

**ANALISIS RESEPSI NETIZEN INDONESIA TERHADAP
IKLAN JUDI ONLINE**

SKRIPSI



Disusun oleh :

YOGI ARIF FIRMANSYAH

NIM : 071811533010

**PROGRAM STUDI S1 ILMU KOMUNIKASI
DEPARTEMEN ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS AIRLANGGA
2022**

**ANALISIS RESEPSI NETIZEN INDONESIA TERHADAP
IKLAN JUDI ONLINE**

SKRIPSI



Disusun oleh :

YOGI ARIF FIRMANSYAH

NIM : 071811533010

**PROGRAM STUDI S1 ILMU KOMUNIKASI
DEPARTEMEN ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS AIRLANGGA
2022**

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIASI

Halaman pernyataan ini berisi tentang orisinilitas karya tulisan dengan menuliskan kalimat.

Bagian atau keseluruhan skripsi ini tidak diajukan untuk mendapat gelar akademis pada bidang studi dan atau universitas lain dan tidak dipublikasikan atau ditulis oleh individu selain penyusun kecuali bila dituliskan dengan format kutipan (langsung ataupun tidak langsung) dalam isi skripsi.

Apabila ditemukan bukti bahwa saya tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai ketentuan yang berlaku di Universitas Airlangga.

Surabaya, 17 Juni 2022



Yogi Arif Firmansyah

NIM. 071811533010

HALAMAN PENGUNGKAPAN MAKSUD PENULISAN SKRIPSI

ANALISIS RESEPSI NETIZEN INDONESIA TERHADAP IKLAN JUDI
ONLINE

SKRIPSI

Maksud : Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan S1 pada Fakultas Ilmu
Sosial dan Ilmu Politik Universitas Airlangga

Disusun oleh
YOGI ARIF FIRMANSYAH
NIM : 071811533010

PROGRAM STUDI S1 ILMU KOMUNIKASI
DEPARTEMEN ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS AIRLANGGA

SEMESTER GENAP 2021/2022

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur saya panjatkan kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala, karena berkat limpahan rahmat dan karunianya, peneliti dapat menyelesaikan penelitian skripsi yang berjudul **ANALISIS RESEPSI NETIZEN INDONESIA TERHADAP IKLAN JUDI ONLINE** di waktu yang tepat dan dilancarkan hingga selesai.

Pertama, peneliti mempersembahkan karya penelitian ini kepada kedua orang tua serta seluruh keluarga yang selalu mendukung, *men-support* selama proses penyusunan. Penelitian ini sebagai sebuah skripsi dan tugas akhir untuk meraih gelar sarjana, saya hadiahkan khususnya kepada kedua orang tua. Setidaknya, walau tidak bisa berbuat lebih banyak, melalui karya tulisan ini dan gelar sarjana, saya harap bisa melihat bapak dan ibu tersenyum bahagia.

Lalu, tugas akhir skripsi ini juga saya persembahkan kepada dosen pembimbing saya. Dari penyusunan judul skripsi yang membutuhkan waktu, proses penyusunan dan penulisan tugas akhir ini hingga selesai. Dari segala waktu yang diluangkan selama membimbing saya, hanya karya tulisan ini yang bisa saya persembahkan kepada beliau.

HALAMAN PERSETUJUAN

Analisis Resepsi Netizen Indonesia terhadap Iklan Judi Online

Skripsi ini telah memenuhi persyaratan dan telah disetujui untuk diujikan

Dosen Pembimbing



Titik Puji Rahayu, S.Sos., M.Comms., Ph.D.
NIP. 197911222003122001

HALAMAN PENGESAHAN PANITIA PENGUJI

Skripsi ini telah diujikan dan disahkan dihadapan Komisi Penguji

Program Studi Ilmu Komunikasi
Departemen Komunikasi
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Airlangga

