

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Permasalahan judi *online* telah menjadi perhatian serius di Indonesia, terutama dengan meningkatnya jumlah pelaku setiap tahunnya. Maraknya kasus ini tidak terlepas dari pesatnya perkembangan teknologi yang mempermudah akses pengguna terhadap situs-situs judi *online*. Berdasarkan data, Indonesia menduduki posisi teratas dalam jumlah pemain judi *online* secara global, dengan total 201.122 pemain aktif, melampaui Filipina, Myanmar, dan Kamboja (Dian, 2023). Data terbaru dari PPATK (PPATK, 2024) menunjukkan jumlah pemain judi *online* di Indonesia telah mencapai 4 juta orang, mencakup berbagai kelompok usia, termasuk anak-anak. Berdasarkan demografi, sekitar 2% pemain berusia di bawah 10 tahun (80.000 anak), 11% berusia 10–20 tahun (440.000 pemain), 13% berusia 21–30 tahun (520.000 pemain), 40% berusia 30–50 tahun (1.640.000 pemain), dan 34% berusia di atas 50 tahun (1.350.000 pemain). Berikut adalah data terkait statistik pengguna judi *online* pada tahun 2024, disajikan dalam bentuk tabel dibawah ini:

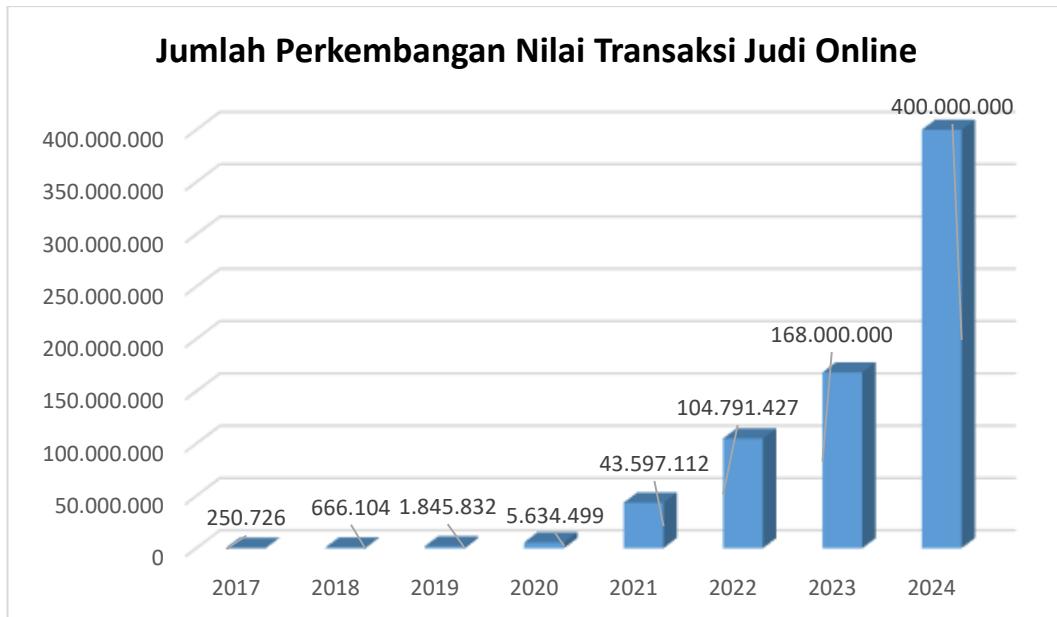
Tabel 1. 1 Jumlah Pengguna Judi Online

Kelompok Usia	Persentase (%)	Jumlah Pemain
Di bawah 10 tahun	2%	80.000
Usia 10–20 tahun	11%	440.000
Usia 21–30 tahun	13%	520.000
Usia 30–50 tahun	40%	1.640.000

