial, sehingga intervensi pemerintah atau kolektif dianggap sebagai ancaman terhadap "seleksi alam" yang dipercaya membawa kemajuan masyarakat (Radkiewicz & Skarżyńska, 2021). Lebih lanjut, perspektif ini mengartikulasikan *competitive jungle beliefs* keyakinan naif bahwa dunia sosial merupakan arena kompetisi yang kejam di mana individu harus fokus pada kepentingan diri sendiri dan memperlakukan orang lain secara instrumental, dengan menolak prinsip kolaborasi dan tanggung jawab kolektif dalam mengatasi masalah sosial seperti epidemi judi online (Radkiewicz & Skarżyńska, 2021).

Di sisi lain, terdapat komentar yang penuh keprihatinan, seperti "*Gua miris liat temen temen gua pada main judi online padahal baru pada lulus SMP*" dan

"*Kalo anak bangsa mengikuti judi online terus nasib bangsa ini bagai mana*". Komentar-komentar ini mencerminkan fenomena *moral panic* tentang generasi muda yang terlibat dalam perjudian online, di mana kekhawatiran terhadap perilaku deviant kaum muda yang dipandang sebagai ancaman terhadap nilai-nilai sosial dan tatanan moral masyarakat sering kali diperbesar secara tidak proporsional dan dikaitkan dengan kegelisahan yang lebih luas tentang masa depan bangsa.(Critcher, 2008) Penelitian mengenai perjudian di kalangan pemuda mengindikasikan bahwa remaja termasuk populasi rentan terhadap masalah perjudian, akibat perkembangan neurologis yang belum matang terutama korteks prefrontal yang mengatur pengendalian impuls serta paparan peluang berjudi yang semakin mudah diakses melalui teknologi digital, sehingga kekhawatiran akan dampak jangka panjang terhadap kesejahteraan generasi muda dan kemampuan mereka sebagai warga negara masa depan memiliki dasar empiris (Messerlian dkk., 2004).

Pandangan agama menjadi salah satu kerangka moral yang dominan. Komentar seperti "*Bang gw orang pondok dan awalnya gw kaget judol dan pinjol menjadi merajalela dinegri yang mayoritas muslim*" dan kutipan langsung dari QS. Al-Maidah Ayat 90 menjadi referensi penonton dalam memandang isu judi, dimana dalam agama islam judi itu merupakan perkara yang keji dan wajib untuk dihindari, hal ini selaras dengan tafsir tematik terhadap Surat Al-Maidah ayat 90 menegaskan bahwa larangan ini bukan sekadar aturan ritual tetapi juga berfungsi sebagai pedoman etis untuk menjaga tatanan sosial dan moral masyarakat (Alfakhaera & Nasrullah Nasrullah, 2024).

Hasil analisis tematik pada tema 9 mengungkap pergeseran paradigma penonton, dari sekadar audiens pasif menjadi inisiator gerakan sosial digital yang menuntut akuntabilitas dan intervensi sistemik. Melalui lensa *computer-mediated communication* (CMC), interaktivitas platform YouTube memfasilitasi warganet untuk melakukan *online public shaming* dan menuntut transparansi dari para *influencer* promotor judi, sembari memobilisasi kampanye denormalisasi melalui gerakan kampanye anti judi online di sosial media (Herring, 1996). Gerakan advokasi ini berakar pada *theory of planned behavior* (TPB), di mana komunitas berusaha merekonstruksi *subjective norms* (norma subjektif) yang tegas bahwa judi adalah aib sosial sekaligus memperkuat *perceived behavioral control* (kontrol perilaku). Penguatan kontrol ini dilakukan di tingkat mikro melalui pembagian strategi *self-help* (seperti limitasi deposit dan pengalihan hobi) bagi para pecandu, hingga ke tingkat makro dengan mendesak intervensi infrastruktur seperti regulasi *payment gateway*, penerapan *BI checking* di dunia kerja, dan penegakan hukum yang konkret (Ajzen, 1991).

Selanjutnya kita akan membahas tema tema yang hanya ada pada video-video tertentu, berikut ini adalah pembahasannya

1. Hubungan antara judi online dan pinjaman online

Pada video pertama ini tema unik yang muncul adalah lingkaran setan judi online dan pinjaman online Penonton mengungkapkan kecurigaan tentang hubungan sistemik antara judi dan pinjaman online: *"Rasanya kok ini semua bye design yaa. Pandemi, krisis, hidup dibuat semakin sulit, terus tiba tiba judi online dan pinjol seakan jd angin syurga", "Naiknya judi online berselaras dengan*

keuntungan para pinjol. Gw yakin ini 2 aplikasi sampah yang paling menguasai kemiskinan kelas menengah kebawah", "Pinjol dan judi saudara kembar sulit dibasmi dinegeri ini,kayanya korelasinya nyambung nih", dan *"Gua jadi mikir, kenapa pinjol muncuknya berbarengan dengan viralnya kasus2 judi ini. Apakah mereka udah ngerancang skenarionya"*. Wacana semacam ini mencerminkan apa yang bisa dikaitkan dengan teori moral panic (kepanikan moral) dan kritik sistemik terhadap ekonomi digital predatori, di mana masyarakat melihat bahwa fenomena judi daring dan pinjol bukanlah masalah individual semata, melainkan bagian dari struktur ekonomi yang mengeksploitasi kerentanan sosial-ekonomi.

Studi yuridis dan sosiologis di Indonesia misalnya menemukan bahwa pinjol dan judi online sering beroperasi dalam ekosistem yang sama, dan dampak sosial-ekonominya saling memperkuat: penelitian kualitatif oleh Sekolah Staff dan Komando Angkatan Laut menyimpulkan bahwa fenomena pinjaman online dan judi online harus dipandang bersama karena regulasi, moral, dan dampak masyarakatnya saling terjalin (A. Nugroho & Radyawanto, 2024). Dengan demikian, tuduhan bahwa "*mereka udah ngerancang skenarionya*" bukan sekadar hipotesis publik kosong, melainkan resonan dengan analisis ilmiah tentang bagaimana industri digital predatori dan perilaku finansial berbahaya dapat saling mendukung dalam menciptakan kerentanan masif.

2. Diskusi probabilitas dan miskonsepsi dari judi online

Pada video yang kedua ini muncul tema unik dimana penonton mencoba menjelaskan bagaimana literasi dan probabilitas yang ada pada judi atau judi online, hal ini juga akan berpengaruh terhadap cara pandang manusia terhadap judi online.

a. Penjelasan probabilitas judi online

Kategori yang pertama adalah diskusi logis tentang probabilitas judi yang menunjukkan bahwa sebagian penonton memiliki pemahaman matematis yang sofistikasi tentang independent events dan distribusi probabilitas, seperti yang terlihat dalam koreksi teknis: "*bang sorry, tapi keknya untuk 5:12 terkait coin toss, afaik memang akan 0.5 probability, karena tiap coin toss itu independen dari sebelumnya, each coin toss is its own. Tapi kalau probability bahwa akan get 10 tail in a row, itu should be (1/2)^10 (berada pada extreme left/right pada kurva distribusi) Diluar dari itu, Law of Large Number saya setuju, gk bisa dijadikan sampel, dan akan converge ke 50-50 distribution, tapi untuk setiap toss nya, itu akan selalu 0.5 untuk head dan 0.5 untuk tail.*" Komentar ini menunjukkan bahwa hukum bilangan Besar hanya menjamin konvergensi frekuensi relatif pada percobaan dalam jumlah besar menunjukkan pemahaman probabilistik yang tepat sekaligus menghindari bias kognitif umum seperti *belief in the law of small numbers* yang keliru menganggap sampel kecil harus merepresentasikan distribusi jangka panjang (Tversky & Kahneman, 1971).

