

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menghadirkan perubahan ke dalam kehidupan masyarakat luas. Kreativitas dan inovasi manusia yang tidak ada habisnya mendorong terciptanya penemuan-penemuan baru, salah satunya di bidang teknologi. Di antara sejumlah produk yang dihasilkan oleh manusia, salah satu yang menjadi produk utama dari hasil proses kreativitas manusia adalah jaringan internet.

Di Indonesia, perubahan besar dalam struktur sosial masyarakat terlihat jelas sebagai hasil dampak dari penyebaran internet. Saat ini, berbagai kalangan masyarakat dapat mengakses jaringan internet, mulai dari orang dewasa, remaja, hingga anak-anak yang sudah mengenal teknologi yang bernama internet. Banyak orang mengakui bahwa keberadaan internet telah mempermudah kehidupan mereka. Keberadaan internet memudahkan berbagai pekerjaan setiap orang, seperti halnya ekonomi, sosial, pendidikan, penyebaran informasi, serta bidang komunikasi.

Di balik kemudahan akses internet, tidak sedikit orang yang menyalahgunakannya semata-mata untuk mendapatkan keuntungan. Pada awalnya, teknologi memungkinkan permainan *online* dimainkan melalui komputer atau gawai yang terkoneksi dengan internet. Akan tetapi, seiring berjalannya waktu, salah satu perkembangan teknologi ini bertransformasi menjadi permainan dengan iming-iming mendapat keuntungan instan, yang biasa juga dikenal sebagai judi *online*.

Meski di Indonesia judi ilegal, hal itu tidak menyurutkan minat masyarakat untuk bermain judi. Bagaimana tidak, untuk mengakses situs judi *online*, seseorang hanya memerlukan perangkat dan koneksi internet. Pemain yang baru bergabung hanya diwajibkan membuat akun dengan mengisi nama lengkap, serta menentukan *username* dan *password* sebelum memulai permainan. Setelah itu, operator judi akan meminta pengguna untuk memasukkan nomor rekening bank atau dompet digital sebagai sarana deposit dan penarikan dana. Menurut Kementerian Komunikasi dan

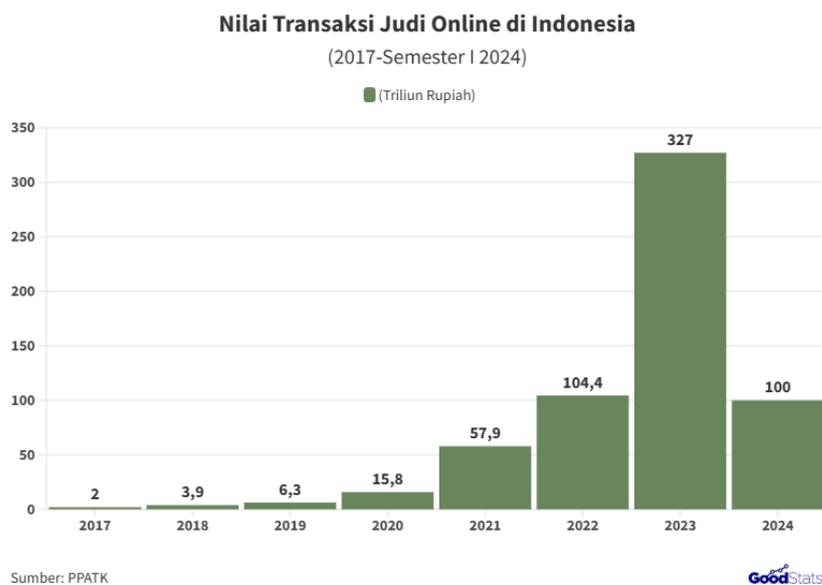
Digital, pemain dapat bertaruh dengan nominal minimal Rp500 untuk bermain kasino, slot, lotre, taruhan e-sport, taruhan bola parlay, hingga pacuan kuda.

