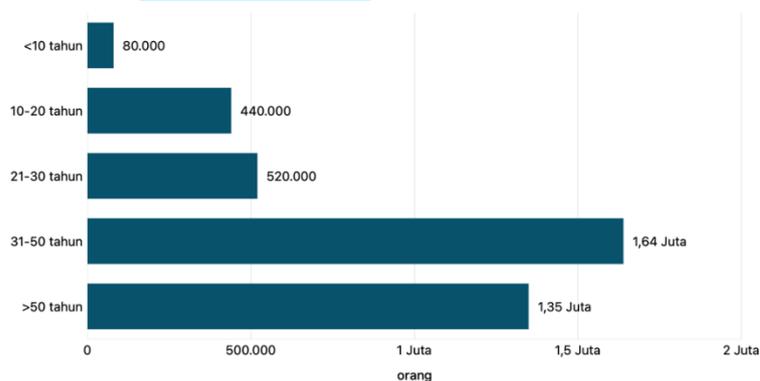


# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat telah mengubah banyak aspek kehidupan masyarakat. Internet dan aplikasi digital tidak hanya memberi kemudahan dalam mengakses informasi dan layanan, tetapi juga membuka peluang terhadap penyalahgunaan teknologi, seperti munculnya fenomena perjudian (Siregar, 2025). Di Indonesia, perjudian *online* menjadi permasalahan sosial yang meresahkan, terutama karena akses yang mudah melalui *smartphone* dan komputer serta lemahnya pengawasan dari otoritas. Kemudahan ini mendorong semakin banyak aplikasi judi *online* bermunculan (Irza, 2024).

Perjudian *online* didefinisikan sebagai permainan berbasis internet yang melibatkan taruhan uang atau barang berharga, dengan hasil yang bergantung pada keberuntungan atau keahlian pemain (Suhendra, 2018). Berdasarkan Pasal 303 ayat (3) KUHP, perjudian termasuk ke dalam tindakan yang ilegal karena mengandalkan keberuntungan semata. Menurut (Munawaroh, 2024), menambahkan bahwa di era digital, perjudian ini diatur dan dimainkan melalui media elektronik, memperluas jangkauan dan dampaknya di kalangan masyarakat.



Gambar 1.1. Data Jumlah Pemain Judi *Online* yang Terdeteksi Di Indonesia Berdasarkan Kelompok Usia (databoks.com, 2024)

Berdasarkan data dari Databoks Juni 2024, jumlah pemain judi *online* tersebar merata pada berbagai kelompok usia. Dominasi tertinggi datang dari kelompok usia 31–50 tahun, yaitu sebesar 40% atau 1,64 juta orang, yang menunjukkan bahwa permasalahan ini meluas dan melibatkan semua lapisan masyarakat. Hal ini mengindikasikan pentingnya Upaya Preventif dari pemerintah dan masyarakat untuk menekan laju pertumbuhan pemain judi *online* (Muhammad, 2024).

Fenomena ini semakin mengkhawatirkan karena judi *online* menimbulkan kecanduan serUpa narkoba atau alkohol, yang memengaruhi sistem saraf dan fungsi otak. (Fensynthia, 2024) menjelaskan bahwa kekalahan dalam permainan sering kali dirancang agar terasa seperti kemenangan, sehingga pemain terdorong untuk terus berjudi, meskipun telah mengalami kerugian besar.

Data dari PPATK memperkuat kondisi tersebut, dengan peningkatan nilai transaksi judi *online* dari Rp2 triliun (2017) menjadi Rp104,41 triliun (2022) serta peningkatan jumlah transaksi dari 250 ribu menjadi lebih dari 104 juta transaksi dalam lima tahun terakhir (Wirareja, 2024). Beberapa penelitian sebelumnya telah menyoroti dampak negatif judi *online* secara sosial, psikologis, ekonomi, dan hukum. Leiwakabessy (2024) mencatat adanya peningkatan konflik keluarga, utang yang menumpuk, dan penurunan produktivitas kerja. Imam (2023) menyebutkan adanya “*Gambling Disorder*” atau gangguan kecanduan berjudi, yang dapat menyebabkan tindakan kriminal dan keputusan. Selain itu, data dari BPS (Revo, 2025) mencatat 2.889 kasus perceraian pada tahun 2024 yang disebabkan oleh perjudian *online*, meningkat dari tahun sebelumnya.

