

Representasi Kerentanan Psikologis Korban Judi Online dalam Film 《孤注一掷》 (No More Bets): Perspektif Psikologi Sosial Digital dan Relevansinya Terhadap SDG 3

Aisyah Nur Ainy*, Muhammad Farhan Masrur

Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

Email: aisyah.2301@mhs.unesa.ac.id*, muhammadmasrur@unesa.ac.id

Keywords:

psychological vulnerability;
online gambling; digital social
psychology; representation; SDG
3.4.



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2026 by Author. Published by
Riviera Publishing

Kata Kunci:

kerentanan psikologis; judi
online; psikologi sosial digital;
representasi; SDG 3.4.

Abstract

The advancement of digital technology has increased access to online gambling, creating a social issue with significant psychological impacts—including digital manipulation, addiction, emotional distress, and victim helplessness. The film No More Bets (孤注一掷) depicts this phenomenon through the experiences of victims and the process of psychological exploitation. This research aims to analyze the representation of psychological vulnerability among online gambling victims in the film, utilizing John Suler's Digital Social Psychology perspective and Stuart Hall's Representation Theory as analytical frameworks. The study employs Mayring's Qualitative Content Analysis (QCA) method, using data—such as dialogue, narration, scenes, and cinematic symbols—collected through non-participant observation and repeated viewings of the film. The results reveal four forms of psychological vulnerability—social manipulation (the most dominant), addiction, emotional distress, and learned helplessness—which evolve from the influence of the digital environment into gambling attachment and a state of helplessness. Integrating the two theories demonstrates how cinematic elements represent psychological mechanisms within digital interactions. These findings underscore the relevance of online gambling issues to mental health and SDG 3.4, as well as the importance of digital literacy and mental health-oriented prevention strategies.

Abstrak

Perkembangan teknologi digital meningkatkan akses terhadap perjudian online yang menjadi persoalan sosial dengan dampak psikologis signifikan, termasuk manipulasi digital, kecanduan, tekanan emosional, dan ketidakberdayaan korban. Film 《孤注一掷》 (No More Bets) merepresentasikan fenomena tersebut melalui pengalaman korban dan proses eksploitasi psikologis. Penelitian ini bertujuan menganalisis representasi kerentanan psikologis korban judi online dalam film tersebut menggunakan Perspektif Psikologi Sosial Digital John Suler dan Teori Representasi Stuart Hall sebagai kerangka analisis. Metode yang digunakan adalah Qualitative Content Analysis (QCA) berdasarkan Mayring, dengan data berupa dialog, narasi, adegan, dan simbol sinematik yang dikumpulkan melalui observasi non-partisipan dan penayangan film

berulang. Hasil penelitian menunjukkan empat bentuk kerentanan psikologis, yaitu social manipulation (paling dominan), addiction, emotional distress, dan learned helplessness, yang berkembang dari pengaruh lingkungan digital menuju keterikatan perjudian dan ketidakberdayaan. Integrasi kedua teori memperlihatkan bahwa unsur sinematik merepresentasikan mekanisme psikologis dalam interaksi digital. Temuan ini menegaskan relevansi isu perjudian online terhadap kesehatan mental, SDG 3.4, dan pentingnya literasi digital serta pencegahan berorientasi kesehatan mental.

PENDAHULUAN

Perkembangan platform digital dalam satu dekade terakhir telah mengubah praktik perjudian dari aktivitas konvensional menjadi perjudian online yang dapat diakses tanpa batas ruang dan waktu (Anggoro & Santoso, 2025; Hendarto & Handayani, 2024; Hermawan et al., 2024; Indrawati et al., 2026). Kemudahan akses melalui telepon genggam dan sistem pembayaran elektronik membuat aktivitas perjudian kompulsif ini bertransformasi menjadi krisis sosial digital yang masif (Nurdiana, 2026; Prtama Mandala Putra et al., 2026; Yuwono & Sugiarti, 2026). Di Indonesia, fenomena ini sangat mengkhawatirkan karena melibatkan berbagai kelompok usia hingga pemerintah harus menutup jutaan situs perjudian. Berbagai laporan internasional membuktikan bahwa perjudian online berkaitan erat dengan masalah klinis seperti tekanan emosional yang intens, hingga kegagalan fungsi kontrol diri individu (Lelonek-Kuleta & Bartczuk, 2021; Velotti et al., 2021; Reuters, 2024).

Fenomena judi online juga memiliki relevansi yang kuat dengan Tujuan Pembangunan Berkelanjutan atau Sustainable Development Goals (SDGs), khususnya SDG 3 yang berfokus pada kehidupan sehat dan kesejahteraan (Good Health and Well-Being). Dampak perjudian online terhadap meningkatnya kecemasan, tekanan emosional, ketergantungan perilaku, serta gangguan relasi sosial menunjukkan bahwa isu ini merupakan tantangan nyata bagi upaya mewujudkan kesejahteraan masyarakat (Lelonek-Kuleta & Bartczuk, 2021). Oleh karena itu, kajian mengenai kerentanan psikologis korban judi online menjadi penting untuk memahami dimensi kesehatan mental yang sering kali terabaikan dalam diskusi mengenai perjudian digital.

Dalam konteks budaya kontemporer, film tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai sarana representasi sosial yang membentuk cara masyarakat memahami realitas melalui proses produksi makna (Hall, 2013). Penelitian ini dianalisis menggunakan Perspektif Psikologi Sosial Digital (PSD) yang dikembangkan oleh John Suler sebagai perspektif utama untuk memahami representasi kerentanan psikologis korban judi online dalam ruang digital. Sementara itu, Teori Representasi Stuart Hall digunakan sebagai kerangka pendukung untuk mengidentifikasi bagaimana makna kerentanan psikologis dikonstruksi melalui dialog, visual, narasi, dan simbol-simbol sinematik dalam film (Alawi et al., 2025; RESTIA et al., 2026; Sarmila, 2025; Tandiolah, 2026). Perspektif tersebut digunakan untuk menginterpretasikan dinamika psikologis korban dalam lingkungan digital.