Dengan segala kemudahan yang ditawarkan, tidak mengherankan apabila banyak masyarakat Indonesia bermain judi *online*. Menurut Ramadhan (2023) seseorang yang bermain judi *online* berpotensi menimbulkan efek negatif bagi dirinya dan bahkan orang lain, yakni:

1. Bermain judi *online* memiliki sifat adiktif yang tinggi. Mereka yang selalu bermain judi *online* cenderung menghabiskan banyak waktu dan uang tanpa menyadari dampak setelahnya. Bahkan ketika mengalami kerugian yang besar, mereka sering kali merasa kesulitan untuk berhenti.
2. Kesehatan mental dapat menghantui para pemain judi *online*. Seseorang yang mengalami kerugian besar akibat berjudi cenderung merasa tertekan, putus asa, dan kehilangan motivasi hidup. Selain itu, rasa bersalah dan penyesalan yang mendalam bisa memperburuk kondisi mental, bahkan berpotensi memicu pikiran untuk menyakiti diri sendiri atau menarik diri dari lingkungan sosial.
3. Judi *online* beresiko menimbulkan kerugian finansial yang tidak sedikit. Pelaku judi *online* sering kali tidak mampu mengontrol diri dengan menghambur-hamburkan uang lebih dari kemampuan mereka, bahkan menggunakan uang yang seharusnya dipergunakan untuk memenuhi kebutuhan pokok.
4. Pemain judi *online* dapat berpotensi merenggangkan dan merusak relasi dengan orang-orang sekitar seperti, keluarga atau teman. Dalam waktu jangka panjang, hubungan yang rusak ini dapat mengakibatkan perasaan kesepian dan kehilangan dukungan emosional yang semakin memperburuk situasi bagi mereka.
5. Penipuan merupakan resiko besar yang harus dihadapi pemain judi *online*. Selama ini situs-situs judi memberikan kemenangan besar di awal kepada pemain agar mereka tetap berjudi. Namun setelah itu, para pemain ini harus siap kehilangan uangnya karena situs-situs tersebut telah mengatur algoritmanya untuk merugikan pemain judi.
6. Ancaman Hukum: Indonesia secara tegas melarang segala bentuk judi. Ketika tertangkap, bandar atau pemain judi secara tegas akan mendapat konsekuensi hukum berupa penjara dan denda.

7. Bermain judi *online* hanya membuang-buang waktu. Meskipun dapat memberikan hiburan sesaat, judi *online* tidak memberi kontribusi pada pencapaian tujuan hidup yang lebih besar, seperti pengembangan diri, hubungan sosial, atau stabilitas keuangan. Waktu yang dihabiskan untuk berjudi sering kali mengalihkan perhatian dari tanggung jawab dan kegiatan produktif lainnya yang lebih bermanfaat.

Di Indonesia sendiri, situs-situs judi *online* semakin menjamur dan menjadikan *platform* media sosial sebagai ladang basah promosi. Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) melaporkan bahwa secara kumulatif total perputaran uang judi *online* selama periode 2017-2024 telah menyentuh angka Rp 900 triliun. Transaksi judi *online* di Indonesia terus menunjukkan angka yang semakin meningkat setiap tahunnya yang mana hal ini menandakan bahwa penyebaran konten yang berkaitan dengan perjudian semakin meluas di kalangan masyarakat, baik melalui *platform* digital maupun media sosial.



Gambar 1: Data Transaksi Judi *Online* di Indonesia

Mengutip situs Goodstats.id, pada tahun 2023 menjadi puncak kenaikan, di mana total transaksi judi *online* di Indonesia sampai menyentuh angka Rp327 triliun, meningkat sebesar 213% dibandingkan dengan tahun 2022 yang tercatat sebesar Rp104,4 triliun. Ketika dibandingkan dengan tahun 2018, nilai transaksi ini mencapai

angka fantastis 8.136,77%, yang menunjukkan lonjakan luar biasa dalam aktivitas judi *online* di Indonesia.

Salain itu, yang mengkhawatirkan lagi, kelompok anak dan remaja kini menjadi penyumbang angka yang tinggi dalam dunia judi *online*. Ivan Yustiavandana, selaku Kepala Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK), menyatakan bahwa kelompok usia 17 hingga 19 tahun tercatat telah melakukan transaksi judi *online* sebanyak 2,1 juta kali. Total nilai transaksi yang dihitung bahkan mencapai Rp282 miliar.

