

KONSTRUKSI REALITAS ANCAMAN JUDI ONLINE DALAM VIDEO “STOP!!! JUDI ONLINE, SLOT!” DI KANAL YOUTUBE ICHWANS Cout (ANALISIS WACANA KRITIS MODEL TEUN A. VAN DIJK)

THE CONSTRUCTION OF THE REALITY OF THE THREAT OF ONLINE GAMBLING IN THE VIDEO “STOP!!! ONLINE GAMBLING, SLOT!” ON THE YOUTUBE CHANNEL ICHWANS Cout (CRITICAL DISCOURSE ANALYSIS OF TEUN A. VAN DIJK’S MODEL)

Ahmad Zulkarnain^{1*}, Mokhammad Sultan Revalino², Rifma Ghulam Dzaljad³

^{1*,2,3} Ilmu Komunikasi, Universitas Muhammadiyah Prof Dr Hamka, Jakarta, Indonesia

Email: zulkarnaineon@gmail.com, sultanbjirr2@gmail.com, rifmaghulam@uhamka.ac.id

ARTICLE INFO

Article history:

Received February 27, 2026

Revised March 10, 2026

Accepted April 10, 2026

Available online April 15, 2026

Kata Kunci:

konstruksi realitas, ancaman judi online, video YouTube, analisis wacana kritis, Teun A. van Dijk

Keywords:

construction of reality, threats of online gambling, YouTube videos, critical discourse analysis, Teun A. van Dijk

ABSTRAK

Penelitian ini menganalisis bagaimana video pendek YouTube “STOP!!! JUDI ONLINE, SLOT!” dari kanal @ichwanscout mengonstruksi realitas mengenai bahaya judi online di Indonesia. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan analisis wacana kritis Teun A. van Dijk dan analisis semiotika Roland Barthes untuk mengkaji dimensi teks, kognisi sosial, dan konteks sosial dalam video tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa video membingkai judi online sebagai jebakan yang merusak melalui kisah seorang mantan pecandu, yang diperkuat oleh unsur naratif, visual, dan simbolik. Video ini menyoroti dampak finansial, psikologis, dan sosial dari perjudian, sekaligus menegaskan bahwa judi online dapat menghancurkan tanggung jawab serta kepercayaan dalam keluarga. Dengan demikian, video ini tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media edukasi dan pencegahan yang efektif untuk meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap bahaya judi online di ruang digital.

ABSTRACT

This study analyzes how the YouTube short video “STOP!!! JUDI ONLINE, SLOT!” by @ichwanscout constructs the reality of the dangers of online gambling in Indonesia. Using a qualitative approach with Teun A. van Dijk’s critical discourse analysis and Roland Barthes’ semiotics, the study examines the text, social cognition, and social context of the video. The findings show that the video presents online gambling as a destructive trap through the story of a former addict, supported by narrative, visual, and symbolic elements. It highlights the financial, psychological, and social consequences of gambling while reinforcing the message that gambling can destroy family responsibility and trust. Overall, the video serves not only as entertainment but also as an effective digital tool for raising public awareness and preventing online gambling.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi komunikasi di era digital telah membawa perubahan fundamental dalam cara masyarakat berinteraksi, berkolaborasi, dan mengakses informasi secara global. Kemajuan teknologi digital memiliki korelasi yang sangat erat dengan bidang komunikasi, di mana transformasi ini tidak hanya memberikan kemudahan bagi masyarakat dalam menjalankan berbagai aktivitas sehari-hari, tetapi juga mendorong digitalisasi di berbagai sektor kehidupan (Hartono et al., 2025). Sebagaimana diungkapkan oleh Ramadhani & Jatnika (2025), pesatnya perkembangan teknologi digital memberikan dampak signifikan terhadap dinamika interaksi sosial, mencakup perubahan pola komunikasi, pengaruh media sosial terhadap pembentukan identitas, hingga pergeseran fokus pada

hubungan interpersonal. Lebih lanjut, Sabarofek & Mutiarin (2026) menjelaskan bahwa media sosial telah mengubah pola komunikasi dalam masyarakat digital, yang bergeser dari interaksi tradisional menuju komunikasi berbasis jaringan dan partisipatif.

Di tengah transformasi digital tersebut, media sosial dan platform berbasis video telah berkembang menjadi ekosistem komunikasi dinamis yang mendorong partisipasi, memperkuat konektivitas sosial, dan membentuk kembali budaya digital. Sebagai platform berbagi video, YouTube muncul sebagai media sosial berbasis video yang sangat populer dengan statistik internal yang menunjukkan basis pengguna aktif bulanan melebihi satu miliar (Hartono et al., 2025). YouTube tidak lagi berfungsi sekadar sebagai medium penyampaian informasi, tetapi juga sebagai arena di mana berbagai isu sosial dikemas, dinegosiasikan, dan dikontestasikan. Seperti yang dikemukakan Hudah & Farez (2026), media tidak sekadar berfungsi sebagai alat untuk menyebarkan informasi, tetapi juga menjadi bagian dari sistem ekonomi-politik global yang memproduksi, mendistribusikan, dan menamankan nilai-nilai tertentu di ruang publik.

