KELOLA: Jurnal Ilmiah Manajemen
ISSN: 2776-9941 - Vol. 12, No. 1 (2026), 80-87

Persepsi Generasi Z terhadap Edukasi Bahaya Judi Online melalui YouTube

DOI: 10.32509/kelola.v12i1.8137

Nazwa Fadia*, Catur Priyadi, Nono Sungkono

Universitas Prof. Dr. Moestopo (Beragama), Jakarta, Indonesia
*Email Korespondensi: Nazwafadia43@gmail.com

Abstract - *This study aims to describe Generation Z's perceptions of online gambling educational content on the YouTube channel Curhat Bang Denny Sumargo, particularly content titled "All This Time You've Been Deceived, Winning at Gambling Is Just a Setup (Dennis Lim)" and its shaping factors. The study is based on online gambling in Indonesia, which in 2024 reached Rp283 trillion, and Generation Z's exposure to digital media. A descriptive qualitative approach with a constructivist paradigm was applied through a case study. Data were collected through in-depth interviews with three Generation Z informants selected via purposive sampling, validated through triangulation, and analyzed using the Miles and Huberman model and Alex Sobur's (2003) perception concept, which emphasizes three stages: selection, interpretation, and reaction. The findings show that Generation Z perceives online gambling educational content in diverse ways, accepting the main message on the dangers of online gambling while offering critiques on technical aspects such as duration and visualization. Perceptions are shaped by personal experiences, sociocultural backgrounds, digital interactions, and the credibility of sources aligned with Generation Z's communication style. This study confirms that YouTube is not merely entertainment but an educational medium fostering Generation Z's critical awareness of social issues such as online gambling.*
Keywords: *Generation Z; Online Gambling; Perception*

Abstrak - Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan persepsi generasi Z terhadap konten edukasi judi *online* pada *channel* YouTube Curhat Bang Denny Sumargo, khususnya konten berjudul *"Selama Ini Kalian Semua Ditipu, Menang Judi Itu Cuman Setingan !! (Dennis Lim)"* serta faktor-faktor yang membentuknya. Penelitian ini berlandaskan maraknya praktik judi *online* di Indonesia pada 2024 yang mencapai Rp283 triliun dan keterpaparan generasi Z terhadap media digital. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan paradigma konstruktivisme melalui metode studi kasus. Data diperoleh melalui wawancara mendalam dengan tiga informan generasi Z dipilih secara *purposive sampling*, diuji keabsahan dengan triangulasi sumber, teknik, dan waktu, dan dianalisis menggunakan model Miles & Huberman dengan konsep persepsi Alex Sobur (2003) yang menekankan tiga tahap yaitu seleksi, interpretasi, dan reaksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa generasi Z memersepsikan konten edukasi judi *online* secara beragam dimana generasi Z menerima pesan utama mengenai bahaya judi *online*, namun tetap memberi catatan kritis pada aspek teknis seperti durasi dan visualisasi konten. Persepsi terbentuk oleh pengalaman pribadi, latar sosial budaya, interaksi digital, serta kredibilitas narasumber yang relevan dengan gaya komunikasi generasi Z. Penelitian ini menegaskan bahwa YouTube bukan sekedar hiburan, tetapi juga media edukasi yang membangun kesadaran kritis generasi Z mengenai isu sosial seperti judi *online*.
Kata Kunci: Generasi Z; Judi *Online*; Persepsi

Submitted: March 2026, Accepted: May 2026, Published: June 2026

Licensed Under A Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital telah mengubah pola komunikasi dan konsumsi informasi masyarakat Indonesia secara signifikan karena media digital berbasis internet tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga ruang utama penyebaran informasi (Falimu et al., 2023). Media sosial kemudian berkembang menjadi ruang diskusi publik dan edukasi yang memengaruhi cara masyarakat mengakses isu sosial, sehingga menjadi bagian tak terhindarkan dari kehidupan modern yang mengubah hampir seluruh aspek kehidupan (Ahadiyyah et al., 2024). YouTube sebagai salah satu platform media sosial terbesar berperan penting dalam penyebaran konten digital, dengan jumlah pengguna aktif di Indonesia pada awal 2025 mencapai 143 juta orang atau sekitar 50,2% dari total populasi (Wearesocial, 2025). Melalui YouTube, masyarakat tidak hanya menerima hiburan tetapi juga memperoleh pengetahuan mengenai isu sosial yang berkembang, termasuk bahaya judi *online*.

