

ANALISIS RESEPSI PENONTON TERHADAP DAMPAK JUDI ONLINE DALAM FILM NO MORE BETS

Nadya Zahra Kinash

Prodi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Negeri Surabaya

nadyazahra.19048@mhs.unesa.ac.id

Putri Aisyiyah Rachma Dewi S.Sos., M.Med.Kom

Prodi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Negeri Surabaya

putridewi@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui resepsi penonton terhadap dampak judi online yang direpresentasikan dalam film *No More Bets*. Judi online merupakan salah satu bentuk kejahatan siber yang semakin marak di Indonesia dan menimbulkan dampak sosial, ekonomi, serta psikologis bagi individu dan lingkungan sekitarnya. Film *No More Bets* mengangkat isu tersebut melalui penggambaran karakter Gu Tianzhi sebagai korban kecanduan judi online. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode analisis resepsi berdasarkan teori *encoding decoding* Stuart Hall dan teori *uses and gratification* sebagai teori pendukung. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam terhadap enam informan dewasa muda yang telah menonton film *No More Bets* dan memiliki latar belakang serta pengalaman yang berbeda terkait judi online. Hasil penelitian menunjukkan bahwa resepsi penonton terhadap dampak judi online terbagi ke dalam tiga posisi pemaknaan, yaitu posisi hegemonik dominan, posisi negosiasi, dan posisi oposisi. Mayoritas informan berada pada posisi hegemonik dominan, di mana mereka menerima dan menyetujui pesan film mengenai dampak negatif judi online yang meliputi gangguan aktivitas sehari-hari, ketidakstabilan emosi, kerusakan hubungan sosial, tekanan ekonomi, dan gangguan psikologis. Sebagian informan berada pada posisi negosiasi dengan menerima pesan utama film namun menyesuaikannya dengan pengalaman pribadi dan konteks sosial masing-masing. Sementara itu, tidak ada informan yang menunjukkan posisi oposisi. Penelitian ini menyimpulkan bahwa film *No More Bets* efektif sebagai media komunikasi massa dalam membangun kesadaran penonton mengenai bahaya judi online dan kompleksitas dampaknya dalam kehidupan nyata.

Kata Kunci: analisis resepsi, *uses and gratification*, judi online, film *No More Bets*, komunikasi massa

Abstract

This study aims to examine audience reception of the impacts of online gambling as represented in the film No More Bets. Online gambling is a form of cybercrime that has increasingly proliferated in Indonesia and has caused social, economic, and psychological consequences for individuals and their surrounding environment. The film No More Bets addresses this issue through the portrayal of the character Gu Tianzhi as a victim of online gambling addiction. This research employs a qualitative approach using reception analysis based on Stuart Hall's encoding-decoding theory and Uses and Gratification as a supporting theory. Data were collected through in-depth interviews with six young adult informants who had watched the film No More Bets and possessed diverse backgrounds and experiences related to online gambling. The findings indicate that audience reception of the impacts of online gambling is categorized into three interpretative positions: dominant-hegemonic, negotiated, and oppositional. The majority of informants occupied the dominant-hegemonic position, in which they accepted and agreed with the film's message regarding the negative impacts of online gambling, including disruption of daily activities, emotional instability, deterioration of social relationships, economic pressure, and psychological distress. Some informants were positioned in the negotiated reading, accepting the main message of the film while adjusting it according to their personal experiences and social contexts. There are no informants in oppositional position. This study concludes that No More Bets is effective as a mass communication medium in raising audience awareness of the dangers of online gambling and the complexity of its impacts in real-life contexts.

Keywords: reception analysis, *uses and gratification* online gambling, *No More Bets* film, mass communication

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah cara manusia berinteraksi, bertukar informasi, serta membangun relasi sosial. Komunikasi menjadi elemen fundamental dalam kehidupan manusia karena berfungsi sebagai sarana penyampaian pesan, makna, dan nilai melalui berbagai media. Secara etimologis, komunikasi berasal dari kata *communication* yang berarti pemberitahuan atau pertukaran (Wiryanto, 2004). Dalam kajian komunikasi klasik, Lasswell merumuskan komunikasi sebagai proses yang dapat dipahami melalui pertanyaan “siapa mengatakan apa, melalui saluran apa, kepada siapa, dan dengan dampak apa” (Effendy, 2009). Rumusan ini menegaskan bahwa komunikasi tidak hanya berkaitan dengan penyampaian pesan, tetapi juga berkaitan dengan efek atau pengaruh yang ditimbulkan pada khalayak.

Komunikasi massa dalam konteks masyarakat modern, memiliki peran strategis karena mampu menjangkau khalayak luas secara serentak melalui media massa. Komunikasi massa menggunakan media cetak maupun media elektronik yang dikelola oleh institusi tertentu untuk menyampaikan pesan kepada publik yang heterogen dan anonim (Mulyana, 2009). Salah satu bentuk media komunikasi massa yang memiliki daya pengaruh kuat adalah film. Film tidak hanya menyajikan hiburan visual, tetapi juga mengandung pesan sosial, nilai, dan ideologi yang dapat mempengaruhi cara berpikir, bersikap, dan bertindak khalayak (Hadi, Wahjudinata, & Indrayani, 2021).

