ISSN 2809-5812
Matalensa: Journal of Photography and Media
https://journal.isi-padangpanjang.ac.id/index.php/MTLS
Volume 5, Nomor 1, Februari 2025, Hal 84 - 95

EFEK KECANDUAN JUDI *ONLINE* PADA MANUSIA DALAM FOTOGRAFI EKSPRESI

Fikri Rezeki Mauladi[1], Dira Herawati[2], Yuli Hendra Multi Albar[3]
Photography Study Program, Indonesian Art Institute Padangpanjang
e-mail: fikrirezekimauladi@gmail.com

ABSTRACT

The final project entitled "Effects of Online Gambling Addiction in Photography fine art" is an embodiment of the expression of the effects of online gambling addiction. Online gambling has become something that is widespread in society, especially with the development of digital technology which provides easy access to online gambling. This work aims to visualize the effects of online gambling addiction in photography fine art using Roland Barthes' semiotic theory by identifying sign representations such as damaged credit cards, scattered money and wall clocks showing late at night, premium symbols, balloons, baby dolls, conveying emotional meaning interpretants. a strong, anxious, desperate expression. In the process of creating a work, the stages of preparing the concept for creating the work, creating a storyboard, taking photos, and editing using digital imaging techniques are carried out. The method used in creating this work consists of the stages of preparation, design, realization and presentation. This work aims to convey the dangers of online gambling through fine art photography.

Keywords: *Gambling Addiction, Digital Imaging, Fine Art Photography.*

ABSTRAK

Karya tugas akhir berjudul "Efek Kecanduan Judi *Online* pada manusia dalam Fotografi Ekspresi" merupakan perwujudan dari ekspresi efek kecanduan judi online. Judi *online* telah menjadi hal yang marak terjadi dalam masyarakat, terutama dalam perkembangan teknologi digital yang menyediakan akses yang mudah untuk judi *online*. Karya ini bertujuan untuk memvisualkan efek kecanduan judi *online* dalam fotografi ekspresi menggunakan teori semiotika Roland Barthes dengan identifikasi representamen tanda seperti kartu kredit yang rusak, uang yang berserakan dan jam dinding yang menunjukkan larut malam, simbol *premium*, balon, boneka bayi, menyampaikan interpretan makna emosi yang kuat, ekspresi cemas, putus asa. Dalam proses penciptaan karya dilakukan tahap penyusunan konsep pembuatan karya, pembuatan *storyboard*, melakukan pemotretan, dan *editing* dengan teknik *digital imaging*. Metode yang digunakan dalam penciptaan karya ini terdiri dari tahapan persiapan, perancangan, perwujudan, dan penyajian. karya ini bertujuan untuk menyampaikan bahaya dari judi online melalui karya fotografi ekspresi.

Kata kunci: Judi *Online, Digital Imaging*, Fotografi Ekspresi.

ISSN 2809-5812
MATA LENSA
Journal of Photography and Media

PENDAHULUAN

Salah satu fenomena yang menonjol di era kemajuan teknologi digital adalah perjudian online, yang kini meluas di berbagai kalangan masyarakat (Lestyaningrum *et al.*, 2022). Perjudian online tidak hanya berdampak pada kondisi finansial, tetapi juga mencakup efek psikologis seperti stres, depresi, hingga kerusakan hubungan sosial para pelakunya (Roqy 'Irfaan Lahut, 2023).

Penelitian menunjukkan bahwa judi online menjadi masalah serius dengan banyak pemain berasal dari kelompok usia produktif, bahkan anak-anak. Data dari PPATK mencatat peningkatan transaksi judi online yang signifikan, dengan jutaan pemain berasal dari masyarakat berpenghasilan rendah. Jenis permainan seperti *slot* menawarkan hadiah besar, menarik pemain untuk terus berjudi, meskipun konsekuensinya sangat merugikan. Institut Pemulihan Kecanduan Illinois menjelaskan bahwa kecanduan judi berkembang melalui empat tahap, mulai dari kemenangan hingga putus asa, yang sering kali berujung pada konsekuensi negatif seperti kerugian finansial, stres kronis, dan perilaku kriminal. Dalam konteks penciptaan seni, fotografi ekspresi dapat digunakan untuk memvisualisasikan dampak kecanduan ini, menggabungkan elemen semiotika seperti ekspresi wajah, benda mati, dan simbol visual lainnya. Hal ini bertujuan untuk menyampaikan pesan yang kuat tentang dampak destruktif kecanduan judi online melalui karya seni yang bermakna (Fardiansyah, 2016).