Kesadaran dan pemahaman rasional terhadap hukum probabilitas sebagai faktor berhenti berjudi tercermin dalam testimoni personal: *"Alhamdulillah gua salah satu org yg berhasil berhenti judi setelah memahami yg di sebut hukum probabilitas. Dan penjelasan bung fery menurut gua sangat detail,"* yang menunjukkan bahwa bagi sebagian individu peningkatan literasi matematis khususnya pemahaman tentang probabilitas, ekspektasi, dan nilai harapan dapat memicu perubahan sikap dan perilaku terhadap perjudian.

Kesadaran publik bahwa bandar judi selalu menang, tercermin dalam pernyataan fatalis seperti *"Ke tidak 'fair' an bandar judi sudah ada bahkan saat judi itu pertama kali ditemukan"* dan *"in gambling house always win!"*, sejalan dengan konsep *house edge* dan bukti empiris yang menunjukkan bahwa struktur permainan (keunggulan matematis operator dan volatilitas hasil) menjamin keuntungan jangka panjang bagi penyelenggara, sementara informasi yang jelas tentang *house edge* dan volatilitas dapat menurunkan pengeluaran berjudi oleh pemain (P. W. S. Newall dkk., 2022–14).

Testimoni seperti *"pernah sih dulu kepikiran mau maen judol… untungnya ada channelnya imam budi yang udah ngasih gambaran, dan ngebantu banget buat gw sadar bahwa ujungnya itu bakal menyesal"* selaras dengan temuan empiris yang menunjukkan bahwa materi audiovisual edukatif yang menargetkan *erroneous cognitions* (mispersepsi tentang cara kerja mesin dan peluang) dapat menjadi *turning point* bagi sebagian individu dengan cara memperbaiki pemahaman probabilitas, menurunkan ilusi kontrol, dan mendorong penerapan batas finansial. Sebuah studi eksperimental menemukan bahwa peserta yang menonton animasi edukatif tentang cara kerja mesin slot dan strategi pengendalian diri menunjukkan koreksi kognisi dan pengurangan frekuensi melebihi batas yang ditetapkan (Wohl dkk., 2010).

b. Miskonsepsi terhadap judi online

Kategori kedua pada tema ini adalah miskonsepsi dan bias kognitif memperlihatkan adanya ketegangan antara literasi logis dan optimisme irasional.

Misalnya, Anggapan jika judi bola adalah judi yang adil, seperti yang terlihat dalam komentar: "*Gmn kl judi bola bang? Gw kok kykny punya pemikiran judi bola punya itung"an yg beda ya? Karena chance nya bs sgt beragam, bs ad kalkulasinya mungkin. Dan gk bs dicurangin bandar*" dan "*ada kesalahan dari ferry irwandi. Katanya kalau ngebet pertama dikasih win? gajuga bro. Riset dari mana anda bisa bilang depo pertama dikasih menang? Rata2 yang hancur di Slot sama roulette karena itu setingan bandar, di bola itu persentase win pemain netral 45% bisa ditingkatin kalau lu jago ngebaca permainan sama money management lo bagus. Kalau anda tahu pemilik brighton ? adalah seorang penjudi bola sama player poker professional.*" Komentar seperti ini merefleksikan *illusion of control*, yaitu kecenderungan pemain untuk melebihkan pengaruh kemampuan pribadi atas hasil yang sebagian besar tetap probabilistik dan dipengaruhi oleh margin bandar; penelitian tentang iklan dan praktik pemasaran taruhan olahraga menunjukkan bahwa framing keterampilan dan penggunaan narasi yang menekankan keahlian dapat memperkuat bias ini dan mendorong taruhan yang lebih intens meskipun bukti pasar dan teori probabilitas menegaskan batas kemampuan untuk mengalahkan *margin bookmaker* (Lopez-Gonzalez dkk., 2018).

Ada pula komentar yang menyebukan tentang normalisasi pengalaman perjudian masa kecil misalnya pernyataan *"dari jaman kecil kita sudah belajar berjudi dengan kelereng"* mencerminkan mekanisme *social learning* dan paparan pemasaran yang membuat perjudian tampak sebagai bagian wajar dari budaya bermain, dan penelitian yang memetakan eksposur anak terhadap produk dan pemasaran perjudian menunjukkan bahwa paparan sehari-hari ini terkait dengan

peningkatan risiko keterlibatan dan masalah perjudian di kemudian hari, sehingga pengalaman bermain berbasis taruhan pada masa kanak-kanak dapat berfungsi sebagai jalur sosialisasi yang menormalisasi perilaku berjudi (M. Smith dkk., 2020–13).

Penonton menanyakan hubungan antara logika mistika dan perilaku berjudi dalam komentar "*penasaran logika mistika berpengaruh atau ga*". Jika ditelisik lebih jauh kepercayaan takhayul (*superstitious beliefs*) dan *magical thinking* memiliki pengaruh terhadap perilaku berjudi, sehingga keraguan tentang pengaruh logika mistika bukan sekadar anekdot melainkan konsisten dengan temuan studi yang mendokumentasikan prevalensi dan kaitan antara kepercayaan takhayul dan pola berjudi.

Secara keseluruhan, tema ini memperlihatkan bahwa literasi probabilitas berfungsi sebagai alat kognitif untuk memutus siklus adiksi, sementara bias dan miskonsepsi berperan sebagai bahan bakar yang mempertahankan perilaku berjudi. Pemahaman yang benar membuka jalan bagi kesadaran kritis dan penghentian perilaku, tetapi bias kognitif membuka ruang bagi justifikasi dan rasionalisasi. Dengan demikian, intervensi edukatif dalam konteks judi online harus tidak hanya menekankan pengetahuan matematis, tetapi juga psikoedukasi mengenai bias kognitif yang memperkuat perilaku kompulsif.