Salah satu film yang mengangkat isu tersebut adalah film Tiongkok 《孤注一掷》 (No More Bets) yang dirilis pada tahun 2023. Tingginya perhatian publik terhadap film tersebut tercermin dari capaian pendapatan box office yang menembus 2 miliar yuan pada pertengahan Agustus 2023 dan diproyeksikan mencapai sekitar 3,8 miliar yuan, disertai intensitas diskusi

publik yang tinggi mengenai realitas sosial yang diangkat dalam film (丁亚平, 2023). Film tersebut tidak hanya menampilkan mekanisme operasional kejahatan digital, tetapi juga memperlihatkan dampaknya terhadap korban yang terjebak dalam lingkaran perjudian dan manipulasi psikologis. Tokoh Gu Tianzhi menjadi salah satu representasi penting korban perjudian online yang mengalami tekanan emosional, kehilangan kontrol diri, serta kerentanan psikologis akibat obsesi untuk memperoleh keuntungan instan.

Berbagai penelitian terdahulu telah mengkaji fenomena judi online dan kejahatan siber dari beragam perspektif global. Kelompok pertama berfokus pada aspek hukum transnasional, regulasi siber, kriminalitas digital, serta dampak makro-ekonomi yang ditimbulkan oleh ekosistem perjudian online (Gainsbury, 2015; Banks, 2017). Kelompok kedua mengkaji dimensi representasi media dan komunikasi sinematik, terutama mengenai bagaimana media massa serta kebudayaan populer mengonstruksi makna terhadap sindikat kejahatan siber dan distorsi masyarakat digital (Downing, 2021; Yar & Steinmetz, 2023). Sementara itu, kelompok ketiga secara spesifik menitikberatkan pada aspek klinis-psikologis korban, seperti manifestasi perilaku adiktif, gangguan regulasi emosi, psychological distress, hingga kerentanan personal akibat interaksi kompulsif di ruang siber (Velotti et al., 2021; Lelonek-Kuleta & Bartczuk, 2021). Namun ketiga kelompok penelitian tersebut masih mengkaji fenomena secara parsial, sehingga hubungan antara representasi media, kerentanan psikologis korban, dan dinamika masyarakat digital belum dijelaskan secara terpadu.

Berdasarkan telaah tersebut, terdapat kesenjangan penelitian yang perlu mendapat perhatian lebih lanjut. Penelitian mengenai judi online selama ini lebih banyak berfokus pada aspek hukum, kriminalitas, dan dampak ekonomi, sedangkan representasi kerentanan psikologis korban dalam media film masih relatif terbatas. Kajian yang menghubungkan isu kesehatan mental, masyarakat digital, dan tujuan pembangunan berkelanjutan juga belum banyak dilakukan. Selain itu, penelitian terhadap film Tiongkok kontemporer yang mengangkat tema perjudian digital masih didominasi oleh kajian naratif dan budaya. Meskipun terdapat kajian dari Safitri et al. (2026) pada film yang sama, fokus mereka terbatas pada aspek kejahatan digital makro, sedangkan penelitian ini secara spesifik mengisi kekosongan tersebut dengan membedah distorsi psikologis mikro pada tokoh korban. Pendekatan psikologi sosial digital ini penting untuk menjelaskan bagaimana media merepresentasikan proses psikologis yang dialami individu ketika berhadapan dengan tekanan sosial dan manipulasi dalam ruang digital.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis representasi kerentanan psikologis korban judi online dalam film 《孤注一掷》 (No More Bets) melalui perspektif Psikologi Sosial Digital John Suler dengan menggunakan Teori Representasi Stuart Hall sebagai kerangka analisis representasi media. Penelitian ini berfokus pada bagaimana dialog, narasi, visual, dan konstruksi sinematik membentuk pemahaman audiens mengenai kerentanan psikologis korban perjudian online di tengah masyarakat digital. Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat secara teoretis maupun praktis. Secara teoretis, penelitian ini memperkaya kajian komunikasi dan psikologi media dengan mengintegrasikan Teori Representasi Stuart Hall dan Perspektif Psikologi Sosial Digital John Suler dalam menganalisis representasi kerentanan psikologis korban judi online, sekaligus memperluas kajian film Tiongkok kontemporer dari perspektif psikologi sosial digital yang masih terbatas.

Secara praktis, hasil penelitian ini dapat menjadi bahan edukasi dan literasi digital bagi masyarakat mengenai bahaya perjudian online serta dampak psikologisnya, serta memberikan masukan bagi pembuat kebijakan dan pegiat kesehatan mental dalam merancang strategi pencegahan berbasis representasi media. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat menjadi dasar untuk mengkaji resepsi audiens atau membandingkan representasi perjudian online dalam film dari berbagai negara guna memperkaya pemahaman lintas budaya mengenai isu ini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif interpretatif dengan metode *Qualitative Content Analysis* (QCA) mengacu pada Mayring (2021). Pendekatan ini dipilih untuk menginterpretasikan makna yang dikonstruksi melalui representasi dalam film. Unit analisis meliputi dialog, narasi, adegan, ekspresi visual, dan simbol-simbol sinematik yang merepresentasikan kerentanan psikologis korban judi online. Analisis dilakukan menggunakan Teori Representasi Stuart Hall untuk mengidentifikasi konstruksi makna dalam film, kemudian diinterpretasikan melalui Perspektif Psikologi Sosial Digital (PSD) John Suler guna memahami dinamika psikologis korban dalam konteks ruang siber.