Fenomena judi *online* di Indonesia menunjukkan peningkatan yang mengkhawatirkan karena tahun 2024 nilai transaksi judi *online* pada kuartal pertama mencapai Rp174,56 triliun dan bertambah pada kuartal kedua mencapai Rp283 triliun (Tempo, 2024). Kondisi tersebut diperkuat oleh data PPATK tahun 2024 yang menunjukkan bahwa sebagian besar pelakunya berasal dari kelompok usia muda, dengan 11% atau sekitar 440.000 pemain berusia 10 hingga 20 tahun. Selain itu, 13% atau sekitar 520.000 pemain berusia 21 hingga 30 tahun juga tercatat aktif dalam praktik judi *online* tersebut (PPATK, 2024). Hal ini menandakan bahwa generasi Z menjadi kelompok yang rentan terhadap paparan judi *online* karena intensitas penggunaan perangkat digital yang tinggi. Promosi praktik judi *online* juga sering disamarkan dalam bentuk game *online*, sehingga membuatnya sulit dibedakan dari aktivitas game *online* biasa (Hikmah, 2024). Pada saat yang sama, keterikatan generasi Z pada media sosial memperbesar potensi mereka terjebak dalam praktik judi *online*.

Konten edukasi mengenai judi *online* hadir sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan kesadaran masyarakat, khususnya generasi Z, terhadap risiko praktik tersebut. *Channel* YouTube Curhat Bang Denny Sumargo merupakan salah satu kanal yang menyajikan konten edukatif dengan pendekatan dialog santai namun mendalam, dan berhasil menarik perhatian audiens digital. Konten berjudul *"Selama Ini Kalian Semua Ditipu, Menang Judi Itu Cuman Setingan!! (Dennis Lim)"* yang tayang pada 3 Februari 2023 menjadi salah satu tayangan yang paling banyak ditonton dengan lebih dari 12 juta *viewers*. Pesan utama dari konten edukasi judi *online* ini adalah penegasan bahwa kemenangan dalam praktik judi *online* bukanlah kenyataan, melainkan strategi manipulasi bandar judi untuk menarik dan mempertahankan pemain. Gaya komunikasi yang atraktif, kredibilitas narasumber, dan kemasan visual membuat konten edukasi judi *online* ini lebih mudah diterima oleh generasi Z yang terbiasa dengan penyampaian pesan singkat, jelas, dan sederhana.

Untuk memahami bagaimana generasi Z menerima dan memersepsikan pesan tersebut, penelitian ini menggunakan konsep persepsi Alex Sobur (2003) dalam (Anggrahini et al., 2024), yang menjelaskan bahwa proses persepsi melalui tiga tahap, yaitu (1) seleksi sebagai tahap awal ketika individu menyaring stimulus dari lingkungan yang dianggap relevan atau menarik perhatian, (2) interpretasi sebagai tahap ketika individu memberi makna terhadap stimulus berdasarkan pengalaman, nilai, dan kerangka berpikir yang dimiliki, serta (3) reaksi sebagai tahap akhir berupa respons atau sikap yang ditunjukkan sebagai hasil pemaknaan informasi yang terbentuk berdasarkan faktor internal seperti nilai, pengalaman, serta motivasi, dan faktor eksternal seperti lingkungan sosial serta gaya komunikasi.