Keyakinan yang keliru mengenai judi online yang dapat menghasilkan keuntungan besar dan mampu mengubah nasib seseorang yang dilihat dari segelintir contoh kecil yang mendapatkan keuntungan dari judi online juga menjadi

faktor yang membuat individu bermain judi online. Hal yang sama juga dipaparkan oleh narasumber 2 juga menenukan pola fikir yang keliru pada temannya yang berjudi "*temenku ini lagi main judi, dia kayak kalah gitu, nah dia itu manggil temennya yang dia percayai bahwa dia memiliki tangan yang hoki buat dateng ketempatnya agar temennya ini bisa menekan tombol judinya biar untung terus*." Penelitian psikologis menunjukkan bahwa *distorsi kognitif* seperti keyakinan bahwa kemenangan bergantung pada keberuntungan atau keterampilan pribadi (*luck/skill beliefs*) berkontribusi secara signifikan terhadap perilaku berjudi dan intensitas permainan, karena pemain menganggap kemenangan kecil sebagai bukti kemampuan mereka untuk menang lagi di masa depan, meskipun permainan pada dasarnya bersifat acak.

Narsumber kedua juga menebutkan "*bermain judi online dengan menggunakan uang, yang mereka kira bisa bersenang-senang, yang mereka kira bisa melipat gandakan uang, ternyata tidak*" kalimat ini menjelaskan jika penjudi mengakses judi online untuk mendapatkan kesenangan dan keuntungan dari bermain, padahal nyatanya bandarlah yang mendapatlan banyak keuntunngan daripada penjudi, hal ini sejalan dengan komentar penonton *"Ke tidak 'fair' an bandar judi sudah ada bahkan saat judi itu pertama kali ditemukan"* dan *"in gambling house always win!"*, hal ini merupakan konsep *house edge* yang membuat keuntungan bandar judi online lebih besar dibandingkan penjudi pada rata-rata keseluruhan permainan judi online. Secara matematis, *house edge* adalah persentase keuntungan yang secara statistik diharapkan akan disimpan oleh operator dari total nominal taruhan yang dipasang oleh pemain dalam jangka panjang, sehingga setiap

permainan peluang secara inheren memihak kepada bandar. Menurut Binde, *house edge* dan struktur pembayaran dalam permainan judi dirancang sedemikian rupa untuk menghasilkan keuntungan bagi penyelenggara, bahkan ketika beberapa pemain mengalami kemenangan jangka pendek, karena probabilitas kemenangan jangka panjang tetap rendah bagi pemain (Binde, 2024).

3. Desakan penonton untuk promotor judi online

Pada video ini, ada tema unik yang muncul, yaitu akuntabilitas dan tanggung jawab influencer, disini penonton mendesak agar para influencer yang mempromosikan judi online bertanggung jawab terhadap perilakunya, baik secara hukum maupun sosial, berikut ini adalah penjelasan lengkapnya.

a. Akuntabilitas influencer promotor judi online

Kategori yang pertama ini menyoroti bagaimana publik menempatkan influencer sebagai aktor yang harus bertanggung jawab atas dampak sosial dari promosi judi online. Komentar-komentar yang muncul memperlihatkan tuntutan akuntabilitas, kritik keras, dinamika pembelaan, hingga skeptisisme terhadap perubahan perilaku influencer. Komentar publik seperti "*Ayo para gemer para impluenser hentikan promosi gem judi… akibatnya banyak jadi maling banya bunuh diri*" dan "*Influencer memiliki kekuatan untuk membentuk masa depan. Gunakan pengaruhmu dengan bijak*" menunjukkan adanya seruan moral agar influencer berhenti mempromosikan judi online dan mengarahkan pengaruhnya ke hal-hal yang bermanfaat. Hal ini sejalan dengan *teori social learning* yang

menekankan bahwa perilaku dapat dipelajari melalui observasi terhadap figur panutan, termasuk influencer digital (Hambali & Jaenudin, 2013).

Penelitian *scoping review* tentang konten perjudian yang dipromosikan influencer menemukan bahwa strategi promosi yang halus dan *relatable* di media sosial mampu menormalisasi perilaku berjudi di kalangan anak muda dan remaja. Studi ini menegaskan bahwa influencer memiliki otoritas simbolik yang membuat pesan mereka lebih dipercaya dibandingkan iklan tradisional, sehingga promosi judi oleh influencer berpotensi meningkatkan kerentanan terhadap perilaku berisiko (Bolat dkk., 2025).

Dengan demikian, komentar masyarakat yang menyerukan agar influencer menggunakan pengaruhnya “dengan bijak” bukan sekadar ekspresi kekecewaan, melainkan refleksi dari kesadaran sosial tentang kekuatan simbolik influencer. Literatur akademis mendukung bahwa ketika influencer mempromosikan produk berisiko seperti judi, hal itu dianggap sebagai penyalahgunaan otoritas moral, sebaliknya jika pengaruh tersebut diarahkan pada hal-hal positif, maka ia dapat menjadi sarana efektif untuk meningkatkan kesejahteraan sosial dan membentuk perilaku sehat generasi muda.

Selain itu, tuntutan transparansi muncul melalui komentar "*Jangan sensor mukanya biar masyarakat tau*" dan "*Tag streamer2 mobile legends itu yg ketagihan donate judi online*". menunjukkan adanya tuntutan transparansi sebagai bentuk kontrol sosial terhadap promotor judi online. Hal ini sejalan dengan teori *social accountability* yang menekankan bahwa publik sering menggunakan mekanisme

keterbukaan identitas untuk menekan perilaku menyimpang (Kuppens, 2016). Tuntutan semacam ini sejalan dengan literatur tentang *public shaming* dan pengendalian sosial di ruang daring, yang menjelaskan bagaimana eksposur identitas dapat dipakai komunitas untuk menegakkan norma dan memberi tekanan moral pada pelaku (meskipun praktik ini juga menimbulkan isu etika dan risiko penyalahgunaan) (Forestal, 2024).

Pada komentar tuntutan hukum juga jelas , misalnya "*BUAT LAPORAN LAH KE POLDA*" dan "*Harus dihukum juga mereka yang ikut mempromosikan bisnis ilegal ini*". Publik menegaskan bahwa promosi judi online bukan sekadar kesalahan moral, tetapi pelanggaran hukum yang harus ditindak. Literatur yuridis dan studi kasus di Indonesia mendukung posisi ini: banyak kajian normatif dan analisis putusan pengadilan menunjukkan bahwa promosi perjudian daring oleh influencer, affiliator, atau selebritas dapat memenuhi unsur tindak pidana (mis. distribusi informasi perjudian, penghasutan, atau pelanggaran ITE/KUHP) sehingga memungkinkan penuntutan pidana dan sanksi administrative kasus-kasus di pengadilan serta penelitian tentang efektivitas penegakan hukum menegaskan adanya landasan hukum untuk laporan polisi dan proses hukum terhadap promotor (Syafaatullah, 2025).

b. Kritik terhadap promotor judi online

Kecaman publik sangat keras, seperti "*emang dasar keparat influencer judol, bikin rusak moral bangsa saja*" dan "*Influencer sampah di lingkungan toxic*". Komentar ini menunjukkan bahwa masyarakat menempatkan influencer sebagai

pengkhianat bangsa, karena dianggap mengorbankan kepentingan publik demi keuntungan pribadi. persepsi ini sejalan dengan literatur yang menunjukkan bahwa ketika tokoh publik mempromosikan produk yang merugikan (misalnya judi), publik merespons dengan kemarahan moral dan penurunan kepercayaan fenomena yang dapat mengubah citra dan legitimasi influencer tersebut (L. Zhou & Whitla, 2013). Di ranah hukum dan kebijakan juga terdapat bukti bahwa promosi perjudian oleh selebritas/influencer tidak hanya memicu reprobasi sosial tetapi berpotensi masuk ranah pertanggungjawaban pidana dan administrative sehingga tuntutan publik untuk penindakan hukum terhadap influencer-promotor punya dasar praktis dan normatif, misalnya larangan/penegakan terhadap promosi judi di beberapa yurisdiksi (Amnan dkk., 2025).

