

ANALISIS RESEPSI KOMUNITAS SEPAK BOLA PEDAMARAN TERHADAP IKLAN JUDI BOLA ONLINE DI WEBSITE STREAMING BOLA “LIVESPORT”

ANALYSIS OF RECEPTIONS OF THE PEDAMARAN FOOTBALL COMMUNITY TOWARDS ONLINE FOOTBALL GAMBLING ADVERTISEMENTS ON THE "LIVESPORT" FOOTBALL STREAMING WEBSITE

Bagas Rinandar¹, Kun Budianto², Fera Indasari³

¹Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Fatah,
Jl. Prof. K.H Zainal Abidin Fikri, Palembang, Indonesia

^{2,3}Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Fatah
Jl. Prof. K.H Zainal Abidin Fikri, Palembang, Indonesia

Email: rinandarbagas510@gmail.com¹, Email: kunbudiantoyahoo.co.id², Email: feraindasari_uin@gmail.com³

Diterima tgl. Direvisi tgl. Disetujui tgl.

ABSTRACT

The background of this research is the football community in Pedamaran, which has led to the existence of the Pedamaran community which has a large number of fans of this sport. The Pedamaran people's interest in football is not only because of the sport, but because there are special values that bind the Pedamaran people to this sport. The main principle in this reception theory is that whether a broadcast or broadcast is considered successful can be seen from how the audience is able to provide responses or meaning regarding the broadcast. The type that researchers use in this kind of research is sure to use descriptive qualitative research method techniques. Based on the observations that the informants have seen so far, it shows that the advertisements displayed by the Livesport website are not in accordance with the advertisements that should be displayed, because the informants have an oppositional position or which is contrary to what is displayed more often than those with dominant positions and negotiating positions on the Livesport streaming site. contains illegal advertising impressions in each advertisement with the frequency of advertisements appearing frequently. Informants as viewers of this advertising show can interpret it based on understanding, acceptance and assessment of each informant.

Keywords: Football Community, Online Gambling Ads, Website, streaming, Livesport

ABSTRAK

Penelitian ini berlatarbelakang komunitas sepak bola di Pedamaran disebabkan keberadaan masyarakat Pedamaran yang memiliki jumlah penggemar yang banyak terhadap olahraga tersebut. Minat masyarakat Pedamaran pada sepak bola tidak hanya karena olah raganya saja, tetapi karena ada nilai tersendiri yang mengikat masyarakat Pedamaran pada olah raga tersebut. Prinsip utama dalam teori penerimaan ini adalah bahwasanya sebuah tayangan atau siaran dianggap berhasil dilihat dari bagaimana Khalayak penonton mampu memberikan tanggapan atau makna mengenai tayangan. Jenis yang peneliti pakai dalam penelitian semacam ini yakin memakai teknik metode penelitian kualitatif deskriptif. Berdasarkan pengamatan yang telah dilihat informan sejauh ini menunjukkan iklan yang ditampilkan oleh website Livesport ini tidak sesuai dengan tayangan iklan yang seharusnya, dikarenakan informan dengan posisi oposisi atau yang bertolak belakang dengan apa yang ditampilkan lebih banyak dibandingkan dengan posisi dominan dan posisi negosiasi Situs streaming Livesport mengandung tayangan-tayangan iklan yang illegal dalam setiap iklannya dengan frekuensi iklan yang sering muncul. Informan sebagai penonton tayangan iklan ini mampu dimaknai dengan didasari pemahaman, penerimaan, serta penilaian dari diri kita masing-masing informan.

Kata Kunci: Komunitas Sepak Bola, Iklan Judi Online, Website, streaming, Livesport

1. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Media sosial adalah sarana yang merupakan medium berbasis teknologi internet (media online) yang memungkinkan manusia untuk dapat melakukan interaksi sosial, komunikasi, kerjasama, dan melakukan pertukaran berbagai konten dengan manusia lainnya. Selain itu, media sosial juga memungkinkan untuk digunakan manusia sebagai media representasi diri dan membentuk ikatan sosial virtual (Rahman, 2016; Ratnamulyani & Masduki, 2018).

Bagi masyarakat Indonesia saat ini, media sosial yang dianggap mampu memenuhi kebutuhan utama manusia sebagai makhluk sosial, yakni berinteraksi dengan anggota masyarakat Indonesia lainnya. Adapun hal tersebut disebabkan adanya perilaku masyarakat Indonesia saat ini yang telah mengalihkan berbagai aktivitas kehidupannya sebagai manusia (politik, sosial, ekonomi, kultural, spiritual, seksual) di 'dunia nyata' ke dalam berbagai bentuk substitusi artificial yang terdapat di ruang siber, sehingga apapun yang dapat dilakukan di dunia nyata kini dapat dilakukan dalam bentuk artifisialnya di dalam ruang siber. (Anwar, 2016; Piliang, 2012: 146).

Para pengguna media sosial pada saat ini perkembangannya sudah begitu menyeluruh di berbagai tempat. Yaitu terhitung mulai dari Indonesia dengan menyebarnya ke internet maka semakin pula digemari oleh masyarakat. Dengan tingginya penggunaan situs media sosial sehingga masyarakat mudah untuk menyebarkan informasi dengan orang-orang di sekitar. Dalam media sosial tidak kenal batasan ruang dan waktu, sehingga pengguna dapat berkomunikasi kapan dan dimanapun mereka berada. Tidak bisa dipungkiri bahwa media dapat memberikan pengaruh yang sangat besar dalam kehidupan setiap individu.

Saat ini perubahan sosial media terus meningkat, pada tahun 1997 awalnya media sosial ini hadir berbasiskan kepercayaan, tetapi sejak tahun 2000-an sampai tahun-tahun berikutnya media sosial mulai diikuti oleh semua lapisan masyarakat sampai pada masa kejayaannya. Perkembangan media sosial membuat kinerja menjadi lebih cepat, tepat, akurat sehingga dapat meningkatkan produktivitas yang dihasilkan. Website adalah kumpulan halaman situs yang terdapat dalam sebuah domain atau subdomain pada jaringan *World Wide Web* (WWW) di internet. Di era globalisasi saat ini, internet merupakan salah satu sarana yang banyak digunakan untuk memudahkan kegiatan. Setiap orang dapat mengakses informasi terbaru dari manapun melalui website dengan menggunakan perangkat mulai smartphone, tablet, laptop hingga pc hanya menggunakan koneksi internet.

Judi online ini biasanya memasang iklan judinya di website steaming bola online. Maka tidak heran saat kita sedang menonton live beberapa kali melihat iklan-iklan judi bertebaran dari mulai agen judi bola, casino, togel dll). Salah satu jenis judi online yang terdapat di website adalah judi bola online. Judi bola online merupakan permainan judi bola yang memfokuskan permainannya pada setiap pertandingan sepak bola.