Rumusan masalah penelitian ini merujuk pada tiga fokus utama yang saling terkait, yaitu (1) bagaimana persepsi generasi Z terhadap konten edukasi judi *online* di *channel* YouTube Curhat Bang Denny Sumargo dan (2) bagaimana faktor-faktor yang membentuk persepsi generasi Z terhadap konten edukasi judi *online* di *channel* YouTube Curhat Bang Denny Sumargo. Berdasarkan rumusan tersebut, tujuan penulisan ini adalah untuk mengetahui persepsi generasi Z terhadap konten edukasi judi *online* di *channel* YouTube Curhat Bang Denny Sumargo dan untuk mengetahui

faktor-faktor yang membentuk persepsi generasi Z terhadap konten edukasi judi *online* di *channel* YouTube Curhat Bang Denny Sumargo. Dengan tujuan ini, penelitian diharapkan dapat memberikan pemahaman komprehensif mengenai dinamika persepsi generasi Z dalam mengonsumsi konten edukatif tentang judi *online* melalui media digital.

Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan paradigma konstruktivisme. Paradigma konstruktivisme dipilih karena memandang realitas sosial sebagai hasil konstruksi subjektif individu yang dibentuk melalui interaksi, pengalaman, interpretasi pribadi, serta latar belakang sosial budaya, sehingga tidak bersifat tunggal melainkan beragam tergantung pada bagaimana individu membangun persepsinya terhadap suatu fenomena (Rezkia, 2021). Pendekatan kualitatif deskriptif digunakan untuk menggambarkan fenomena sosial secara mendalam dan sistematis dalam konteks alami melalui proses interaksi dengan penyajian naratif tanpa menguji hipotesis tertentu (Salmaa, 2023). Dengan jenis penelitian ini, peneliti dapat mendeskripsikan bagaimana persepsi generasi Z terhadap pesan konten edukasi mengenai judi *online* yang ditayangkan melalui *channel* YouTube Curhat Bang Denny Sumargo dan faktor-faktor yang membentuknya.

Desain penelitian yang digunakan adalah studi kasus. Studi kasus dipilih karena memungkinkan peneliti menelaah fenomena secara mendalam dan kontekstual. Selain itu, studi kasus juga membantu memahami dinamika persepsi generasi Z terhadap konten edukasi judi *online* (Assyakurrohim et al., 2022). Pemilihan metode ini didasarkan pada pertimbangan bahwa kasus judi *online* merepresentasikan fenomena komunikasi digital yang aktual serta memiliki signifikansi luas dalam membentuk pemahaman, sikap, dan perilaku generasi Z. Studi kasus memberikan kesempatan bagi peneliti untuk mengkaji bagaimana pesan edukasi judi *online* diproduksi oleh kreator konten, kemudian dikonsumsi serta dipersepsikan oleh audiens, khususnya generasi Z.

Objek penelitian adalah konten edukasi judi *online* di *channel* YouTube Curhat Bang Denny Sumargo, khususnya konten berjudul "Selama Ini Kalian Semua Ditipu, Menang Judi Itu Cuman Setingan‼ (Dennis Lim)". Subjek penelitian adalah generasi Z yang dipilih dengan teknik *purposive sampling*, karena dianggap paling sesuai dengan fokus dan tujuan penelitian. Informan berjumlah tiga orang, yaitu seorang mahasiswa, seorang *social media specialist*, dan seorang karyawan generasi Z. Mereka dipilih berdasarkan kriteria: (1) telah menonton secara menyeluruh konten penelitian, (2) telah melakukan *subscribe* pada *channel* YouTube tersebut, (3) memiliki literasi digital yang baik, serta (4) berasal dari latar belakang sosial budaya, ideologi, pengalaman hidup, dan profesi yang berbeda.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini adalah dengan mengumpulkan informasi, fakta, dan data dari lapangan yang relevan dengan fokus penelitian. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui dua jenis sumber, yaitu data primer dan data

sekunder. Data primer diperoleh melalui wawancara mendalam (*in-depth interview*) dengan panduan pertanyaan terstruktur agar jawaban relevan dengan fokus penelitian (Rosita, 2021). Wawancara mendalam dipilih untuk menggali pengalaman pribadi, motivasi, serta pemahaman audiens generasi Z dalam memersepsikan konten edukasi judi *online* di *channel* YouTube Curhat Bang Denny Sumargo. Data sekunder diperoleh melalui studi pustaka dengan mengumpulkan informasi, fakta, dan data dari sumber yang telah ada yaitu jurnal penelitian terdahulu, buku, dan situs web yang relevan untuk mendukung dan melengkapi data primer dalam penelitian (Sarjana, 2023).