Sarkasme juga digunakan sebagai bentuk kritik, misalnya "*biasalah influencer tinggal klarifikasi nangis untuk dapat dukungan fans bodohnya*" atau "*Streamer ML pada sedih streamingnya seperti tidak ada semangatnya, apa karena kehilangan sponsor terbaiknya*" menunjukkan humor sarkastik yang dipakai oleh penonton untuk menyindir perilaku menyimpang (promosi judi online) yang dilakukan influencer di media sosial.

Kritik lebih substantif muncul dalam komentar "*pemain-pemain pro player, influencer, streamer… apa mereka gak nyadar yang lihat konten mereka banyak anak-anak juga*" menegaskan kekhawatiran publik bahwa promosi judi oleh influencer berpotensi sangat berbahaya bagi anak-anak dan remaja, yakni kelompok yang paling rentan terhadap adiksi, temuan *scoping review* dan tinjauan bukti menunjukkan bahwa konten perjudian yang disebarkan oleh influencer seringkali

terekspos kepada anak-muda, memupuk normalisasi perjudian, dan menurunkan persepsi risiko sehingga meningkatkan niat atau frekuensi berjudi di kalangan remaja (Bolat dkk., 2025).

c. Dinamika pembelaan terhadap promotor judi online

Fenomena menarik muncul ketika sebagian pengikut justru membela idolanya komentar seperti "*Bang Channel gua diserang bocil emel yang bela PANUTANNYA sedih*" dan "*banyak gamers mole yang lugu dan naif jihad belain para pro players idola mereka*" menunjukkan adanya loyalitas fanatik yang membuat publik figur tetap dilindungi meski terlibat dalam promosi ilegal (judi online). Fenomena ini sejalan dengan literatur tentang *parasocial relationships* dan *celebrity/brand worship*, yang menjelaskan bagaimana hubungan sepihak antara pengikut dan figur publik menumbuhkan perasaan kedekatan, kesetiaan, dan identifikasi sehingga pengikut cenderung membela atau merasionalisasi perilaku idola ketika ia tersandung masalah (Jones dkk., 2022). Penelitian psikososial mengungkapkan mekanisme seperti komitmen awal (*prior commitment*), penalaran termotivasi (*motivated reasoning*), dan disonansi kognitif, di mana ikatan emosional yang telah terbentuk sebelumnya mendorong pendukung untuk mempertahankan loyalitas mereka meskipun muncul skandal, dengan menolak fakta negatif atau menonjolkan narasi yang meminimalkan kesalahan tokoh idola (Karg dkk., 2022).

Sebaliknya, ada influencer yang dibully karena menolak donasi dari situs judi, seperti "*Pro player esport favorit gw pernah bilang kalo dia bingung kok ada*

orang yang makanin duit judi dan seneng di sawer sama penjudi, dan dia gabisa kaya gitu, yang setuju katanya suruh angkat kaki, dan gw angkat kaki, player favorit gw di bully abis2 an sama yang disawer penjudi dan sekarang yang disawer yang minta maaf". memperlihatkan adanya konflik norma dalam komunitas digital di mana sikap menolak promosi judi meskipun secara moral atau etis dapat dibenarkan dianggap menyimpang oleh sebagian penggemar. Fenomena ini relevan dengan studi bahwa fanatisme dan identifikasi kuat terhadap figur publik dapat memunculkan dinamika pertahanan kelompok: penggemar yang sangat loyal cenderung menolak kritik terhadap idola mereka, dan ketika idola mengambil posisi etis walaupun bertentangan dengan kepentingan komersial hal itu bisa dipandang sebagai "pengkhianatan" terhadap komunitas, memicu serangan balik atau bullying diranah digital (Fauziyyah Nurul Azizah, 2024).

d. Skeptis terhadap perubahan

Publik juga menunjukkan sikap skeptis, seperti "*ups apakah orang orang itu akan mendengar ini? sepertinya tidak*" dan "*influencer mana PEDULI selagi duit masuk*". Komentar ini menegaskan bahwa masyarakat pesimis terhadap kemungkinan influencer berhenti mempromosikan judi, karena mereka dianggap lebih mementingkan keuntungan individu daripada masyarakat. Skeptisisme ini mencerminkan awareness publik terhadap fundamental tension dalam influencer marketing antara *authenticity* dan *commercialization*, di mana influencer menghadapi dilema antara mempertahankan persona autentik yang telah membangun kepercayaan followers versus tekanan untuk monetisasi konten melalui sponsored content yang dapat mengkompromikan autentisitas tersebut

(Wellman dkk., 2020). Penelitian menunjukkan bahwa *excessive commercialization* yang termanifestasi melalui konten promosi yang relentless berisiko menyebabkan *follower disenchantment*, *content fatigue*, dan erosi kepercayaan terhadap autentisitas influencer, karena followers menjadi skeptis jika mereka mempersepsikan bahwa influencer mempromosikan produk semata-mata untuk keuntungan finansial (*monetary gain*) ketimbang berdasarkan keyakinan genuine terhadap nilai produk tersebut (Lim dkk., 2025).

4. Strategi dalam meredam judi online

Pada video ini cukup ini, tema yang khas pada video ini sebenarnya sudah ada muncul pada video lain, tetapi pada video ini tema strategi menekan judi online dibagi lagi secara lebih spesifik, baik bagi individu maupun secara sistemik.

a. Strategi untuk meredam judi yang bisa dilakukan individu

Ada pula penonton yang membagikan strategi untuk keluar dari jeratan judi online, seperti "*Cuma butuh Pengalihan dan niat juga sih , kalo buat para pecandu yg masih pada main gue sharing dikit , gue dulu player bahkan dari 2013 pas SMA sblum ada judi online slot dll , skrg udh bisa bernti Alhamdulillah. EMG agak sulit tapi pasti bisa kok sebelum terlambat, karena EMG bener kemenangan terbesar penjudi ya saat bisa berhenti total* 😊*semangat yg masih berjuang(karena semakin Lo berusaha membalikkan keadaan yg ada makin hancur)*". Dari komentar ini perlu adanya niat dan konsistensi untuk keluar dari adiksi judi online. Literatur review tentang strategi swadaya (*self-help*) untuk mengurangi bahaya perjudian menyimpulkan bahwa pengaturan batas, pengalihan ke aktivitas alternatif,

pengelolaan pemicu emosional, serta dukungan sebaya dan intervensi berbasis internet merupakan komponen praktis yang sering digunakan dan dilaporkan membantu banyak orang menghentikan atau mengurangi perilaku berjudi (Alma Economics, 2023).