Saat ini, permainan judi online tersebar di berbagai situs maupun akun media sosial yang dapat diakses oleh masyarakat Indonesia. Berdasarkan data yang dirilis oleh laman resmi Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia (kominfo.go.id) bahwa sejak tahun 2010 sampai dengan tahun 2018, terdapat 70.663 situs perjudian yang diblokir oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika. Adapun pemblokiran tersebut didasarkan pada Undang-Undang No 11 Tahun 2018 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, terdapat 12 kelompok konten yang dikategorikan sebagai konten negatif yang isinya berbunyi sebagai berikut:

Kategori konten negatif itu antara lain: pornografi/pornografi anak; perjudian; pemerasan; penipuan; kekerasan/kekerasan anak; fitnah/pencemaran nama baik; pelanggaran kekayaan intelektual;

produk dengan aturan khusus; provokasi sara; berita bohong; terorisme/radikalisme; serta informasi/dokumen elektronik melanggar undang-undang lainnya.

Pemblokiran yang dilakukan oleh Kominfo RI tersebut membuktikan bahwa perjudian online merupakan produk yang dilarang di Indonesia. Namun hal tersebut tetap tidak menghalangi para penyedia permainan judi bola online untuk terus beraktivitas mempromosikan produknya. Hal tersebut tampak masih banyaknya laman-laman situs internet yang mempromosikan dan memasarkan produk jasa perjudiannya melalui cara beriklan di berbagai website.

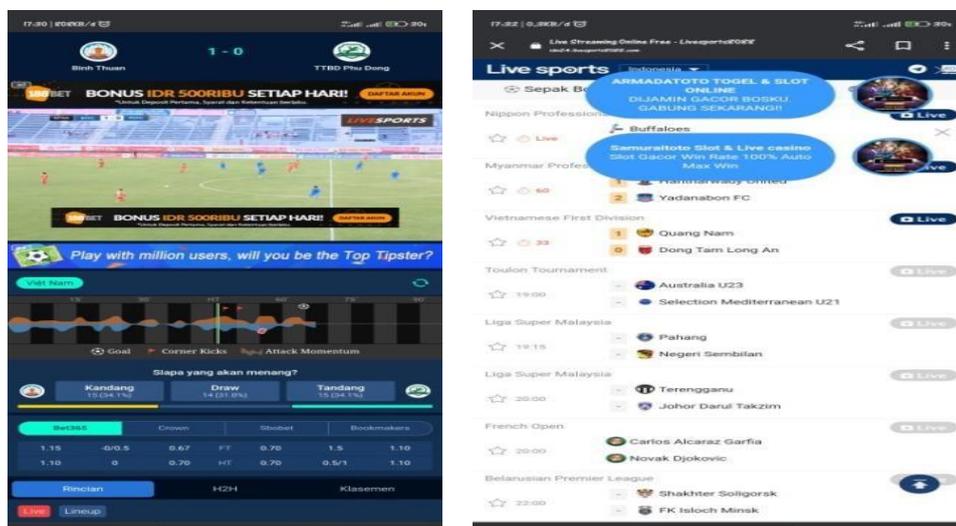
Menurut Pratama, pemilik situs judi online melakukan langkah tersebut karena didorong dua hal. Pertama untuk berjaga-jaga jika situsnya di-takedown Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo). Kedua, menumpang situs instansi pemerintah dan pendidikan dinilai lebih aman karena jarang dicek keamanan sibernya." Ini dilakukan para pemilik situs judi online sejak pemerintah lewat Kominfo melakukan takedown terhadap situs judi online. Meski belum semua situs judi online di-takedown," ujar Pratama seperti dikutip dari detikcom. Para pemilik situs game online tidak kehabisan akal untuk mendapatkan lebih banyak pengunjung. Para pemilik situs game online melakukan berbagai macam cara promosi, seperti menawarkan modal kembali apabila mengalami kekalahan atau memberi kepastian menang berkali-kali. Bahkan dalam beberapa kasus yang sedang viral saat ini, yaitu tentang adanya promosi situs judi online dengan melakukan promosi terhadap beberapa banderole

Mudahnya akses masyarakat terhadap situs-situs tersebut mengakibatkan meluasnya berita tentang situs game yang katanya dapat menambah kekayaan dengan cukup cepat. Sehingga, pengguna situs judi online menjadi makin banyak. Judi online, dengan berbagai nama, telah menelan banyak korban yang rata-rata dari kelompok bawah.

Dan bagi yang sudah terlanjur bermain dan Kecanduan judi online memiliki banyak akibat yang negatif, baik psikologis, fisik, juga sosial. berasal sisi psikologis, orang yang mengalami kecanduan judi online dapat mengalami beberapa hal seperti depresi, tertekan, perasaan putus harapan, tidak berdaya, bahkan mampu mencelakai diri sendiri serta orang lain. "Kecanduan judi online memiliki dampak negatif bagi kesehatan mental seseorang. Gambling disorder serta depresi ialah beberapa contoh asal dampak negatif tadi." Judi online ini seperti zat adiktif yang membuat Anda ingin selalu kembali, dan selalu merasa tergantung. Bila Anda sudah terperangkap masuk dalam judi online, maka akan muncul perasaan-perasaan yang sulit dilawan. Anda akan selalu merasa butuh untuk bermain, dan akan merasa sakit hingga mempengaruhi fisik, bila Anda tidak bermain judi online. Kecanduan terhadap judi online ini punya nama lain, yaitu gambling disorder.

Judi online bisa merusak kesehatan mental Anda dengan membuat Anda menjadi stres. Bahkan Anda juga bisa terkena gangguan kecemasan yang berlebihan, hingga muncul depresi. Salah satu hal yang paling mungkin membuat Anda stres adalah ketika Anda kalah bermain dalam judi online. Saat hal ini terjadi, maka Anda bisa saja kehilangan hal material yang berharga buat Anda, misalnya tabungan hari tua Anda, barang berharga yang sudah Anda jual, dan lain sebagainya.

Penelitian ini memfokuskan kajiannya pada iklan judi online yang tayang di website streaming bola "livesport". Iklan judi bola online merupakan sebuah media promosi yang berisi tentang produk permainan judi sepak bola yang dapat diikuti oleh masyarakat umum. Iklan tersebut disebar di website tersebut oleh penyedia jasa layanan permainan perjudian sepak bola www.armadatoto.com. Armada toto merupakan situs judi online terlengkap, terkemuka dan terpercaya di Indonesia. Situs tersebut menyajikan permainan judi casino dan bola online terbesar dan terlengkap. Situs tersebut merupakan agen judi bola online yang dapat diakses 24 jam penuh.



Gambar 1. 1 Iklan situs judi bola dari Armadatoto yang diiklankan dalam website livesport.
 (Sumber : www.livesport.com)

Berdasarkan hasil survei yang saya lakukan dalam waktu kurang lebih satu minggu, saya mengetahui bahwa dalam website tersebut terdapat beberapa situs judi yang berada pada website tersebut.