Berdasarkan kondisi ini, penulis tertarik untuk menghasilkan karya seni fotografi ekspresi untuk menyampaikan bahaya dari kecanduan judi online. Sebuah karya seni, termasuk fotografi, harus bebas dari unsur plagiasi dan menonjolkan orisinalitas, yaitu ide dan hasil yang sepenuhnya berasal dari pengkarya. Orisinalitas dapat dicapai melalui pengembangan objek, konsep, pesan, dan kesan visual yang membedakan karya tersebut dari lainnya (Wijaya & Novrita, 2024).

Dalam proses penciptaan, pengkarya dapat meninjau karya-karya terdahulu dari genre sejenis untuk mendapatkan inspirasi dalam hal komposisi, teknik, warna, dan elemen visual lainnya (Jasmine, 2014). Sebagai acuan, pengkarya memilih karya Wie Gieung Lintang Heriwibowo, seorang fotografer sekaligus alumni Institut Seni

ISSN 2809-5812
MATA LENSA
Journal of Photography and Media

Indonesia Yogyakarta, yang menggunakan objek tubuh manusia, pencahayaan rendah, dan semiotika untuk menyampaikan pesan, unsur-unsur yang relevan dalam ide penciptaan karya tentang efek kecanduan judi *online* (Wijayanto *et al.*, 2024).

Gambar 1
Sumber: Wie Gieung Lintang Heriwibowo

Karya Wie Gieung Lintang Heriwibowo menggunakan model perempuan, tali, semiotika air mata, pose menyamping, dan busana putih untuk menggambarkan kesedihan dengan teknik close-up dan latar belakang hitam polos. Dalam karya Sekilas Terpikirkan, pengkarya mengadaptasi elemen-elemen tersebut dengan beberapa perbedaan signifikan, seperti menggunakan model laki-laki, pose yang berbeda, serta menambahkan elemen foto transaksi gagal di latar belakang dengan cahaya rendah. Selain itu, properti tali diganti dengan rantai, busana diubah, dan ekspresi wajah disesuaikan untuk mencerminkan efek kecanduan judi online.

Gambar 2
Sumber: Katie Joy Crawford

Karya Katie Joy Crawford, yang dirujuk dari *mymodernmet.com*, menampilkan seorang wanita termenung dengan teknik *long exposure*, komposisi simetris, pakaian

ISSN 2809-5812
MATA LENSA
Journal of Photography and Media

putih, dan rambut lurus, serta latar belakang hitam yang menciptakan efek bayangan seperti versi dirinya yang lain. Ekspresi model mencerminkan kekalahan, kelelahan, kesedihan, kemarahan, dan tangisan, yang digabungkan menggunakan teknik *digital imaging* untuk menciptakan satu konsep visual yang kuat tentang dampak kecanduan judi online.

Gambar 3
Sumber: Anja Matko

Karya Anja Matko, yang diambil dari situs resmi Anja, menggambarkan seorang perempuan duduk membelakangi kamera dengan nuansa sepia, menggunakan latar tembok abu-abu, lantai gelap, kain putih, dan topeng, sementara warna kulit subjek menjadi kontras. Semiotika topeng dan kain putih berfungsi sebagai simbol utama. Karya pengkarya memiliki kesamaan dengan penggunaan kain sebagai simbol masalah dan warna sepia, namun berbeda dalam konsep. Pengkarya menggunakan model laki-laki yang sedang bermain judi online, mengekspresikan depresi, dan menambah elemen kamar berantakan dengan buku dan dokumen berserakan. Simbol bayi, panggilan tak terjawab, foto keluarga, dan pinjaman online divisualisasikan lewat kain untuk menunjukkan dampak judi online, dengan komposisi rule of third dan sudut low angle untuk memperkuat pesan visual.

PEMBAHASAN

Karya fotografi berjudul "Efek Kecanduan Judi *Online* pada manusia" diwujudkan melalui fotografi ekspresi dengan pendekatan semiotika. Karya-karya ini dirancang untuk menyampaikan pesan yang dapat dirasakan oleh penikmatnya, menggambarkan tahapan kecanduan dari ringan hingga berat, lengkap dengan penjelasan. Pengkarya menggunakan sudut pengambilan *eye level*, *high angle*, dan *low angle* untuk memberikan variasi visual. mendalam.