Pada Hari : Kamis
Tanggal : 07 Juli 2022
Pukul : 10.30 - 12.30

Komisi Penguji terdiri dari

Ketua Penguji



Dr. Suko Widodo, Drs., M.Si.
NIP. 196402041992031003

Anggota 1



Angga Prawadika Aji, S.IP., MA.
NIP. 199003282018083101

Anggota 2



Titik Puji Rahayu, S.Sos., M.Comms., Ph.D.
NIP. 197911222003122001

ABSTRAK

Iklan judi online, sebuah strategi pemasaran produk-produk judi online. Mengikuti perkembangannya, menjadi sering muncul secara publik di jejaring internet dan dengan mudah menerpa netizen. Dalam tradisi dan kebiasaan masyarakat Indonesia, taruhan adalah hal lumrah untuk dilakukan, walaupun pandangan umumnya bahwa judi atau taruhan adalah ilegal. Sehingga penelitian ini ingin membahas bagaimana netizen menerima dan memaknai iklan-iklan judi online tersebut yang pernah ditemui di jejaring internet. Serta diharapkan menjadi gerbang pembuka untuk penelitian dengan topik sejenis dalam konteks Indonesia. Pendekatan deskriptif kualitatif serta metode reception analysis yang menganggap informan sebagai *active audiences* mendukung dalam proses penelitian. Dan dengan teori *encoding/decoding* (Stuart Hall) untuk proses analisisnya. Ada 6 penggambaran judi online yang digunakan sebagai objek penelitian dalam iklan judi online. Hasil menunjukkan bahwa pada penggambaran olahraga (kecenderungan Negotiated Code) dianggap untuk mendapatkan atensi khususnya penggemar sepakbola, namun tetap dilihat sebagai judi yang dilarang serta adanya pencemaran nama baik. Penggambaran perempuan (kecenderungan Oppositional Code) adalah strategi pemasaran ambigu dan curang untuk konsumen pria serta buruk untuk netizen muda. Penggambaran keterpercayaan (kecenderungan Negotiated Code) adalah cara melawan label buruk judi, namun tetap dianggap sebuah kebohongan. Penggambaran arkade (kecenderungan Negotiated Code) merupakan pendekatan permainan yang diinginkan konsumen, namun visual kartun tak berkorelasi dan hanya buruk bagi netizen muda. Penggambaran keuntungan dan kemudahan (kecenderungan Negotiated Code) sebagai pendorong motivasi bermain di awal, namun ada kesulitan di akhir dan buruk pada inovasi transaksi. Terakhir, penggambaran hadiah besar (kecenderungan Oppositional Code) sebagai senjata menggiurkan yang tidak masuk akal dan curang dari bandar serta kategori semi-ilegal judi online.

Kata kunci : Judi Online, Iklan Judi Online, Penggambaran Judi Online, Netizen Indonesia, Analisis Resepsi

ABSTRACT

Online gambling advertising, a marketing strategy for online gambling products. Following its development, it often appears publicly on internet networks and easily known by netizens. In the traditions and daily of the Indonesian people, betting is a normal thing to do, despite the general view that gambling or betting is illegal. So this study wants to discuss how netizens receive and interpret these online gambling advertisements that have been encountered on internet networks. It is also expected to be an opening research on similar topics in the Indonesian context. Qualitative descriptive approach and reception analysis method that considers informants as active audiences support the research process. And with encoding/decoding theory (Stuart Hall) for the analysis process. There are 6 depictions of online gambling that researchers use as objects of research in online gambling advertisements. The results show that the depiction of sports (Negotiated Code tendencies) is considered to get attention, especially football fans, but is still seen as prohibited gambling and defamation. The depiction of women (Oppositional Code tendencies) is an ambiguous and fraudulent marketing strategy for male consumers and bad for young netizens. The depiction of trustworthiness (Negotiated Code tendencies) is a way to counter the bad label of gambling, but is still considered a lie. The depiction of arcade (Negotiated Code tendencies) is a game approach that consumers want, but cartoon visuals are uncorrelated and only bad for young netizens. The depiction of advantages and convenience (Negotiated Code tendencies) is to encourage motivation to play at the beginning, but there are difficulties at the end and bad in transaction innovation. Lastly, the depiction of big prizes (Oppositional Code tendencies) as powerful one with an absurd and fraudulent from bookmaker and the semi-illegal category of online gambling.