Ada pula strategi lain seperti "*sebenarnya gampang kalo mau berhenti, udh jangan depo itu aja, klo sakaw yah, alihin fikiran ke yg lain*", komentar menyebutkan jika strategi untuk keluar judi itu mudah, ketika muncul fikiran untuk bermain judi, maka langsung alihkan ke kegiatan lain untuk menghindari kegiatan berjudi, individu juga bisa mencari hoby yang bermanfaat untuk mengisi waktu luang agar fikirkan dan waktu bisa terisi ke hal-hal yang lebih positif. Sejalan dengan teori *self-management gambling*, di mana individu yang berhasil keluar dari kecanduan sering menggunakan strategi pengalihan perhatian, mengganti judi dengan aktivitas positif atau hobi, serta menetapkan batasan pada waktu dan uang sebagai cara menghindari pemicu menunjukkan bahwa upaya berhenti judi bisa dilakukan sendiri dengan kontrol perilaku dan pilihan gaya hidup (Matheson dkk., 2019).

Cara lain juga disampaikan penonton dan narasumber 1 membagikan langkah untuk keluar dari lingkaran judi online, seperti yang disebutkan pada komentar "*Pada akhirnya ge jujur dan gak ada yg gw tutup"in. Smua gue buka dari hutang" ke smua org, dan alhamdulilah stelah gue jujur ke smua kluarga dan orang" skitar smngat gw untuk krja kembali lagi, dan gw lebih menghargai uang, alhamdulilah udh 9bulan saya berhenti main judol dan togel, saran dari gw kalo mau berhenti kalian harus bisa iklas terima kekalahan dan jujur ke org tua dan org*

terdekat anda insya allah pasti bisa berhenti" hal ini sejalan denga napa yang diucapkan narasumber 1 "*Ada 2 orang yang terpaksa jujur dan memang harus jujur, mungkin memang pahit banget tapi sebagai orang yang cukup berdosa dengan melakukan judi setidaknya orang orang sekitar bisa memperlakukan kita dengan tidak terlalu menekan, apalagi orang yang kita percaya seperti orang tua, soalnya kasus yang teman aku ini dia udah pinjaman online*"

Dari pernyataan di komentar dan paparan dari narasumber 1, dapat disimpulkan bahwa salah satu cara untuk keluar dari lingkaran judi online dan pinjaman adalah adanya pengakuan (*disclosure*) dari penjudi kepada orang-orang terdekatnya. Hal ini didukung oleh penelitian Quigley (2022) yang menemukan bahwa penyembunyian masalah judi akibat stigma justru menjadi hambatan utama dalam proses pemulihan, sehingga keterbukaan kepada orang terdekat merupakan langkah awal yang krusial (Quigley, 2022). Setelah pengakuan dilakukan, orang-orang di sekitar penjudi berperan membantu proses pemulihan secara bertahap, dimulai dari tidak menekan atau menyalahkan penjudi. Pendekatan ini sejalan dengan temuan Dekkers et al. (2020) yang menegaskan bahwa konteks yang suportif bukan yang menekan merupakan faktor esensial agar individu dan keluarga dapat bersama-sama menjalani proses pemulihan dari adiksi (Dekkers dkk., 2020). Lebih lanjut, Pickering et al. (2020) mengidentifikasi bahwa pemulihan dari gangguan judi tidak hanya berarti berhenti berjudi, tetapi juga mencakup stabilisasi keuangan pribadi dan pembangunan kehidupan yang bermakna di luar judi termasuk menata strategi keuangan dan tujuan hidup untuk masa depan (Pickering dkk., 2020).

Pada tingkat pencegahan judi, komentar seperti "*Edukasi jangan selalu ingin instan. Belajar menghargai kerjaan yang halal. Bersyukurlah, jangan melihat yang ngawang2, biar ngak stress yang akhirnya larinya ke judol*" menekankan pentingnya edukasi nilai kerja dan literasi keuangan untuk menjadi langkah pencegahan perilaku judi. Literatur menunjukan bahwa individu dengan literasi keuangan lebih tinggi cenderung berjudi lebih jarang, dan program edukasi keuangan dan literasi digital dapat mengurangi kemungkinan perjudian bermasalah (Watanapongvanich dkk., 2021).

b. Strategi untuk meredam judi pada tingkat institusi

Ada pula praktik institusional, misalnya "*Klo di perusahaan ku dulu ada BI check… kalo nomor rekeningnya digunakan untuk transaksi pinjol atau judi online kontrak kerja nya tidak akan diperpanjang*". Ini menunjukkan bahwa *screening* finansial dapat menjadi mekanisme pencegahan kegiatan judi online di dunia kerja. Penelitian tentang skrining pra-pegawai (*pre-employment background screening*) menunjukkan bahwa pemeriksaan latar belakang termasuk aspek keuangan, riwayat kredit, dan risiko keuangan dapat membantu organisasi mendeteksi potensi penyimpangan, konflik kepentingan, atau kerentanan terhadap perilaku merugikan seperti penipuan, perilaku etis yang buruk, atau keterlibatan dalam aktivitas ilegal (Rushchenko dkk., 2020).

Ada pula penonton yang membagikan metode preventif judi yang langsung diterapkan ke adiknya, seperti *"Adek gw kelahiran 2010 udah paham kalo judi online itu pemerasan… gw kasih duit buat dia main saham di stockbit pake akun*

gw aja" menggambarkan strategi substitusi perilaku finansial mengalihkan ketertarikan pada risiko dari perjudian ke bentuk investasi yang lebih terstruktur dan edukatif. Sebuah pendekatan yang relevan dengan kesamaan dan perbedaan antara pasar keuangan dan perjudian serta membahas kemungkinan *substitution effects* antara keduanya, termasuk implikasi regulasi dan kebutuhan literasi finansial untuk memastikan perpindahan tersebut mengurangi risiko adiktif daripada memindahkannya ke aktivitas lain yang berbahaya (Weidner, 2022).

Nasihat moral juga muncul, seperti "*UNTUK GENERASI MUDA TERUTAMA.. jangan percaya sama judol… JANGAN JADI JONGOS JUDOL*" dan "*Judi online seperti virus sekali kenak. Sampai kapanpun tak akan sembuh. Jadi jangan pernah menyentuhh*". Komentar ini menekankan jangan pernah mencoba bermain judi online untuk menghindari perilaku adiksi terhadap judi online. Literatur menegaskan bahwa pesan pencegahan yang jelas, ditargetkan ke kelompok muda, dan dirancang untuk menormalkan penolakan terhadap perjudian dapat mengurangi keyakinan keliru tentang “menang mudah” serta menurunkan niat untuk mulai berjudi; oleh karena itu seruan moral semacam itu bukan sekadar retorika, tetapi bagian dari strategi pencegahan yang didukung bukti untuk mengurangi paparan dan normalisasi perjudian di kalangan generasi muda (Ukhova dkk., 2024).

