

## Fenomena Iklan Judi Online Pada Platform Digital Generasi Z Di Indonesia

**Khresna Adityo Fathor<sup>1</sup>, Fauzan Putra Gani<sup>1</sup>, Mohamad Zein Saleh<sup>1</sup>**

Program Studi Manajemen, Universitas Pembangunan Jaya, Indonesia

Email: <sup>1</sup>[khresna.adityofathor@student.upj.ac.id](mailto:khresna.adityofathor@student.upj.ac.id), <sup>2</sup>[fauzan.putragani@student.upj.ac.id](mailto:fauzan.putragani@student.upj.ac.id),

<sup>3</sup>[zein.saleh@upj.ac.id](mailto:zein.saleh@upj.ac.id)

**Abstract:** Advertising is a communication tool intended to promote goods and services. Advertising through digital platforms such as social media and internet users who are often called influencers is a new mechanism for marketing products and services. This new mechanism creates convenience in advertising, including illegal advertising such as online gambling advertisements. The research was conducted based on the increasing phenomenon of online gambling advertising on digital platforms which are often used by generation Z. The method used in this research was literature study and literature review. It is hoped that this research can explain in detail the phenomenon of online gambling advertising on generation Z digital platforms in Indonesia.

**Keywords:** Advertising, Online Gambling, Generation Z, Advertising Technology, Smartphone Users

**Abstrak:** Periklanan merupakan salah satu alat komunikasi yang ditujukan untuk mempromosikan barang dan jasa. Periklanan melalui platform digital seperti sosial media dan pengguna internet yang sering disebut dengan influencer merupakan mekanisme baru untuk memasarkan produk dan jasa. Mekanisme baru ini menciptakan suatu kemudahan dalam periklanan, termasuk iklan ilegal seperti iklan perjudian online. Penelitian dilakukan berdasarkan fenomena iklan judi online yang meningkat pada platform digital yang sering digunakan oleh generasi Z. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi literatur dan kajian pustaka. Penelitian ini diharapkan dapat menjelaskan secara rinci terkait fenomena iklan judi online pada platform digital generasi Z di Indonesia.

**Kata Kunci:** Iklan, Judi Online, Generasi Z, Teknologi Periklanan, Pengguna Smartphone

### PENDAHULUAN

Pada zaman yang modern pastinya semua orang mempunyai alat komunikasi yang bernama *smartphone* (ponsel pintar). Setiap orang pasti memiliki keinginan untuk mempunyai *smartphone* bukan hanya untuk memenuhi kebutuhan tetapi juga agar bisa berkomunikasi bersama teman, sahabat, dan keluarga. Banyaknya fitur yang dimiliki oleh *smartphone* itu juga mendorong kemauan orang untuk semakin ingin memiliki *smartphone* yang bertujuan untuk mempermudah aktivitas. *Smartphone* juga sebagai alat yang menunjang penampilan yang bisa ditunjukkan kepada masyarakat sekitar bila kita sudah mengikuti tren modern pada zaman sekarang (Lingkan Mokoagouw et al., 2016).

Untuk mengoperasikan *smartphone* pastinya kita membutuhkan jaringan internet, internet adalah wujud dari perpaduan jaringan komputer-komputer dunia, internet perlu juga dipandang serius sebagai gudang informasi. Internet menjadi salah satu sumber dayainformasi yang sangat potensial untuk mempermudah sistem kehidupan (Trafena Talika, 2016). Penggunaan internet di Indonesia saat ini telah menjadi salah satu bagian kehidupan masyarakat Indonesia, hal ini dapat di buktikan pada jumlah pengguna internet di Indonesia per Januari tahun 2023 mencapai angka 213 juta. Jumlah tersebut jika dibandingkan dengan

Received: Oktober 29, 2023; Accepted: Desember 20, 2023; Published: Maret 30, 2024

\* Khresna Adityo Fathor, [khresna.adityofathor@student.upj.ac.id](mailto:khresna.adityofathor@student.upj.ac.id)

jumlah penduduk Indonesia yang tercatat pada Badan Pusat Statistik (BPS) pada awal tahun 2023 mencapai angka 278,8 juta jiwa, berarti pengguna internet di Indonesia mencapai 77% dari total jumlah penduduk Indonesia (Annur, 2023).