Salah satu fenomena yang semakin mengkhawatirkan di ruang digital adalah maraknya praktik perjudian online. Judi online merupakan permainan yang dilakukan menggunakan uang sebagai taruhan dengan ketentuan permainan serta jumlah taruhan yang ditentukan oleh pelaku perjudian online serta menggunakan media elektronik dengan akses internet sebagai perantara (Jadidah et al., 2023). Di era disrupsi digital ini, perjudian terus eksis dalam dunia maya yang dapat dijangkau dengan mudah melalui berbagai situs web di internet (Oktavianti & Shara, 2026). Kemudahan akses dan beragam bentuk promosi telah membuat judi online semakin populer di kalangan masyarakat, tidak mengenal batas usia maupun status sosial (Nadhifa et al., 2024; Jadidah et al., 2023). Data yang dirilis oleh berbagai lembaga menunjukkan tingkat partisipasi yang mengkhawatirkan. Berdasarkan survei dari DroneEmprint, Indonesia memimpin sebagai negara dengan jumlah pemain judi online terbanyak di dunia, dengan jumlah mencapai 201.122 orang dengan total perputaran uang dari judi online mencapai Rp327 triliun (Hartono et al., 2025). Menurut Kementerian Komunikasi dan Informatika, kegiatan perjudian online telah menyebabkan banyak kerugian bagi masyarakat, dengan data PPAK menunjukkan bahwa sebanyak 191.380 anak di rentang usia 17–19 tahun terlibat dalam judi online dengan 2,1 juta transaksi mencapai Rp282 miliar (Nadhifa et al., 2024). Bahkan, sebanyak 1.160 anak berusia kurang dari 11 tahun diketahui telah melakukan 22.000 transaksi judi online dengan nilai transaksi sekurangnya Rp3 miliar (Nadhifa et al., 2024).

Dampak dari fenomena judi online sangat luas dan multidimensi. Dari perspektif psikologis, judi online dapat menyebabkan kecanduan, gangguan kecemasan, depresi, dan penurunan konsentrasi belajar (Nursari et al., 2025). Kecanduan judi online membuat pelaku mengalami tekanan emosional, perasaan putus asa, dan bahkan isolasi sosial akibat menarik diri dari interaksi sehat dengan lingkungan sekitar (Nursari et al., 2025). Studi Gainsbury (2015) menegaskan bahwa Internet gambling memiliki fitur unik yang dapat menimbulkan risiko tambahan, terutama bagi populasi rentan, karena ketersediaannya yang konstan, akses mudah, dan kemampuan untuk bertaruh secara tidak terputus di ruang privat. Gangguan psikologis ini juga dapat memicu perilaku impulsif, penurunan kemampuan mengambil keputusan, serta menurunnya prestasi akademik dan motivasi hidup (Nursari et al., 2025).

Dari sisi sosial, kecanduan judi online menyebabkan keretakan hubungan sosial, baik dalam keluarga maupun pertemanan. Waktu yang dihabiskan untuk berjudi menggantikan waktu untuk berinteraksi sosial, sehingga pelaku cenderung menjadi antisosial dan menarik diri dari lingkungan (Nursari et al., 2025). Penelitian menunjukkan bahwa konflik keluarga, kehilangan kepercayaan, dan penurunan kualitas hubungan sosial menjadi konsekuensi nyata dari kecanduan ini (Nursari et al., 2025; Jadidah et al., 2023). Sementara dari sisi ekonomi, banyak korban judi online mengalami kebangkrutan, utang menumpuk, bahkan kehilangan aset berharga (Nursari et al., 2025). Salma et al. (2025) menambahkan bahwa judi online sering diasosiasikan dengan berbagai perilaku buruk di Indonesia, termasuk kebiasaan berhutang, hubungan yang rusak, hingga kasus kriminal. Bahkan, judi online telah bertransformasi menjadi patologi ekonomi digital yang mengancam stabilitas finansial dan moralitas masyarakat Indonesia.

Menghadapi ancaman tersebut, berbagai pihak menggunakan media digital, khususnya YouTube, untuk mengedukasi dan mencegah masyarakat dari bahaya judi online. Konten-konten yang membahas bahaya judi online bertujuan untuk memberikan pemahaman yang lebih baik kepada audiens mengenai risiko, dampak, dan cara menghindari praktik tersebut. Strategi pencegahan melalui penguatan literasi digital menjadi kunci dalam menanggulangi kejahatan sosial ini, karena literasi digital yang adaptif terbukti berpengaruh signifikan dalam mengurangi risiko terpapar konten perjudian online serta meningkatkan kemampuan kritis terhadap informasi digital (Usman et al., 2026).

Akun YouTube @ichwanscout pernah mengunggah film pendek berjudul "STOP!!! JUDI ONLINE, SLOT!" yang berbicara tentang bahaya judi online, meskipun tidak secara khusus dirancang untuk memberikan edukasi anti-judi. Meskipun hanya satu konten dan ditonton sekitar 225 ribu kali

selama penelitian, video ini menjadi objek kajian yang menarik karena, berbeda dengan konten hiburan lainnya di kanal tersebut, itu secara eksplisit mengkonstruksi wacana pencegahan judi online melalui pendekatan naratif dan visual yang unik. Keberadaan video ini menunjukkan bahwa topik perjudian internet telah menarik perhatian bukan hanya kanal pendidikan, tetapi juga oleh pembuat konten dari berbagai genre, sehingga memperkuat wacana pencegahan di internet. Sebagaimana ditunjukkan oleh Hartono et al. (2025) dalam penelitiannya terhadap konten YouTube Dolewak “Bahaya Judi Slot”, analisis wacana kritis dapat mengungkap makna tersembunyi, ideologi, serta strategi komunikasi yang digunakan pembuat konten dalam membentuk persepsi audiens terhadap dampak negatif dari kecanduan judi.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Budiawan et al. (2025) tentang representasi media terhadap judi online di Kompas.com, media online memainkan peran penting dalam membentuk wacana publik dengan menekankan aspek hukum dan moral serta menawarkan berbagai perspektif yang membongkai masalah ini. Selain menyampaikan pesan secara langsung, media juga dapat memengaruhi pemahaman audiens tentang fenomena sosial melalui penggunaan bahasa, pembingkai, dan elemen diskursif lainnya.