ISSN 2809-5812
MATA LENSA
Journal of Photography and Media

a. Hasil Karya

1. Buy Spin

Judul : *Buy Spin*
Sumber: Fikri Rezeki Mauladi, 2024

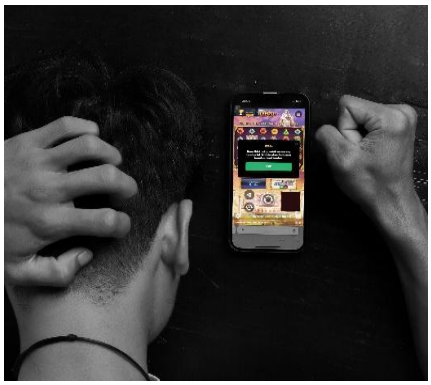
Pada karya fotografi berjudul "Buy Spin," pengkarya menggambarkan tindakan pemain membeli peluang untuk memutar mesin virtual dalam permainan slot online. Istilah "buy spin" merujuk pada pembayaran sejumlah uang untuk membeli putaran atau scatter, simbol khusus yang dapat memicu fitur bonus seperti putaran gratis atau hadiah tambahan. Karya ini menampilkan visual seorang manusia dengan ekspresi kosong, bingung memutuskan untuk membeli scatter. Properti uang yang menutupi kepala subjek melambangkan iming-iming keuntungan besar yang mendorong keputusan pembelian. Pada karya ini semiotika yang digunakan adanya uang sebagai tanda hadiah yang akan diterima jika membeli scatter dan vector dari fitur permainan yang berupa centang dan silang sebagai tanda transaksi pembelian scatter. Dengan ekspresi yang kosong menjelaskan dari kecanduan judi *online* salah satunya adalah keraguan dalam pembelian *scatter* dan jika *player* membeli *scatter* berpotensi mendapatkan hadiah. Dan jika *player* membatalkan transaksi tidak akan mendapatkan apa-apa selain kekalahan.

Foto ini diambil di dalam ruangan (indoor) menggunakan pencahayaan dari *lighting* Godox SK400, dengan kamera Fujifilm XT-5 dan lensa Sigma 16-55mm AFS. Subjek manusia dipotret dengan pengaturan bukaan diafragma f/5, ISO 160, dan kecepatan 1/250, sementara properti uang difoto secara terpisah. Proses pengeditan dilakukan

ISSN 2809-5812
MATA LENSA
Journal of Photography and Media

dengan Adobe Photoshop CC 2024 dan Adobe Lightroom. Tahapan pengeditan meliputi penggabungan foto manusia dengan uang, pembuatan simbol silang dan centang menggunakan *masking pen tool*, serta pengaturan warna untuk menyesuaikan brightness, kontras, bayangan, highlight, dan elemen lainnya. Proses ini menghasilkan visual yang mendukung pesan konsep tentang awal mula kecanduan judi online.

2. Kekalahan Pertama



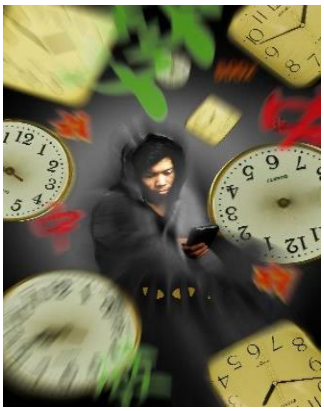
Judul: Kekalahan Pertama
Sumber: Fikri Rezeki Mauladi, 2024

Pada karya fotografi berjudul *"Kekalahan Pertama,"* pengkarya menggambarkan momen penting yang sering kali menjadi awal dari kecanduan judi online. Karya ini menampilkan seorang pria yang mengalami kekalahan di slot, terlihat dari gestur tubuhnya satu tangan mencengkeram belakang kepala sebagai tanda frustrasi, sementara tangan lainnya mengepal di atas meja. Di depannya terdapat ponsel dengan layar aplikasi judi online, menampilkan pesan saldo kosong setelah bermain di slot *Gates of Olympus* (Pragmatic Play). Tanda yang digunakan meliputi tampilan slot judi online, saldo kosong sebagai simbol akhir permainan, dan gestur tubuh yang mencerminkan emosi seperti kekesalan dan keputus asaan. Karya ini ingin menunjukkan bagaimana kekalahan pertama, yang tidak sebanding dengan kemenangan awal, memicu rasa penasaran dan keinginan untuk terus bermain sebagai bentuk balas dendam.