Keywords : Online Gambling, Online Gambling Advertising, Depiction of Online Gambling, Indonesian Netizens, Reception Analysis

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, Puji syukur kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala yang telah melimpahkan rahmat, taufik serta hidayah-Nya, sehingga penulis mampu menyusun dan menyelesaikan karya ilmiah berupa penelitian akhir skripsi ini di waktu yang tepat. Karya skripsi ini juga penulis sampaikan sebagai bentuk penutup dan syarat kelulusan dalam masa studi yaitu mencapai gelar sarjana. Penelitian yang berjudul **“ANALISIS RESEPSI NETIZEN INDONESIA TERHADAP IKLAN JUDI ONLINE”** ini, penulis harapkan mampu menjadi sumbangsih yang bermanfaat secara akademis maupun praktis.

Penelitian ini berusaha menggali secara mendalam mengenai bagaimana netizen (yang pernah diterpa oleh iklan judi online) menerima dan memberikan pemaknaan pada iklan judi online yang muncul di jejaring internet. Hasil analisis dengan temuan-temuan menarik dari berbagai penggambaran, memberikan sudut pandang baru kepada penulis sekaligus peneliti sehingga memberikan pemahaman yang berguna di masa mendatang.

Penulis menyadari bahwa karya ilmiah ini jauh dari kata sempurna, karena keterbatasan kemampuan dan pengetahuan yang penulis miliki. Oleh karena itu dengan kerendahan hati, penulis memohon maaf atas segala kekurangan yang ada dalam karya ilmiah ini. Penyusunan skripsi ini, tidak akan berhasil tanpa ada bantuan dan kerja sama dari pihak lain. Peneliti juga menyadari motivasi dalam diri juga berperan penting dalam terciptanya karya ilmiah ini. Penulis pada kesempatan ini, ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Diri penulis sendiri, yang selalu memberi motivasi, mendorong penulis untuk semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Kedua orang tua, bapak dan ibuk serta keluarga yang selalu ada menemani penulis, memberikan kasih sayang, doa, nasehat, bantuan hingga kepercayaan pada penulis sehingga mendorong penulis ingin mempersembahkan karya ilmiah ini dan gelar sarjana kepada kedua orang tua dan keluarga.

3. Ibu Titik Puji Rahayu, S.Sos., M.Comm., Ph.D. sebagai dosen pembimbing yang memberikan arahan dan saran mulai dari pembuatan judul, metode, analisis hingga finalisasinya sehingga karya ilmiah ini mampu terselesaikan dengan baik.
4. Teman-teman satu grup bimbingan yang selalu bertukar pikiran, membahas apapun terkait skripsi, berbagai permasalahan serta bimbingan skripsinya ataupun hal lain yang tidak berkaitan dan membantu satu sama lain sehingga dalam pengerjaan skripsi, penulis terdorong motivasi untuk segera menyelesaikan skripsi.
5. Mas Ridwan, Mas Rama dan Christoforus Dimas yang membantu penulis dalam mendapatkan informan yang sesuai, yang cocok, yang dibutuhkan dalam penelitian, sehingga penelitian ini bisa tersusun dan terselesaikan dengan baik hingga memberikan temuan-temuan menarik.
6. Tak lupa juga kepada informan yang telah penulis samarkan namanya menjadi inisial. Berkat para informan, penelitian ini mampu terselesaikan dan penulis merasa sangat beruntung berkesempatan melakukan *depth interview* kepada para informan ini. Tak hanya obrolan mengenai penelitian, penulis juga merasa banyak sekali hal-hal yang menarik melalui obrolan, pendapat dan pengalaman informan dari bertukar pikiran, bertukar cerita hingga sudut pandang baru yang bermanfaat bagi penulis.
7. Bapak ibu dosen pengajar yang tak bisa penulis sebutkan satu persatu. Terima kasih atas pengajaran, bimbingan, pemahaman hingga ilmu pengetahuan melalui kuliah-kuliah selama penulis menjadi mahasiswa S1 Ilmu Komunikasi Universitas Airlangga.
8. Teman-teman peneliti yang penulis anggap sebagai keluarga selama menjadi mahasiswa, dari satu jurusan, satu fakultas, satu universitas hingga satu kosan yang selalui menemani peneliti sebagai seorang mahasiswa hingga mahasiswa akhir yang disibukkan oleh tugas skripsi.
9. Terima kasih kepada laptop tercinta yang menemani penulis selama proses pengerjaan, penyusunan, *depth interview* kepada para informan hingga skripsi mampu penulis selesaikan.