Sebagai media audio-visual, film memiliki keunggulan dalam merepresentasikan realitas sosial secara naratif dan emosional. Effendy (2009) menyatakan bahwa film sebagai komunikasi massa berfungsi tidak hanya untuk menghibur, tetapi juga untuk menyampaikan informasi, mendidik, serta mempengaruhi khalayak. Oleh karena itu, film kerap mengangkat isu-isu sosial yang relevan dengan kehidupan masyarakat agar pesan yang disampaikan lebih mudah dipahami dan diterima. Melalui narasi, karakter, serta konflik yang ditampilkan, film mampu membangun kesadaran sosial dan membentuk persepsi penonton terhadap suatu fenomena.

Di tengah kemajuan teknologi digital, masyarakat juga dihadapkan pada berbagai dampak negatif, salah satunya meningkatnya kejahatan siber. Kejahatan siber merupakan tindak kriminal yang dilakukan melalui jaringan internet, termasuk penipuan daring, penyalahgunaan data, peretasan, serta perjudian online (Ariyaningsih et al., 2023). Perkembangan teknologi digital yang pesat, disertai dengan kemudahan akses internet dan sistem transaksi elektronik, menjadikan praktik kejahatan siber semakin kompleks dan sulit dikendalikan.

Judi online menjadi salah satu bentuk kejahatan siber yang paling mengkhawatirkan karena bersifat masif, mudah diakses, dan menyasar berbagai lapisan masyarakat. Data menunjukkan bahwa jumlah pemain judi online di Indonesia terus meningkat secara signifikan. Pada tahun 2024, tercatat sebanyak 8,8 juta warga Indonesia terlibat dalam praktik judi online, dengan mayoritas berasal dari kalangan anak muda (CNN Indonesia, 2024). Fenomena ini menunjukkan bahwa judi online tidak lagi menjadi praktik marginal, melainkan telah berkembang menjadi masalah sosial yang serius.

Maraknya judi online dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik internal maupun eksternal. Faktor internal meliputi tekanan ekonomi, persepsi akan peluang kemenangan, serta rendahnya kesadaran hukum. Sementara itu, faktor eksternal mencakup kemudahan akses teknologi, sistem pembayaran digital, serta pengaruh lingkungan sosial yang mendorong individu untuk mencoba perjudian online (Bakhtiar & Adilah, 2024). Kombinasi faktor-faktor tersebut membuat judi online semakin sulit dihindari, terutama bagi kelompok usia muda yang berada pada fase pencarian jati diri dan kemandirian finansial.

Dampak judi online tidak hanya terbatas pada kerugian finansial, tetapi juga mencakup dampak sosial dan psikologis yang serius. Dari sisi sosial, praktik judi online terbukti merusak hubungan interpersonal dan keberfungsiannya keluarga. Data Badan Pusat Statistik yang dicatat oleh Direktorat Jenderal Badan Peradilan Agama Mahkamah Agung menunjukkan bahwa angka perceraian akibat judi online meningkat hampir dua kali lipat pada tahun 2024, yakni mencapai 2.889 kasus (TEMPO, 2025). Hal ini menunjukkan bahwa judi online memiliki

kontribusi nyata terhadap disintegrasi sosial dalam keluarga.

Dari aspek ekonomi, judi online sering kali berjalan beriringan dengan praktik pinjaman online ilegal. Data PPATK menunjukkan bahwa dari 3,7 juta pemain judi online pada tahun 2023, sebanyak 2,4 juta di antaranya memiliki pinjaman di luar lembaga keuangan resmi (Kementerian PANRB, 2025). Kondisi ini memperparah tekanan ekonomi individu dan berpotensi menjerumuskan pemain ke dalam lingkaran utang yang sulit diputus. Selain merugikan individu, praktik judi online juga menimbulkan kerugian besar bagi negara.

Sementara itu, dampak psikologis judi online semakin terlihat melalui meningkatnya kasus gangguan mental dan kecanduan. Laporan RSJ Menur menunjukkan peningkatan jumlah pasien dengan kecanduan judi online yang memerlukan penanganan medis dan psikologis (RSJ Menur, 2025). Fakta ini menegaskan bahwa judi online bukan sekadar aktivitas hiburan, melainkan perilaku adiktif yang berpotensi merusak kesehatan mental individu.

Fenomena sosial mengenai judi online tersebut direpresentasikan secara kuat dalam film *No More Bets*, sebuah film Tiongkok yang mengangkat praktik kejahatan siber dan perjudian online berbasis penipuan digital. Film ini menampilkan kisah para korban sindikat penipuan daring, salah satunya melalui karakter Gu Tianzhi, seorang individu berpendidikan tinggi yang terjerumus dalam kecanduan judi online hingga mengalami kehancuran sosial, ekonomi, dan psikologis. Melalui penggambaran tersebut, film *No More Bets* menghadirkan realitas pahit tentang bagaimana judi online bekerja sebagai sistem yang terstruktur.