ISSN 2809-5812
MATA LENSA
Journal of Photography and Media

Foto diambil di dalam ruangan (*indoor*) menggunakan pencahayaan utama (*key light*) dari *lighting* Godox SK400, dengan kamera FujiFilm XT-5 dan lensa Sigma 16-55mm. Pengambilan gambar dilakukan dari sudut pandang *overhead* untuk menonjolkan kekesalan subjek, dengan komposisi *rule of thirds* untuk fokus visual. Pengaturan kamera mencakup diafragma f/5, ISO 160, dan kecepatan rana 1/160. Proses pengeditan menggunakan Adobe Photoshop CC 2024 melibatkan beberapa tahapan, seperti menyeleksi elemen pada layar ponsel dengan *Pen Tool* dan mengubahnya menjadi hitam putih agar tidak mengalihkan perhatian dari ekspresi dan gestur subjek. Pengaturan cahaya, kontras, serta memotong gambar untuk menonjolkan detail dilakukan menggunakan Adobe Camera RAW. Visual akhir menampilkan emosi mendalam dari subjek, mengilustrasikan dampak emosional dari kekalahan pertama dalam perjudian online.

3. *Addicted mahjong*



Judul : *Addicted mahjong*
Sumber: Fikri Rezeki Mauladi, 2024

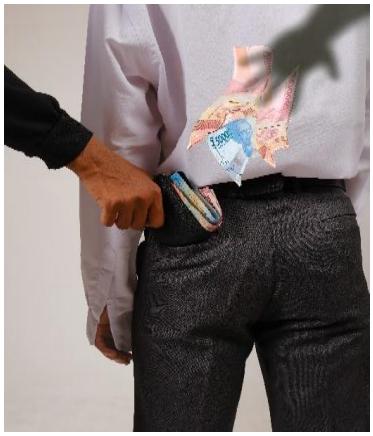
Pada karya fotografi berjudul *"Addicted Mahjong,"* pengkarya menggambarkan kecanduan judi online dengan menggunakan tema permainan slot mahjong dari developer PG Soft. Karya ini menampilkan seorang laki-laki yang menunduk, terpaku pada layar smartphone. Karya ini menggambarkan seseorang yang terjebak dalam aktivitas judi tanpa memperhatikan sekitarnya. Tanda yang digunakan meliputi jam yang terbalik, menandakan hilangnya kontrol waktu akibat kecanduan

ISSN 2809-5812
MATA LENSA
Journal of Photography and Media

judi, serta simbol-simbol premium seperti Scatter, Wild, dan perkalian yang diambil dari slot mahjong. Simbol-simbol tersebut, yang memiliki akar budaya dalam permainan tradisional mahjong, mencerminkan keberuntungan, kekayaan, dan harmoni, sekaligus menjadi daya tarik dalam slot judi sebagai penentu kemenangan besar. Karya ini menyoroti bagaimana stabilitas putaran slot (*RTP*) dapat menjerat pemain, memberikan ilusi kemenangan hanya untuk diambil kembali, memicu kecanduan yang semakin dalam.

Foto diambil di dalam ruangan (*indoor*) dengan pencahayaan utama dari flash Godox TT 600. Pengkarya menggunakan kamera FujiFilm XT-5 dengan lensa Sigma 16-55mm, menerapkan sudut pandang *high angle*. Objek manusia difoto dengan pengaturan kamera diafragma f/2.8, ISO 200, dan kecepatan rana 1/125, sedangkan properti seperti jam menggunakan ISO 1000. Proses editing dilakukan dengan Adobe Photoshop CC 2024 dan Adobe Lightroom. Tahap awal melibatkan seleksi objek utama dan pemberian *inner shadow*, kemudian dilanjutkan dengan penggabungan konsep seperti jam dan simbol slot. Simbol slot dibuat dalam bentuk vektor menggunakan teknik masking dan *color overlay*. Efek blur, distorsi zoom pada simbol, serta fokus pada objek utama di tengah ditambahkan untuk menonjolkan emosi dan narasi. Warna foto diperbaiki dengan menyesuaikan kecerahan, kontras, dan bayangan di Adobe Lightroom, sehingga menghasilkan visual yang kuat dalam menggambarkan dampak kecanduan judi online.