10. Terima kasih untuk malam yang sunyi, suara jangkrik, suara ayam berkokok dan musik Youtube yang memberikan ketenangan penulis untuk lebih fokus berkonsentrasi selama pengerjaan skripsi.
11. Dan semua pihak yang membantu dalam proses penyusunan skripsi ini.

Dengan selesainya karya ilmiah skripsi ini, penulis berharap mampu menambah pemahaman penulis mengenai topik yang diangkat, bermanfaat kepada pembaca, bermanfaat untuk studi-studi di masa mendatang maupun memberi nilai guna pada praktisnya. Penulis menyadari bahwa skripsi yang telah disusun ini masih mempunyai banyak kekurangan, baik dalam bahasa maupun teknik kepenulisan. Maka, penulis bersedia, secara terbuka menerima segala kritik dan saran yang membangun sehingga mampu memberikan manfaat dan pemahaman yang baik kepada penulis pada kepenulisan ini dan mendatang.

Surabaya, 17 Juni 2022

Penulis,

Yogi Arif Firmansyah

NIM. 071811533010

DAFTAR ISI

JUDUL	i
HALAMAN JUDUL DALAM	ii
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	iii
HALAMAN PENGUNGKAPAN MAKSUD PENULISAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN PERSETUJUAN	vi
HALAMAN PENGESAHAN PANITIA PENGUJI	vii
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT</i>	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR TABEL	xviii
 BAB 1 PENDAHULUAN	 1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	10
1.3 Tujuan Penelitian	10
1.4 Manfaat Penelitian	11
1.4.1 Manfaat Teoritis	11
1.4.2 Manfaat Praktis	11
1.5 Tinjauan Pustaka	12
1.5.1 Sejarah Judi dari Tradisi ke Industri	12
1.5.2 Antara Judi dan Olahraga	15
1.5.3 Gender dan Seksisme dalam Judi	19
1.5.4 Regulasi Judi di Indonesia	22
1.5.5 Iklan Judi Online	27
1.6 Metodologi Penelitian	30
1.6.1 Tipe Penelitian	30
1.6.2 Metode Penelitian	31
1.6.3 Subjek dan Objek Penelitian	31
1.6.4 Unit Analisis	33
1.6.5 Teknik Pengumpulan Data	34
1.6.6 Teknik Analisis Data	36
 BAB 2 GAMBARAN UMUM	 38
2.1 Iklan Judi Online di Indonesia	38
2.2 Gambaran Iklan Judi Online yang Dipilih	43