Meski begitu, minimnya media edukasi yang informatif mengenai bahaya judi *online* masih menjadi persoalan. Terutama di wilayah Kelurahan Pamulang Barat, belum tersedia media komunikasi yang memadai dalam bentuk Iklan Layanan Masyarakat (ILM) yang ditujukan untuk menyadarkan masyarakat terhadap bahaya perjudian *online*. Iklan Layanan Masyarakat (ILM) merupakan bentuk komunikasi massa non-komersial yang bertujuan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap suatu isu sosial penting. ILM biasanya disampaikan melalui berbagai media seperti televisi, radio, *Poster*, atau media digital, dan memiliki karakteristik yang edukatif, informatif, serta mendorong perubahan

perilaku sosial. Dalam konteks ini, ILM difungsikan untuk menyampaikan pesan mengenai bahaya perjudian *online* secara persuasif dan komunikatif agar mampu menyentuh kesadaran masyarakat secara emosional dan kognitif (Atika, 2018).

Salah satu studi kasus kampanye terdahulu yang relevan adalah video Iklan Layanan Masyarakat bertajuk “STOP JUDI *ONLINE* – PSA”, yang diunggah oleh Robbitho Hamdani. Video ini menggambarkan seorang karyawan yang awalnya mendapat keuntungan dari judi *online*, namun akhirnya kehilangan semua yang dimilikinya, bahkan keluarganya. Kampanye ini menunjukkan bagaimana media komunikasi visual dapat membentuk kesadaran akan bahaya judi *online*. Selain itu, referensi lainnya seperti kampanye “Judi *Online* Bukan Solusi” oleh Kejaksaan Republik Indonesia juga memperlihatkan dampak negatif perjudian *online* dalam balutan pesan moral yang kuat. Dimana referensi karya berperan untuk memperlihatkan perbedaan atau kelebihan dari karya yang diciptakan dan dapat menjadi perbandingan dengan karya yang sudah ada, seperti dalam menyampaikan emosi, tampilan visual atau pesan moral, dengan mencantumkan referensi karya, penulis menunjukkan bahwa telah melakukan pengamatan dan penelitian terhadap karya serupa, serta tidak menciptakan karya tanpa adanya dasar.

Dalam wawancara penulis bersama Bapak Asep Kurniawan (06/03/2025), Sekretaris Kelurahan Pamulang Barat, disebutkan bahwa banyak laporan masyarakat yang mengalami masalah ekonomi akibat judi *online*. Namun, karena keterbatasan anggaran, pihak kelurahan belum mampu menyediakan materi penyuluhan atau media informasi untuk sosialisasi. Inilah yang ingin dijumpai dalam penelitian ini, yaitu kekurangan media edukatif berupa Iklan Layanan Masyarakat yang secara visual dan informatif mampu menyampaikan pesan Preventif tentang bahaya judi *online* kepada masyarakat, khususnya generasi muda.



Gambar 1.2. Jumlah Penduduk Wilayah Pamulang Barat (tangsel.go.id, 2025)

Urgensi penelitian ini didasarkan pada fakta bahwa kelompok usia 20–39 tahun merupakan mayoritas penduduk Pamulang Barat. Pada rentang usia ini individu berada pada fase *emerging adulthood*, fase yang ditandai dengan pencarian jati diri dan kemandirian dalam aspek kehidupan sosial, ekonomi, dan emosional (Ragita & N, 2021). Pada tahap ini, individu sangat rentan terhadap pengaruh eksternal, termasuk judi *online*.

Dengan mempertimbangkan faktor sosial, psikologis, dan demografis di atas, maka penelitian ini penting dilakukan sebagai bentuk kontribusi dalam pencegahan kecanduan judi *online* melalui media edukatif berbentuk iklan layanan masyarakat. Menghadapi meningkatnya fenomena judi *online* di Pamulang Barat, penting untuk melakukan koordinasi dengan mitra sebagai langkah strategis dalam merancang dan menyebarkan Iklan Layanan Masyarakat (ILM). Penulis telah bekerja sama dengan pihak Kelurahan Pamulang Barat yang berperan dalam menjangkau warga setempat. Oleh karena itu, dalam kerja sama ini, penulis membantu menyediakan konten edukasi berbasis audio visual yang sesuai dan mudah diakses. Mitra juga dilibatkan dalam proses validasi pesan kampanye, pemetaan lokasi penyebaran, dan identifikasi karakteristik *audiens* lokal. Koordinasi ini memastikan bahwa produk komunikasi yang dihasilkan tidak hanya efektif dalam penyampaian pesan, tetapi juga tepat sasaran dalam menjangkau serta menyentuh kelompok masyarakat yang paling terdampak.