Tabel 1.1 Situs Judi.

NO	TANGGAL	SITUS JUDI
1	11-06-2023	ArmadaToto, Samurai Toto
2	12-06-2023	Armada Toto, Samurai Toto
3	13-06-2023	Armada Toto, 188 Bet
4	14-06-2023	Armada Toto, Win 88
5	15-06-2023	Armada Toto, Samurai Toto
6	16-06-2023	Samurai Toto, 188 Bet
7	17-06-2023	Armada Toto, 188 Bet,

Sumber : Hasil Survei diwebsite Livesport, 2023

Iklan judi bola online yang menjadi objek dalam penelitian ini adalah iklan judi bola online yang disebarluaskan dalam website livesport. Website tersebut merupakan website untuk mengetahui update berita sepak bola dan streaming yang ditujukan bagi para penggemar sepak bola. Sejak terdapatnya website ini pada tahun 2013, website ini telah dikunjungi sebanyak 10 ribuan tiap harinya. Hal tersebut membuktikan bahwa website tersebut memiliki jumlah peminat yang banyak. Secara umum, pengunjung website live sport tersebut adalah masyarakat penggemar sepak bola, khususnya komunitas sepak bola di Pedamaran. Hal tersebut karena website tersebut menampilkan banyak informasi mengenai update sepak bola. Oleh karena itu, bagi penggemar sepak bola, website ini merupakan hal yang penting untuk diakses. Keberadaan jumlah pengunjung tiap harinya yang merupakan penggemar olah raga sepak bola. Hal itulah yang mendorong peneliti

untuk memilih iklan judi online di website tersebut. Pada penelitian ini, komunitas sepak bola di Pedamaran dipilih sebagai subjek penelitian. Hal tersebut karena didasarkan oleh banyaknya pengunjung website yang merupakan masyarakat di Pedamaran.

Adapun pemilihan komunitas sepak bola di Pedamaran disebabkan keberadaan masyarakat Pedamaran yang memiliki jumlah penggemar yang banyak terhadap olahraga tersebut. Minat masyarakat Pedamaran pada sepak bola tidak hanya karena olah raganya saja, tetapi karena ada nilai tersendiri yang mengikat masyarakat Pedamaran pada olah raga tersebut. Itulah yang mendorong peneliti untuk memilih komunitas sepak bola di Pedamaran sebagai subjek penelitian ini. Dalam tataran topik, penelitian ini memfokuskan pada persepsi komunitas sepak bola di Pedamaran terhadap keberadaan iklan judi online yang ada di website streaming bola livesport.

Berdasarkan penjelasan di atas tersebut, maka peneliti melihat adanya fenomena menarik untuk diteliti, yaitu peningkatan media komunikasi massa internet yang berperan penting untuk mempromosikan produk agar dikenal oleh khalayak sasaran, dan untuk menarik minat khalayak sasaran untuk bergabung dengan situs yang diiklankan. Agen situs judi bola online tersebut biasanya mempromosikan melalui media internet. Pentingnya melakukan analisis keinginan guna menentukan saluran mana yang paling tepat bagi pelanggan (Azarkasyi 2024) Oleh karena itu sesuai dengan latar belakang yang telah dikemukakan penulis, penulis berkeinginan untuk mengungkap ***“Analisis Resepsi Komunitas Sepak Bola Di Pedamaran Terhadap Iklan Judi Bola Online di Website Streaming BolaLivesport.”***

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah peneliti uraikan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: “Bagaimana analisis resepsi komunitas sepak bola di Pedamaran terhadap iklan judi online yang ada di website streaming bola livesport.

Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah untuk memahami analisis resepsi komunitas sepak bola di pedamaran terhadap iklan judi online yang ada di website streaming bola livesport.

Kerangka Teoritis

1. Teori Resepsi

Reception dalam bahasa Inggris bermakna penerimaan. *Reception theory* mempunyai arti teori penerimaan. Teori Penerimaan merupakan sebuah teori yang dikemukakan oleh Stuart Hall pada tahun 1973. Teori penerimaan merupakan teori yang menganalisis makna film oleh seorang individu yang berkaitan dengan berbagai wacana sejarah yang ada (Daniel Chandler, 2011). Teori ini lebih berfokus kepada khalayak sebagai penonton media. Teori ini juga dikenal mirip dengan teori tanggapan pembaca. Teori Tanggapan Pembaca atau *Reader Response Theory* dikembangkan oleh Stanley Fish, teori ini meletakkan hasil penerapannya kepada makna yang ditimbulkan oleh pembaca atau khalayak (Stephen W, 2009)

Teori penerimaan mempunyai uraian tersendiri bagaimana media memproduksi konteks-konteks siarannya dalam mempengaruhi persepsi khalayak. Teori penerimaan ini

menempatkan khalayak sebagai penonton aktif dalam memaknai dan menginterpretasikan segala tayan gan yang terdapat dalam media massa (Ido Prijana Hadi,2009).

2. Website

Website adalah halaman informasi yang disediakan melalui jalur internet sehingga bisa diakses di seluruh dunia selama terkoneksi dengan jaringan ternet. Website merupakan komponent atau kumpulan komponen yang terdiri dari teks, gambar, suara animasi sehingga lebih merupakan media informasi yang menarik untuk dikunjungi. Sebuah situs web (sering pula disingkat menjadi situs saja; web site, site) adalah sebutan bagi sekelompok halaman web (*web page*), yan umumnya merupakan bagian dari suatu nama domain (domain name) atau subdomain di *World Wide Web* (WWW) di Internet. WWW terdiri dar seluruh situs web yang tersedia kepada publik. Halaman-halaman sebuah situs web diakses dari sebuah URL yang menjadi "akar" (*root*), yang disebut homepage (halaman induk sering diterjemahkan menjadi "beranda", "halaman muka"), dan biasanya disimpan dalam server yang sama. Tidak semua situs web dapat diakses dengan gratis. Beberapa situs web memerlukan pembayaran agar dapat menjadi pelanggan, misalnya situs-situs yangmenampilkan pornografi, situs-situs berita, layanan surat elektronik (*e-mail*),dan lain-lain.

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian pada hakikatnya adalah suatu cara ilmiah untuk mengumpulkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Berdasarkan hal tersebut, empat kata kunci yang perlu diperhatikan adalah metode ilmiah, data, tujuan, dan kegunaan. Metode ilmiah artinya kegiatan penelitian ini didasarkan pada sifat-sifat keilmuan yaitu rasional, empiris, dan sistematis. Data yang diperoleh melalui penelitian merupakan data empiris (observasi) yang memenuhi kriteria tertentu yaitu valid. Validitas mewakili derajat keakuratan antara data yang sebenarnya terjadi pada subjek dengan keakuratan data yang dikumpulkan peneliti (Sugiyono, 2013).