Berdasarkan data yang di ambil dari web Goodstats di kutip oleh Adisty Naomi (2022). Penggunaan *smartphone* di indonesia paling banyak di usia 20 – 29 atau bisa di sebut sebagai generasi Z sebesar 75,95%,di lanjutkan dengan usia 30-49 sebesar 68,34, dan yang paling sedikit di usia 50-79 sebesar 50,79%. Generasi memiliki banyak fariasi seperti generasi boomer, generasi x, genrasi y, dan yang di teliti saat ini yaitu generasi z. Sebelum masuk kepenjelasan generasi z, saya ingin menjelaskan beberapa generasi yang menetapkan generasi diam bagi orang-orang kelahiran tahun 1928 - 1945, generasi boomer kelahiran tahun 1946 - 1964, generasi kelahiran tahun 1965 – 1980, generasi Y biasanya disebut sebagai generasi milenial yang kelahiran tahun 1981 - 1996, dan generasi Z atau biasan disebut generasi pasca-milenial kelahiran pada tahun 1997 – setelahnya (Gentilviso & Aikat, 2019)

Dengan adanya fenomena tersebut membantu memajukan dan mengembangkan mekanisme baru pada banyak bidang digital, salah satunya ada pada bidang pemasaran produk dan jasa. Mekanisme baru ini berupa iklan melalui platform digital, sosial media dan pengguna internet yang sering disebut dengan influencer. Pengguna internet bukan hanya menjadi konsumen konten iklan dari pemasar saja, tetapi mereka juga merupakan pembuat konten dan penyalur yang berbagi konten iklan melalui akun sosial media mereka (Rossi & Nairn, 2022).

Mekanisme baru tersebut membuka potensi peluang akan periklanan yang sulit dilaksanakan dengan menggunakan iklan organik seperti tv dan baliho, iklan yang sangat marak saat ini pada platform digital yaitu iklan judi online. Periklanan judi online fokus pada platform digital sosial media terkhususnya pada platform sosial media seperti instagram dan facebook. Kementrian kominfo mengatakan total konten iklan judi yang di temukan melalui platform sosial media seperti facebook dan instagram sebanyak 171.426 konten. Pada sumber data yang sama konten iklan judi online yang di temukan pada platform digital dari Januari 2023 hingga Oktober 2023 mencapai 607.064 konten yang tersebar (Novina Putri Bestari, 2023).

Dengan berdasarkan latar belakang tersebut, penulis memilih judul “ Fenomena Iklan Judi Online Pada Platform Digital di Indonesia”. Dengan adanya judul penelitian ini peneliti akan memfokuskan penelitian pada dampak apa saja yang dihasilkan oleh fenomena ini.

## KAJIAN TEORI

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa revolusi dalam interaksi sosial. Meningkatnya kemudahan dalam menggunakan Internet telah disalahgunakan oleh masyarakat untuk bermain judi online. Saat ini, permainan judi dapat menggunakan sarana dunia maya yakni memanfaatkan jaringan internet sehingga permainan judi dilakukan secara online. Dalam permainan judi online tidak hanya memikirkan keuntungan saja tetapi harus mahir dalam menjalankan strategi permainan judi online. Dalam hal pembayaran juga sudah menggunakan sarana online. Orang yang menjadi pemenang dalam permainan judi online menerima uang dengan bentuk transaksi elektronik misalnya dengan mengirim lewat M-Banking. (Indonesian Jurnal of Criminal Law and Criminology, Vol. 3, Issue. 3, 2022)

Periklanan merupakan salah satu alat komunikasi yang ditunjukkan untuk mempromosikan barang dan jasa. Iklan yang mampu mempersuasi konsumen dan dapat memberikan informasi yang dapat diterima masyarakat luas, merupakan iklan yang sempurna yang sesuai dengan tujuan utama iklan yaitu membujuk konsumen untuk menggunakan dan membeli produk tersebut (Prisiela et al., 2021).

Dalam dunia periklanan selalu di iringi sebanding dengan perkemabangan teknologi, pada saat ini mekanisme periklanan terbaru adalah melalui sosial media yang sering di kenal dengan istilah *social media Ads*. Meningkatnya penggunaan iklan pada sosial media ini bisa dilihat dari pengeluaran global untuk promosi pada sosial media yang pada tahun 2017 sejumlah \$ 51 miliar US Dollar menjadi tiga kali lipatnya pada tahun 2021 sejumlah \$183 miliar US dollar dan di prediksi akan terus meningkat sampai ke angka \$385 miliar US dollar pada tahun 2027 (Rossi & Nairn, 2022).