Keabsahan data dilakukan dengan teknik triangulasi. Terdapat 3 tringulasi yang digunakan pada penelitian ini, yaitu triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan persepsi dari informan yang berbeda, triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan hasil wawancara yang mengarah pada sumber data yang sama, dan triangulasi waktu dilakukan dengan pengecekan ulang data pada periode berbeda untuk memastikan konsistensi jawaban informan (Pradistya, 2021). Teknik ini dipilih karena tujuannya untuk mengolah data kualitatif secara sistematis guna memverifikasi dan memperkuat pemahaman peneliti pada persepsi informan generasi Z terhadap konten edukasi judi *online* di media digital seperti *channel* YouTube Curhat Bang Denny Sumargo.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan model Miles & Huberman (1984) dalam (Sugiyono, 2024) yang meliputi empat tahap yaitu (1) pengumpulan data, dilakukan melalui wawancara mendalam dengan informan dan diperkuat dengan data sekunder berupa literatur serta dokumen pendukung, (2) reduksi data, dilakukan dengan memilah, menyederhanakan, serta memfokuskan data mentah ke dalam kategori yang relevan, (3) penyajian data, disusun dalam bentuk narasi deskriptif sehingga pola hubungan antar kategori dapat terlihat jelas, dan (4) penarikan kesimpulan dan verifikasi, dilakukan secara induktif dengan menginterpretasikan makna data, kemudian membandingkannya dengan konsep dan hasil penelitian terdahulu untuk memastikan konsistensi temuan.

Dengan demikian, metodologi penelitian ini dirancang untuk memberikan pemahaman komprehensif mengenai persepsi generasi Z terhadap konten edukasi judi *online* di *channel* YouTube Curhat Bang Denny Sumargo serta faktor-faktor yang membentuknya melalui eksplorasi mendalam yang sistematis, relevan, dan landasan konseptual yang kuat.

Hasil dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Hasil penelitian diperoleh melalui pendekatan kualitatif dengan wawancara mendalam kepada informan generasi Z yang menjadi audiens *channel* YouTube Curhat Bang Denny Sumargo, khususnya pada konten edukasi mengenai judi *online*. Generasi Z menunjukkan keragaman dalam memersepsikan konten edukasi judi *online* di *channel* Curhat Bang Denny Sumargo. Temuan pertama terkait persepsi generasi Z yang di mana proses persepsi erbagi ke dalam tiga tahapan yaitu (1) seleksi pesan yang di mana informan cenderung memilih konten yang secara khusus membahas isu judi *online*. Pemilihan konten tidak didasarkan pada popularitas Denny Sumargo semata, melainkan pada relevansi isu yang diangkat dengan kebutuhan informasi mereka, (2) interpretasi pesan yang di mana audiens menilai gaya penyampaian Denny Sumargo yang santai namun tegas, serta narasi narasumber Dennis Lim yang berbasis pengalaman nyata, mempermudah pemahaman terhadap isu kompleks. Interpretasi yang terbentuk berbeda-beda, ada yang menilai sebagai peringatan serius, ada

yang menganggapnya sebagai refleksi sosial, dan sebagian menggunakannya sebagai referensi diskusi, dan (3) reaksi audiens generasi Z yang di mana respons yang ditunjukkan berupa apresiasi terhadap kejujuran narasi, kritik terhadap durasi tayangan dan visualisasi konten, maupun partisipasi dalam kolom komentar dan *live streaming*. Variasi reaksi ini menunjukkan keterlibatan audiens yang tidak homogen, namun keseluruhannya tetap menegaskan penerimaan positif terhadap nilai edukatif konten.