Data primer adalah data literatur yang di dapat secara lugas yang berhubungan dan mempunyai hubungan langsung dengan pokok bahasan yang diteliti. Artinya data primer itu diperoleh langsung dari objek penelitian di lapangan yakni komunitas sepak bola di Pedamaran.

Tabel 1.3. Data Informan

No	Nama	Umur	Jenis Kelamin
1	Adi	27	Laki-laki
2	Tori	20	Laki-laki
3	Soni	19	Laki-laki
4	Dendi	24	Laki-laki
5	Wahyu	19	Laki-laki
6	Tokik	18	Laki-laki
7	Dandi	24	Laki-laki

Sumber : Berdasarkan hasil olah data peneliti, 2023

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pendapat Informan Terhadap Iklan Judi Online Pada Website Streaming Livesport

Pada bagian ini peneliti ingin mengetahui persepsi-persepsi yang muncul dari informan dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang relevan, alasan mengapa memilih beberapa informan, karena mereka yang mengalaminya dengan kata lain mereka berhubungan langsung dengan fenomena yang menjadi bagian dari pengalaman kesadarannya, untuk lebih jelas peneliti menyajikannya melalui hasil petikan-petikan wawancara yang sudah direduksi, seperti yang diungkapkan oleh Adi Sumantri mengenai persepsinya terhadap iklan judi online pada website livesport berikut :

Iklan judi online merupakan fenomena yang sedang berkembang dan marak dalam masyarakat. Maraknya iklan judi online pun berkembang sangat cepat melalui keberadaan media. Melalui berbagai media yang ada, masyarakat sedikit demi sedikit akan mengetahui segala hal yang berkaitan dengan judi online. Website menjadi tempat utama untuk memperoleh info mengenai judi online, contohnya tayangan-tayangan iklan yang ada diberbagai macam situs streaming bola.

Informan Adi memiliki persepsi yang akan istilah tayangan judi online.

“pertama yang jelas saya tidak menyukai iklan judi online ini karena, pandangan saya iklan judi online ini hanya merugikan bagi saya selain itu mengganggu monoton saya. Dan juga tayangan-tayangan iklan yang ditampilkan juga cukup besar sehingga sering kali lagi enak-enak nonton iklan ini muncul dan mengganggu pandangan saya saat menonton. Saya jelas tahu iklan judi online ini illegal di negara kita. Tapi saya tidak tahu kenapa iklan judi ini masih sering sekali muncul. Dan pengaruhnya iklan ini terhadap saya jelas tidak ada hanya saja mengganggu tontonan saya. Saya tidak tertarik sekalipun pada tayangan-tayangan iklan judi online tersebut.” (Adi, wawancara, 18/07/2023).

Seperti yang kita lihat dari jawaban informan Adi, ia mengatakan bahwasannya iklan tersebut mengganggu aktivitas menonton nya karena, tayangan-tayangan iklan judi online pada website tersebut bisa dibilang cukup besar sehingga mengganggu pandangan nya pada saat menonton acara yang sedang ditampilkan oleh website tersebut. Menurut Aaker dan Bruzzuno (1968)¹¹², menemukan bahwa, iklan yang mengganggu ialah iklan yang terlalu lama, terlalu keras atau terlalu besar yang akan menyebabkan *irritation*. *Irritation* adalah perasaan emosional yang timbul akibat dari gangguan yang diterima oleh *users*.

Kemudian berbeda dengan Adi ,informan selanjutnya,yakni Tori Firnando,lalu putri mempunyai pernyataan tersendiri :

“ya awalnya saya juga merasa terganggu dengan adanya iklan judi online pada website ini sama seperti Adi sebelumnya. Namun setelah keseringan saya melihat iklan ini saya akhirnya terbiasa dan pasrah. Karena saya merasa website livesport yang saya gunakan untuk aktivitas menonton ini juga tidak berbayar jadi saya merasa ini adil. Ya walaupun kita tahu bahwa iklan judi online ini tidak baik dan menyedihkan. Tapi kan itu tergantung bagaimana kita menanggapi hal tersebut. Dan saya sendiri sama sekali tidak tertarik sekalipun apalagi ikut bermain judi online tersebut, nggak tahu kalo orang lain” (Tori, wawancara 18/07/2023).

Dari pernyataan diatas persepsi yang dimiliki Tori berbeda dengan Adi, baginya iklan judi online tersebut memang mengganggu, namun gratisnya akses pada website tersebut membuat siinforman ini beranggapan bahwa hal tersebut dianggapnya sebagai timbal baliknya. Informan tersendiri juga tidak tertarik sama sekali dengan tayangan yang diiklankan pada website tersebut. Hanya saja mengganggu aktivitas menontonnya. Dalam penelitian Bang, Kim dan Choi (2018), semakin seseorang menganggap iklan yang ada mengganggu tujuannya, maka semakin tinggi pula tingkat *advertising avoidance* dilakukan.

Selanjutnya masih dalam bagian persepsi, informan selanjutnya yang terbilang cukup terkenal di Pedamaran ini yakni Soni Tulung mengemukakan

”ya pastinya yang pasti iklan judi online ini mengganggu, nggak ada kayanya orang yang nggak keganggu dengan iklan judi online ini, ya kecuali orang-orang yang emang hobi deangan judi online. Karna saya tidak hobi dengan judi online ini saya sih berharap pemerintah ini memangg benar-benar mau memberantas iklan judi online ini. jangan Cuma ngomong doing bukti nyatanya nggak adaa sama sekalipun. Karena sudah bnyak kan berita-berita di tv, internet mengatakan pemerintah akan memberantas semua iklan iklan judi online maupun para influencer yang mengikllankan judi tersebut. Namun nyatanya sekarang masih marak malah saya rasa semakin banyak iklan judi online yang berkeliaran dimana-mana. Jadi bisa disimpulkan saya tidak tertarik dengan iklan iklan judi online ini, karna haram bagi saya.”(Soni, wawancara 18/07/2023).

Bagi Soni, dia merasa dengan kepercayaan nya sekarang beranggapan judi online ini ialah haram baginya. Dia merasa pemerintah hanya bisa bicara saja mengenai pemberantasan iklan judi online tersebut. Dan merasa bahwa pemerintah tidak ada gerakan sama sekali terhadap iklan judi online tersebut.