Meskipun banyak penelitian telah dilakukan mengenai judi online, sebagian besar kajian lebih banyak berfokus pada dampak sosial, hukum, atau perilaku pengguna (Jadidah et al., 2023; Nursari et al., 2025; Nadhifa et al., 2024; Nikmatullah & Ekawati, 2024). Penelitian tentang bagaimana pesan pencegahan judi online dibangun melalui konten YouTube—khususnya dengan memperhatikan konstruksi bahasa, visual, dan narasi yang digunakan dalam konten edukasi—masih terbatas. Nikmatullah & Ekawati (2024) telah mengkaji wacana pesan singkat iklan judi online dengan pendekatan pragmatik fungsional, namun penelitian tersebut berfokus pada iklan penawaran judi, bukan konten pencegahan. Hartono et al. (2025) telah menganalisis wacana kritis konten YouTube Dolewak tentang bahaya judi slot, namun dengan objek dan kanal yang berbeda.

Penelitian ini hadir untuk mengisi celah tersebut dengan menganalisis bagaimana konstruksi wacana pencegahan judi online dibangun dalam video YouTube “STOP!!! JUDI ONLINE, SLOT!” pada kanal @ichwanscout. Berbeda dengan penelitian-penelitian terdahulu yang banyak mengkaji pemberitaan atau dampak judi online, penelitian ini berfokus pada pembentukan wacana pencegahan dalam konten video YouTube dengan pendekatan analisis wacana kritis. Penelitian ini penting dilakukan karena konten digital memiliki peran strategis dalam membentuk pemahaman masyarakat terhadap isu sosial (Hartono et al., 2025; Budiawan et al., 2025). Dengan memahami bagaimana pesan pencegahan judi online dikonstruksi, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai peran media digital dalam membangun kesadaran masyarakat terhadap bahaya judi online, sekaligus memperkaya literatur studi komunikasi digital dan media sosial di Indonesia.

METODE PENELITIAN




Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode analisis wacana kritis model Teun A. van Dijk untuk mengungkap konstruksi wacana pencegahan judi online dalam video pendek berjudul “STOP!!! JUDI ONLINE, SLOT!” di kanal YouTube @ichwanscout yang memiliki 225 ribu penayangan. Video ini dipilih karena secara eksplisit mengangkat isu bahaya judi online dengan narasi dan visual yang khas. Analisis dilakukan melalui tiga dimensi, yaitu dimensi teks (struktur makro, superstruktur, dan mikro seperti semantik serta retorika), dimensi kognisi sosial (ideologi pembuat konten dan respons audiens di kolom komentar), serta dimensi konteks sosial (kondisi faktual masyarakat dan regulasi di Indonesia). Pengumpulan data dilakukan melalui observasi digital dengan pemutaran video berulang, transkripsi dialog, tangkapan layar adegan penting, serta pengumpulan komentar publik dan studi literatur pendukung. Data yang terkumpul dianalisis melalui proses identifikasi, klasifikasi, dan penafsiran berdasarkan kerangka tiga dimensi Van Dijk. Untuk menjamin keabsahan data, penelitian ini menerapkan triangulasi sumber dengan membandingkan temuan dari video terhadap berbagai literatur dan pemberitaan media terkait fenomena judi online di Indonesia.


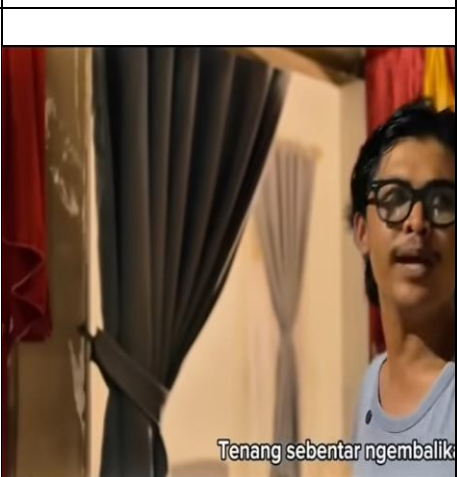

HASIL DAN PEMBAHASAN


Selama penyelidikan ini, video berjudul “STOP!!! JUDI ONLINE, SLOT!” yang diunggah di kanal YouTube @ichwanscout telah menerima 226 ribu tontonan. Video ini menceritakan bahaya perjudian online, terutama permainan slot, dengan menggunakan pendekatan sinematik dengan struktur flashback yang menggambarkan siklus kecanduan seorang pria bernama Aminnoger. Menurut hasil observasi digital, video ini menampilkan tujuh adegan dengan alur yang menggambarkan proses seseorang terjerumus ke dalam judi online, dari awal kemenangan hingga kerugian finansial, psikologis, dan sosial. Pembahasan dalam bab ini akan diuraikan berdasarkan tiga dimensi analisis wacana kritis model Teun A. van Dijk, yaitu dimensi teks, dimensi kognisi sosial, dan dimensi konteks sosial, serta

diperkuat dengan analisis semiotika Roland Barthes untuk mengungkap makna denotasi, konotasi, dan mitos yang terkandung dalam konten video.