Temuan kedua terkait faktor-faktor yang membentuk persepsi generasi Z seperti faktor internal dan faktor eksternal yang mengonstruksi proses seleksi, interpretasi, dan reaksi audiens generasi Z. Faktor internal menunjukkan bahwa persepsi generasi Z dibentuk oleh motivasi untuk memperoleh informasi edukasi yang relevan, sikap penolakan terhadap praktik judi *online*, latar belakang sosial budaya yang menekankan nilai moral dan agama, serta pengalaman pribadi maupun interaksi sosial turut memperkuat sikap penolakan mereka terhadap praktik judi *online*. Faktor eksternal juga berperan penting dalam pembentukan persepsi antara lain antara lain gaya komunikasi Denny Sumargo yang santai, jujur, dan dialogis sehingga dianggap dekat dengan generasi Z, kredibilitas figur publik yang menjadi narasumber, serta kemasan konten audio visual yang sesuai dengan pola konsumsi media digital generasi Z. Kedua faktor tersebut berinteraksi dan membentuk kerangka persepsi generasi Z dalam memahami konten edukasi judi *online* di *channel* YouTube Curhat Bang Denny Sumargo.

Pembahasan

Pada pembahasan penelitian ini difokuskan pada uraian mengenai persepsi generasi Z serta faktor-faktor yang melatarbelakangi terbentuknya persepsi generasi Z terhadap konten edukasi judi *online* di *channel* YouTube Curhat Bang Denny Sumargo.

Persepsi generasi Z Terhadap Konten Edukasi Judi *Online* di *Channel* YouTube Curhat Bang Denny Sumargo.

Persepsi generasi Z terhadap konten edukasi judi *online* di *channel* YouTube Curhat Bang Denny Sumargo tidak bersifat pasif, melainkan aktif dan beragam dalam memersepsikannya sebagaimana ditegaskan konsep persepsi Alex Sobur (2003) dalam (Ananda, 2022) bahwa persepsi adalah hasil proses seleksi, interpretasi, dan reaksi. Generasi Z tidak hanya menyerap pesan edukasi judi *online* saja, tetapi juga menilai kualitas penyampaian pesan sesuai kebutuhan dan gaya konsumsi mereka. Hasil ini sejalan dengan penelitian Marsela (2023) yang menyebutkan bahwa generasi Z memiliki rentang perhatian singkat dan lebih menyukai konten yang ringkas, visual, dan interaktif (Marsela et al., 2023). Pada tahap seleksi, relevansi isu judi *online* yang diangkat serta kredibilitas komunikator membuat konten dipandang layak untuk diikuti secara berulang. Temuan ini memperkuat hasil penelitian terdahulu Chandra & Utami (2023) bahwa relevansi pesan dan kredibilitas komunikator menjadi faktor penarik utama perhatian generasi Z.

Pada tahap interpretasi, generasi Z menilai bahwa gaya komunikasi Denny Sumargo dan Dennis Lim yang lugas, santai, namun tetap kritis, membuat pesan edukasi mudah dipahami tanpa kehilangan kedalaman. Hasil ini selaras dengan penelitian (Nisa et al., 2023) yang menunjukkan bahwa persepsi audiens generasi Z terhadap konten edukasi sangat terbentuk melalui cara penyampaian yang komunikatif, kreatif, dan relevan dengan realitas sehari-hari. Selanjutnya, pada tahap reaksi, generasi Z menunjukkan keterlibatan yang

beragam mulai dari apresiasi hingga partisipasi aktif melalui diskusi digital. Temuan ini menguatkan pandangan Sumanto dalam (Putri, 2023) yang menegaskan bahwa persepsi terhadap isu sosial tidak hanya ditentukan oleh penerimaan isi pesan, tetapi juga keterlibatan audiens generasi Z dalam ruang diskusi dan evaluasi kritis. Peneliti memandang bahwa reaksi positif ini diperkuat oleh adanya ruang interaksi dua arah sebagaimana dijelaskan Jalaludin Rahmat dalam (Salwa, 2024), sehingga persepsi yang terbentuk tidak bersifat pasif tetapi merupakan hasil kolaborasi interpretasi antara kreator dan audiens generasi Z.