Gambar 1. Pencapaian Film *No More Bets* di Netflix

Popularitas film *No More Bets* di berbagai negara, termasuk Indonesia, menunjukkan tingginya perhatian publik terhadap isu judi online. Film ini berhasil masuk dalam jajaran *Top 10 Movie* Netflix di sejumlah negara Asia Tenggara dan memperoleh respons luas dari penonton Indonesia (Yuditha, 2024). Tingginya minat ini menunjukkan bahwa isu yang diangkat dalam film memiliki relevansi kuat dengan kondisi sosial masyarakat.

Namun, pesan yang disampaikan melalui media massa tidak selalu dimaknai secara seragam oleh khalayak. Setiap individu memiliki latar belakang sosial, budaya, serta pengalaman personal yang mempengaruhi proses pemaknaan terhadap pesan media. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan pendekatan analisis resensi untuk memahami bagaimana penonton menafsirkan dampak judi online yang direpresentasikan dalam film *No More Bets*. Pendekatan ini merujuk pada teori encoding-decoding Stuart Hall yang menempatkan khalayak sebagai subjek aktif dalam proses pemaknaan pesan media.

Teori Uses and Gratifications memandang khalayak sebagai pihak yang aktif dalam memilih dan menggunakan media untuk memenuhi kebutuhan tertentu. Katz, Blumler, dan Gurevitch (1974) menjelaskan bahwa penggunaan media didorong oleh motif dan kebutuhan psikologis maupun sosial, seperti hiburan, pelarian dari tekanan, pencarian identitas diri, dan kepuasan emosional. Dalam konteks media digital dan audiovisual, teori ini kerap digunakan untuk memahami alasan individu mengkonsumsi film, tayangan, atau konten tertentu.

Dalam kaitannya dengan film *No More Bets*, teori Uses and Gratifications dapat menjelaskan mengapa khalayak tertarik menonton film tersebut, misalnya karena kebutuhan hiburan, rasa ingin tahu terhadap isu judi online, atau keinginan memperoleh informasi mengenai dampak dan modus kejahatan judi digital. Hal ini dapat mempengaruhi resensi dari informan yaitu mengacu pada latar belakang kognitif dan psikologis individu yang dapat mempengaruhi cara individu menggunakan media dan kepuasan yang ingin didapat. Film diposisikan sebagai media yang mampu memberikan kepuasan emosional sekaligus pengetahuan, sehingga menarik perhatian khususnya kelompok dewasa muda.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui resensi penonton terhadap dampak judi online dalam film *No More Bets*. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi akademik dalam kajian komunikasi massa dan studi resensi media, serta memberikan manfaat praktis dan sosial dalam meningkatkan kesadaran masyarakat mengenai bahaya judi online dan pentingnya literasi media dalam menghadapi konten audio-visual bertema isu sosial.

METODE

Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian kualitatif dengan paradigma konstruktivisme. Paradigma konstruktivisme memandang realitas sosial sebagai hasil konstruksi yang dibentuk melalui pengalaman, interaksi, dan interpretasi individu terhadap suatu fenomena sosial (Moleong, 2014). Dalam paradigma ini, realitas tidak dianggap tunggal dan objektif, melainkan bersifat jamak dan kontekstual, bergantung pada sudut pandang subjek yang mengalaminya (Fathurokhmah, 2024). Rancangan ini dipilih karena penelitian berfokus pada pemaknaan subjektif penonton terhadap pesan dampak judi online yang direpresentasikan dalam film *No More Bets*.

Pendekatan kualitatif deskriptif digunakan untuk menggambarkan secara mendalam bagaimana penonton menafsirkan pesan media berdasarkan latar belakang sosial, pengalaman pribadi, serta intensitas keterlibatan mereka terhadap isu judi online. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk memahami fenomena secara holistik tanpa melakukan generalisasi statistik.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis resensi sebagai teori utama dan uses and gratification sebagai teori pendukung. Analisis resensi merupakan sebuah studi yang memiliki fokus pada penerimaan khalayak yang dapat memaknai dan menginterpretasikan suatu pesan yang ada pada media yang dikonsumsi. Film “No More Bets” merupakan sebuah media berupa film yang dikonsumsi oleh khalayak terkait dengan pesannya yang menggambarkan dampak judi *online* pada suatu individu. Teori uses and gratification dipakai untuk memahami posisi khalayak dalam memaknai sebuah pesan karena ada kaitannya

dengan bagaimana khalayak memilih sebuah media untuk memenuhi kebutuhan dan kepuasan mereka.

Subjek dan Sasaran Penelitian

Subjek penelitian ditentukan menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik ini dipilih karena peneliti dapat menentukan informan yang memiliki karakteristik sesuai dengan fokus penelitian dan telah mengalami fenomena yang diteliti (Creswell, 2009). Subjek penelitian terdiri atas enam informan dewasa muda berusia 21–24 tahun yang berdomisili di Kota Depok, Jawa Barat.