Sumber data primer penelitian ini adalah film 《孤注一掷》 (No More Bets) karya Shen Ao yang dirilis pada tahun 2023. Data dipilih secara purposive berdasarkan relevansinya dengan fokus penelitian, yaitu representasi kerentanan psikologis korban judi online. Unit analisis mencakup dialog, narasi, adegan, ekspresi visual, sinematografi, dan simbol-simbol yang berkaitan dengan praktik perjudian online, manipulasi digital, serta kondisi psikologis tokoh.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi non partisipan dengan menonton film secara berulang hingga diperoleh data yang relevan dan konsisten. Proses tersebut meliputi identifikasi unit analisis, transkripsi dialog, pencatatan adegan, serta dokumentasi bukti visual melalui screenshot. Data kemudian didukung oleh studi dokumentasi terhadap artikel ilmiah, buku, dan literatur yang berkaitan dengan perjudian online, psikologi sosial digital, dan teori representasi.

Analisis data mengikuti tahapan QCA, yaitu (1) coding, (2) categorization, dan (3) interpretation. Pengodean dilakukan secara deduktif berdasarkan temuan-temuan yang muncul dalam berbagai artikel mengenai perjudian online dan kesehatan mental (Mora-Salgueiro et al., 2021; Velotti et al., 2021; Ghelfi et al., 2024). Berdasarkan hasil coding, data dikelompokkan ke dalam empat kategori kerentanan psikologis, yaitu addiction, social manipulation, emotional distress, dan learned helplessness. Selanjutnya, kategori tersebut dianalisis menggunakan Teori Representasi Stuart Hall untuk mengidentifikasi konstruksi makna melalui unsur visual, dialog, narasi, dan simbol sinematik, kemudian diinterpretasikan melalui Perspektif Psikologi Sosial Digital John Suler untuk menjelaskan mekanisme psikologis yang muncul dalam interaksi di ruang digital.

Keabsahan data dijaga melalui triangulasi teoretis dengan mengintegrasikan Teori Representasi Stuart Hall dan Perspektif Psikologi Sosial Digital. Melalui pendekatan triangulasi teoretis ini, hasil penafsiran terhadap data film tidak hanya dilihat dari satu sudut pandang tunggal, melainkan diuji silang secara konseptual: Teori Representasi Hall digunakan untuk memvalidasi struktur teks, visual, dan konstruksi tanda pada film, sementara Perspektif

Psikologi Sosial Digital digunakan untuk menguji validitas interpretasi terhadap kedalaman psikologis, perilaku adiktif, ketidakberdayaan, dan manipulasi siber yang dialami korban. Selain itu, peneliti menerapkan ketekunan pengamatan melalui observasi berulang terhadap film serta mendokumentasikan proses analisis secara sistematis untuk menjaga konsistensi dan transparansi interpretasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Representasi kerentanan psikologis Gu Tianzhi sebagai korban judi online

Bagian ini memaparkan temuan data kualitatif yang diperoleh melalui observasi terhadap film *No More Bets* (2023). Berdasarkan analisis terhadap 43 unit analisis yang ditemukan, berikut adalah distribusi representasi kerentanan psikologis korban:

Tabel 1. Distribusi Representasi Kerentanan Psikologis Korban Judi Online dalam Film *No More Bets*

Kategori Psikologis	Jumlah Adegan
Social Manipulation	15
Addiction	12
Emotional Distress	10
Learned Helplessness	6
Total	43

Sumber: Analisis Data Penelitian terhadap Film 《孤注一掷》 (*No More Bets*) (2026)

Hasil analisis terhadap film *No More Bets* (《孤注一掷》) menunjukkan bahwa kerentanan psikologis Gu Tianzhi sebagai korban judi online direpresentasikan melalui empat kategori, yaitu social manipulation, addiction, emotional distress, dan learned helplessness. Berdasarkan 43 unit analisis yang terdiri atas dialog dan adegan, social manipulation menjadi kategori yang paling dominan dengan 15 unit, diikuti addiction sebanyak 12 unit, emotional distress sebanyak 10 unit, dan learned helplessness sebanyak 6 unit. Data tersebut menunjukkan bahwa film lebih banyak menampilkan manipulasi sosial sebagai bagian penting dalam membentuk kerentanan psikologis Gu Tianzhi, sedangkan learned helplessness muncul pada tahap ketika tekanan psikologis telah mengalami eskalasi.

Hasil analisis masih masing kategori psikologis dalam film *No More Bets* dideskripsikan sebagai berikut:

Adiksi digital dan Distorsi Perilaku

Sebanyak dua belas unit analisis menunjukkan kategori addiction. Kondisi ini direpresentasikan melalui akumulasi tindakan berupa ketertarikan terhadap keuntungan perjudian, keterikatan terhadap perangkat digital, keinginan untuk terus berjudi, pengulangan aktivitas taruhan, serta kesulitan melepaskan diri dari lingkungan perjudian digital.

Data 1. “充值成功！专属VIP奖励，账户余额:152000” *Chōngzhí chénggōng! Zhuānshǔ VIP jiǎnglì, zhànghù yúé: 152000* (Pengisian ulang berhasil! Hadiah VIP eksklusif, saldo akun: 152000)

Data 1 menampilkan notifikasi digital yang menginformasikan keberhasilan pengisian, hadiah VIP, dan saldo sebesar 152.000. Kombinasi teks dan angka tersebut membangun makna bahwa perjudian memberikan keuntungan serta penghargaan kepada pemain.

Data 2. “我要我手机，我手机运气比较好” *Wǒ yào wǒ shǒujī, wǒ shǒujī yùnqì bǐjiào hǎo* (Aku ingin ponselku kembali; ponselku membawa keberuntungan.)