Faktor-Faktor Yang Membentuk Persepsi Generasi Z Terhadap Konten Edukasi Judi *Online* di *Channel* YouTube Curhat Bang Denny Sumargo

Faktor-faktor terbentuknya persepsi generasi Z terhadap konten edukasi judi *online* di *channel* YouTube Curhat Bang Denny Sumargo berlangsung secara aktif dan beragam sebagaimana ditegaskan konsep persepsi Alex Sobur (2003) dalam (Ananda, 2022) melalui tahapan seleksi, interpretasi, dan reaksi yang dibentuk oleh perpaduan faktor internal dan eksternal. Kondisi internal mencakup motivasi untuk mencari informasi edukasi, nilai yang menolak praktik judi *online*, serta kebutuhan akan konten yang relevan dengan realitas sehari-hari. Sementara kondisi eksternal meliputi gaya komunikasi Denny Sumargo yang atraktif, penggunaan figur publik seperti Dennis Lim yang otentik, serta format visual dan audio yang menarik perhatian sejak awal. Keterlibatan awal ini mengindikasikan bahwa persepsi generasi Z tidak terjadi secara acak, melainkan berangkat dari stimulus yang mampu menembus perhatian di tengah banjir informasi digital saat ini, sebagaimana juga ditemukan pada penelitian terdahulu Chandra & Utami (2023) ketika generasi Z memilih iklan kreatif yang relevan dengan selera mereka. Keselarasan antara faktor internal dan eksternal inilah yang pada akhirnya memperkuat proses pembentukan persepsi generasi Z sehingga menghasilkan pemaknaan yang lebih kritis terhadap isu judi *online*.

Pengalaman pribadi maupun pengalaman orang terdekat yang bersinggungan dengan judi *online* memperkuat pandangan bahwa aktivitas ini merugikan. Kesamaan pola interpretasi ini juga tercermin dalam penelitian terdahulu Syarifudin (2024) di mana pemuda muslim membangun persepsi negatif terhadap judi *online* melalui pertimbangan nilai agama dan pengalaman sosial yang mereka miliki, sehingga makna yang terbentuk lebih kritis dan mendalam. Faktor eksternal juga terbukti berperan penting, misalnya gaya komunikasi Denny Sumargo yang santai, jujur, dan dialogis serta kredibilitas figur publik seperti Dennis Lim yang dianggap dekat dengan realitas generasi Z. Inovasi konten dalam format podcast YouTube dinilai sesuai dengan pola konsumsi generasi Z yang lebih menyukai percakapan santai, ringkas, dan interaktif, sebagaimana juga diperkuat oleh temuan (Marsela et al., 2023). Dengan demikian, faktor-faktor terbentuknya persepsi generasi Z terhadap konten edukasi judi *online* merupakan hasil kolaborasi antara faktor internal dan faktor eksternal yang saling melengkapi, membentuk pemaknaan kritis sekaligus meningkatkan kesadaran terhadap bahaya judi *online*.

Simpulan

Kesimpulan dari penelitian ini mengungkapkan bahwa generasi Z memersepsikan konten edukasi judi *online* pada *channel* Curhat Bang Denny Sumargo melalui tahapan seleksi, interpretasi, dan reaksi. Mereka cenderung menerima pesan utama mengenai bahaya judi

online sebagai praktik manipulatif dan merugikan, namun tetap kritis terhadap aspek teknis seperti durasi dan desain visual konten.