Kelompok dewasa muda dipilih karena berada pada fase kehidupan yang relatif dekat dengan karakter Gu Tianzhi dalam film *No More Bets*, khususnya dalam hal kebebasan finansial, penggunaan teknologi digital, serta kerentanan terhadap praktik judi online. Informan memiliki latar belakang pendidikan, jenis kelamin, dan tingkat keterlibatan terhadap judi online yang beragam, mulai dari tidak bermain, adiksi ringan, hingga adiksi, sehingga memungkinkan diperolehnya variasi resensi yang lebih komprehensif (Rizani, 2024).

Objek penelitian dalam penelitian ini adalah film *No More Bets*, khususnya adegan-adegan yang merepresentasikan dampak sosial, ekonomi, dan psikologis dari judi online terhadap karakter Gu Tianzhi.

Teknik Pengumpulan Data dan Pengembangan Instrumen

Teknik pengumpulan data utama dalam penelitian ini adalah wawancara mendalam (*in-depth interview*). Wawancara mendalam digunakan untuk menggali persepsi, pendapat, perasaan, serta pengalaman informan setelah menonton film *No More Bets*. Wawancara dilakukan secara daring menggunakan aplikasi Google Meet, menyesuaikan dengan kondisi dan ketersediaan informan.

Sebagai instrumen penelitian, peneliti menyusun pedoman wawancara semi-terstruktur yang berisi pertanyaan terbuka terkait pemaknaan informan terhadap adegan-adegan yang menggambarkan dampak judi online. Selain wawancara, peneliti juga menggunakan kuesioner terbuka melalui Google Form dan komunikasi pendukung melalui pesan singkat sebagai alat bantu untuk memperkaya data. Data yang dikumpulkan berupa transkrip wawancara,

tanggapan tertulis informan, serta dokumentasi adegan film yang dijadikan stimulus dalam proses penggalian data (Fathurokhmah, 2024).

Penelitian ini dilaksanakan di Kota Depok, Jawa Barat. Proses wawancara dilakukan secara daring dari rumah peneliti yang berlokasi di Perumahan Puri Amira, Kota Depok. Waktu penelitian berlangsung dari bulan Maret hingga November 2025. Pengumpulan data dilakukan hingga mencapai kejemuhan data, yaitu ketika informasi yang diperoleh telah memadai dan tidak lagi menghasilkan temuan baru yang signifikan.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis resensi dengan mengacu pada teori *encoding-decoding* Stuart Hall. Analisis data dilakukan dengan cara mengelompokkan hasil wawancara informan ke dalam tiga posisi pemaknaan, yaitu posisi hegemonik dominan, posisi negosiasi, dan posisi oposisi. Proses analisis dimulai dengan menelaah transkrip wawancara, mengidentifikasi pola-pola pemaknaan, serta mengaitkan hasil temuan dengan konteks sosial dan pengalaman informan.

Data dianalisis secara tematik untuk menemukan kecenderungan resensi penonton terhadap dampak judi online yang direpresentasikan dalam film *No More Bets*. Hasil analisis kemudian diinterpretasikan untuk menjelaskan bagaimana pesan media diterima, dinegosiasikan, atau ditolak oleh penonton berdasarkan latar belakang dan pengalaman masing-masing.

Keabsahan Data

Untuk menjaga keabsahan data, peneliti melakukan pengecekan konsistensi data melalui perbandingan antara jawaban informan serta kesesuaian antara data wawancara dan kerangka teori yang digunakan. Keabsahan data juga dijaga dengan memastikan bahwa proses pengumpulan data dilakukan secara sukarela tanpa tekanan, serta informan diberikan ruang untuk menyampaikan pandangannya secara bebas dan terbuka. Pendekatan ini dilakukan agar hasil penelitian dapat dipertanggungjawabkan secara akademik dan mencerminkan realitas pemaknaan penonton secara autentik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian melibatkan 6 informan dengan 5 informan sebagai pemain judi online dan 1 informan bukan pemain judi online. Posisi penerimaan informan dapat dihubungkan dengan motivasi informan sebagai khalayak aktif yang memilih film *No More Bets* sebagai tontonan mereka.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis resensi penonton terhadap gambaran dampak judi online yang direpresentasikan dalam film Netflix *No More Bets*. Film berdurasi 130 menit ini mengangkat isu kriminal penipuan online yang melibatkan praktik judi online melalui skema sindikat terorganisir. Alur cerita menampilkan tokoh Pan Sheng sebagai pekerja judi online yang berada di bawah paksaan, serta tokoh Tian sebagai korban kecanduan judi online yang mengalami berbagai dampak negatif.