Tinjauan Adegan Video “STOP!!! JUDI ONLINE, SLOT!” pada Kanal @ichwanscout

Scene	Gambar	Menit	Deskripsi	Analisis
1		00:00:09 – 00:00:22	Adegan pembuka (masa kini). Seorang pria sedang bermain slot dengan antusias. Pak Ammi muncul dan berkata: “Omongan abang ye udah saya omongkan dua tahun yang lalu.” Ini berarti ucapan orang itu sama persis dengan ucapan Ammin dulu saat ia masih kecanduan judi	Adegan ini memperkenalkan Ammin sebagai mantan pecandu yang berbicara dari pengalaman pribadi. Ammin adalah “bukti hidup” bahwa judi menghancurkan kehidupan.
2		00:00:23 – 00:01:15	Flashback: Ammin datang ke bank untuk membuka tabungan. Petugas bank menanyakan sumber penghasilan. Ammin berbohong dengan mengatakan “banyak proyek” dan “PT” sambil tertawa geli.	Adegan ini menunjukkan bagaimana pelaku judi menyembunyikan sumber penghasilan ilegalnya melalui kebohongan di hadapan institusi formal.
3		00:01:16 – 00:01:48	Flashback: Adegan montase. Ammin menyetor uang hasil slot ke bank, lalu menariknya lagi untuk deposit, menang, setor lagi, dan seterusnya. Ia berseru “Slot mengubah hidupku” dan tertawa histeris.	Adegan ini menggambarkan siklus kecanduan yang tak berujung, di mana pelaku merasa uangnya tak pernah habis dan terjebak dalam ilusi kesuksesan.

4	 <p>bapak akan dapat persen</p>	00:01:49 – 00:02:56	Flashback: Ammin kalah besar dan panik. Ia datang ke bank untuk mengajukan pinjaman. Petugas bank menolak karena usaha slot ilegal dan melanggar hukum. Ammin menawarkan “sepuluh persen” kepada petugas.	Adegan ini menjadi titik balik narasi, menunjukkan bahwa judi berujung pada kerugian finansial dan upaya nekat yang melanggar etika.
5	 <p>Tenang sebentar ngembalik</p>	00:02:57 – 00:04:45	Flashback: Adegan di rumah. Istri Ammin (dipanggil “dedek”) memegang gelang emas dan berkata: “Pak jangan Pak, ini untuk persalinan dedek nanti Pak.” Ammin merebut gelang itu dan menjawab: “Nanti Bapak ganti, kalau menang. Tenang sebentar lagi balik modal.” Ia tetap bermain slot tanpa peduli tangisan istrinya.	Adegan ini menunjukkan dampak paling tragis dari judi: seorang suami merampas perhiasan istri yang seharusnya untuk biaya persalinan demi bermain slot. Ini menggambarkan pengkhianatan terhadap tanggung jawab sebagai kepala keluarga.
6		00:04:46 – 00:05:30	Flashback: Ammin dan istrinya sedang bahagia memasak tempe di dapur. Tempe gosong, tetapi mereka tetap tertawa bersama. Ammin memeluk istrinya dari belakang dengan penuh kasih sayang. Lalu tiba-tiba adegan berubah menjadi mimpi buruk dengan teriakan “Semua itu belum terlambat”.	Adegan ini memperlihatkan kontras antara kebahagiaan keluarga di masa lalu dan kehancuran di masa kini akibat judi. Pelukan Ammin dari belakang menjadi simbol kasih sayang yang kini telah hilang.

7	 <p>yah kurang lebih sepe</p>	00:05:30 – 00:06:57	Kembali ke masa kini. Ammin menyimpulkan peringatannya kepada orang yang sedang main slot: “Yah kurang lebih seperti ye lah. Mun misalnya abang masih mau melanjutkan permainan ini.”	Penutup berfungsi sebagai peringatan langsung: jika diteruskan, nasib Ammin (kehancuran total) akan menimpa siapa pun yang terus bermain judi.
---	--	---------------------------	---	--

Sumber : Data Olahan Penulis, 2026

Dari kajian adegan yang penulis tinjau, terdapat tujuh scene dari video tersebut. Scene diambil berdasarkan alur naratif yang utuh dari awal hingga akhir. Scene 1 dibuka dengan struktur masa kini, di mana Amminoger yang digambarkan sebagai mantan pecandu judi memperingatkan seseorang yang sedang asyik bermain slot. Amminoger berkata bahwa omongan orang tersebut sama persis dengan ucapannya dua tahun lalu, saat ia masih terjerat kecanduan. Hal ini menunjukkan bahwa Amminoger berbicara dari pengalaman pribadi, sehingga peringatannya memiliki kredibilitas emosional yang kuat. Scene 2 hingga scene 6 merupakan flashback yang menceritakan perjalanan Amminoger saat kecanduan: dari kemenangan awal yang membuatnya percaya diri (scene 2-3), kekalahan besar dan upaya pinjaman yang ditolak (scene 4), hingga kehancuran keluarganya (scene 5-6). Scene 5 secara khusus menunjukkan dampak paling tragis dari kecanduan judi: istri Amminoger (dipanggil “dedek”) memegang gelang emas untuk biaya persalinan, namun Amminoger justru merebutnya dan menjanjikan akan menggantinya jika menang. Ia tetap bermain slot tanpa peduli tangisan istrinya, menggambarkan pengkhianatan terhadap tanggung jawab sebagai kepala keluarga. Scene 6 memperlihatkan flashback kebahagiaan Amminoger dan istrinya di masa lalu mereka memasak tempe bersama meskipun gosong, dan Amminoger memeluk istrinya dari belakang yang menjadi kontras kuat dengan kehancuran di masa kini. Scene 7 kembali ke masa kini, di mana Amminoger menyimpulkan peringatannya kepada orang tersebut dan secara implisit kepada penonton: jika diteruskan, nasib yang sama akan menimpa siapa pun yang bermain judi.