4. *Steal Openly*



Judul : *Steal Openly*
Sumber: Fikri Rezeki Mauladi, 2024

ISSN 2809-5812
MATA LENSA
Journal of Photography and Media

Karya fotografi berjudul *"Steal Openly,"* menggambarkan tindakan mencuri secara terang-terangan dalam konteks perjudian online, dengan harapan keuntungan yang besar, namun tidak sesuai ekspektasi. Karya ini menampilkan bayangan tangan yang melambangkan bandar judi yang mengambil uang dari pemain tanpa disadari, seperti kemenangan besar yang tidak dibayar oleh situs judi. Properti yang digunakan meliputi dompet, uang, serta pakaian formal, dengan dompet yang melambangkan aset pribadi yang dicuri. Semiotika yang digunakan termasuk uang yang terbang sebagai tanda kemenangan yang tidak dibayar dan tangan yang menunjukkan tindakan bandar yang curang. Karya ini menyoroti ketidakadilan dalam perjudian, di mana bandar mengambil uang dari pemain dan tidak memberikan pembayaran pada kemenangan mereka.

Karya ini difoto di dalam ruangan (*indoor*) menggunakan pencahayaan utama dari Godox SK400 untuk objek manusia, dengan tambahan spotlight untuk bayangan tangan. Pengkarya menggunakan kamera FujiFilm XT-5 dengan lensa Sigma 16-55mm dan pengaturan kamera diafragma f/5.6, ISO 125, dan kecepatan rana 1/160. Proses editing menggunakan Adobe Photoshop CC 2024, pengkarya menyeleksi dan menghapus latar belakang uang, lalu mengubah uang seolah terbang menggunakan *transform* dan *warp* tool. Bayangan tangan digabungkan dengan tata letak objek lainnya sesuai dengan konsep yang diinginkan, menciptakan visual yang menggambarkan tindakan curang perjudian online.

5. Kesenangan yang Membelenggu

Kesenangan yang Membelenggu
Sumber: Fikri Rezeki Mauladi, 2024

ISSN 2809-5812
MATA LENSA
Journal of Photography and Media

Karya fotografi berjudul "Kesenangan yang Membelenggu," menggambarkan paradoks dalam kecanduan judi online, di mana kesenangan yang awalnya dirasakan berubah menjadi belenggu yang mengikat pemain. Karya ini menunjukkan dua orang, seseorang yang memegang smartphone dan kartu identitas, menyiratkan tindakan pendaftaran pinjaman online untuk membiayai kecanduan judi, sementara yang lainnya memperingatkan dengan ekspresi bibir yang besar, melambangkan peringatan agar tidak terjerat pinjaman online. Kartu kredit yang berserakan di sofa menggambarkan konsumsi yang tidak terkendali dan kehancuran finansial yang dialami individu akibat perjudian, dengan potongan kartu kredit sebagai simbol data diri yang rusak akibat hutang yang tidak terbayar.

Karya ini difoto di dalam ruangan (*indoor*) menggunakan pencahayaan Godox SK400. Pengkarya menggunakan kamera FujiFilm XT-5 dengan lensa Sigma 16-55mm dan pengaturan kamera f/2.8, ISO 125, dan kecepatan rana 1/160. Dalam proses editing dengan *Adobe Photoshop CC* 2024, pengkarya pertama-tama menyeleksi objek pria yang memegang kartu tanda penduduk (KTP) dan memberikan efek blur pada latar belakang. Bibir objek kedua diperbesar untuk menonjolkan ekspresi, sementara kartu kredit dipotong menggunakan pen tool dengan efek *inner shadow*. Setelah itu, objek-objek ditempatkan secara tepat untuk menciptakan visual yang kuat, menggambarkan kehancuran finansial akibat kecanduan judi online.

b. Analisis Karya

Karya berjudul "Efek Kecanduan Judi Online Dalam Fotografi Ekspresi" menghadirkan pandangan tentang fenomena sosial dan pengalaman pribadi terkait kecanduan judi online melalui seni visual. Pengkarya menggabungkan teknik fotografi ekspresi untuk menciptakan narasi yang menggugah penikmat karya agar lebih memperhatikan dampak negatif kecanduan judi online. Karya ini menyajikan rangkaian efek negatif yang timbul, mulai dari aspek finansial, psikologis, sosial, hingga ekonomi, yang bisa dilihat dalam karya-karya yang menunjukkan penurunan kesejahteraan dan kesehatan mental.