Lebih jauh, anak di bawah usia 11 tahun sebanyak 1.160 telah terlibat aktivitas judi *online* dengan total 22 ribu transaksi yang mencapai nilai lebih dari Rp3 miliar. Tidak hanya itu, kelompok anak berusia 11 hingga 16 tahun juga mencatatkan angka yang tidak kalah mencengangkan, yakni 4.514 anak yang terlibat dalam 45 ribu transaksi judi *online* dengan total nilai mencapai Rp7,9 miliar. Secara keseluruhan, tercatat ada 197.054 anak yang berusia antara kurang dari 11 tahun hingga 19 tahun yang telah terjerumus pada perjudian *online*. Total transaksi yang dilakukan oleh kelompok usia ini mencapai 2,2 juta, dengan nilai yang dihitung sebesar Rp293,4 miliar.

Fenomena ini diperparah dengan kemunculan kata kunci (*keyword*) gacor yang kerap digunakan oleh para pemengaruh (*influencer*), selebgram, dan tiktoker dalam mengiklankan situs-situs judi daring. Gacor (menang besar) adalah istilah yang sering digunakan dalam konteks judi daring untuk menggambarkan situasi saat pemain sering menang besar. Istilah ini berasal dari bahasa gaul dan digunakan untuk menarik perhatian pemain potensial dengan menjanjikan hasil yang menguntungkan.

Kementerian Komunikasi dan Digital (Kemenkomdigi) melakukan berbagai upaya untuk memberantas judi *online*. Komdigi menindak 49.239 konten judol yang melibatkan sejumlah akun Instagram populer yang beredar pada periode 29 November hingga 4 Desember 2024. Selain itu Komdigi juga telah menangani 23.616 sisipan halaman judi *online* di situs pemerintahan dan 22.205 sisipan halaman judi *online* di situs lembaga pendidikan. Selanjutnya, sebanyak 20.595 kata kunci terkait judi *online* telah diserahkan ke Google untuk selama periode 7 November 2023 hingga 23 Juli

2024 serta 3.961 kata kunci telah dilaporkan kepada Meta untuk ditindaklanjuti pada periode 15 Desember 2023 hingga 23 Juli 2024.

Sebagian besar konten bermuatan judi *online* yang berhasil diblokir berasal dari situs web dan alamat IP, dengan total mencapai 213.336 konten. Selanjutnya, terdapat 7.523 konten yang ditemukan di media sosial Meta, 4.491 konten di platform file-sharing, serta 1.612 konten yang tersebar di Google dan YouTube. Selain itu, ada 816 konten yang terdeteksi di X dan 2 konten di TikTok.

Walaupun pemerintah telah melakukan berbagai upaya untuk memerangi iklan judi *online*, kenyataannya situs-situs dan iklan promosi judi *online* masih terus bertebaran di dunia maya. Hal ini merujuk pada fakta bahwa situs judi bisa dengan mudah dibuat kembali dengan mengganti nama domain yang mirip atau menggunakan alamat IP baru hanya dalam hitungan jam tepat setelah situs judi sebelumnya diblokir. Di samping itu, penegakan hukum sulit dilaksanakan mengingat penyedia server judi *online* tinggal di negara-negara seperti kamboja dan filipina yang notabene melegalkan perjudian. Hal ini menyebabkan kendala secara hukum dalam upaya pemberantasan judi *online*, karena peraturan yang berlaku di negara-negara tersebut tidak sejalan dengan hukum di Indonesia.

*Influencer*, selebgram, dan *tiktoker* sering kali menjadi penyebar utama konten promosi untuk situs judi daring. Dengan jumlah pengikut yang besar, mereka memiliki jangkauan yang luas untuk mempromosikan istilah gacor. Konten promosi ini biasanya mencakup video pendek, unggahan, atau *stories* yang menarik perhatian pengikut mereka dan mengarahkan mereka ke situs-situs judi daring. Selebritas internet dengan jutaan pengikut sering kali mempromosikan situs-situs tersebut tanpa menyadari atau mengabaikan dampak negatif yang ditimbulkannya.

*Endorsement* ini tidak hanya merugikan pengikut mereka, tetapi juga membuka peluang bagi para *influencer*, selebgram, dan *tiktoker* untuk terjerat hukum berdasarkan UU ITE. Anehnya, ketika Asosiasi Lawyer Muslim Indonesia mengadakan 26 selebritas ke Direktorat Tindak Pidana Siber atas dugaan promosi judi *online*, proses pemeriksaannya tampak berjalan di tempat. Ketika diperiksa pun para selebritas itu terlihat kompak dengan berdalih terjebak sebab dalam perjanjian kerja

sama disebutkan situs tersebut merupakan *game online* bukan judi *online*. Hingga penelitian ini dibuat, tidak ada kejelasan dari kasus hukum tersebut.