Data 2 memperlihatkan keterikatan Gu Tianzhi terhadap perangkat yang digunakan untuk berjudi. Pernyataan “我手机运气比较好” (ponselku membawa keberuntungan) menunjukkan bahwa tokoh menghubungkan perangkat digital dengan keberhasilan dalam perjudian. Dalam perspektif Teori Representasi Stuart Hall, penggunaan dialog tersebut membentuk makna bahwa ponsel tidak lagi dipahami sebagai perangkat komunikasi biasa, tetapi telah memperoleh makna khusus karena dikaitkan dengan pengalaman berjudi dan keberuntungan. Makna tersebut memperlihatkan bagaimana film mengonstruksi keterikatan psikologis tokoh melalui bahasa dan objek digital yang digunakan dalam aktivitas perjudian.

Akumulasi tindakan tersebut menunjukkan bahwa keterlibatan Gu Tianzhi dalam perjudian tidak berhenti pada keputusan untuk bermain, tetapi berkembang menjadi pola perilaku yang semakin terikat pada aktivitas dan perangkat perjudian.

Mekanisme Manipulasi Sosial dan Penipuan Digital

Sebanyak lima belas analisis data mengenai Social Manipulation, kondisi ini direpresentasikan melalui aktivitas manipulasi terhadap korban judi online, seperti penawaran akun gratis, keuntungan berlipat, hingga mekanisme menang–kalah.

Data 3. “166筹码的vip福利，免费试玩，充1000送1000，点击参与” *166 Chóumǎ de vip fùlì, miǎnfèi shì wán, chōng 1000 sòng 1000, diǎnjī cānyù* (Keuntungan VIP untuk 166 chip: uji coba gratis, deposit 1000 dan dapatkan 1000 gratis. Klik untuk berpartisipasi.)

Data 3 menampilkan strategi promosi perjudian digital melalui penggunaan bahasa yang menekankan keuntungan, fasilitas VIP, dan kemudahan untuk berpartisipasi. Frasa “免费试玩” (uji coba gratis) dan “充1000送1000” (deposit 1000 dan dapatkan 1000 gratis) mengonstruksi perjudian sebagai aktivitas yang mudah dicoba dan memberikan keuntungan tambahan. Dalam perspektif Stuart Hall, bahasa promosi tersebut berfungsi sebagai tanda yang membentuk makna positif terhadap perjudian melalui penekanan pada kemudahan, bonus, dan keuntungan finansial.

Data 4. “玩法多，上手快，输赢、大小、开球、次数、红黄牌，不会我教你！” *Wánfǎ duō, shàngshǒu kuài, shūyíng, dàxiǎo, kāi qiú, cìshù, hóng huángpái, bù huì wǒ jiào nǐ!* (Berbagai cara bermain, mudah dipelajari, menang dan kalah, over/under, break ball, jumlah pukulan, kartu merah dan kuning—jika kamu tidak tahu caranya, aku akan mengajarmu!)

Data 4 memperlihatkan komunikasi persuasif yang menekankan kemudahan dalam melakukan perjudian. Frasa “上手快” (*shàngshǒu kuài*) menunjukkan bahwa permainan dapat dipelajari dengan cepat, sedangkan “不会我教你” (*bù huì wǒ jiào nǐ*) menampilkan pihak yang menawarkan bantuan kepada Gu Tianzhi. Dalam perspektif Stuart Hall, pilihan bahasa tersebut mengonstruksi perjudian sebagai aktivitas yang sederhana dan mudah dikuasai. Representasi ini penting karena bantuan yang ditawarkan tidak ditampilkan sebagai bentuk tekanan, tetapi sebagai interaksi yang tampak membantu sehingga dapat membangun rasa percaya korban terhadap pihak yang menjalankan perjudian.

Data 5. “不要贪心，玩点小的就行” *Bùyào tānxīn, wán diǎn xiǎo de jiùxíng* (Jangan serakah, mainkan saja permainan kecil.)

Data 5 menunjukkan bentuk manipulasi yang bekerja melalui minimisasi risiko. Pernyataan “不要贪心” (*bùyào tānxīn*) secara langsung mengarahkan korban agar tidak bersikap serakah, tetapi bagian “玩点小的就行” (*wán diǎn xiǎo de jiùxíng*) tetap menempatkan perjudian sebagai aktivitas yang dapat dilakukan selama jumlah taruhan dibatasi. Dalam perspektif Teori Representasi Stuart Hall, penggunaan bahasa tersebut mengonstruksi makna perjudian sebagai aktivitas yang masih dapat dikendalikan selama individu tidak bertaruh secara berlebihan. Dengan demikian, film menunjukkan bahwa manipulasi dapat berlangsung melalui bahasa yang tampak memberikan nasihat, tetapi pada saat yang sama tetap mempertahankan individu dalam aktivitas perjudian.

Manifestasi Emotional Distress pada Korban

Sebanyak sepuluh analisis data mengenai Emotional Distress, kondisi ini direpresentasikan melalui perilaku dan psikologis korban yang berdampak ke diri sendiri dan orang lain, terutama pada orang terdekatnya.

Data 6. Adegan menunjukkan Gu Tianzhi membanting barang yang ada di rumahnya

Data 6 memperlihatkan perubahan kondisi emosional Gu Tianzhi yang ditunjukkan melalui tindakan agresif terhadap benda di lingkungan sekitarnya. Tindakan membanting barang menjadi tanda visual yang merepresentasikan intensitas tekanan emosional tokoh. Dalam perspektif Stuart Hall, ekspresi tubuh, tindakan, dan lingkungan fisik berfungsi sebagai tanda yang membangun makna mengenai kondisi psikologis tokoh tanpa memerlukan penjelasan verbal secara langsung. Adegan tersebut menunjukkan bahwa tekanan akibat keterlibatan dalam perjudian telah memengaruhi respons emosional Gu Tianzhi.

Representasi Learned Helplessness dan Titik Kehancuran

Sebanyak enam data mengenai Learned Helplessness, kondisi ini direpresentasikan melalui perilaku korban hingga titik ekstrim atau titik terendah pada korban.