Perjudian merupakan hal yang dilarang di Indonesia dan memiliki konsekuensi bagi siapa yang melanggarnya sesuai yang tertera pada KUHP pasal 303 ayat 1-3. Perjudian juga dilarang pada agama islam dimana di indonesia merupakan negara dengan penduduk mayoritas islam (Sagala, 2022). Berbeda dengan perjudian di negara barat yang bebas mengiklankan dimana saja dan menspori acara olahraga besar seperti liga sepak bola (Johnston & Bourgeois, 2015).

Dengan dibantu teknologi perjudi sekarang bisa lebih mudah untuk melakukan perjudian, hanya dengan duduk santai didepan gawai yang terkoneksi dengan internet masyarakat bisa memainkan permainan haram tersebut (Zurohman et al., 2022). Berbeda dengan negara yang memperbolehkan perjudian, dimana perjudi di negara negara tersebut beralih dari perjudian konvensional ke perjudian online yang dikarenakan promosi judi online pada platform digital global (Hing et al., 2014).

Ada beberapa aplikasi judi online yang bisa di gunakan, salah satunya Higgs Domino, di mana aplikasi tersebut dapat digunakan untuk bermain game judi online. Menurut Ulasan.co, penelusuran yang dilakukan oleh tim ulasan menghasilkan banyak tanggapan dari berbagai sumber, termasuk siswa dan karyawan. Salah satu contohnya adalah siswa di salah satu universitas di Kota Tanjung pinang yang mengklaim bermain game online kebanyakan untuk hiburan. Faktor teman adalah ketertarikannya terhadap permainan judi Higgs Domino online ini. Dia mengatakan dia bisa menghabiskan hingga Rp70.000 per transaksi (Supratama et al., 2022).

Di negara Indonesia sendiri perjudian konvensional dilakukan dengan diam diam dan rahasia, berbeda dengan dengan perjudian online yang minim pengawasan dan penjarangan para pelaku tindak pidana perjudian. Bahkan karena kemudahan akses tersebut ada beberapa mahasiswa dan masyarakat yang menjadikan perjudian online sebagai tempat mencari uang saku dan mata pencaharian utama (Makarin & Astuti, 2023).

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian kali ini adalah metode penelitian kualitatif. Metode penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan pendekatan induktif. Penelitian kualitatif mengkonstruksi realitas sosial dan berfokus pada intepretasi dan peristiwa-peristiwa atau kejadian itu sendiri bukan pada variabel variabel (Murdiyanto, 2020).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Melalui data yang didapat melalui PPAATK diketahui jumlah masyarakat Indonesia yang telah mengikuti permainan judi online sejak 2017 hingga 2022 berjumlah 2,7 juta orang (Kencana, 2023). Mengambil data dari PPAATK yang di lansir CNN Indonesia pada September 2023 jumlah transaksi perputaran uang pada judi online dari tahun 2017 sampai 2022 mencapai 190 triliun rupiah dimana pada tahun 2022 mencapai nilai tertinggi yaitu 104.4 triliun (Muhamad, 2023). Peningkatan ini di dukung banyak faktor termasuk iklan promosi judi online yang jumlahnya makin meningkat pada platform digital dari tahun 2017 hingga tahun 2022. Faktor lain yang mendukung meningkatnya penjudi online di Indonesia adalah iklan promosi judi online yang memperlihatkan kemudahan dan bonus yang besar pada iklannya memiliki pengaruh yang lebih besar dari pada iklan biasa (Solé et al., 2017).

Menurut buku yang ditulis Djoko Suwarno yang berjudul “Perzpektif- Social and Technological Outlooks on Life” Generazi Z sudah terbiasa dengan gadgets atau aplikasi dan

pada umumnya kurang sabar dan menyukai hal instan. Perlu diketahui generasi Z merupakan masyarakat Indonesia yang mendominasi dalam penggunaan *smartphone*. Iklan yang menunjukkan kemudahan dalam mendapatkan keuntungan melalui perjudian online pasti akan memikat minat dari masyarakat terkhususnya masyarakat generasi Z.

## KESIMPULAN

Secara keseluruhan, temuan para ahli di atas menyebutkan bahwa kemajuan teknologi, terutama di kalangan Gen Z yang sering menggunakan *smartphone* dan internet, bertanggung jawab atas fenomena iklan judi online di Indonesia. Hasilnya sangat nyata itu menciptakan peluang besar untuk perjudian online dan menimbulkan tantangan serius terkait nilai-nilai moral, perilaku masyarakat, dan regulasi. Untuk mengatasi dampak negatif ini dan melindungi masyarakat dari risiko perjudian online yang tidak terkendali, diperlukan tindakan serius dari berbagai pihak.