Informan selanjutnya Dendi Irama, sekaligus salah satu yang sudah lama menjadikan website livesport tempat menonton streaming nya ,memiliki jawaban tersendiri,sebagai berikut :

“sebenarnya jauh sebelum saya aktif pada website ini, saya sudah lama kecemplung lebih dulu didunia perjudian online. Awalnya saya terpengaruh oleh teman saya melihat teman saya sering menang ditambah iklan-iklan yang ada dimana-mana. Alhasi saya ikut bermain karena merasa akan menguntungkan bagi saya. Memang awal-awal main saya sering dikasih mennag, namun seiring waktu lama kelamaan saya sudah jarang menang. Dari situla saya memutuskan berhenti karena sudah tahu juga kebusukan-kebusukan Bandar judi online tersebut. Jadi untuk sekarang ketik saya melihat hal-hal semacam tayangan iklan judi online ini saya sama sekali sudah tidak tertarik, karena saya merasa sudh tidak penasaran dengan judi online tersebut. Bukan nya bikin banyak uang malah bikin bangkrut. Jadi untuk tayangan-tayangan iklan judi online di website livesport ini tidak mempengaruhi saya akan ketertarikan saya pada iklan tersebut. Hanya saya sedikit mengganggu ketika saya lagi nonton.”(Dendi, wawancara 19/07/2023).

Baginya ,meskipun informan awalnya mengaku kecemplung tapi dari kecemplung itu sendiri dalam kurun waktu 2 tahun menjadi kenikmantan tersendiri,dan menjadikan sebuah pelajaran baginya tersendiri dan buat orang lain akan buruknya judi online tersebut. Karena pada awalnya si informan ini merasa senang dengan iklan yang ditampilkan menurutnya iklan tersebut dirasa akan menguntungkan baginya. Dari penjelasan menurut Agustina, Najib dan Suharjo (2016) 367-386, menyatakan bahwa laju pertumbuhan iklan secara online susah untuk dibatasi. Banyaknya iklan yang muncul di internet bisa menimbulkan respon yang berbeda beda, seperti merasa terganggu, biasa saja (netral) atau bahkan merasa senang karena dirasa iklan tersebut informatif.

Kemudian informan Wahyu Febrian yang bisa dibilang cukup baru dalam hal ini memberikan pendapat sebagai berikut :

“ya mengenai tayangan-tayangan iklan judi online yang ada pada situs ini. Pertama pastinya saya risih dengan iklan tersebut, karena mengganggu saya pada saat lagi enak menonton. Karenkan iklan ini bukan hanya sekali dua kali bisa sampai beberapa kali. Terus untuk baik buruknya tayangan iklan judi online ini saya berpendapat buruk , karena dalam pandangan saya judi termasuk suatu hal terlarang bagi saya.”(Wahyu,wawancara,19/07/2023).

Informan pertama menyatakan bahwa dengan adanya tayangan-tayangan iklan judi online tersebut membuat dirinya menjadi terganggu dengan adanya iklan tersebut. Karena menurut informan tersebut bahwa tayangan-tayangan iklan judi online pada website streaming livesport ini bukan hanyan seklai atau dua kali saja. Tapi bisa saja sampai puluhan kali pada saat ia sedang menonton. Menurut Elliot dan Speak (1998) 29, mendefinisikan persepsi kekacauan iklan sebagai kebingungan konsumen bahwa jumlah iklan di internet sudah terlalu berlebihan. Persepsi kekacauan iklan dapat memiliki definisi operasaional sebgai jumlah iklan banner, iklan pop up advertorial , text link, dan lain lain yang muncul dalam satu website.

Jika dilihat dari hasil jawaban – jawaban informan terkait persepsinya memang para informan memiliki jawaban murni yang didasari atas pengalamannya selama menonton streaming pada website livesport. selanjutnya untuk tujuan mengeksplorasi persepsi dari para Informan,peneliti terus mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan.

Kemudian masih dalam bagian yang sama ,tentunya dengan persepsi yang berbeda, Tokik Saputra mempunyai jawaban tersendiri,sebagai berikut:

“jelas iklan judi online ini adalah iklan yang merugikan jelas saya tidak akan suka pada iklan. hanya saya terpaksa melihat tayangan –tayangan iklan judi online ini Karena sudah jadi hak mereka yang mempunyai website akan menampilkan iklan seperti apa. Tidak jadi masalah saya sebenarnya, tetapi kadang kali tayangan iklan ini hanya berjeda 1 menit 2 menit. Pada momen inilah saya merasa tayangan iklan judi online ini dirasa sangat mengganggu saya. Iklan tidak bermutu seperti ini nggak mungkin buat saya ikut dalam judi online. Karena sayakan sudah tahu judi online ini tidak akan membuat kita kaya, malah membuat saya tambah miskin nantinya. Jadi saya rasa tidak ada pengaruhnya sama sekali iklan ini terhadap saya”(Tokik, wawancara 19/07/2023).

Menurutnya, tayangan-tayangan iklan judi online ini sebernnya tidak terlalu mengganggu. Namun terkadang saja ada momen dimana iklan yang ditampilkan oleh website tersebut memiliki jeda yang singkat. Sehingga sering sekali harus menekan x pada iklan tersebut. Mowen dan Minor (2002) menyatakan perasaan terganggu erhadap iklan cenderung membuat users tidak menyukai iklan tersebut, sehingga yjuan iklan tersebut mungkin saj tidak tersampaikan seutuhnya.

Selanjutnya informan terakhir memberikan jawabnaya dengan antusias dengan sedikit senyuman, Dandi Septiandi menjawab :

“tayangan-tayangan iklan judi online inikan kadang yang bikin kesel tuh bukan hanya satu, tapi bisa jadi tiga ada yang dipojok kanan atas ada yang di kiri bawah. Apalagi kalo pas dibagian waktu dan skor, hm rasanya mau saya banting hp karena, iklan tersebut cukup lama bisaa sampai 2 menit baru ilang. Yang pasti buat saya kesal sekali ya. Untung gratis website tu kalo seandainya berbayar sudah saya tinggal tuh. Dan untuk iklan yang ditampilkan juga kan tidak ada iklan lain, hanya iklan judi bola online saja. Saya orang yang anti dengan judi jadi, mau sebesar apapun tayangan – tayangan iklan judi online yang saya lihat tidak akan saya klik sama sekali.(Dandi, wawancara 19/07/2023).

Dan menurut informan terakhir ini, iklan yang ditayangkan oleh website tersebut kadang tampil secara bersamaan yang menurut informan ini sangat mengacau pandangan si informan pada saat menonton. Dan jelas si informan bahwasannya iklan tersebut tidaak ada faedahnya karena dirasa oleh

informan hanya iklan yang tidak berguna. Menurut penjelasan Ha (2008) dalam penjelasannya, mengemukakan bahwa iklan yang berlokasi strategis akan menyebabkan gangguan yang tinggi, Ad placement atau penempatan iklan yang terdapat pada iklan video online menyebabkan gangguan karena iklan tersebut bersifat memaksa dan mengganggu tujuan utama konsumen sehingga hal ini memungkinkan perasaan emosional konsumen terhadap gangguan berkembang.

Kesimpulan yang dapat diambil dari hasil wawancara pada focus pertama ini, sangat terlihat jelas banyak perbedaan persepsi meskipun mereka mengakses di website yang sama, dari hasil 3 (tiga) pertanyaan yang diajukan masing-masing informan mengutarakannya dengan gaya bahasa mereka masing-masing, intinya persepsi tidak bisa digeneralikan.