Data 7. Adegan memperlihatkan Gu Tianzhi mengakhiri hidupnya setelah mengalami akumulasi konsekuensi dari perilaku perjudian dan merasa telah mengecewakan orang-orang terdekatnya.

Adegan tersebut merepresentasikan kondisi ketidakberdayaan Gu Tianzhi setelah mengalami akumulasi konsekuensi dari perilaku perjudian. Tindakan mengakhiri hidup tidak hanya menjadi bagian dari perkembangan alur cerita, tetapi juga menjadi tanda visual yang menunjukkan bahwa tokoh memandang dirinya tidak lagi memiliki jalan keluar dari masalah yang dihadapinya.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa film *No More Bets* tidak hanya menggambarkan perjudian online sebagai aktivitas yang menimbulkan kerugian finansial, tetapi membangun representasi kerentanan psikologis melalui rangkaian visual, dialog, narasi, dan interaksi digital. Keempat kategori hasil coding, yaitu *social manipulation*, *addiction*, *emotional distress*, dan *learned helplessness*, menunjukkan tahapan kerentanan yang saling berkaitan. Dalam kerangka Stuart Hall, makna tersebut tidak melekat secara langsung pada suatu adegan,

tetapi dikonstruksi melalui cara film memilih, menampilkan, dan menghubungkan tanda-tanda tertentu. Konstruksi representasi tersebut kemudian dapat dibaca melalui konsep Online Disinhibition Effect John Suler untuk menjelaskan bagaimana karakteristik interaksi digital berkontribusi terhadap perubahan perilaku dan kondisi psikologis korban.

Konstruksi Representasi Kerentanan Psikologis melalui Unsur Sinematik

Data 1 memperlihatkan proses produksi makna tersebut melalui tampilan “充值成功！专属VIP奖励，账户余额:152000” (*Chōngzhí chénggōng! Zhuānshǔ VIP jiǎnglì, zhànghù yúé: 152000*). Secara denotatif, tampilan tersebut hanya menunjukkan keberhasilan transaksi, hadiah VIP, dan jumlah saldo. Namun, secara representasional, ketiga unsur tersebut membentuk hubungan makna antara perjudian dan keberhasilan finansial. Kata “成功” (berhasil), “VIP奖励” (hadiah VIP), dan angka saldo 152.000 bekerja sebagai tanda yang saling memperkuat. Film tidak perlu mengatakan secara langsung bahwa perjudian menguntungkan karena makna tersebut telah dikonstruksi melalui kombinasi teks dan tampilan angka. Dalam kerangka Hall, proses ini menunjukkan bahwa makna tidak melekat secara alamiah pada objek atau peristiwa, tetapi dihasilkan melalui hubungan antar tanda dalam sistem representasi.

Representasi tersebut berkaitan dengan mekanisme penguatan perilaku dalam perjudian. Pengalaman memperoleh kemenangan atau imbalan dapat memperkuat keinginan untuk kembali berjudi dan menjadi salah satu karakteristik penting dalam perkembangan perilaku perjudian bermasalah (Lelonek-Kuleta & Bartczuk, 2021; Velotti et al., 2021). Dalam konteks penelitian ini, makna positif tersebut dibangun terlebih dahulu melalui tampilan digital sebelum film memperlihatkan konsekuensi yang merugikan. Dengan demikian, film membentuk alur representasi yang memperlihatkan bagaimana daya tarik keuntungan dapat menjadi bagian dari proses terbentuknya addiction.

Data 2 memperlihatkan konstruksi makna melalui objek. Pernyataan “我手机运气比较好” (*wǒ shǒujī yùnqì bǐjiào hǎo*) menunjukkan bahwa Gu Tianzhi memberikan atribut "keberuntungan" kepada ponselnya. Ponsel pada awalnya merupakan perangkat komunikasi, tetapi melalui dialog tersebut berubah menjadi simbol yang berkaitan dengan keberhasilan perjudian. Dalam perspektif Hall, perubahan fungsi simbolis tersebut menunjukkan proses signification, ketika suatu objek memperoleh makna tertentu melalui hubungan dengan pengalaman sosial dan budaya. Dengan demikian, yang direpresentasikan bukan hanya keterikatan tokoh terhadap ponsel, tetapi pergeseran makna objek digital menjadi bagian dari pengalaman psikologis perjudian.

Konstruksi manipulasi menjadi semakin jelas melalui Data 3, 4, dan 5. Data 3 menggunakan “免费试玩” (*miǎnfèi shì wán*) dan “充1000送1000” (*chōng 1000 sòng 1000*) untuk mengasosiasikan perjudian dengan kesempatan gratis dan keuntungan tambahan. Data 4 menggunakan “上手快” (*shàngshǒu kuài*) untuk membentuk kesan bahwa perjudian mudah dikuasai, sedangkan “不会我教你” (*bù huì wǒ jiào nǐ*) memberikan posisi kepada pelaku sebagai pihak yang membantu korban. Data 5 menggunakan “玩点小的就行” (*wán diǎn xiǎo de jiùxíng*) untuk membangun gagasan bahwa perjudian masih aman apabila dilakukan dalam

jumlah kecil. Ketiga data tersebut menunjukkan bahwa manipulasi bekerja melalui normalisasi, pemberian insentif, dan minimisasi risiko.

Pola tersebut menjelaskan mengapa social manipulation menjadi kategori paling dominan dalam hasil coding. Film berulang kali menggunakan bahasa dan tanda yang mengubah citra perjudian dari aktivitas berisiko menjadi aktivitas yang tampak rasional dan menguntungkan. Dengan demikian, dominasi 15 data tidak sekadar menunjukkan jumlah kemunculan manipulasi, tetapi menunjukkan bahwa mekanisme pembentukan kerentanan dalam film terutama dibangun melalui proses persuasi sosial. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menempatkan faktor lingkungan, sosial, dan psikologis sebagai bagian dari kompleksitas perjudian bermasalah (Velotti et al., 2021; Ghelfi et al., 2024).