Film *No More Bets* merepresentasikan judi online sebagai praktik eksplotatif yang menempatkan korban pada posisi objek, baik sebagai pekerja paksa maupun sebagai pemain judi online. Melalui narasi tersebut, film menegaskan bahwa korban judi online mengalami kerugian finansial akibat mekanisme permainan yang dirancang untuk menguras sumber daya ekonomi, diperkuat oleh dorongan adrenalin dan ketidakpuasan dalam mengejar kemenangan.

Selain dampak finansial, film ini juga menampilkan konsekuensi sosial dan psikologis dari kecanduan judi online, termasuk rusaknya hubungan keluarga, tekanan emosional, serta potensi munculnya perilaku kriminal dan gangguan kesehatan mental. Visualisasi yang realistik dan alur naratif yang kuat menjadikan *No More Bets* tidak hanya sebagai tontonan hiburan, tetapi juga sebagai media edukatif yang merefleksikan bahaya judi online dalam kehidupan nyata.



Gambar 2. Poster Film No More Bets

Film *No More Bets* merupakan film Tiongkok yang diangkat dari kisah nyata mengenai berbagai bentuk kejahatan siber, seperti judi online, *love scamming*, dan *carding*. Film ini menyajikan konflik melalui empat sudut pandang utama, yaitu pekerja paksa sindikat penipuan, korban eksplorasi judi online, aparat penegak hukum, serta korban kecanduan judi online.

Sudut pandang pekerja sindikat direpresentasikan melalui tokoh Pan Sheng, seorang programmer yang tertipu tawaran kerja dan dipaksa menjadi bagian dari sindikat penipuan daring. Perspektif kedua ditampilkan melalui tokoh Liang Anna, seorang model yang terjebak menjadi pemandu dan bandar judi online akibat manipulasi lingkungan sosialnya. Perspektif ketiga adalah Gu Tianzhi, seorang lulusan magister yang terjerumus ke dalam judi online secara bertahap dan mengalami dampak serius dari kecanduannya. Perspektif keempat ditampilkan melalui aparat kepolisian Tiongkok yang melakukan upaya penegakan hukum terhadap sindikat penipuan daring.

Penelitian ini berfokus pada sudut pandang Gu Tianzhi sebagai representasi korban judi online, khususnya dalam menggambarkan dampak sosial, ekonomi, dan psikologis yang dialami akibat keterlibatannya dalam praktik judi online.

Karakter Gu Tianzhi sebagai Representasi Korban Judi Online

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penonton memaknai karakter Gu Tianzhi sebagai representasi korban judi online yang paling relevan dan realistik. Gu Tianzhi digambarkan sebagai individu berpendidikan tinggi dengan latar belakang keluarga yang suportif dan kehidupan sosial yang stabil, namun tetap dapat terjerumus dalam praktik judi online. Transformasi karakter Gu Tianzhi dari individu produktif menjadi korban kecanduan dimaknai penonton sebagai bukti bahwa judi online tidak hanya menyasar kelompok rentan secara ekonomi, tetapi juga individu dengan modal pendidikan dan sosial yang kuat. Melalui karakter ini, penonton memahami bahwa judi online merupakan sistem eksploratif yang mampu merusak aspek sosial, finansial, dan psikologis secara simultan.

Motivasi Informan Memilih Film No More Bets

Berdasarkan hasil wawancara pada Jum'at, 21 November 2025 pada ke-enam informan, diketahui bahwa penonton dewasa muda seperti ke-enam informan memilih menonton film *No More Bets* dengan motif kebutuhan yang berbeda-beda. Hal ini sejalan dengan asumsi teori *Uses and Gratifications* yang memandang khalayak sebagai individu aktif yang memilih media untuk memenuhi kebutuhan sendiri.

Informan Niken menonton film *No More Bets* karena kebutuhan pelepasan ketegangan dan kognitif. Niken sangat menyukai menonton film dan series di waktu senggang dan memiliki keinginan untuk mencari pengetahuan dan informasi mengenai gambling.

Motif informan Manda menonton film *No More Bets* untuk memenuhi kebutuhan pelepasan ketegangan dan kebutuhan kognitif. Manda melihat film *No More Bets* sebagai hiburan di waktu senggang dan untuk memenuhi rasa penasaran bagaimana cara kerja sistem yang ada di balik judi online.

Motif informan Arya menonton film *No More Bets* yaitu untuk memenuhi kebutuhan afektifnya. Pengalaman dengan judi online membuat Arya mencari media yang terhubung dengan dirinya. Menonton film ini membuat Arya merasa tidak sendiri dan kebutuhan emosionalnya terpenuhi.

Motif informan Ardi dalam menonton film *No More Bets* dapat memenuhi kebutuhan kognitifnya. Ardi melihat film *No More Bets* sebagai gambaran realitas sosial sehingga menonton film tersebut dapat memahami dan memaknai realitas yang ada di masyarakat.

Motif Darmawan menonton film *No More Bets* didasari oleh kebutuhan kognitif. Darmawan juga melihat film *No More Bets* sebagai gambaran dari realitas yang ada di masyarakat.