Berdasarkan konten dari ketujuh scene tersebut, terlihat jelas bagaimana video ini mengonstruksi wacana pencegahan judi online melalui struktur naratif flashback yang dramatis dan emosional. Video tidak hanya menyajikan fakta, tetapi juga membangun emosi audiens melalui visual, dialog, dan narasi yang dirancang untuk menimbulkan efek jera. Penggunaan tokoh Amminoger sebagai mantan pecandu yang kini memberi peringatan menjadikan pesan video lebih kuat karena ia adalah “bukti hidup” bahwa judi online menghancurkan kehidupan.

Analisis Dimensi Teks

Struktur Makro (Tema)

Tema utama yang diangkat dalam video ini adalah bahwa judi online, khususnya slot, akan membawa kehancuran finansial, psikologis, dan sosial bagi pelakunya. Tema ini terlihat secara eksplisit dari judul video yang menggunakan kata “STOP!!!” dengan tiga tanda seru, yang menunjukkan urgensi dan ketegasan pesan. Sepanjang video, narasi dibangun untuk memperkuat tema tersebut melalui penggambaran siklus kecanduan: dari kemenangan awal yang membuat pelaku percaya diri, kekalahan besar, upaya meminjam uang, hingga kehancuran keluarga. Penggunaan struktur flashback semakin memperkuat tema karena audiens diajak untuk menyaksikan sendiri bagaimana Amminoger yang kini menjadi pemberi peringatan pernah berada di posisi yang sama dengan orang yang ia peringatkan.

Superstruktur (Skematik/Alur)

Video ini disusun dalam alur naratif dengan struktur bingkai (frame narrative) yang terdiri dari tiga bagian:

1. Bingkai pembuka (scene 1 – masa kini): Amminoger memperingatkan orang lain yang sedang main slot. Ia mengatakan bahwa ucapan orang itu sama persis dengan ucapannya dua tahun lalu.
2. Cerita dalam cerita (scene 2-6 – flashback): Kisah masa lalu Amminoger saat kecanduan, dari kemenangan awal hingga kehancuran keluarga. Scene 5 menjadi salah satu adegan paling tragis, di mana istri meminta uang untuk biaya melahirkan namun dihabiskan untuk judi. Scene 6 menjadi puncak emosional dengan memperlihatkan kebahagiaan Amminoger dan istrinya di masa lalu yang sangat kontras dengan kehancuran yang dialaminya sekarang.
3. Bingkai penutup (scene 7 – masa kini): Amminoger menyimpulkan peringatannya, bahwa jika diteruskan, nasibnya akan menimpa orang itu.

Struktur ini sangat efektif untuk menyampaikan pesan pencegahan karena audiens diajak untuk melihat langsung konsekuensi judi melalui kisah, menjadikan Amminoger sebagai narasumber yang kredibel karena ia mengalami sendiri kehancuran itu, serta menciptakan efek cermin (mirror effect) di mana penonton diajak merenung apakah mereka akan mengalami nasib yang sama jika terus bermain judi.

Struktur Mikro

a. Semantik (Latar, Detil, dan Maksud)

Pilihan kata dalam video menunjukkan dominasi diksi yang bernada peringatan dan ancaman. Dialog tokoh Amminoger penuh dengan ekspresi percaya diri berlebihan (“Menang terus bos”, “Slot mengubah hidupku”) yang pada akhirnya berubah menjadi kepanikan (“Dak mungkin, dak mungkin”, “Bisa kalah”, “Aish!”). Pemilihan kata “menang” dan “besar” di awal kontras dengan “kalah” dan “pinjaman” di akhir, menciptakan efek dramatis yang menunjukkan perubahan nasib. Latar yang ditampilkan didominasi oleh ruang bank yang formal (scene 2 dan 4) dan rumah (scene 5), serta dapur yang hangat di masa lalu (scene 6), memperkuat kontras antara kesuksesan palsu, realitas pahit, dan kebahagiaan yang hilang.

b. Sintaksis (Koherensi)

Kalimat-kalimat dalam video menggunakan bahasa Melayu/Indonesia sehari-hari yang santai dan mudah dipahami. Koherensi antarbagian terlihat dari alur sebab-akibat yang jelas: kemenangan awal (sebab) membuat Amminoger kecanduan dan terus bermain (akibat), yang berujung pada kekalahan besar dan kehancuran keluarga. Struktur kalimat yang pendek dan tegas digunakan untuk menekankan pesan-pesan penting, seperti petugas bank yang mengatakan “usaha yang melanggar hukum alias ilegal” dan narasi penutup “Yah kurang lebih seperti ye lah.”

c. Stilistika (Gaya Bahasa)