Di atas 50 tahun	34%	1.350.000
Total	100%	4.000.000

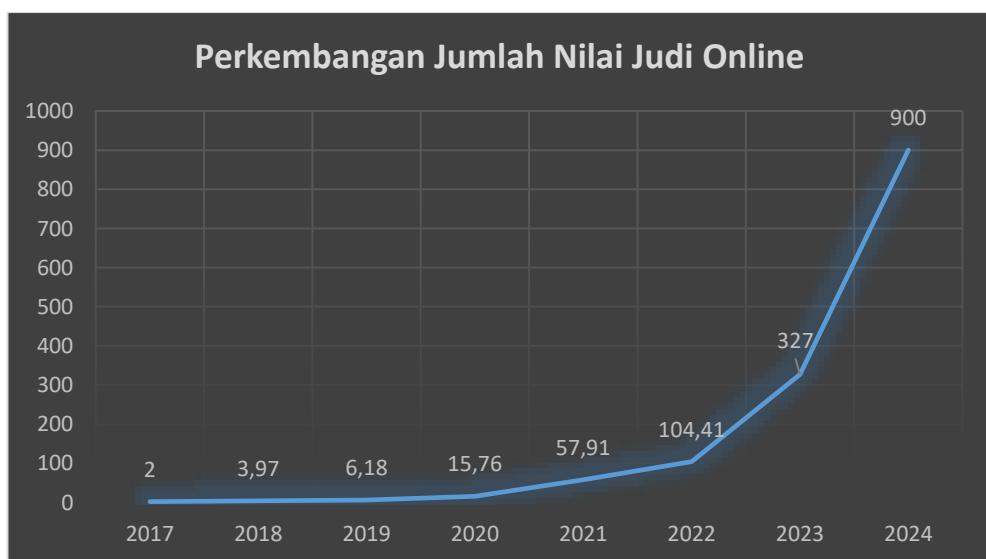
Statistik pengguna judi online 2024 Sumber : PPATK

Gambar 1.1 Jumlah Perkembangan Nilai Transaksi Judi Online



Sumber : Liputan 6 dan Laporan PPATK

Gambar 1.2 Perkembangan Jumlah Nilai Judi Online



Sumber : Laporan PPATK

Pada tahun 2017, nilai transaksi judi *online* tercatat sebesar Rp2 triliun dengan jumlah transaksi mencapai 250.726 kali. Angka ini kemudian melonjak menjadi Rp3,97 triliun pada tahun 2018, dengan jumlah transaksi meningkat hampir tiga kali lipat menjadi 666.104 kali. Lonjakan signifikan terus terjadi pada tahun-tahun berikutnya, di mana pada tahun 2019 nilai transaksi mencapai Rp 6,18 triliun dengan 1.845.832 transaksi.

Tren peningkatan ini semakin terlihat jelas pada tahun 2020, ketika nilai transaksi judi *online* melonjak menjadi Rp15,76 triliun dari total 5.634.499 transaksi. Pada tahun 2021, eskalasi yang luar biasa terjadi dengan nilai transaksi mencapai Rp57,91 triliun dari 43.597.112 transaksi. Puncaknya terjadi pada tahun 2022, di mana nilai transaksi judi *online* menyentuh angka fantastis sebesar Rp104,41 triliun, dengan jumlah transaksi yang melonjak drastis menjadi 104.791.427 kali (Kencana, 2023). Tidak berhenti di situ, laporan PPATK pada tahun 2023 mencatat nilai transaksi judi *online* mencapai Rp 327 triliun dengan jumlah transaksi sebanyak 168 juta kali. Bahkan, pada semester pertama tahun 2024, terjadi kenaikan luar biasa sebesar 237,48%, yaitu mencapai 400.000.000 jumlah transaksi dengan nilai transaksi mencapai angka Rp776,61 triliun, data terbaru tahun 2024 mencapai Rp900 triliun rupiah (Nugroho, 2024).

Banyak faktor yang mendorong seseorang melakukan judi *online* Seperti yang ditulis Murphy dkk (2024) salah satu faktor seseorang melakukan judi *online* adalah Interaksi dengan teman sebaya dan promosi perjudian *online* di media sosial berkontribusi pada perilaku adiktif sebesar 55,9%. Selain itu, promosi perjudian

online di media sosial, khususnya Instagram, disajikan dalam bentuk audio frustvisual yang menarik, yang dapat menstimulasi ketertarikan masyarakat untuk terlibat dalam perjudian *online* dan, pada gilirannya, memicu perilaku kriminal seperti penipuan, perampokan, hingga pembunuhan (Pradika, 2024). Salah satu kasus tragis yang dilaporkan adalah seorang anak yang tega membunuh ibunya untuk mengambil barang berharga demi berjudi *online* (Dirhantoro, 2023).