Motif Rizky menonton film *No More Bets* untuk memenuhi kebutuhan kognitif dan afektif. Rizky menonton untuk mengetahui dan memahami bagaimana pekerja IT bekerja di balik sistem judi online. Kemudian, Rizky merasa berkaitan dengan pemeran utama yang sama-sama bekerja di bidang teknologi. Terdapat pengetahuan yang ingin diketahui dan rasa empati sebagai sesama pekerja di bidang yang sama.

Posisi Pemaknaan Informan terhadap Dampak Judi Online dalam Film *No More Bets*.

Dalam teori komunikasi yang dituangkan oleh Stuart Hall, proses komunikasi media tidak bersifat satu arah dari pengirim ke penerima pesan, melainkan merupakan proses yang bersifat dua arah. Pesan media diciptakan dalam tahapan *encoding* oleh pembuat pesan, dan kemudian diterima serta dimaknai ulang melalui proses *decoding* oleh para khalayak yang mengkonsumsi media tersebut. Penonton film tidak secara pasif menerima pesan, tetapi memiliki peran aktif dalam menginterpretasikan makna, sesuai dengan latar belakang, nilai, dan pengalaman mereka.

Berdasarkan temuan pada poin-poin sebelumnya, penulis dapat menyimpulkan pemetaan posisi penerimaan informan dalam memaknai pesan dampak judi online dalam film *No More Bets*.

Judi Online Mengganggu Aktivitas Pemain

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penonton memaknai judi online sebagai praktik yang berdampak signifikan terhadap aktivitas pemain. Melalui karakter Gu Tianzhi, film *No More Bets* menggambarkan kecanduan judi online. Adegan yang menampilkan Tian bermain di judi pada saat bekerja dimaknai penonton sebagai gambaran yang tidak profesional karena perilaku adiktif yang

mendorong individu menghalalkan berbagai cara demi melanjutkan permainan.

Semua informan berada dalam posisi hegemoni dominan. Sebagian informan yang memiliki pengalaman bermain judi online mengamini bahwa judi online dapat mengganggu aktivitas sehari-hari.

Tidak ada informan yang berada di posisi negosiasi dan oposisi. Hal ini dapat terjadi akibat medan pengalaman (*field of experience*) yang dirasakan oleh para informan pemain judi online dan paparan media oleh informan yang bukan pemain judi online. Manda sebagai informan yang tidak bermain judi online berada di posisi yang sama dengan pemain judi online salah satu penyebabnya yaitu media yang Manda konsumsi yaitu film *No More Bets* yang menggambarkan tokoh Tian yang produktivitasnya terganggu akibat judi online. Selaras dengan teori Uses and Gratification, Manda menonton film *No More Bets* demi memenuhi kebutuhan kognitifnya, yaitu Manda memandang media film sebagai realitas sosial yang ada di masyarakat.

Judi Online Mengganggu Hubungan dengan Orang Terdekat

Kelima informan memahami bahwa tindakan yang Tian lakukan dilatarbelakangi oleh rasa emosi yang memuncak sehingga membuatnya hilang kontrol dan tidak dapat berpikir secara jernih. Informan Arya, Ardi, dan Darmawan menyetujui bahwa judi online dapat membuat pemainnya berperilaku kasar kepada pasangan atau temannya karena mereka sendiri pernah berperilaku kasar kepada teman mereka karena sedang bermain atau ketika kalah dalam judi online. Terdapat medan pengalaman (*field of experience*) yang melatarbelakangi alasan Arya, Ardi dan Darmawan berada pada posisi dominan.

Berdasarkan jawaban dari informan, tiga informan berada dalam posisi negosiasi yaitu Niken, Manda, dan Rizky. Walaupun Niken dan Manda menyetujui bahwa judi online dapat mengganggu hubungan dengan orang terdekat, tapi Niken dan Manda tidak pernah mengalami atau melihat orang di sekitarnya yang terganggu hubungannya karena judi online. Namun, Manda pernah melihat temannya yang emosi karena diganggu saat bermain judi online. Beberapa pemain percaya bahwa lingkungan yang berisik atau berbicara terlalu keras dapat mempengaruhi hasil dari judi online.

Pada kasus Rizky yang berada di posisi negosiasi karena Rizky mempertimbangkan pengalaman dan kondisi lingkungan ia berada.

menurut Rizky, rusaknya hubungan keluarga tergantung dari tingkat kedalaman individu tersebut kecanduan dalam judi online. Semakin dalam individu tersebut masuk dalam jerat judi online, maka semakin besar resiko rusaknya hubungan keluarga tersebut. Rizky merupakan penonton dengan motif kebutuhan kognitif dan afeksi dalam mengkonsumsi sebuah media. Rizky senang mencari informasi baru yang dapat menambah wawasannya sekaligus Rizky akan mengkonsumsi media yang memiliki keterkaitan karakter dengan dirinya.