Gaya bahasa yang digunakan cenderung kasual, emosional, dan persuasif. Penggunaan bahasa sehari-hari dengan logat Melayu (“dak”, “tok”, “ngaman ka ja”, “meruap” Amminoger) membuat video terasa dekat dengan audiens lokal. Dialog yang penuh tawa dan ekspresi berlebihan (“Laut, laut, laut, laut”, “Menang terus bos”) menunjukkan karakter yang awalnya terlalu percaya diri. Sementara itu, petugas bank menggunakan bahasa formal dan sopan, menciptakan kontras yang menegaskan bahwa dunia perjudian tidak diterima dalam sistem formal. Panggilan Amminoger “dedek” untuk istri di scene 5 menunjukkan keintiman hubungan suami-istri, yang justru dikhianati oleh kecanduan. Adegan scene 5 menjadi salah satu momen paling menyakitkan secara emosional, di mana seorang istri yang sedang hamil meminta uang untuk biaya melahirkan, sementara Amminoger justru merebut perhiasannya dan terus bermain slot. Adegan scene 6 menjadi pelengkap emosional dengan visualisasi Amminoger dan istrinya yang bahagia memasak tempe meskipun gosong serta pelukan Amminoger dari belakang yang menciptakan suasana hangat dan penuh kasih sayang. Peralihan mendadak dari kebahagiaan ke mimpi buruk dengan teriakan “Semua itu belum terlambat” menciptakan efek kejut emosional yang kuat, mengingatkan audiens bahwa kebahagiaan yang pernah ada telah dihancurkan oleh judi.

D. Retorika (Visual dan Audio)

Elemen visual seperti ekspresi Amminoger yang tertawa histeris saat menang dan putus asa saat kalah digunakan untuk memperkuat pesan emosional. Musik latar yang ceria dan cepat di awal berubah menjadi musik tegang dan melankolis di bagian tengah hingga akhir, membangun suasana yang semakin mencekam. Adegan istri yang meminta uang untuk melahirkan, panci kosong di dapur, dan kebahagiaan masa lalu bersama istrinya menjadi visual yang paling kuat untuk menggambarkan apa yang telah hilang akibat judi. Penggunaan teks di layar tidak dominan, tetapi judul video “STOP!!!

JUDI ONLINE, SLOT!” dengan huruf kapital dan tiga tanda seru berfungsi sebagai peringatan keras sejak awal.

Analisis Dimensi Kognisi Sosial

Dimensi ini mengungkap bagaimana pengetahuan, keyakinan, dan ideologi pembuat konten (@ichwanscout) tercermin dalam video. Berdasarkan narasi yang disusun, pembuat konten tampaknya memiliki pandangan bahwa judi slot adalah ancaman serius yang harus dihindari, dan masyarakat perlu diberikan gambaran nyata tentang dampaknya. Hal ini terlihat dari pendekatan naratif yang tidak sekadar informatif, tetapi juga emosional dan dramatis, seolah-olah pembuat konten ingin “menakut-nakuti” audiens agar tidak mencoba judi online.

Kognisi sosial pembuat konten tercermin dalam penggambaran Amminoger sebagai mantan pecandu yang kini memberi peringatan. Pembuat konten memahami bahwa banyak orang tergoda oleh janji kemenangan besar dan kemudahan, sehingga ia membangun narasi yang membongkar mitos tersebut melalui struktur flashback. Dengan menampilkan perjalanan Amminoger dari kemenangan hingga kehancuran, pembuat konten menunjukkan bahwa ia memiliki pemahaman mendalam tentang siklus kecanduan dan konsekuensinya. Penggambaran petugas bank yang menolak memberikan pinjaman karena usaha slot ilegal menunjukkan kesadaran pembuat konten bahwa judi online melanggar hukum dan tidak memiliki legitimasi di mata institusi formal. Adegan istri yang meminta uang untuk biaya melahirkan menjadi pilihan naratif yang sangat kuat, menunjukkan bahwa pembuat konten ingin menekankan dampak judi hingga ke ranah paling pribadi dan sakral sekalipun, yaitu kelahiran anak.

Selain itu, pemilihan tokoh Amminoger sebagai mantan pecandu yang kini memperingatkan orang lain menunjukkan bahwa pembuat konten ingin menyampaikan pesan bahwa kesadaran dan perubahan masih mungkin terjadi. Meskipun Amminoger telah hancur, ia masih memiliki kepedulian untuk mencegah orang lain mengalami nasib yang sama. Hal ini memperkuat dimensi pencegahan dalam video. Narasi penutup “Yah kurang lebih seperti ye lah. Mun misalnya abang masih mau melanjutkan permainan ini” juga menunjukkan bahwa pembuat konten ingin audiens membuat pilihan sadar untuk berhenti sebelum terlambat.

Analisis Dimensi Konteks Sosial

Dimensi ini menghubungkan konstruksi wacana dalam video dengan realitas sosial yang lebih luas. Video “STOP!!! JUDI ONLINE, SLOT!” lahir di tengah kondisi di mana judi online di Indonesia sedang marak, dengan data PPATK menunjukkan adanya transaksi ratusan triliun dan keterlibatan berbagai kalangan, termasuk anak-anak dan remaja. Dalam konteks ini, video tersebut dapat dipahami sebagai bentuk kritik sosial dan upaya pencegahan berbasis konten digital yang muncul dari inisiatif kreator, bukan dari lembaga pemerintah.

Secara historis, pemerintah Indonesia telah berupaya mengatur dan melarang praktik perjudian melalui Pasal 303 KUHP dan UU ITE. Dalam video, hal ini direpresentasikan melalui adegan petugas bank yang menolak memberikan pinjaman karena usaha slot ilegal dan melanggar hukum. Dialog petugas bank “usaha yang melanggar hukum alias ilegal” secara eksplisit mengingatkan audiens bahwa judi online adalah aktivitas yang tidak sah dan tidak akan didukung oleh institusi resmi. Penolakan pinjaman ini juga mencerminkan kebijakan perbankan syariah yang tidak membiayai usaha yang diharamkan secara agama dan hukum. Dari perspektif relasi kekuasaan, kreator @ichwanscout memosisikan dirinya sebagai pihak yang memiliki otoritas untuk mengingatkan dan memperingatkan audiens, meskipun tanpa klaim sebagai ahli atau institusi resmi. Hal ini menunjukkan bagaimana media sosial memberdayakan individu untuk ikut serta dalam upaya pencegahan masalah sosial.