2.2.1 Iklan Judi Online yang Menampilkan Citra Olahraga	43
2.2.2 Iklan Judi Online yang Menampilkan Visual Perempuan	44
2.2.3 Iklan Judi Online yang Menampilkan Narasi ‘Dapat Dipercaya’ dan ‘ <i>fairplay</i> ’	45
2.2.4 Iklan Judi Online yang Menampilkan Visual Permainan- Permainan Arkade	46
2.2.5 Iklan Judi Online yang Menampilkan Narasi Mengenai Keuntungan dan Kemudahan	48
2.2.6 Iklan Judi Online yang Menampilkan Narasi dan Visual Mengenai Hadiah Besar	49
2.3 Informan Penelitian	50
2.3.1 RA (Informan Pertama)	50
2.3.2 MI (Informan Kedua)	51
2.3.3 DK (Informan Ketiga)	52
2.3.4 RM (Informan Keempat)	54
2.3.5 HW (Informan Kelima)	56
2.3.6 AN (Informan Keenam)	58
BAB 3 PEMBAHASAN	62
3.1 Informan Memaknai Penggambaran Judi Online dari Citra Olahraga	63
3.1.1 Citra Sepakbola sebagai Cara Membentuk Atensi dari Penggemar Sepakbola	63
3.1.2 Citra Sepakbola sebagai Bentuk Pencemaran Nama Baik Atlet dan Tim	69
3.2 Informan Memaknai Penggambaran Judi Online dari Visual Model Perempuan	74
3.2.1 Kepentingan Bisnis dan Cara Mengundang Para Konsumen Pria	75
3.2.2 Ambiguitas Penggunaan Model Perempuan Erotis pada Iklan	79
3.2.3 Model Perempuan, Pembentuk Pikiran Buruk Anak di Bawah Umur	82
3.2.4 Kecurangan Dibalik Penggunaan Perempuan sebagai Pemasaran	87
3.3 Informan Memaknai Penggambaran Judi Online dari Narasi ‘Dapat Dipercaya’ dan ‘<i>fairplay</i>’	93
3.3.1 Narasi Keterpercayaan sebagai Taktik Menghilangkan Label Buruk	94

3.3.2 Narasi Keterpercayaan sebagai Sebuah Kebohongan dan Kepentingan Bandar	101
3.4 Informan Memaknai Penggambaran Judi Online dari Visual Permainan Arkade	106
3.4.1 Penggambaran Produk Dimaknai sebagai Permainan yang Diinginkan Konsumen	106
3.4.2 Penggambaran Visual Kartun sebagai Sebuah Cara Memanipulasi Judi Online	111
3.4.3 Penggambaran Visual Kartun Membawa Ketidjelasan Makna	116
3.5 Informan Memaknai Penggambaran Judi Online dari Narasi Keuntungan dan Kemudahan yang Ditawarkan	120
3.5.1 Penawaran dalam Iklan sebagai Pembentuk Keinginan dan Motivasi Bermain Judi Online	121
3.5.2 Transaksi Pulsa dan e-Wallet sebagai Penarik Konsumen Anak-Anak	126
3.5.3 Penawaran Menjanjikan di Awal namun Menyulitkan Pemain di Akhir	132
3.6 Informan Memaknai Penggambaran Judi Online dari Narasi & Visual Hadiah Besar	136
3.6.1 Penggambaran Hadiah Besar sebagai Senjata paling Ampuh hingga Menggiurkan	137
3.6.2 Penggambaran Hadiah Besar sebagai Penarik Atensi dengan Makna Kebohongan, Iming-Iming dan Tidak Masuk Akal... ..	141
3.6.3 Dianggap Semi-Ilegal, Tetap Dilakukan Meski Ada Label Negatif di Masyarakat	146
3.6.4 Informan Memaknai Judi Online sebagai Sebuah Kecurangan dan Permainan Emosi dari Bandar	149
BAB 4 PENUTUP	155
4.1 Kesimpulan	155
4.2 Saran	161
DAFTAR PUSTAKA	163