Data 7 kemudian memperlihatkan konstruksi ketidakberdayaan melalui tindakan Gu Tianzhi mengakhiri hidup setelah mengalami akumulasi persoalan perjudian dan merasa telah mengecewakan orang-orang terdekatnya. Makna adegan tersebut tidak berdiri sendiri. Dalam kerangka Hall, makna terbentuk melalui hubungan antara tanda yang muncul sepanjang narasi. Keuntungan awal, keterikatan terhadap perjudian, manipulasi sosial, kerugian, tekanan emosional, dan kerusakan hubungan sosial membentuk rangkaian tanda yang pada akhirnya membuat tindakan tersebut dibaca sebagai representasi kehilangan harapan. Dengan demikian, film membangun learned helplessness melalui akumulasi representasi, bukan melalui satu adegan tunggal.

Dinamika Psikologi Sosial Digital dalam Ruang Siber

Temuan mengenai social manipulation perlu dibaca lebih lanjut melalui Perspektif Psikologi Sosial Digital John Suler. Pada tahap ini, teori Hall dan Suler memiliki fungsi yang berbeda tetapi saling berhubungan. Hall menjelaskan bagaimana film menghasilkan makna melalui dialog, visual, narasi, dan simbol, sedangkan Suler digunakan untuk menjelaskan mekanisme psikologis yang muncul dalam kondisi interaksi online. Suler menjelaskan bahwa online disinhibition effect terbentuk melalui interaksi beberapa karakteristik ruang online, yaitu dissociative anonymity, invisibility, asynchronicity, solipsistic introjection, dissociative imagination, dan minimization of authority.

Hubungan tersebut dapat dilihat pada Data 3. Film merepresentasikan promosi perjudian melalui “免费试玩” dan “充1000送1000”, kemudian diakhiri dengan “点击参与” (*diǎnjī cānyù*). Pada tingkat representasi Hall, bahasa tersebut mengonstruksi perjudian sebagai kesempatan yang menarik dan mudah dilakukan. Pada tingkat psikologi sosial digital, komunikasi tersebut menunjukkan karakter interaksi yang berlangsung melalui media digital tanpa kehadiran fisik langsung. Suler menjelaskan bahwa invisibility dan dissociative anonymity dapat mengubah karakter interaksi online karena individu tidak selalu berhadapan langsung dengan identitas dan konsekuensi sosial sebagaimana dalam interaksi tatap muka.

Dengan demikian, kedua teori tidak digunakan secara terpisah. Representasi Hall menjelaskan bentuk manipulasi, sedangkan Suler menjelaskan kondisi interaksi digital yang memungkinkan manipulasi tersebut bekerja. Pesan “deposit 1000 mendapat bonus 1000” memperoleh makna sebagai tawaran yang menarik melalui sistem tanda, sementara penyampaianannya melalui lingkungan digital memungkinkan pesan tersebut hadir tanpa konsekuensi sosial langsung seperti yang biasanya muncul dalam interaksi tatap muka.

Integrasi ini memperlihatkan bahwa lingkungan digital dalam film bukan sekadar latar, tetapi bagian dari proses pembentukan kerentanan.

Data 4 memperlihatkan mekanisme yang berbeda. Pernyataan “不会我教你” membuat pihak yang menawarkan perjudian tampil sebagai seseorang yang membantu Gu Tianzhi. Pada tingkat representasi, bahasa tersebut mengonstruksi relasi sosial yang tampak suportif. Namun, perspektif Suler memungkinkan pembacaan lebih kritis terhadap relasi tersebut. Karakteristik invisibility dan dissociative anonymity membuat individu dalam ruang online tidak selalu memiliki akses terhadap seluruh informasi mengenai identitas dan intensi pihak lain. Akibatnya, komunikasi yang secara visual dan verbal tampak seperti bantuan dapat memiliki fungsi manipulatif. Di sinilah kedua teori menyatu. Representasi Hall menunjukkan bagaimana manipulasi dikemas sebagai bantuan, sedangkan Suler menjelaskan konteks psikologis digital yang membuat konstruksi hubungan tersebut mungkin terjadi.

Data 1 dan Data 2 memperlihatkan bahwa lingkungan digital juga memengaruhi hubungan Gu Tianzhi dengan perangkat dan aktivitas perjudian. Notifikasi kemenangan memberikan umpan balik langsung, sementara ponsel memperoleh makna sebagai pembawa keberuntungan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa ruang digital bukan hanya tempat perjudian berlangsung, tetapi juga menjadi lingkungan yang menghubungkan stimulus, persepsi, dan tindakan. Penelitian tentang perjudian online menunjukkan bahwa karakteristik lingkungan online perlu dipertimbangkan bersama faktor individual ketika menjelaskan risiko perjudian. Temuan penelitian ini memperluas pemahaman tersebut dengan menunjukkan bagaimana hubungan tersebut dikonstruksi secara visual dan naratif dalam film.

Kategori addiction yang terdiri atas 12 data memperkuat hubungan antara manipulasi dan keterikatan perilaku. Jika social manipulation menunjukkan pengaruh yang berasal dari lingkungan sosial digital, addiction menunjukkan bagaimana pengaruh tersebut berkembang menjadi pola keterlibatan yang lebih menetap. Data 1 menunjukkan penguatan melalui pengalaman memperoleh keuntungan, sedangkan Data 2 menunjukkan keterikatan terhadap perangkat. Hubungan tersebut sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa perjudian online memiliki karakteristik aksesibilitas dan keterlibatan yang dapat memperkuat perilaku perjudian bermasalah (Gainsbury, 2015; Lelonek-Kuleta & Bartczuk, 2021). Penelitian ini memberikan tambahan perspektif dengan memperlihatkan bagaimana proses tersebut direpresentasikan melalui tanda dan narasi dalam film.