## REFERENCE

- Annur, C. M. (2023). Pengguna Internet di Indonesia Tembus 213 Juta Orang Hingga Awal 2023. *Databooks*, 1–2. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/09/20/pengguna-internet-di-indonesia-tembus-213-juta-orang-hingga-awal-2023>
- Hing, N., Cherney, L., Blaszczynski, A., Gainsbury, S. M., & Lubman, D. I. (2014). Do advertising and promotions for online gambling increase gambling consumption? An exploratory study. *International Gambling Studies*, 14(3), 394–409. <https://doi.org/10.1080/14459795.2014.903989>
- Johnston, M. A., & Bourgeois, L. R. (2015). Third-person perceptions of gambling sponsorship advertising. *Sport, Business and Management: An International Journal*, 5(5), 413–434. <https://doi.org/10.1108/SBM-04-2015-0015>
- Kencana, M. R. B. (2023). 2,7 Juta Orang Indonesia Main Judi Online, Mayoritas Pelajar dan Ibu Rumah Tangga. *Liputan 6*. <https://www.liputan6.com/bisnis/read/5406813/27-juta-orang-indonesia-main-judi-online-mayoritas-pelajar-dan-ibu-rumah-tangga>
- Makarim, A. A., & Astuti, L. (2023). Faktor yang Mempengaruhi Mahasiswa Melakukan Perjudian Online. *Indonesian Journal of Criminal Law and Criminology (IJCLC)*, 3(3), 180–189. <https://doi.org/10.18196/ijclc.v3i3.17674>
- Muhamad, N. (2023). Tren Judi Online di Indonesia Terus Meningkat, Nilainya Tembus Rp100 T pada 2022. *Https://Databoks.Katadata.Co.Id/, September*, 1. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/09/27/tren-judi-online-di-indonesia-terus-meningkat-nilainya-tembus-rp100-t-pada-2022>
- Murdiyanto, E. (2020). Metode Penelitian Kualitatif (Sistematika Penelitian Kualitatif). In *Yogyakarta Press*. [http://www.academia.edu/download/35360663/METODE\\_PENELITIAN\\_KUALIT\\_AIF.docx](http://www.academia.edu/download/35360663/METODE_PENELITIAN_KUALIT_AIF.docx)

- Novina Putri Bestari. (2023). *Facebook-Instagram Sarang Judi Online; Kominfo Beberkan Data*. CNBC Indonesia. <https://www.cnbcindonesia.com/tech/20231020065912-37-482143/facebook-instagram-sarang-judi-online-kominfo-beberkan-data>
- Prisiela, J. D., Luik, J. E., & Tjahjo, J. D. W. (2021). Efektivitas Iklan Shopee Edisi ‘Main Shopee Tanam, Menang THR 10 Milyar’ di YouTube pada Masyarakat Surabaya. *Jurnal E-Komunikasi*, 9(2), 9. <http://publication.petra.ac.id/index.php/ilmu-komunikasi/article/view/11481>
- Rossi, R., & Nairn, A. (2022). New Developments in Gambling Marketing: the Rise of Social Media Ads and Its Effect on Youth. *Current Addiction Reports*, 9(4), 385–391. <https://doi.org/10.1007/s40429-022-00457-0>
- Sagala, S. (2022). Jurnal Pendidikan dan Konseling. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 1349–1358.
- Solé, G., Gonzalez, L., & Griffiths. (2017). Online gambling advertising and the Third-Person Effect: A pilot study. *International Journal of Cyber Behavior, Psychology and Learning*, 4, 9–15.
- Suwarno, D., & Rahutami, A. I. (2018). Perzpektif- Social and Technological Outlooks on Life “Sebuah Asa Generasi Untuk Generasi.” In ... *Social and Technological Outlooks on Life* (Issue January). [http://repository.unika.ac.id/17593/1/Perzpektif- Social and Technological Outlooks on Life.pdf](http://repository.unika.ac.id/17593/1/Perzpektif-Social-and-Technological-Outlooks-on-Life.pdf)
- Zurohman, A., Astuti, T. M. P., & Sanjoto, T. B. (2022). Dampak Fenomena Judi Online terhadap Melemahnya Nilai-nilai Sosial pada Remaja (Studi di Campusnet Data Media Cabang Sadewa Kota Semarang) Achmad. *Journal of Educational Social Studies*, 2(1), 156–162. <https://doi.org/10.29313/bcsms.v2i1.390>