Sugihartono, dkk (2007) mengemukakan bahwa persepsi adalah kemampuan otak dalam menerjemahkan stimulus atau proses untuk menerjemahkan stimulus yang masuk ke dalam alat indra manusia. Ada yang mempersepsikan sesuatu itu baik atau buruk yang akan mempengaruhi tindakan manusia yang tampak atau nyata.

Bimo Walgito (2004) juga mengemukakan bahwa persepsi merupakan suatu pengorganisasian, penginterpretasian terhadap stimulus yang diterima oleh organisme atau individu sehingga menjadi suatu yang berarti, dan merupakan aktifitas yang integrated dalam diri individu. Respon akibat dari persepsi dapat diambil oleh individu dengan berbagai macam bentuk. Stimulus mana yang akan mendapatkan respon dari individu tergantung dari perhatian individu yang bersangkutan, berdasarkan hal tersebut, perasaan, kemampuan berfikir, pengalaman-pengalaman yang dimiliki individu tidak sama, maka dalam mempersepsi suatu stimulus, hasil persepsi mungkin akan berbeda antar individu satu dengan individu lainnya.

Kemudian jika ditinjau dari komunikasi, informan memiliki pengalaman dalam diri sendiri yang merupakan faktor yang bisa didapatkan. Pengalaman kita bertambah juga melalui rangkaian peristiwa yang pernah kita hadapi. Komunikasi sering dikaitkan dengan adanya persepsi baik dari pihak komunikator maupun pihak sasaran. Hal tersebut karena persepsi dianggap menjadi salah satu aspek yang akan mempengaruhi kualitas komunikasi.

2. Penerimaan Informan Terhadap Iklan Judi Online Pada Website Streaming Livesport

Website disusun dari halaman-halaman yang menggunakan teknologi web dan saling berkaitan satu sama lain. Sedangkan pengertian lain menyebutkan bahwa website adalah rangkaian atau sejumlah halaman web di internet yang memiliki topik saling berkaitan untuk mempresentasikan suatu informasi (Ginjar, 2014). Dalam penelitian ini, penjelasan tersebut merujuk pada tayangan iklan judi online yang ada pada website livesport sebagai salah satu hal yang terus diiklankan melalui situs-situs di website. Maka melalui pembahasan ini, peneliti berusaha melihat penerimaan informan terhadap fenomena iklan judi online sebagai bias yang tidak disadari.

Dikatakan demikian karena banyak penelitian menjelaskan bahwa media mampu mengkonstruksi realitas berdasarkan kebutuhan. Lang Lang (1953) membuktikannya dalam sebuah penelitian yang menunjukkan hasil bahwa internet mampu membuat suatu peristiwa

yang relatif berskala kecil, menjadi besar dan mampu menggerakkan elemen masyarakat (McQuail, 1987: 253). Begitu juga dengan fenomena iklan judi online diwebsite yang harusnya diwaspadai, justru menjadi pegangan yang dinikmati dari kalangan anak-anak hingga dewasa.

Stuart Hall menjelaskan hal ini sebagai ketidaksadaran khalayak internet. Begitu juga dengan keberadaan fenomena iklan judi online diwebsite dalam situs streaming olahraga livesport yang kemudian dimaklumi oleh beberapa informan sebagai hal yang lazim.

“kayaknya masih wajar kalo menurut saya, kecuali saya melihat langsung orang yang terpengaruh oleh tayangan iklan itu mungkin akan jadi permasalahannya. Karena itu saya merasa sudah menjadi hak mereka tentang apa yang mereka akan tayangkan. Tinggal dari kita sendiri apakah kita terpengaruh ataupun tidak terpengaruh pada tayangan iklan tersebut. Dan untuk saat ini saya rasa iklan ini akan menjadi hal yang wajar sebab belum ada tidak lanjut dari pemerintah mengenai iklan judi online ini.” (Adi, wawancara 18/07/2023).

Sebagian orang memang melihat iklan judi online sebagai kasus sepele yang biasa terjadi, baik dalam kalangan anak-anak maupun dewasa. Seperti yang diungkapkan informan Adi sebelumnya, jika dalam halnya ia melihat teman-temannya terpengaruh dan melakukan hal perjudian dikarenakan tayangan-tayangan iklan judi online tersebut. Jadi tentu dirinya tidak akan menyetujui jika website livesport ini mengandung tayangan-tayangan iklan judi online. Secara tidak sadar Adi telah melakukan proses decoding dengan menyetujui bahwa tayangan-tayangan iklan yang ditampilkan dalam website livesport tersebut merupakan hal yang wajar dalam lingkungan internet. Maka keberadaan iklan judi online Pada website ini oleh Stuart Hall dimaknai sebagai sebuah wacana melalui program, yang menentukan bagaimana peristiwa sosial ‘mentah’ di encoding (Storey, 2010: 13).

Begitu juga dengan informan Tori yang menolak jika website livesport ini mengandung unsur-unsur yang ilegal. Dirinya tidak memaklumi tayangan-tayangan iklan tersebut dilakukan oleh situs-situs diwebsite, apalagi sampai mempengaruhi oleh remaja-remaja, karena pola pikir remaja masih ada saja yang belum matang, dan tidak bisa membedakan apakah itu hal yang baik atau buruk baginya.

“ya namanya juga manusia kadang masih ada yang nggak ngerti mana baik mana buruk suatu hal. Jadi saya rasa iklan judi online ini adalah hal yang sangat buruk. Tetapi saja akan setuju saja dengan tayangan iklan judi online pada website sebab selagi saya sendiri tidak terpengaruh ya nggak masalah bagi saya. Kalo untuk orang lain ya terserah mereka” (Tori, wawancara 18/07/2023).

Mengingat landasan dasar sari studi penerimaan khalayak aktif maka tidak semua informan begitu saja memaknai sebuah peristiwa dalam keadaan mentah. Seperti yang terjadi pada informan Tori, bahwa dirinya berpendapat jika tayangan-tayangan iklan judi online yang ada disitus website livesport sebenarnya dapat dipandang dua sisi. Akan tetapi disisi lain diriinya menyetujui adanya tayangan iklan judi online pada website tersebut karena, informan merasa itulah yang membuat situs tersebut dapat bertahan dan juga dapat dengan semangat men update suatu berita terbaru. Dengan iklan itu saja dia situs tersebut dapat menghasilkan uang. Jika tidak begitu mungkin tidak ada situs yang mau membuat suatu berita jika tidak ada bayaran karna hanya akan membuang-buang waktu.

“harusnya sih wajar kalo situs tersebut menampilkan tayangan-tayangan iklan judi online. Soalnya kan itu salah satu hal yang menguntungkan bagi situs livesport tersebut mereka dapat bayaran dari tayangan iklan tersebut. Sebabkan situs tersebut situs yang gratis jadi menurut saya hanya dengan iklan tersebut mereka mendoatkan bayaran.”(Soni, wawancara 18/07/2023).