Kategori *emotional distress* yang terdiri atas 10 data menunjukkan bahwa dampak keterlibatan perjudian kemudian meluas ke kondisi emosional dan perilaku tokoh. Data 6, yang memperlihatkan Gu Tianzhi membanting barang di rumah, merupakan tanda visual dari perubahan perilaku setelah mengalami tekanan akibat perjudian. Dalam kerangka Hall, tindakan tersebut berfungsi sebagai tanda nonverbal yang mengonstruksi makna kemarahan, frustrasi, dan tekanan psikologis. Jika dibaca melalui Suler, perubahan tersebut memperlihatkan bahwa konsekuensi interaksi digital tidak berhenti di ruang siber. Pengalaman yang terbentuk melalui perjudian digital dapat terbawa ke kehidupan offline dan mempengaruhinya perilaku serta relasi sosial individu. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menghubungkan perjudian bermasalah dengan psychological distress dan gangguan fungsi sosial (Velotti et al., 2021; Mora-Salgueiro et al., 2021).

Sementara itu, *learned helplessness* muncul dalam 6 data dan menjadi kategori dengan frekuensi paling rendah. Namun, frekuensi yang lebih rendah tidak berarti kategori ini kurang penting. Justru secara naratif, kategori tersebut merepresentasikan konsekuensi paling berat dalam rangkaian perkembangan karakter. Data 7 menunjukkan bahwa tekanan telah berkembang menjadi persepsi tidak adanya jalan keluar. Namun, karena penelitian ini menganalisis film, temuan tersebut harus dipahami sebagai representasi kondisi ketidakberdayaan, bukan sebagai bukti bahwa perjudian secara langsung menyebabkan tindakan mengakhiri hidup. Pembatasan ini penting agar interpretasi tidak melampaui data.

Krisis Kesehatan Mental Digital dan Relevansi SDG 3.4

Dari perspektif SDG 3.4, temuan penelitian menunjukkan bahwa film merepresentasikan perjudian online sebagai persoalan yang berkaitan dengan kesehatan mental dan kesejahteraan. Target SDG 3.4 secara khusus mencakup promosi kesehatan mental dan kesejahteraan. Dalam film, addiction, emotional distress, dan *learned helplessness* menunjukkan bahwa konsekuensi perjudian direpresentasikan melampaui kerugian finansial, hingga mencakup perubahan perilaku, tekanan emosional, dan gangguan hubungan sosial. Temuan ini sejalan dengan Lelonek-Kuleta dan Bartczuk (2021) serta Velotti et al. (2021) yang menunjukkan keterkaitan perjudian bermasalah dengan persoalan psikologis dan tekanan emosional.

Implikasi teoretis penelitian terletak pada integrasi Teori Representasi Stuart Hall dan Perspektif Psikologi Sosial Digital John Suler. Hall menjelaskan bagaimana film mengonstruksi makna kerentanan melalui tanda yang hadir dalam visual, dialog, narasi, dan simbol, sedangkan Suler membantu menjelaskan dinamika psikologis yang berkaitan dengan karakteristik interaksi digital. Integrasi tersebut menghasilkan alur analisis unsur sinematik → representasi Hall → dinamika psikologi sosial digital Suler → kerentanan psikologis → SDG 3.4. Kerangka ini menunjukkan bahwa kerentanan korban tidak semata-mata direpresentasikan sebagai akibat kehilangan kontrol diri, tetapi juga sebagai hasil interaksi dengan lingkungan digital yang menyediakan stimulus, persuasi, dan relasi sosial yang dapat memperkuat keterlibatan dalam perjudian.

Secara praktis, temuan penelitian menunjukkan bahwa pencegahan perjudian online perlu memperhatikan kemampuan individu dalam mengenali strategi manipulasi digital, bukan hanya memberikan informasi mengenai bahaya perjudian. Literasi digital dan kesehatan mental dapat diarahkan pada kemampuan mengenali promosi yang meminimalkan risiko, bonus yang menciptakan persepsi keuntungan, serta komunikasi yang membangun kepercayaan secara manipulatif. Pendekatan tersebut relevan dengan SDG 3.4 karena menempatkan pencegahan perilaku adiktif dalam kerangka perlindungan kesehatan mental dan kesejahteraan.

Penelitian selanjutnya dapat memperluas objek kajian dengan membandingkan representasi perjudian online dalam film dari konteks negara atau budaya yang berbeda. Kajian berikutnya juga dapat mengkombinasikan analisis representasi dengan studi resepsi audiens untuk mengetahui bagaimana penonton memaknai visual, dialog, dan simbol yang berkaitan dengan kerentanan psikologis korban. Pendekatan tersebut dapat memperdalam pemahaman mengenai hubungan antara representasi media, dinamika psikologi sosial digital, dan pembentukan persepsi masyarakat terhadap korban perjudian online.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis terhadap representasi kerentanan psikologis korban judi online dalam film 《孤注一擲》 (No More Bets), dapat disimpulkan bahwa kerentanan psikologis direpresentasikan melalui empat kategori, yaitu social manipulation, addiction, emotional distress, dan learned helplessness. Social manipulation menjadi kategori yang paling dominan, yang direpresentasikan melalui bahasa persuasif, pemberian bonus, normalisasi taruhan, pemberian bantuan, dan pembentukan kepercayaan terhadap korban. Addiction ditunjukkan melalui keterikatan tokoh terhadap aktivitas perjudian dan perangkat digital, sedangkan emotional distress direpresentasikan melalui perubahan kondisi emosional dan perilaku akibat konsekuensi perjudian. Sementara itu, learned helplessness ditunjukkan melalui kondisi ketidakberdayaan setelah tokoh mengalami akumulasi kerugian, tekanan psikologis, dan kerusakan hubungan sosial. Temuan tersebut menunjukkan bahwa film merepresentasikan kerentanan korban tidak semata-mata sebagai persoalan kontrol diri, tetapi juga sebagai kondisi yang terbentuk melalui pengaruh lingkungan digital dan manipulasi sosial.