Tidak hanya itu, yang lebih mengejutkannya lagi adalah puluhan pegawai Komdigi ternyata terlibat kasus judi *online*. Para komplotan ini bekerja sama dengan pemilik laman judi yang seharusnya mereka blokir. Seorang tersangka mengaku mereka biasa memantau sekitar 5.000 laman judi *online* dalam satu hari. Dari jumlah itu, mereka biasanya memblokir 4.000 laman, sedangkan seribu laman lainnya diamankan. Praktik culas ini terungkap setelah Polda Metro Jaya pada 31 Oktober 2024 lalu menggrebek ruko di daerah Galaxy Grand City, Bekasi. Dari hasil itu para tersangka yang seharusnya memantau dan memblokir situs-situs judi *online* tapi justru bekerja sama dengan bandar judi dan meraup keuntungan sebesar Rp 8,5 juta per laman setiap bulannya.

Di sisi lain, akibat adanya fenomena judi *online* yang kian menjamur, sindikat praktik jual-beli rekening pun semakin merebak. Para pengelola situs judi *online* sering memanfaatkan rekening yang dibeli dari pihak lain sebagai tempat penampung uang dari pemain judi. Hal ini bertujuan menyembunyikan identitas mereka dari pihak berwenang. Sayangnya, banyak orang yang identitasnya dipakai untuk membuka rekening tidak menyadari bahwa mereka berisiko terjerat hukum pidana. Sindikat ini beroperasi dengan cara mendatangi warga perkampungan yang tidak memiliki literasi keuangan yang baik dengan iming-iming uang.

Ada beberapa alasan mengapa penulis harus mengangkat penelitian ini. Alasan pertama adalah karena penelitian tentang judi *online* di Indonesia masih didominasi oleh pendekatan hukum, psikologi sosial, atau lingkungan. Sementara itu, studi tentang peran media dalam mengkonstruksi tentang judi *online* sangat terbatas, terlebih judi *online* adalah masalah sosial yang masif di Indonesia dengan dampak serius seperti kecanduan, kerugian finansial, kriminalitas, dan disintegrasi keluarga. Kedua, Media berperan besar dalam membingkai fenomena judi *online* sebagai bagian dari konstruksi realitas sosial. Peneliti memilih media Tempo karena dikenal sejak pemerintahan orde baru hingga saat ini selalu mengkritik kekuasaan. Bukti kritisnya Tempo terhadap pemerintahan ini juga sempat dikemukakan oleh Arif Zulkifli selaku komisar Tempo, ia menyebutkan bahwa Tempo selalu menjadi garda depan yang

identik dengan kritik kekuasaan dan menurutnya merupakan salah satu tugas dari media yakni mengawal pemerintahan siapapun yang berkuasa, ungkapan tersebut diambil dari sebuah artikel yang berisi tentang peringatan 50 tahun Tempo. Oleh karena itu, berdasarkan uraian sebelumnya penulis bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul, **KONSTRUKSI REALITAS PEMBERITAAN JUDI ONLINE OLEH KORAN DIGITAL (Studi Analisis *Framing* pada Koran Tempo Digital Edisi November 2024).**

## **1.2 Rumusan Masalah**

Dari uraian latar belakang di atas, masalah yang akan peneliti bahas adalah bagaimana Koran Tempo Digital dalam mengkonstruksi realitas mengenai judi *online*?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjelaskan bagaimana Koran Tempo Digital dalam mengkonstruksi realitas mengenai judi *online*.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

### **1. Manfaat Akademis**

Penulis berharap penelitian ini dapat bermanfaat bagi pembaca, terutama mahasiswa ilmu komunikasi yang membutuhkan bahan bacaan terkait penelitian analisis *framing*. Dengan adanya penelitian ini dapat menjadi sumber referensi yang kelak bermanfaat bagi mahasiswa yang ingin mempelajari penerapan analisis *framing* dalam pemberitaan koran digital.

### **2. Manfaat Praktis**

Penelitian ini memiliki manfaat praktis dalam memberikan gambaran mengenai bagaimana koran digital melakukan *framing* dalam meliput suatu peristiwa atau isu tertentu. Dengan adanya penelitian ini, penulis berharap masyarakat tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga memiliki kemampuan untuk menganalisis, memilah, dan memilih berita yang mereka konsumsi.