Maka penerimaannya bahwa tayangan-tayangan iklan judi online ini menjadi lazim didalam situs website tersebut, sesuai dengan pemahaman dan latar belakang tempat tinggal informan. Selain itu, informan juga mengakui keberadaan judi online seperti yang diwacanakan dalam website livesport. Kemudian berdasarkan pengetahuan informan, serta pengalaman informan mengenai judi online juga turut berpengaruh, karena dirinya yang sempat hampir menjadi korban, tentu bisa lebih mengidentifikasi tayangan-tayangan iklan judi online yang ada pada website tersebut.

“karena disini saya sudah tahu persis jika mengenai tayangan-tayangan iklan judi online, jadi memudahkan saya untuk tidak asal dalam menanggapi. Tentu ini akan jadi hal baik bagi saya agar tidak mudah terpicat akan tayangan iklan judi tersebut”(Dendi, wawancara 19/07/2023).

Seperti yang dikatakan oleh informan Dendi, tayangan-tayangan iklan judi online yang mudah diidentifikasi pada situs website livesport Karena sudah begitu kentara, juga dikarenakan informan telah memahami tayangan-tayangan iklan judi online tersebut. Penjelasan lain juga muncul oleh informan wahyu mengenai tayngan-tayangan iklan judi online yang selalu muncul pada situs streaming livesport tersebut.

“tapi jika tayangan-tayannan iklan judi online ini sering kali muncul, dan kalau sudah seperti itu nggak wajar namanya. Kalau dibilang wajar nanti kayak seolah saya melegalkan tayangatayangan iklan judi online tersebut”(Wahyu, wawancara 19/08/2023).

Hal ini tidak berbeda jauh dengan penerimaan informan lainnya yang menyatakan dalam tanyangan-tayangan iklan judi online pada website tersebut yang telah dilihat terdapat unsur yang illegal. Khususnya judi online. Pendapat berbeda justru diungkapkan oleh informan Tokik. Dalam tayangan-tayangan iklan judi online, informan Tokik menjadi satu-satunya yang menganggap tayngan iklan judi online tersebut yang dilihatnya masih dapat di toleransi.

“kalo hanya sekedar tanyangan iklan judi online seperti itu sih biasa aja. Karena masih terbilang masih sangat sepele sekali perihal iklan judi ini.”(Tokik,wawancaara 19/08/2023).

Informan menganggap tayangan-tayangan iklan judi online yang diperlihatkan melalui website streaming livesport ini lebih bisa mempengaruhi pola pikir dan perilaku manusia. Ditambahkan oleh informan terkahir Dandi tayangan iklan judi online yang diperlihatkan oleh website streaming livesport tersebut tidak baik, karena manusia mudah dipengaruhi meskipun hanya dari berupa iklan diwebsite.

“kan biasanya orang-orang kan mudah sekali terpengaruh apalagi terhadap iklan. Terus dari segi walapun juga tayangan iklan judi online ini kan bersifat negatif. Tetapi ada saja pastinya orang-orang yang melihat tayangan iklan tersebut dijadikan hal yang positif bagi mereka, jelas itu merugikan.”(Dandi, wawancara 19/07/2023).

Dari ketujuh informan tersebut tiga informan tersebut yang menyetujui tayangan-tayangan iklan judi online dalam website streaming livesport merupakan tayangan yang tidak wajar dilakukan. Kesadaran khalayak internet akan keberadaan fenomena iklan judi online pada website sangat diperlukan karena hal tersebut bisa berdampak terhadap orang yang melihat tayangan iklan judi online tersebut. Tayangan-tayangan iklan judi online secara terus menerus sehingga membuat orang-orang yang melihat menjadi segmen karean sudah terbiasa menyaksikannya.

Maka dalam hal ini, tayangan iklan judi online dapat dikatakan sebagai sebuah permasalahan yang wajib diselesaikan.

Tabel 4.1 Penerimaan Informan Terhadap Tayangan Iklan Judi Online Di Situs Website Livesport

No	Nama	Usia	Pekerjaan	Penerimaan
1	Adi	27	Perawat	Oposisi
2	Tori	20	Sales Provider	Negosiasi
3	Soni	19	Pangkas Rambut	Oposisi
4	Dendi	24	Kasir	Dominan
5	Wahyu	20	Kasir	Oposisi
6	Tokik	20	Karyawan Swasta	Oposisi
7	Dandi	24	Karyawan Swasta	Dominan

Sumber : Data diolah oleh peneliti, 2023

Selama melakukan penelitian terhadap tayangan iklan judi online di website streaming livesport, peneliti memiliki penerimaan yang beragam sesuai pengalaman dan pengetahuan dari setiap informan yang diwawancarai. Hal ini terbukti melalui hasil wawancara mendalam yang dilakukan peneliti terhadap komunitas bola PS Pedamaran di Desa Pedamaran V, Kecamatan Pedamaran. Dalam hal ini peneliti menggunakan teori penerimaan Stuart Hall.

Stuart Hall, karena teori ini menjelaskan proses penyampaian pesan kepada khalayak yang berarti penerimaan manusia sebagai pengguna media internet dapat dianalisis menggunakan teori ini. Hal ini juga didasari atas komunikasi yang merupakan proses dimana pesan dikirim dan kemudian diterima oleh khalayak yang menghasilkan efek tertentu bagi khalayak media. Kemudian efek dari hal ini menciptakan sebuah respon yang beragam dikarenakan latar belakang pengalaman dan juga pengetahuan pengguna media yang berbeda.

Hasil akhir dari proses ini berupa pembentukan kode dari fenomena yang menjadi sebuah pesan.

Tahap selanjutnya ialah penyampaian pesan yang sudah dikemas dalam bentuk sebuah tayangan iklan. Dengan kata lain, program tersebut merupakan realisasi dari rancangan ide yang telah diproses sebelumnya. Penonton tidak secara langsung menerima tayangan iklan melainkan dari tayangan yang ditonton di website tersebut. Selain itu, pada tahap ini eksistensi pengirim pesan tidak lagi terlihat karena bahasa dan visualisasi dalam tayangan menjadi elemen yang sangat mendominasi. Oleh karenanya ketika pesan ini ditayangkan, interpretasi terhadap isinya bisa dipastikan menjadi sangat beragam dan sepenuhnya bergantung pada penonton sebagai penerima pesan. Tahapan yang terakhir adalah saat di mana penonton berusaha memaknai isi tayangan iklan dengan membongkar kode-kode dari tayangan yang dilihat.