Analisis Semiotika – Roland Barthes

Saussure (1916) menyebutkan sebuah ilmu tentang tanda (semiologi), di mana linguistik merupakan salah satu bagiannya. Oleh sebab itu, semiologi memiliki tujuan untuk menangkap setiap sistem tanda, terlepas dari bahan dan keterbatasannya: visual, ekspresi gerakan, suara musik, benda, serta hubungan rumit dari semua itu, yang menyusun isi dari ritual, norma, atau hiburan yang bersifat publik. Barthes (1968) menambahkan bahwa objek, gambar, dan pola perilaku dapat memberikan arti, dan melakukannya dalam konteks yang luas, tetapi tidak pernah secara mandiri; setiap sistem semiologis memiliki campuran bahasanya sendiri.

Berdasarkan analisis semiotika yang dilakukan pada video “STOP!!! JUDI ONLINE, SLOT!”, ditemukan bahwa video ini memberikan tanda melalui apa yang ditampilkan secara visual dan naratif. Video ini memberikan kesan peringatan keras terhadap bahaya judi slot melalui penggunaan dialog yang kontras antara kepercayaan diri awal dan kepanikan akhir, ekspresi tokoh yang berubah dari tawa histeris menjadi keputusasaan, serta simbol-simbol seperti uang, bank, perhiasan, dan keluarga yang hancur.

Pada tingkat denotasi, video menampilkan adegan-adegan seperti: seorang pria yang bermain slot di ponsel (scene 1), Amminoger di bank membuka tabungan dan mengajukan pinjaman (scene 2 dan 4), Amminoger bermain slot di rumah sementara istrinya meminta uang untuk melahirkan (scene 5), Amminoger dan istrinya bahagia memasak tempe di dapur (scene 6), dan Amminoger yang menyimpulkan peringatan (scene 7). Secara visual, konten tersebut memperlihatkan aktivitas berjudi dan konsekuensi nyata yang ditimbulkan, seperti kehilangan uang, penolakan pinjaman, perampasan perhiasan istri, dan hilangnya kebahagiaan.

Pada tingkat konotasi, visual tersebut membangun makna bahwa judi online bukan sekadar permainan, melainkan jebakan yang akan menghancurkan kehidupan Amminoger pelakunya secara perlahan. Ponsel yang selalu dipegang melambangkan ketergantungan yang sulit dihindari. Tawa histeris Amminoger saat menang mengkonotasikan ilusi kesuksesan yang menipu, sementara ekspresi putus asa dan teriakan “Dak mungkin” saat kalah menggambarkan kepanikan ketika realitas menghantam. Adegan istri yang menangis dan meminta uang untuk melahirkan mengkonotasikan bahwa judi merampas hak-hak dasar keluarga, termasuk keselamatan ibu dan calon anak. Gelang emas yang direbut Amminoger mengkonotasikan pengorbanan terakhir yang seharusnya untuk kelahiran anak, tetapi justru dihabiskan untuk judi. Adegan memasak tempe yang gosong namun tetap dinikmati bersama mengkonotasikan bahwa kebahagiaan keluarga tidak bergantung pada kemewahan, melainkan pada kebersamaan dan kasih sayang. Pelukan Amminoger dari belakang mengkonotasikan perlindungan dan kehangatan yang kini telah hilang.

Pada tingkat mitos, video ini mereproduksi gagasan bahwa judi online adalah kejahatan yang akan menghancurkan fondasi kehidupan: finansial, keluarga, dan masa depan. Mitos yang terbangun adalah bahwa siapa pun yang terlibat dalam judi online pada akhirnya akan mengalami kehancuran seperti yang dialami Amminoger. Video ini juga memperkuat mitos bahwa seorang suami dan ayah seharusnya melindungi keluarganya, tetapi judi mengubahnya menjadi pengkhianat. Adegan istri yang meminta uang untuk melahirkan namun diabaikan menjadi simbol pengkhianatan terbesar terhadap peran sebagai kepala keluarga. Adegan scene 6 mereproduksi mitos bahwa keluarga yang harmonis adalah aset paling berharga yang dapat dihancurkan oleh judi. Tempe gosong yang tetap dinikmati bersama menjadi simbol bahwa kebahagiaan sejati tidak diukur dari materi, tetapi dari kebersamaan. Dengan menghancurkan kebahagiaan itu, judi online terbukti merampas hal-hal yang paling berharga dalam hidup seseorang.