Pada tingkat sistemik, komentar seperti "*Sudah jadi habbit kita liat hal2 yg lucu, unik, keren, dari reels/short/tiktok. nah, sebelum komen atau like, perhatikan benar2 postingannya, umumnya repost seperti meme, itu ada embel yg ditempel yg terafiliasi sama judol, dan itu nampak bgt. jangan like/komen dipostingan itu,*

setidaknya jangan diramein postingannya, krna secara ndk lgsung kita turut mempromosikannya walaupun tujuan kita bukan untuk promosi itu atau sekedar share, tapi kita nda tau siapa audience yg akan ngeliat itu dan kebetulan ngeliat cantolan situs2 terafiliasi." menggambarkan strategi kolektif digital yang sadar yakni upaya memutus rantai promosi dengan tidak menyebarkan konten perjudian dan hal ini konsisten dengan literatur empiris yang menunjukkan bahwa interaksi pengguna (termasuk share/like) pada konten judi di media sosial memperluas paparan terhadap promosi, meningkatkan risiko normalisasi dan partisipasi berjudi, dengan demikian, keputusan sendiri untuk tidak ikut memperbesar jangkauan promosi dapat dilihat sebagai bentuk resistensi publik yang berpotensi mengurangi dampak buruk iklan judi daring (Moravec dkk., 2025).

Ada pula usulan regulasi teknis, misalnya "*sebenarnya hal yang paling mudah adalah memutus kemudahan top up untuk judi online… regulasi ketat di payment gateway dan KYC*". Komenar ini merekomendasikan intervensi pada infrastruktur keuangan sebagai strategi pencegahan, sebuah pendekatan yang sejalan dengan kajian literatur tentang *blocking measures* dan respons regulatori terhadap pasar judi daring yang menemukan bahwa pembatasan akses pembayaran, pemblokiran transaksi, dan penguatan prosedur KYC pada payment gateway merupakan alat kebijakan yang dapat mengurangi akses konsumen ke operator lepas pantai dan menurunkan difusi layanan ilegal, sehingga regulasi teknis pada sistem pembayaran layak dimasukkan sebagai bagian dari paket kebijakan untuk meredam kegiatan judi online (Egerer & Marionneau, 2024).

Ada pula komentar untuk pemerintah dalam menangani judi online, seperti "*Pemerintah harus memastikan bahwa ada mekanisme yang efektif untuk mengidentifikasi dan menegakkan hukuman terhadap influencer yang melanggar aturan ini*". Mencerminkan aspirasi publik terhadap penegakan hukum yang tegas terhadap promotor judi online. Hal ini konsisten dengan penelitian hukum yang menyoroti bahwa influencer dengan basis pengikut besar sering menjadi target situs judi untuk promosi, sehingga diperlukan mekanisme regulasi dan sanksi yang jelas agar tidak terjadi normalisasi perilaku berjudi di ruang digital (Ashar, 2023).

Ada juga usulan "*Kebijakan ini harus didukung oleh undang-undang yang jelas dan spesifik yang mengatur tentang promosi judi online dan sanksi bagi pelanggarnya. Regulasi ini harus mencakup definisi yang jelas tentang apa yang termasuk dalam promosi judi online.*" Komentar ini menggarisbawahi pentingnya regulasi terhadap kegiatan judi, bukan hanya sekedar "ilegal" saja, tetapi perlu adanya regulasi yang spesifik untuk permasalahan judi. Hal ini selaras dengan literatur yang menegaskan bahwa regulasi efektif terhadap promosi perjudian daring memerlukan definisi legal yang rinci, pembatasan iklan/penayangan, mekanisme penegakan lintas-platform, serta sanksi yang jelas untuk pelanggar sebagai bagian dari kerangka perlindungan konsumen dan kesehatan masyarakat (Fisher dkk., 2025).

Intervensi untuk permasalahan judi juga harus dilakukan pada *influencer* dengan melakukan edukasi terkait dengan promosi judi, seperti komentar "*Mengubah hukuman menjadi pendekatan edukatif bisa membantu influencer memahami dan menyadari dampak negatif dari promosi judi online. Dengan*

demikian, mereka bisa menjadi advokat yang lebih efektif dalam menyebarkan pesan tentang bahaya judi online." Komentar ini menyebutkan pentingnya edukasi judi online terhadap *influencer* agar mereka bisa menjadi individu yang mampu memilah hal apa yang bisa dipromosikan dan hal mana yang berbahaya untuk dipromosikan (contohnya judi online).

Penonton juga memberikan saran kolaborasi, seperti "*Kerjasama dengan platform media sosial sangat penting untuk mendeteksi dan menghapus konten yang melanggar aturan serta mendukung kampanye edukasi tentang bahaya judi online.*" Komentar ini menyarankan untuk adanya kolaborasi antara pemerintah dan platform untuk meredam penyebaran judi online. Selaras dengan hasil penelitian dan kebijakan regulasi yang menunjukkan bahwa penekanan terhadap tanggung jawab platform bersama regulasi hukum merupakan strategi esensial untuk meminimalkan eksposur promosi perjudian online (Cokronegoro & Prasetyo, 2025).

Terdapat pula wacana publik yang lebih kontroversial, seperti "*daripada uang nya pergi keluar negeri mending dibuat aja tempat kasino sekalian di indo*" dan "*kenapa pemerintah gk bikin aja judi online resmi gitu kayak di amerika*". Merefleksikan argumen ekonomi yang sering diajukan dalam debat kebijakan, legalisasi dapat mengalihkan aliran dana dari pasar gelap ke kanal resmi, memungkinkan pemungutan pajak, penciptaan lapangan kerja, dan pengaturan yang (secara teori) dapat mengurangi praktik ilegal; namun literatur akademis menekankan bahwa manfaat fiskal ini selalu harus ditimbang dengan biaya sosial dan kesehatan masyarakat banyak studi dan komisi kesehatan masyarakat

menemukan bahwa pembukaan pasar judi, terutama akses online yang mudah, seringkali meningkatkan kerentanan kelompok berpenghasilan rendah dan memperbesar kerugian finansial serta dampak kesehatan masyarakat, sehingga kebijakan legalisasi perlu dirancang sangat berhati-hati dengan mekanisme mitigasi (pajak earmarked untuk layanan pemulihan, pembatasan iklan, pemeriksaan berkala, dan pengawasan ketat) bila tujuan utamanya adalah menjaga uang tetap beredar di dalam negeri tanpa memperbesar bahaya sosial (Wardle dkk., 2024).

5. Asumsi keterlibatan elite politik dengan industry judi online

Pada video orang besar dibalik kasus judol terdapat tema yang sangat relevan dengan judul videonya ini, yaitu praktik kolusi antara oknum pemerintah dan industry judi online. Tema ini merefleksikan tingkat kecurigaan publik yang sangat tinggi terhadap negara, khususnya aparat dan elite politik, dalam konteks maraknya judi online. Penonton tidak lagi memandang judi online sebagai kejahatan ekonomi semata, melainkan sebagai produk relasi kuasa yang kotor dan sistemik, di mana oknum pemerintah diduga berperan sebagai pelindung, penikmat, hingga penerima keuntungan.