Proses pembongkaran kode ini juga dipengaruhi oleh latar belakang pendidikan maupun pekerjaan penonton. Sebagai contoh interpretasi berbeda antara beberapa orang penonton terhadap serial tayangan iklan dapat disebabkan karena adanya perbedaan akan pengalaman tentang suatu peristiwa. Pesan yang berhasil ditangkap dari sudut pandang penonton ini disebut Hall sebagai makna yang dirancang dalam tidak otomatis identik dengan makna yang ditangkap penonton dalam. Penerima dapat membaca yang tersirat dan bahkan membalik makna pesan awal. Pengalaman dan latar belakang budaya juga menjadi faktor signifikan untuk menentukan mana kategori yang tepat untuk di terapkan pada khalayak.

Menyerap konsep encoding-decoding oleh Stuart Hall (1993), maka aktivitas ini sesuai konteks dan latar belakang sosial mereka pada pesan media, serta sebagai segmentasi general mengenai resepsi khalayak pada suatu pesan dominan dari film maka khalayak sesuai kosep encoding-decoding ini dapat terbagi menjadi tiga kategori, yaitu:

1. Posisi Hegemoni Dominan

Hall menjelaskan hegemoni dominan sebagai situasi di mana media menyampaikan pesan, khalayak menerimanya. Apa yang disampaikan media secara kebetulan juga disukai khalayak.

Untuk posisi hegemoni dominan dalam tayangan iklan judi online, terdapat 3 informan memiliki pemahaman yang sejalan dan menyetujui apa yang disampaikan dalam tayangan-tayangan iklan judi online diwebsite livesport tersebut.

2. Posisi Negosiasi

Posisi dimana khalayak secara umum menerima ideologi dominan namun menolak penerapannya dalam kasus-kasus tertentu. Dalam hal ini, khalayak bersedia menerima ideologi dominan yang bersifat umum, namun mereka akan melakukan beberapa pengecualian dalam penerapan yang disesuaikan dengan aturan budaya setempat.

Informan yang berada dalam posisi negosiasi, menerima hanya sebagian pesan yang disampaikan oleh website livesport pada hal-hal tertentu sesuai dengan pandangan masing-masing. Sisanya informan menyatakan ketidaksetujuannya sesuai dengan kondisi yang dialami oleh masing-masing informan

3. Posisi Oposisi

Cara terakhir yang dilakukan khalayak dalam melakukan decoding terhadap pesan media adalah melalui “oposisi” yang terjadi ketika khalayak audiensi yang kritis mengganti atau mengubah pesan atau kode yang disampaikan media dengan pesan atau kode alternatif. Audiensi menolak makna pesan yang dimaksudkan atau disukai media dan menggantikannya dengan cara berpikir mereka sendiri terhadap topik yang disampaikan media (Morissan. 2014:550).

Informan yang berada dalam posisi oposisi memiliki pemahaman yang berseberangan dengan apa yang disampaikan oleh website livesport. Mereka memahami makna yang disampaikan, tetapi melawannya berdasarkan pengalaman dan pandangan sendiri yang bertentangan. Informan menggunakan pengalaman pribadi, referensi media massa, dan interaksi dengan teman-temannya dalam memaknai tayangan iklan judi online tersebut.

Dalam penelitian ini, makna sebuah teks dan gambar bersifat polisemi dengan kata lain, khalayak mampu membuat makna apa saja dari teks tersebut. Peneliti ini menunjukkan bagaimana sebuah fenomena disampaikan sebuah situs streaming lalu kemudian diterima atau ditolak oleh khalayak.

4. PENUTUP

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, peneliti menemukan para informan terbagi menjadi tiga posisi penerimaan dalam mempersepsikan tayangan iklan yang disampaikan oleh situs livesport. Sesuai hasil yang diperoleh, diketahui bahwa informan mengetahui dan mengingat situs Livesport sebagai bagian dari keseharian mereka. Berdasarkan penerimaan mereka terhadap tayangan iklan judi online dalam situs Livesport tersebut yang tergantung dari latar belakang masing-masing informan.

Dari tujuh informan yang diwawancarai, dua informan berada dalam posisi dominan, satu informan berada dalam posisi negoisasi, dan empat informan berada dalam posisi oposisi. Berdasarkan pengamatan yang telah dilihat informan sejauh ini menunjukkan iklan yang ditampilkan oleh website Livesport ini tidak sesuai dengan tayangan iklan yang seharusnya, dikarenakan informan dengan posisi oposisi atau yang bertolak belakang dengan apa yang ditampilkan lebih banyak dibandingkan dengan posisi dominan dan posisi negosiasi Situs streaming Livesport mengandung tayangan-tayangan iklan yang illegal dalam setiap iklannya dengan frekuensi iklan yang sering muncul. Informan sebagai penonton tayangan iklan ini mampu dimaknai dengan didasari pemahaman, penerimaan, serta penilaian dari diri kita masing-masing informan..

Edukasi :

Pemahaman kita sendiri saat menonton streaming di internet agar berhati-hati agar tidak terjebak dalam pemaknaan yang tak diinginkan dari tayangan-tayangan iklan yang kita tonton. Pihak website yang menayangkan iklan judi online juga semestinya memperhatikan apa yang diiklankan. Apalagi tempat streaming olahraga merupakan tontonan yang dekat dengan remaja-remaja. Sangat disayangkan memang, karena dalam setiap tontonan pada situs Livesport terkandung tayangan-tayangan iklan judi online

DAFTAR PUSTAKA

- Andress M, Kaplan.;Haenlein, Michael. (2010) *“user of the world, unite! The challenges and opportunities of social media”*. Business Horizons.
- Ardianto, E. K, dkk (2009). *Komunikasi Massa Suatu Pengantar Edisi Revisi*. Bandung : Simbiosis Rekatana Media
- Azarkasyi, Badarudin. 2024. “Peluang Mengikat Konsumen Melalui Design Dan Efisiensi Dipandang Dari Manfaat Produk Untuk Mencapai TOP OF Mind.” Pp. 471–83 in *FORBISWIRA FORUM BISNIS DAN KEWIRAUSAHAAN*. Vol. 13.
- Arif Rahman, (2011), *Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar Jakarta: Kencana*.
- Asep Syamsul. M.Romli, (2012),. *Jurnalistik Online: Panduan Praktis Mengelola Media Online, Bandung,: Nuansa Cendekia,*
- Ayuningtyas, J. (2020). *Analisa Akibat Hukum Terhadap Sosial Media Yang Menayangkan Konten Judi Online (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Malang)*.
<http://eprints.umm.ac.id/id/eprint/62082>
- Banister, P. (1994). *Qualitative Methods in Psychology A Research Guide*. Open University Press: Buckingham.
- Bimo Walgito, (2011). *Pengantar Psikologi Umum* , Yogyakarta: Andy,
- Bungin, Burhan. (2011) *Kualitatif Metode Peneliti*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Daniel, Schacter.(2011) *Psychology*. Worth Publishers
- DR.Mahi m. Hikmat, (2011). *Metode Penelitian*. Yogyakarta : Graha Ilmu