Selain faktor sosial dan psikologis yang telah dibahas sebelumnya, pentingnya untuk menyoroti bagaimana dinamika media digital yang memiliki peran besar dalam menyebarkan perihal perjudian *online* dengan cepat. Peningkatan penggunaan media sosial dan platform digital lainnya telah menciptakan ruang untuk promosi yang hampir tidak terbatas. Iklan perjudian *online*, yang sering kali dikemas menjadi konten hiburan atau kuis berhadiah, dapat dengan mudah menjangkau kelompok rentan tanpa adanya pengawasan yang cukup. Oleh karena itu, langkah edukatif yang tepat berdasarkan media menjadi sangat penting untuk membantu masyarakat menahan pengaruh negatif ini.

Di zaman digital sekarang, orang-orang lebih peka terhadap pesan-pesan yang disajikan dalam bentuk visual dan cerita yang menyentuh emosi. Maka dari itu, pembuatan video Iklan Layanan Masyarakat (ILM) dalam format audiovisual

bukan hanya strategi yang baik, tetapi juga menjadi kebutuhan komunikasi untuk mencapai audiens dengan cara yang lebih efektif dan persuasif.

Dengan memperhatikan pentingnya dan potensi efek positif dari kampanye sosial melalui video Iklan Layanan Masyarakat (ILM), studi ini tidak hanya berusaha menjawab masalah kurangnya media edukatif, tetapi juga mendorong kolaborasi antara berbagai pihak terkait untuk menciptakan ruang dialog publik yang sehat dan konstruktif dalam melawan resiko dari kasus perjudian *online*.

Di satu sisi, lemahnya kemampuan literasi digital pada masyarakat memperburuk keadaan. Hal demikian ditandai dengan banyak orang yang tidak dapat membedakan antara konten hiburan, iklan secara *softselling*, dan promosi dari permainan judi *online*. Ketidapahaman ini menyebabkan tingginya *eksposur* masyarakat terhadap konten berbahaya tanpa adanya penyaringan. Situasi ini membutuhkan intervensi komunikasi yang bersifat informatif, edukatif, dan menyentuh sisi emosional. Pesan yang disampaikan melalui visual, narasi dan konteks terbukti lebih efektif dalam mempengaruhi pandangan dan sikap audiens, terutama di kalangan orang-orang yang dalam usia produktif.

Selanjutnya, penting untuk melihat penelitian ini sebagai bagian dari upaya pencegahan yang bersifat *preventif* dan *promotif*. Tidak semua daerah mendapatkan akses terhadap penyuluhan formal dari Lembaga pemerintahan, sehingga pendekatan lewat media komunikasi, terutama pada video Iklan Layanan Masyarakat dapat menjadi solusi yang efektif. Dengan memanfaatkan kekuatan media audiovisual, informasi mengenai resiko judi *online* dapat disajikan dengan cara yang menarik dan mudah diakses oleh masyarakat.

Penelitian ini juga diharapkan dapat mendukung praktik komunikasi sosial yang berbasis komunitas, Kerja sama antara Akademisi, Pemerintah dan Masyarakat yang menjadi contoh nyata dari pendekatan partisipasi dalam mengatasi masalah sosial. Oleh karena itu, keberadaan karya ini tidak hanya berfungsi sebagai media komunikasi, tetapi juga sebagai bentuk tanggung jawab sosial untuk menciptakan masyarakat yang lebih sadar, kritis dan terlindungi dari dampak *negatif* permainan judi *online*.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana pemanfaatan Iklan Layanan Masyarakat sebagai media untuk menghindari bahaya judi *online* di wilayah Kelurahan Pamulang Barat?”

## **1.3. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mendeskripsikan pemanfaatan Iklan Layanan Masyarakat sebagai media edukatif dalam Upaya menghindari bahaya judi *online* di wilayah Kelurahan Pamulang Barat.

## **1.4. Manfaat Perencanaan**

Berdasarkan latar belakang yang telah disusun tersebut maka manfaat dari adanya Perancangan Iklan Masyarakat ini, yakni:

### **1.4.1. Manfaat Akademis**

Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu komunikasi visual dan media sosial, khususnya dalam peran Iklan Layanan Masyarakat dalam pencegahan perilaku menyimpang seperti judi *online*.

### **1.4.2. Manfaat Praktis**

Hasil perancangan ini dapat dimanfaatkan oleh Kelurahan Pamulang Barat dan komunitas lokal sebagai media edukasi yang komunikatif dan persuasif dalam menekan laju pertumbuhan perilaku judi *online* di masyarakat.