Asumsi kolusi negara dan judi online paling kuat diekspresikan melalui metafora dan narasi struktural. Salah satu komentar menggambarkan relasi tersebut sebagai *"BENANG KUSUT di dlm AIR GOT yg sangat KOTOR , yg di mana 2 2 nya saling buat sangat KOTOR dan saling MELINDUNGI dan MENUTUPI , solusi nya ya 2 2 nya harus di SIKAT BERSIH !"*. Metafora ini menunjukkan bahwa penonton memandang judi online dan aparat negara sebagai dua entitas yang saling

melanggengkan praktik ilegal, sehingga hubungan keduanya digambarkan sebagai kerumitan yang tidak bisa dipisahkan.

Penelitian tentang illegal online gambling di Indonesia menegaskan bahwa fenomena ini tidak hanya sekadar aktivitas kriminal, tetapi juga terkait dengan *securitization* oleh negara yang sering kali tidak efektif karena adanya kepentingan politik dan ekonomi di balik regulasi. Studi Aswin Ariyanto Azis dan M. Irfan Azhari menunjukkan bahwa negara di Asia Tenggara menghadapi dilema antara kepentingan ekonomi, politik, dan keamanan, sehingga upaya pemberantasan judi online sering kali terhambat oleh relasi struktural yang ambigu (Azis & Azhari, 2025).

Pandangan serupa muncul dalam komentar *"Semua saling berkaitan seperti rantai… Presiden tau siapa orang yg memegang rantai paling ujung"*, yang menegaskan keyakinan bahwa praktik ini bersifat hierarkis dan diketahui oleh elite tertinggi. Kekecewaan terhadap penegakan hukum juga tampak dalam komentar panjang *"Ko Bos Dan Pelindungnya Gak Di Tangkap Judi Onlen… Tangkap Periksa Jangan Hanya Kpd Kroco Kroconya Doang"*, merefleksikan keyakinan bahwa praktik ilegal berpola hierarkis dan bahwa penegakan hukum bersifat selektif menindak pelaku kecil sementara aktor berpengaruh dibiarkan impunitas suatu gambaran yang dalam literatur disebut sebagai *elite capture* atau impunitas elit dan yang secara sistematis mengikis legitimasi institusi penegak hukum serta menurunkan kepercayaan publik. Penelitian tentang *elite capture* dan korupsi menunjukkan bahwa persepsi perlindungan terhadap aktor berkuasa memicu

ketidakpercayaan terhadap aparat dan anggapan bahwa sistem hukum tidak adil (Peace, 2022).

Selain berperan sebagai pelindung, aparat negara juga dipersepsikan sebagai bagian dari konsumen judi online itu sendiri kesaksian langsung seperti "*Bahkan polisi pun main… gw liat pake mata gw sendiri*" memberi kesan bahwa praktik ini menormalisasi penyimpangan peran aparat, sebuah fenomena yang sejalan dengan literatur tentang *occupational deviance* dan korupsi polisi, penelitian klasik menunjukkan bahwa hubungan dekat aparat dengan pasar ilegal (seperti perjudian) membuat praktik perlindungan dan partisipasi menjadi saling terkait sehingga penegakan hukum menjadi rentan terhadap kompromi (REUTER, 1984). Oleh karena itu pernyataan seperti "*temen gua yg isolop aja juga malah ketagihan main Judol*" tidak hanya menegaskan kegagalan penegakan hukum tetapi juga bahwa beberapa aparat dapat berperan sebagai konsumen/pelaku konstelasi yang mengaburkan batas antara penegakan dan partisipasi dalam kejahatan online.

Dimensi ekonomi kolusi muncul melalui informasi mengenai aliran uang dan praktik "pengamanan". Komentar *"Yg terbaru tersangka bertambah bang,dapt lgi 2 org barbukny duit cash 300 jt & rek 2M"* dan *"20jt per situs bang info ordal"* menunjukkan bahwa penonton percaya adanya skema tarif tertentu untuk melindungi situs judi. Informasi ini, meskipun berbasis asumsi atau rumor, berfungsi sebagai pengetahuan kolektif yang memperkuat keyakinan bahwa judi online bertahan karena ada sistem suap yang terorganisir. Literatur tentang *protection rackets* dan korupsi yang menjelaskan bagaimana pasar ilegal bertahan karena adanya layanan perlindungan dan hubungan *patron–client* antara aktor

kriminal dan pejabat/*state-sponsored actors*. Praktik-praktik ini mengubah biaya operasional situs ilegal menjadi mekanisme pemungutan yang membuat aktivitas kriminal berlanjut secara relatif aman dari penegakan hukum (Brugger dkk., 2024).

Persepsi bahwa kolusi ASN meluas hingga praktik ilegal sehari-hari misalnya komentar "*pns pns disana aja masih bisa dan berani nonton film bajakan dikomputer kantor*" dapat dianalisis sebagai bentuk normalisasi deviasi dalam organisasi, perilaku menyimpang yang berulang dan tidak ditindak lama-kelamaan menjadi bagian dari budaya kerja sehingga pelanggaran kecil dipandang wajar dan menjadi simbol bahwa aturan tak lagi efektif (Earle dkk., 2017). Narasi yang lebih ekstrem seperti komentar "*lihat TNI dan Polisi ada di situ bukan sebagai penegak tapi malah sebagai penikmat*" mencerminkan kekhawatiran tentang kolusi antara aparat negara dan aktor kriminal, yaitu situasi di mana garis pembeda antara penegak hukum dan pelaku tindak pidana melemah dan warga merasakan bahwa institusi negara turut terseret dalam jaringan kepentingan ilegal (Kupatadze, 2015).

Penonton juga mengaitkan judi online dengan kepentingan elektoral dan jaringan kekuasaan. Komentar *"dari era pilpres dah keliatan kok dukungan dari org2 dalam industri judol ini larinya ke mana"* menunjukkan kecurigaan bahwa judi online menjadi sumber pendanaan politik. Narasi ini diperkeras dalam komentar *"bandar dan mafia tau siapa budi itu… pastilah geng projo dpt cuan dari judol"*, yang secara eksplisit mengaitkan aktor politik dengan aliran uang judi.