Teori Representasi Stuart Hall digunakan untuk menjelaskan bagaimana dialog, visual, narasi, dan simbol sinematik membentuk makna mengenai kerentanan korban, sedangkan Perspektif Psikologi Sosial Digital John Suler membantu memahami relevansi karakteristik interaksi digital terhadap dinamika psikologis tokoh. Integrasi kedua perspektif tersebut memperlihatkan perkembangan kerentanan psikologis dari pengaruh lingkungan digital menuju keterikatan, tekanan emosional, dan ketidakberdayaan. Temuan ini juga memperlihatkan relevansi dengan SDG 3.4, khususnya dalam konteks kesehatan mental dan kesejahteraan, serta menunjukkan pentingnya perhatian terhadap literasi digital dan perlindungan kesehatan mental dalam menghadapi risiko perjudian online.

REFERENSI

- Alawi, N. A., Rimang, S. S., & Munir, A. (2025). Representasi feminisme dalam film *Level 16* karya Danishka Esterhazy: Kajian semiotika Stuart Hall. *JENTERA: Jurnal Kajian Sastra*, 14(1), 80–91.
- Anggoro, T. C., & Santoso, B. (2025). Politik kriminal integratif dalam penanggulangan perjudian online di Indonesia. *Jurnal USM Law Review*, 8(3), 1643–1664.
- Banks, J., & Waters, J. (2022). The Gambling Act 2005 and the (de)regulation of commercial gambling in Britain: A state-corporate harm. *Sociological Research Online*, 28(3), 662–680. <https://doi.org/10.1177/13607804211072263>
- Gainsbury, S. M. (2015). Online gambling addiction: The relationship between Internet gambling and disordered gambling. *Current Addiction Reports*, 2(2), 185–193. <https://doi.org/10.1007/s40429-015-0057-8>
- Ghelfi, M., Scattola, P., Giudici, G., & Velasco, V. (2024). Online gambling: A systematic review of risk and protective factors in the adult population. *Journal of Gambling Studies*, 40(2), 673–699. <https://doi.org/10.1007/s10899-023-10258-3>
- Hendarto, D. H., & Handayani, R. S. (2024). Pencegahan kejahatan siber terkait distribusi perjudian online di Indonesia dalam rangka mewujudkan keamanan dan ketertiban masyarakat. *Jurnal Syntax Admiration*, 5(5), 1542–1558.
- Hermawan, N., Yetti, Y., & Afrita, I. (2024). Penegakan hukum terhadap tindak pidana perjudian jenis permainan secara online. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 4(6), 7630–7646.
- Indrawati, I., Saleh, M., & Tanjung, A. (2026). Menavigasi labirin digital: Evaluasi efektivitas

- kerangka hukum dalam memerangi perjudian online di Indonesia. *Binamulia Hukum*, 15(1), 1–14.
- Lelonek-Kuleta, B., & Bartczuk, R. P. (2021). Online gambling activity, pay-to-win payments, motivation to gamble and coping strategies as predictors of gambling disorder among e-sports bettors. *Journal of Gambling Studies*, 37(4). <https://doi.org/10.1007/s10899-021-10015-4>
- Mayring, P. (2021). *Qualitative content analysis*. SAGE.
- Mora-Salgueiro, J., García-Estela, A., Hogg, B., Angarita-Osorio, N., Amann, B. L., Carlbring, P., Jiménez-Murcia, S., Pérez-Sola, V., & Colom, F. (2021). The prevalence and clinical and sociodemographic factors of problem online gambling: A systematic review. *Journal of Gambling Studies*, 37(3), 899–926. <https://doi.org/10.1007/s10899-021-09999-w>
- Nurdiana, I. (2026). *GoPay: Hegemoni digital dan matinya transaksi konvensional*. Afdan Rojabi Publisher.
- Prtama Mandala Putra, V., Hayati, I., & Syah, M. (2026). *Dampak judi online terhadap kasus kekerasan dalam rumah tangga di Kecamatan Topos Kabupaten Lebong*. Institut Agama Islam Negeri Curup.
- Safitri, V. F., Siswoyo, M., & Wihayati, W. (2026). Semiotic analysis of gender representation in digital crime narratives in the movie *No More Bets* on Netflix. *Jurnal Polisci*, 3(4), 355–367. <https://doi.org/10.62885/polisci.v3i4.1100>
- Sarmila, S. (2025). *Analisis isi representasi character building dalam film Budi Pekerti*. IAIN Parepare.
- Tandiolah, E. (2026). Representasi budaya dan identitas masyarakat Bugis dalam film *Jodoh 3 Bujang*: Analisis teori representasi Stuart Hall. *Jurnal Bastra (Bahasa dan Sastra)*, 11(3), 1247–1255.
- Velotti, P., Rogier, G., Beomonte Zobel, S., & Billieux, J. (2021). Association between gambling disorder and emotion (dys)regulation: A systematic review and meta-analysis. *Clinical Psychology Review*, 87, 102037. <https://doi.org/10.1016/j.cpr.2021.102037>
- Yar, M., & Steinmetz, K. F. (2023). *Cybercrime and society*. SAGE Publications.
- Yuwono, I. W., & Sugiarti, M. K. (2026). *Judi daring di era digital: Dampak subjective well-being emerging adulthood*. Penerbit KBM Indonesia.
- Zhang, J. (2025). Shaping the future: Analysing early childhood education policy reforms and development in China. *European Journal of Education*, 60(1), e70055.
- 丁亚平. (2023, August 17). 《孤注一掷》：电影照进现实的重力与失重. *Weibo*. <https://card.weibo.com/article/m/show/id/230940493585098617>