Judi Online Mempengaruhi Psikologis Pemain

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penonton memaknai judi online sebagai praktik yang dapat berdampak terhadap kondisi psikologis pemain. Melalui karakter Gu Tianzhi, film *No More Bets* merepresentasikan hilangnya kontrol diri, rasa bersalah, frustrasi, dan depresi sebagai konsekuensi dari kecanduan judi online. Adegan yang menampilkan Tian terus berjudi meskipun mengalami kekalahan dan kehabisan uang dimaknai penonton sebagai gambaran perilaku adiktif yang mendorong individu menghalalkan berbagai cara demi melanjutkan permainan.

Tiga informan yang berada pada posisi hegemoni dominan memiliki pengalaman bermain judi online mengamini bahwa kekalahan berulang memicu stres, kecemasan berlebihan, dan *overthinking*, terutama terkait upaya mengembalikan kerugian finansial. Sementara itu, tiga informan lainnya menerima pesan film mengenai dampak psikologis, namun tidak mengalaminya secara langsung. Perbedaan pengalaman tersebut menunjukkan bahwa tingkat keterlibatan dan kontrol diri mempengaruhi intensitas dampak psikologis yang dirasakan.

Judi Online Mempengaruhi Finansial Pemain

Pada posisi hegemoni dominan, mayoritas informan menerima secara penuh pesan film bahwa judi online berdampak serius pada aspek finansial, pemain. Judi online dipersepsikan mengganggu stabilitas finansial melalui perilaku menjual aset, berutang, hingga keterkaitan dengan pinjaman online. Temuan ini menunjukkan bahwa karakter Gu Tianzhi dimaknai sebagai representasi realistik korban judi online yang terjebak dalam sistem eksploratif dan berisiko tinggi.

Pada posisi negosiasi, dua informan menerima pesan utama film mengenai bahaya judi online, namun menilai bahwa intensitas dampak yang ditampilkan bergantung pada kendali diri, tingkat keterlibatan, dan kondisi individu. Dampak psikologis, finansial, maupun sosial dianggap tidak selalu terjadi secara ekstrem pada setiap pemain, terutama bagi mereka yang memiliki kesadaran diri dan kontrol terhadap perilaku berjudi.

Penelitian ini tidak menemukan posisi oposisi. Seluruh informan tidak menolak pesan utama film mengenai dampak negatif judi online. Kritik yang muncul terbatas pada aspek dramatik alur cerita yang dinilai dilebih-lebihkan, namun dipahami sebagai strategi naratif untuk memperkuat pesan edukatif film. Ketiadaan oposisi menunjukkan bahwa pesan film *No More Bets* sejalan dengan nilai sosial, norma agama, dan hukum yang berlaku di Indonesia.

Pembahasan

Melalui penelitian ini, peneliti mampu mendapatkan penerimaan pesan oleh informan dengan tipe kebutuhan yang beragam dengan menggunakan adegan film *No More Bets* yang menggambarkan dampak judi online. Hasil dari resepsi yang dilakukan ditemui terdapat dua posisi, yaitu posisi Hegemoni Dominan dan Negosiasi. Berdasarkan pada hasil wawancara yang telah dilakukan kepada 6 informan, mayoritas informan memiliki persamaan dalam memaknai pesan dampak judi online yang digambarkan pada film *No More Bets*. Film *No More Bets* adalah film yang mengangkat isu kejahatan siber seperti penipuan online dan perjudian online. Peneliti menitikberatkan penelitian mengenai dampak judi online yang dialami oleh tokoh Tian, seorang mahasiswa S2 yang terjerat judi online. Tian mengalami dampak sosial, dampak finansial, dan dampak psikologis selama Tian bermain judi online.

Pesan dampak judi online yang dibawa oleh sutradara ingin memperlihatkan akibat dari judi online yang digambarkan melalui tokoh Tian. Bahwa judi online dapat mengganggu aktivitas sehari-hari, judi online membuat emosi pemain tidak stabil sehingga berpotensi menyakiti orang terdekat, judi online mempengaruhi psikologis pemain, dan judi online mengganggu finansial pemain. Mayoritas informan judi online mengetahui bahwa judi online

merupakan hal yang salah dan tidak perlu dicoba. Namun, beberapa informan sudah merasakan keuntungan dari judi online sehingga mereka masih bermain judi online. Selain pengalaman sendiri, pengalaman orang lain dapat dijadikan contoh dalam memaknai dampak dari judi online. Penerimaan pesan dampak judi online yang memiliki banyak persamaan karena mayoritas informan sepakat bahwa judi online merupakan hal yang negatif walaupun mereka pernah mendapatkan keuntungan dari bermain judi online. Bermain judi online juga merupakan hal yang dilarang oleh agama dan hukum yang berlaku di Indonesia. Nilai-nilai agama dan hukum yang kuat di Indonesia dan paparan media mengenai buruknya judi online membuat para informan turut menyetujui bahwa judi online merupakan hal yang buruk dan tidak untuk dicobacoba.