Penelitian ini juga mengungkapkan bahwa faktor-faktor yang membentuk persepsi generasi Z terhadap konten edukasi judi *online* meliputi interaksi dinamis antara kondisi internal dan konteks eksternal yang saling melengkapi pada setiap tahapan seleksi, interpretasi, dan reaksi. Faktor internal yang membentuk persepsi meliputi motivasi memperoleh informasi edukasi, sikap penolakan terhadap praktik judi *online*, latar belakang sosial budaya, pengalaman pribadi, interaksi sosial, dan kebiasaan bermedia digital. Sementara itu, faktor eksternal yang membentuk persepsi meliputi gaya komunikasi atraktif, kredibilitas tokoh publik, serta kemasan visual audio yang menyesuaikan pola konsumsi media generasi Z.

Dengan demikian, penelitian ini menunjukkan bahwa tujuan penelitian mengenai persepsi generasi Z serta faktor-faktor yang membentuknya terhadap konten edukasi judi *online* di *Channel* YouTube Curhat Bang Denny Sumargo terwujud dalam temuan bahwa persepsi generasi Z terbentuk melalui interaksi antara faktor internal dan eksternal. Temuan ini menegaskan bahwa media sosial, khususnya YouTube dengan format podcast dan figur publik kredibel dapat menjadi sarana efektif dalam menyampaikan isu sosial sensitif seperti judi *online*. Penelitian ini berkontribusi pada pengembangan kajian komunikasi digital dengan menempatkan media sosial sebagai sarana literasi sekaligus pemberdayaan masyarakat dalam isu-isu sosial yang sensitif seperti judi *online*.

Berdasarkan temuan penelitian, disarankan agar konten edukasi mengenai bahaya judi *online* dikemas dengan durasi yang lebih ringkas, desain visual yang lebih kreatif, serta gaya komunikasi yang santai dan interaktif agar lebih sesuai dengan preferensi generasi Z. Kreator konten dan figur publik sebaiknya mengoptimalkan kredibilitas dan kedekatan emosional dengan audiens generasi Z agar pesan edukasi dapat diterima secara lebih efektif.

Untuk kedepannya, penelitian ini dapat diperluas dengan membandingkan konten serupa di berbagai platform, seperti TikTok atau Instagram, untuk melihat variasi penerimaan audiens generasi Z. Selain itu, pembuat kebijakan dan lembaga pendidikan dapat menjadikan temuan ini sebagai dasar untuk merancang kampanye literasi digital yang lebih terintegrasi dengan gaya komunikasi generasi Z. Penelitian lanjutan juga dapat memperluas objek dengan melibatkan generasi lain untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai persepsi masyarakat terhadap konten edukasi judi *online*.

Daftar Pustaka

Ahadiyyah, A., Purwanto, E., Elyana, K., Aisyah Azahra, K., Niken Chaniago, A., Nabilah Handayani, N., Nafaisah, L., Urbach, V., & Rifki Ayala, E. (2024). Cultural Globalization and Education Strategy to Develop Cultural Literacy and Digital. *International Journal of Advanced Multidisciplinary Research and Studies*, *4*(3), 1661–1665. https://doi.org/10.62225/2583049x.2024.4.3.2989

Ananda, F. A. (2022). Persepsi Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Tanjungpura Pontianak Mengenai Infodemi Covid-19 Di YouTube. *Komunika, Jurnal Ilmu Komunikasi*. https://jurmafis.untan.ac.id

Anggrahini, R. A., Sardjono, H. S., & Aji, H. K. (2024). Persepsi Viewers Konten YouTube Noice Pada Tayangan "Berbeda Tapi Bersama" Sebagai Media Penyampaian Pesan. *Jurnal Ilmu Sosial*, *8*(2). https://ejurnal.unisri.ac.id/index.php/sldrts/article/view/11004

Assyakurrohim, D., Ikhram, D., Sirodj, R. A., & Afgani, M. W. (2022). Metode Studi Kasus dalam Penelitian Kualitatif. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer*, *3*(01), 1–9. https://doi.org/10.47709/jpsk.v3i01.1951