Dengan demikian, video “STOP!!! JUDI ONLINE, SLOT!” tidak hanya menyampaikan pesan informatif, tetapi juga membangun makna yang lebih dalam tentang bahaya judi online melalui tanda-tanda visual dan naratif. Baik pada tingkat denotasi, konotasi, maupun mitos, video ini secara konsisten mengonstruksi wacana bahwa judi online adalah ancaman nyata yang dapat menghancurkan kehidupan individu dan keluarganya, dan oleh karena itu harus dihindari dan dilawan bersama. Melalui narasi Amminoger yang dibingkai dalam struktur flashback, video ini mengingatkan audiens bahwa janji kemenangan besar hanyalah ilusi yang berujung pada penderitaan, dan bahwa peringatan dari mereka yang pernah mengalaminya harus didengarkan sebelum terlambat.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis wacana kritis model Teun A. van Dijk dan analisis semiotika Roland Barthes pada video “STOP!!! JUDI ONLINE, SLOT!” di kanal YouTube @ichwanscout, disimpulkan bahwa video ini mengonstruksi wacana pencegahan judi online melalui narasi dramatis dengan struktur flashback yang menampilkan Amminoger sebagai mantan pecandu sekaligus “bukti hidup” bahwa judi online membawa kehancuran finansial, psikologis, dan sosial. Dimensi teks menunjukkan tema utama tentang bahaya judi slot yang diperkuat melalui alur bingkai (frame narrative), pilihan diksi yang kontras antara kepercayaan diri berlebihan dan kepanikan, serta elemen visual dan audio seperti ekspresi tokoh, musik latar, dan simbol-simbol seperti gelang emas serta panci kosong. Dimensi kognisi sosial mencerminkan pemahaman pembuat konten tentang siklus kecanduan judi, yang digambarkan hingga ke ranah paling sakral seperti perampasan gelang emas istri untuk biaya persalinan. Dimensi konteks

sosial menunjukkan bahwa video ini lahir sebagai respons terhadap maraknya judi online di Indonesia dan menjadi bentuk partisipasi masyarakat dalam upaya pencegahan berbasis konten digital. Analisis semiotika mengungkap bahwa pada tingkat denotasi video menampilkan aktivitas berjudi dan konsekuensinya, pada tingkat konotasi membangun makna bahwa judi adalah jebakan penghancur kehidupan, dan pada tingkat mitos mereproduksi gagasan bahwa judi online mengubah suami dari pelindung keluarga menjadi pengkhianat. Dengan demikian, video ini tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai instrumen pencegahan yang efektif di ruang digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Budiawan, R. Y. S., Mualafina, R. F., Ulfiyani, S., & Mukhlis, M. (2025). Media representation of the online gambling phenomenon in Indonesia through a corpus-assisted critical discourse study. *Indonesian Language Education and Literature*, 10(2), 386–404. <https://www.syekhnurjati.ac.id/jurnal/index.php/jeill/>
- Gainsbury, S. M. (2015). Online gambling addiction: The relationship between internet gambling and disordered gambling. *Current Addiction Reports*, 2, 185–193. <https://link.springer.com/article/10.1007/s40429-015-0057-8>
- Hartono, A. L. P., Ganefwati, R., & Permatasa, D. B. A. (2025). Analisis wacana kritis pada konten Youtube Dolewak "Bahaya Judi Slot". *Jurnal Ilmu Komunikasi dan Sosial Politik*, 3(1), 214–226. <https://jurnal.ittc.web.id/index.php/jiksp/index>
- Hudah, K., & Farez, L. N. (2026). Algorithmic hegemony and the political economy of digital media: The commodification of political content on Deddy Corbuzier's YouTube channel. *Ekspresi dan Persepsi: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 9(1), 79–93. <https://ejournal.upnvj.ac.id/index.php/Ekspresi/article/view/7943>
- Jadidah, I. T., Lestari, U. M., Fatiha, K. A. A., Riyani, R., Neli, & Wulandari, C. A. (2023). Analisis maraknya judi online di masyarakat. *JISBI: Jurnal Ilmu Sosial dan Budaya Indonesia*, 1(1), 20–27.
- Nadhifa, K. A., Wahid, M. S. A. H. N., Madeline, G., Luizy, B., & Kirana, J. (2024). Analisis judi online di kalangan remaja dalam perspektif hukum Indonesia. *Jurnal Multilingual*, 4(4), 325–334. <https://ejournal.penerbitjurnal.com/index.php/multilingual/article/view/92>
- Nikmatullah, M. R., & Ekawati, M. (2024). Wacana pesan singkat iklan judi online. *Mabasan*, 18(1), 187–206. <https://mabasan.kemdikbud.go.id/index.php/MABASAN/article/view/882>
- Nursari, A., Rahmawati, H. N., Pratama, R. H., & Nurbaiti. (2025). Sosialisasi dampak psikologis, sosial, dan ekonomi judi online: Upaya perlindungan generasi muda. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*. <https://manggalajournal.org/index.php/AKSIOMA/article/view/829>
- Oktavianti, N. K. T., & Shara, M. C. P. (2026). Norma hukum rehabilitasi sebagai alternatif penanganan hukum terhadap kecanduan judi online. *Kertha Semaya*, 14(6). <https://ejournal3.unud.ac.id/index.php/kerthasemaya/article/view/124711>
- Ramadhani, A. F., & Jatnika, D. C. (2025). Dinamika interaksi sosial remaja di era digital dan peran pekerja sosial. *Share: Social Work Journal*. <https://core.ac.uk/reader/625912345>
- Sabarofek, L. A., & Mutiarin, D. (2026). Transforming communication patterns in digital society through social media. *Komunikator*, 18(1). <https://journal.umy.ac.id/index.php/jkm/article/view/28655>
- Salma, A. F., Barokah, L. H. N., & Bagas, M. K. (2025). Masyarakat dan judi online: Menemukan keseimbangan melalui kegiatan positif. *Journal of Positive Outlook*, 1(1). <https://journal.unnes.ac.id/>

Usman, A. H., Aprita, S., Mukhtarudin, N. J. R., Mukhtarudin, F. E. Y., & Khairuddin, A. A. (2026). Strategi pencegahan dan literasi digital dalam menanggulangi judi online sebagai kejahatan sosial. *Jurnal Sanksi*. <https://jurnal.umsu.ac.id/index.php/sanksi/article/view/12345>