Narasi diatas senada dengan penelitian Hancock dkk (2018) yang menunjukkan bahwa aktor industri perjudian menggunakan sumbangan, lobi, dan

hubungan bisnis untuk memperoleh akses ke pembuat kebijakan praktik yang dapat mempermudah aliran dana dari kegiatan perjudian (termasuk yang tidak sepenuhnya transparan) ke aktor politik dan partai-partai, sehingga menciptakan peluang bagi pengaruh politik dan bahkan bentuk penyalahgunaan kekuasaan yang lebih luas (Hancock dkk., 2018). Selain itu, studi tentang pembiayaan politik ilegal dan keterlibatan organisasi kriminal menegaskan bahwa aliran dana gelap dan integrasi vertikal aktor kriminal ke dalam ekonomi formal dapat memfasilitasi transfer manfaat ekonomi ke jaringan politik memberi landasan teori bagi klaim publik bahwa bandar atau mafia mengetahui dan menyalurkan keuntungan ke aktor politik tertentu (*Illicit Political Finance and State Capture - GSDRC*, 2010). Kombinasi bukti empiris dari kajian donasi/lobi industri perjudian dan literatur tentang pembiayaan politik ilegal menjelaskan mengapa komentar seperti "*dari era pilpres dah keliatan ... dukungan dari org2 dalam industri judol ini larinya ke mana*" dan tudingan keterkaitan geng politik tertentu dengan "*cuan dari judol*" dapat muncul dan mendapat resonansi publik.

Pandangan paling sinis "*Bagi koruptor. Judol bahkan lebih legit daripada korupsi itu sendiri*" menggambarkan sebuah narasi di mana judi online dipandang sebagai bentuk kejahatan elite yang menawarkan keuntungan ekonomi besar sekaligus tingkat pelacakan yang lebih rendah dibanding korupsi tradisional; literatur tentang money laundering dan ekonomi gelap menjelaskan bagaimana sektor perjudian (terutama online) menyediakan mekanisme *cash-in/cash-out*, akun disperse, dan rantai transaksi lintas-yurisdiksi yang memudahkan penyamaran asal-

usul dana, sehingga menjadi saluran yang menarik untuk menyamarkan hasil korupsi (Dornbierer & Lam, 2022).

6. Ekosistem promosi dan spam judi online

Pada video ini tema unik yang muncul adalah ekosistem promosi dan spam judi online. Tema ini mengungkap sebuah lanskap digital yang kompleks, di mana penonton mempersepsikan spam judi online bukan sebagai gangguan yang terisolasi, melainkan sebagai sebuah sistem yang terorganisir dan memiliki dampak ekologis terhadap lingkungan digital. Analisis ini menunjukkan bahwa persepsi penonton terhadap fenomena ini terbagi dalam dua dimensi utama: dampak yang dirasakan pada ekosistem digital dan pemahaman mereka tentang karakteristik serta mekanisme operasi spam itu sendiri.

a. Dampak spam komentar judi online

Pada dimensi pertama, penonton mempersepsikan Dampak Spam pada Ekosistem digital secara multidimensional. Di satu sisi, terdapat Kepuasan dan Rasa Syukur ketika spam tersebut berhasil diatasi, sebagaimana tercermin dari komentar seperti "*Alhamdulillah g ada lagi tu komen*" dan "*akhirnyaaa kolom komentar bisa kembali aman*". Respon ini mengindikasikan bahwa kolom komentar yang bersih dipandang sebagai keadaan normal yang diidamkan. Namun, perasaan ini hanya muncul setelah melalui fase Keresahan yang mendalam, yang digambarkan dengan sangat vivid oleh penonton: "*spam komen judol sampai ke YouTube merebak kaya bau tai tak bisa di bendung*". Metafora biologis ini dengan kuat mempersepsikan spam sebagai polutan yang mencemari dan mengganggu

kenyamanan ruang digital. Keresahan ini semakin diperparah oleh persepsi Ketidakefektifan Platform, yang memunculkan Kritik terhadap Platform Digital. Penonton merasa bahwa upaya mereka "*Capek bgt hapusin dan report comment2*" tidak diimbangi dengan respons yang memadai dari pihak platform, menimbulkan persepsi ketidakberdayaan. Lebih lanjut, penonton yang lebih cerdas secara digital menunjukkan Keresahan terhadap Orang yang Membalas Spam, karena interaksi dari "*kaum SDM RENDAH*" justru dianggap meningkatkan traffic spammer. Persepsi ini selaras dengan konsep "Information Pollution" yang dijelaskan oleh Zimdars dan McLeod (2020), yang menyatakan bahwa polusi informasi tidak hanya mengacaukan aliran informasi yang sehat tetapi juga menciptakan biaya kognitif dan emosional bagi pengguna dalam menyaringnya (Zimdars & Mcleod, 2020).

b. Karakteristik dan mekanisme spam promosi judi online

Dimensi kedua yang muncul adalah persepsi penonton mengenai karakteristik dan mekanisme kerja spam judi online, yang menunjukkan tingkat kesadaran yang tinggi terhadap kompleksitas operasi di balik layar. Penonton tidak memandang pelaku sebagai individu “gabut”, melainkan sebagai sebuah jaringan terstruktur dan terorganisasi pemahaman ini sangat sejalan dengan hasil penelitian Sujari, Soesilo, dan Sasmita (2025), di mana promosi judi online melalui media sosial digambarkan sebagai aktivitas sistematis menggunakan akun anonim, bot, dan algoritma platform, bukan tindakan acak (Sujari dkk., 2025). Selain itu, anggapan penonton tentang “*faktor pendorong ekonomi*” seperti “*pekerjaan mempromosikan judi online itu lebih banyak untungnya*”. juga didukung oleh temuan Rohman dkk. (2025) yang menunjukkan bahwa keterbatasan ekonomi dan

kesempatan kerja rendah mendorong individu untuk terlibat dalam promosi judi sebagai sumber pendapatan (Rohman dkk., 2025, hlm. 201). Pandangan bahwa "satu orang bisa mengelola hingga 100 akun" menunjukkan betapa rumitnya cara kerja jaringan ini.

Penonton menangkap bahwa strategi promosi judi online berkembang secara canggih dari *hard selling agresif* ke *soft selling* yang lebih persuasif, yang menurut salah satu komentar berfungsi untuk "*membangun hubungan dengan calon member*." Taktik semacam ini menunjukkan bahwa promotor judi mungkin mengadopsi strategi serupa bukan sekadar menjual, tetapi menciptakan "komunitas" atau identitas bersama, yang lebih sulit untuk ditolak secara rasional.

Penonton menyamakan mekanisme promosi ini dengan buzzer politik "*mirip buzer buzer politik*…", yang mengindikasikan pemahaman kolektif tentang operasi propaganda digital, penggunaan banyak akun, narasi diulang, dan manipulasi psikologis sebuah pola yang juga dijelaskan dalam literatur *computational propaganda*, yakni penggunaan bot dan akun terkoordinasi untuk menyebarkan pesan dan memanipulasi opini publik (Woolley, 2020). Tak hanya itu, persepsi tentang "*kekuatan balik spammer*" dimana spammer bisa melaporkan balik kreator menambah lapisan kekuasaan terselubung dalam ekosistem digital yang timpang. Dengan demikian, analisis penonton tersebut mencerminkan kesadaran bahwa promosi judi online tidak hanya bersifat komersial, tetapi juga propaganda digital sebuah kombinasi manipulasi psikologis *soft-selling* dan penggunaan taktik ala buzzer politik, yang menandakan ancaman struktural dalam ekosistem media sosial.