Falimu, F., Lamadang, K. P., Lita, W., Limei, S., Catherine, S., Dylan, M., & Alon, F. (2023). Digital Communication in Moving Comunity Culture Through Social Change. *Journal International Dakwah and Communication*, *3*(2), 97–107. https://doi.org/10.55849/jidc.v3i2.195

Hikmah, N. (2024). *Darurat Judi Online pada Anak, Ancaman Tersembunyi di Era Digital*. Goodstats.Id. https://goodstats.id/article/darurat-judi-*online*-pada-anak-ancaman-tersembunyi-di-era-digital-5uP1e

Marsela, S., Syifa, A., Pratama, F. D., & Al Muqfi, R. (2023). Persoalan Penjudi dan Judi *Online* dalam Analisa Teori Etika Utilitarianisme. *Das Sollen : Jurnal Kajian Kontemporer Hukum Dan Masyrakat*, *1*(2), 1–25. https://doi.org/10.11111/dassollen.xxxxxxx

Nisa, A. H., Hasna, H., & Yarni, L. (2023). Persepsi. *KOLONI: Jurnal Multidisiplin Ilmu*, *2*(4), 213–226. https://doi.org/10.31004/koloni.v2i4.568

PPATK, P. P. dan A. T. K. (2024). *GAWAT! Jumlah Fantastis Usia Anak Main Judi Online*. Ppatk.Go.Id. https://www.ppatk.go.id/news/read/1373/gawat-jumlah-fantastis-usia-anak-main-judi-*online*.html

Pradistya, R. M. (2021). *Teknik Triangulasi dalam Pengolahan Data Kualitatif*. Dqlab.Id. https://dqlab.id/teknik-triangulasi-dalam-pengolahan-data-kualitatif

Putri, V. K. M. (2023). *9 Pengertian Persepsi Menurut Ahli*. Kompas.Com. https://www.kompas.com/skola/read/2023/09/18/100000269/9-pengertian-persepsi-menurut-ahli#google_vignette

Rezkia, F. (2021). *Analisis Framing "Zero Tolerance" Pada Film "Indonesia : Diversity Under Threat" di Youtube Deutsche Welle (DW) Documentary*.

Rosita, F. Y. (2021). Pelatihan jurnalistik pada redaktur majalah sekolah Serambi Al-Muayyad. *ABSYARA: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, *2*(1), 32–40. https://doi.org/10.29408/ab.v2i1.3434

Salmaa. (2023). *Penelitian Deskriptif: Pengertian, Kriteria, Metode, dan Contoh*. Deepublish. https://penerbitdeepublish.com/penelitian-deskriptif/?utm_source=chatgpt.com

Salwa, S. R. (2024). *Persepsi Masyarakat Terhadap Konten Tiktok Pada Akun @Jennifernatalie_*. chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/64671/1/19107030092_BAB-I_IV-atau-V_DAFTAR-PUSTAKA.pdf

Sarjana, N. (2023). *Definisi Data Sekunder Dan Cara Memperolehnya*. Detik.Com. https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-6843072/definisi-data-sekunder-dan-cara-memperolehnya

Sugiyono, P. D. (2024). *Metode Penelitian Kualitatif: Untuk Penelitian Yang Bersifat Eksploratif, Enterpretif, Interaktif, dan Konstruktif* (Edisi Keti). Alfabeta.

Tempo. (2024). *Judi Online Makin Marak, PPATK: Omset Rp283 Triliun Setahun, Ada yang Pertaruhkan 70 Persen Gajinya*. Tempo.Co. https://www.tempo.co/ekonomi/judi-*online*-makin-marak-ppatk-omset-rp283-triliun-setahun-ada-yang-pertaruhkan-70-persen-gajinya-1164665

Wearesocial. (2025). *Special Report Digital 2025 Your Ultimate Guide To The Evolving Digital World*. Wearesocial.Com. https://wearesocial.com/id/blog/2025/02/digital-2025/