PENUTUP

Simpulan

Film No More Bets tidak hanya berhasil sebagai film yang menghibur dan juga film yang sukses di pasaran domestik maupun internasional. Film No More Bets yang menjadi objek penelitian, telah menjadi media pembelajaran dan edukasi mengenai dampak dari bermain judi online. Melalui teori resepsi yang dikemukakan Stuart Hall, ditemukan berbagai resepsi penerimaan yang dari penonton film No More Bets. Pada penelitian ini terdapat dua kategori penerimaan yaitu Hegemoni Dominan dan Negosiasi. Produksi film ditujukan untuk menyampaikan sebuah pesan melalui adegan film dan dimaknai oleh penonton sebagai khalayak. Dari penelitian ini, mayoritas informan menerima penuh pesan film, mengidentifikasi diri dengan karakter yang ditampilkan, dan menyadari dampak negatif dari judi online. Para informan dengan resepsi Hegemoni Dominan menerima secara penuh pesan dampak dari judi online pada film No More Bets.. Sementara posisi negosiasi menyetujui pesan dampak judi online pada film ini namun ia mengaitkannya dengan pengalaman pribadi dan orang-orang di sekitarnya yang bermain judi online. Tidak ada posisi oposisi dalam penelitian ini. Hal ini disebabkan oleh judi online yang sudah dianggap negatif oleh masyarakat Indonesia melalui nilai agama dan hukum yang berlaku di Indonesia.

Saran

Sebagai mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Negeri Surabaya, peneliti menyarankan dalam penyusunan skripsi ini bahwa bagi pentingnya bagi kita semua untuk mengingatkan dampak dari judi online dan menjadikan film No More Bets sebagai sebuah contoh agar dapat perlahaan sadar dan meninggalkan praktik judi online. Mahasiswa sebagai agen intelektual dan agen perubahan sejatinya mendorong masyarakat untuk ikut serta mengetahui bahaya judi online. Pemerintah pun wajib menyediakan banyak lapangan kerja, agar tidak ada lagi masyarakat yang terjerumus ke dalam praktik judi online dengan alasan kemiskinan. Insan perfilman diharapkan untuk lebih giat mengangkat isu judi online dalam waktu dekat semoga ada produser dan sutradara yang terinspirasi untuk membuat film mengenai judi online dengan latar belakang Indonesia agar dapat diterima oleh masyarakat Indonesia. Sebagai masyarakat umum pun perlu kritis dan memperbanyak literasi fisik maupun digital, serta tetap waspada terhadap iklan-iklan judi online yang bertebaran di aplikasi atau website yang terkena blokir pemerintah. Saran selanjutnya sebagai sesama peneliti yaitu kepada para peneliti selanjutnya yang menjadikan tugas akhir ini sebagai referensi. Agar memperluas cakupan latar belakang para informan, rentang usia yang beragam, atau wilayah yang berbeda, karena variabel yang berbeda akan menghasilkan pendapat yang lebih beragam sehingga literatur mengenai judi online di Indonesia semakin banyak dan semakin terperinci. Pada akhirnya Film No More Bets layak ditonton sebagai film edukasi terhadap dampak dari judi online dan bukan hanya sebagai film hiburan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariyaningsih, S., Andrianto, A. A., Kusuma, A. S., & Rezi. (2023). Korelasi kejahatan siber dengan percepatan digitalisasi di Indonesia. *Justisia: Jurnal Ilmu Hukum*, 5.
- Bakhtiar, S. H., & Adilah, A. N. (2024). Fenomena judi online: Faktor, dampak, dan pertanggungjawaban hukum. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 1016–1026.

- CNN Indonesia. (2024). Pemain judi online di Indonesia capai 8,8 juta, mayoritas anak muda. Diambil dari <https://www.cnnindonesia.com>
- Creswell, J. W. (2009). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. Thousand Oaks: SAGE Publications.
- Effendy, O. U. (2009). *Ilmu komunikasi: Teori dan praktik*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Fathurokhmah, F. (2024). *Metodologi penelitian komunikasi kualitatif*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hadi, I. P., Wahjudinata, M., & Indrayani, I. I. (2021). *Komunikasi massa*. Pasuruan: CV Penerbit Qiara Media.
- Kementerian Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi. (2025). Judol dan pinjol ilegal, dua entitas pengancam generasi muda di era digital. Diambil dari <https://www.menpan.go.id>
- Moleong, L. J. (2014). *Metodologi penelitian kualitatif* (Edisi revisi). Jakarta: PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyana, D. (2009). *Ilmu komunikasi: Suatu pengantar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- RSJ Menur. (2025). Kecanduan judi online: Fakta dari RS Menur. Diambil dari <https://rsmenur.jatimprov.go.id>
- TEMPO. (2025). Angka perceraian akibat judi online meningkat. Diambil dari <https://www.tempo.co>
- Wiryanto. (2004). *Pengantar ilmu komunikasi*. Jakarta: Grasindo.
- Yuditha, F. (2024). Sinopsis film *No More Bets* di Netflix: Penipuan berkedok lowongan kerja bergaji besar. Diambil dari <https://jurnalgaya.pikiran-rakyat.com>