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Data statistik peningkatan pengguna internet di Indonesia	2
Gambar 1.2. Iklan judi online <i>pop-up</i> di situs ilegal	6
Gambar 1.3. Iklan judi online <i>pop-up</i> (2) di situs ilegal	6
Gambar 1.4. Iklan judi online spanduk animasi di halaman situs	7
Gambar 1.5. Iklan judi online spanduk dan <i>pop-up</i> di halaman situs	7
Gambar 2.1. Strategi placement iklan judi online (1)	41
Gambar 2.2. Strategi placement iklan judi online (2)	41
Gambar 2.3. Iklan judi online di komunitas facebook	41
Gambar 2.4. Messi, pemain bintang sepakbola dalam iklan	43
Gambar 2.5. Christiano Ronaldo, pemain bintang sepakbola dalam iklan	43
Gambar 2.6. Manchester City, klub sepakbola eropa dalam iklan	43
Gambar 2.7. Perempuan sebagai visual dalam iklan	44
Gambar 2.8. Tampilan erotis perempuan dalam iklan	44
Gambar 2.9. Visual perempuan dengan permainan arkade dalam iklan	44
Gambar 2.10. Visual perempuan sebagai model dalam iklan	45
Gambar 2.11. Narasi terpercaya dalam iklan	45
Gambar 2.12. Narasi permainan yang adil dalam iklan	46
Gambar 2.13. Karakter mitologi Yunani hingga fiksi dalam iklan	46
Gambar 2.14. Visual kartu sebagai arkade judi dalam iklan	46
Gambar 2.15. Permainan arkade rolet dalam iklan	46
Gambar 2.16. Karakter fiksi dan permainan arkade slot dalam iklan	47
Gambar 2.17. Narasi bonus pengunjung baru dalam iklan	48
Gambar 2.18. Kemudahan deposit <i>e-wallet</i> hingga pulsa dalam iklan	48
Gambar 2.19. Narasi bonus deposit dalam iklan	48
Gambar 2.20. Narasi hadiah pasti diberikan saat menang dalam iklan	48
Gambar 2.21. Narasi total hadiah 100 juta dalam iklan	49
Gambar 2.22. Narasi hadiah keberuntungan 2 milyar dalam iklan	49
Gambar 2.23. Penggambaran hadiah mobil dalam iklan	49
Gambar 3.1. Nama penyedia judi online dengan tema sepakbola	64
Gambar 3.2. Penggunaan pemain sepakbola ternama	64
Gambar 3.3. Aguero dan Manchester City, klub ternama eropa	69
Gambar 3.4. Lionel Messi, salah satu pemain terbaik dunia	70
Gambar 3.5. Cristiano Ronaldo, salah satu pemain terbaik dunia	70
Gambar 3.6. CR7, sebagai nama situs penyedia judi online	71
Gambar 3.7. Perempuan sebagai model dalam iklan (1)	75
Gambar 3.8. Perempuan sebagai model dalam iklan (2)	75

Gambar 3.9. Model perempuan dengan bikini dan kartu	80
Gambar 3.10. Model perempuan dengan bikini berpose erotis	80
Gambar 3.11. Narasi terbesar dan terpercaya dalam iklan	95
Gambar 3.12. Diksi fairplay dalam iklan	95
Gambar 3.13. Kumpulan permainan kasino dalam iklan	107
Gambar 3.14. Visual permainan kartu dalam iklan	107
Gambar 3.15. Karakter mitologi dalam iklan	107
Gambar 3.16. Karakter kartun dan animasi dalam iklan	112
Gambar 3.17. Promosi bonus welcome 100%	122
Gambar 3.18. Promosi bonus deposit	122
Gambar 3.19. Kemudahan transaksi dengan pulsa & e-wallet	122
Gambar 3.20. Total hadiah 100 juta dengan bilangan nominal	137
Gambar 3.21. Narasi hadiah 2 Milyar	138
Gambar 3.22. Visual hadiah mobil dan smartphone	138

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Data Persebaran Informan	60
---	----