ISSN 2809-5812
MATA LENSA
Journal of Photography and Media

Fotografi ekspresi dipilih sebagai medium untuk mendalami fenomena ini karena memiliki pendekatan dalam konsep, teknik, dan tujuan artistiknya seperti menampilkan perasaan, emosi, atau kondisi psikologis melalui elemen visual seperti pencahayaan, komposisi, warna, atau teknik manipulasi lainnya. Lebih dengan penggunaan manipulasi digital imaging menggunakan *Adobe Photoshop CC* 2024. Manipulasi ini diterapkan untuk menyampaikan rasa kekacauan yang ditimbulkan oleh kecanduan judi online. Beberapa teknik manipulasi yang digunakan termasuk vektor centang dan silang, pembesaran bibir, bayangan, dan kartu kredit yang rusak. Pendekatan semiotik yang diacu adalah teori Roland Barthes, yang membagi makna menjadi denotasi dan konotasi, di mana setiap elemen visual dalam karya dapat memiliki makna yang lebih dalam. Melalui eksplorasi ini, pengkarya ingin menyampaikan narasi visual yang menggambarkan bahaya nyata dari kecanduan judi online, mengajak audiens untuk memahami dampaknya lebih jauh (Junaidi, L. A., 2022).

KESIMPULAN

Karya fotografi *"Efek Kecanduan Judi Online Dalam Fotografi Ekspresi"* menggambarkan dampak negatif kecanduan judi online melalui pendekatan fotografi ekspresi dan teknik digital imaging. Karya ini memvisualisasikan efek sosial seperti kerusakan hubungan keluarga, peningkatan utang, dan isolasi sosial, yang tercermin dalam elemen-elemen seperti ruang kosong dan bayangan gelap. Dengan menggunakan prinsip-prinsip ilmiah dalam perancangan dan penyajian karya, fotografi ini disajikan dalam pameran seni untuk menggambarkan bahaya judi online. Saran bagi mahasiswa fotografi adalah untuk mengikuti kaidah ilmiah dalam penciptaan karya seni, menggabungkan seni dengan teknologi digital, serta memperhatikan perencanaan yang matang dalam setiap tahap penciptaan. Pemerintah diharapkan dapat menggunakan karya semacam ini untuk kampanye anti-judi online, sementara masyarakat harus lebih peka terhadap isu kecanduan judi online dalam lingkungan sosial dan keluarga.

ISSN 2809-5812
MATA LENSA
Journal of Photography and Media

DAFTAR PUSTAKA

Asiah T. (2017). *Manajemen Konflik Teori dan Aplikasi.*

Fardiansyah, R. (2016). Pengaruh Teknologi Terhadap Alam Dan Kebudayaan Parahyangan Sebagai Sumber Inspirasi Karya Seni Lukis. *Repository.Isi-Ska.Ac.Id*. http://repository.isi-ska.ac.id/id/eprint/1543

Jasmine, K. (2014). Analisis Pesan Dakwah Dalam Film Pendek "Nurut Apa Kata Mama" (Versi Spesial Lebaran: Ga Mudik Rugi Dong). *Repository.Metrouniv.Ac.Id*.

Junaidi, L. A. (2022). Make Up Fantasi dalam Beauty Shot Photography. *Matalensa: Journal of Photography and Media*, *1*(2).

Lestyaningrum, I. K. M., Trisiana, A., Safitri, D. A., Supriyanti, Pratama, A. Y., & Wahana, T. P. (2022). *Pendidikan Global Berbasis Teknologi Digital di Era Milenial*. https://www.google.co.id/books/edition/Pendidikan_Global_Berbasis_Teknologi_Dig/xeqbEAAAQBAJ?hl=en&gbpv=1

Roqy 'Irfaan Lahut. (2023). Representasi Kesedihan dalam Film Midsommar (Analisis Semiotika Christian Metz). In *Nucl. Phys.* (Vol. 13, Issue 1).

Wijaya, N., & Novrita, S. Z. (2024). Utilization of Surian Wood Shavings Waste Extract on Prima Mori Cotton Dyeing Results *Ekspresi Seni : Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Karya Seni*, *26*(2).

Wijayanto, W., Hidayah, N., Endry, R. Z., Utara, J. L., Kulon, K., Bae, K., Kudus, K., & Tengah, J. (2024). Analysis of Fourth-Grade Teachers ' Difficulties in Teaching SBDP on Visual Arts Material at SDN 2 Ngembal. *Ekspresi Seni : Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Karya Seni*, *26*(2).