Salah satu faktor utama seseorang melakukan judi *online* adalah faktor ekonomi (Ihsanudin dkk., 2023). Judi *online* dijadikan suatu jalan untuk dapat bertahan hidup yang tanpa mereka sadari bahwa hal tersebut yang akan membawa mereka ke dalam awal sebuah kehancuran (Jadidah dkk., 2023). Di Indonesia, dampak negatif perjudian *online* telah dirasakan oleh masyarakat luas, mulai dari remaja hingga orang dewasa. Judi *online* ini berdampak buruk bagi individu bahkan untuk negara. Dampak yang dialami individu antara lain mencakup hilangnya konsentrasi, stres berkepanjangan, dan peningkatan frustasi saat menghadapi masalah (Wall dkk., 2025). Ketergantungan ini membuat penjudi *online* mudah putus asa dan kurang produktif, serta memicu emosi yang tidak terkendali bahkan sampai bunuh diri. Seperti yang dilansir dari kompas id. yang ditulis oleh Dany (2024) menyebutkan bahwa telah ada pria yang bunuh diri dengan menggantung diri akibat judi *online*. Selain itu, kerugian ekonomi yang terus-menerus akibat kecanduan berjudi *online* menjadi ancaman serius bagi individu maupun perekonomian negara (Chóliz, 2023).

Dari segi ekonomi, perjudian *online* membawa dampak yang signifikan, terutama berupa kerugian finansial yang dialami oleh individu maupun keluarga.

Seperti kasus ayah yang menjual bayi senilai 15 juta rupiah untuk judi *online* (Amelia, 2024). Penelitian menunjukkan bahwa orang-orang yang terlibat dalam perjudian *online* cenderung mengeluarkan uang lebih dari kemampuan finansial mereka, yang mengakibatkan akumulasi utang dan, dalam beberapa kasus, kebangkrutan (Håkansson & Widinghoff, 2020). Kerugian finansial ini tidak hanya berdampak pada individu, tetapi juga pada keluarga mereka, yang seringkali turut menanggung beban ekonomi akibat kecanduan judi yang dialami anggota keluarga (Marko dkk., 2023). Di samping itu, masalah ekonomi ini seringkali memicu tindakan kriminal seperti pencurian dan penipuan saat individu berupaya menutupi kerugian yang mereka derita akibat perjudian *online* (Garland, 1996). Kondisi ini berpotensi membahayakan, mengingat kecanduan judi *online* dapat mendorong individu untuk melakukan berbagai tindakan melanggar hukum demi mendapatkan dana untuk berjudi, seperti penipuan, perampokan, hingga tindakan kriminal berat lainnya di Indonesia (Ummah, 2019).

Judi *online* memberikan dampak negatif yang signifikan terhadap negara dalam berbagai aspek. Pertama, aktivitas ini menyebabkan kebocoran pendapatan negara karena sebagian besar platform judi *online* beroperasi secara ilegal dari luar negeri, sehingga tidak dapat dikenai pajak. Berdasarkan laporan, total perputaran uang dari judi *online* di Indonesia pada tahun 2023 diperkirakan mencapai Rp327 triliun rupiah, yang sebagian besar mengalir keluar tanpa kontribusi terhadap ekonomi nasional dan data terbaru pada tahun 2024 kurang lebih 981 triliun yang mayoritas mengalir keluar (Hanum, 2024). Selain itu, judi *online* meningkatkan beban sosial, termasuk lonjakan kasus penipuan, pencurian, dan kekerasan

domestik akibat kecanduan berjudi (Dash & Howard, 2024). Negara juga harus mengeluarkan biaya besar untuk kesehatan mental dan penegakan hukum guna mengatasi dampak ini. Di sisi lain, uang masyarakat yang dihabiskan untuk berjudi *online* melemahkan konsumsi di sektor ekonomi produktif, seperti investasi lokal dan tabungan rumah tangga, sehingga mempengaruhi daya beli secara keseluruhan (Marko dkk., 2023).

Dalam upaya memberantas judi *online*, pemerintah Indonesia telah menerapkan berbagai strategi, termasuk pemblokiran situs-situs perjudian *online* dan pelaksanaan kampanye edukasi kepada masyarakat. Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) berperan sebagai salah satu lembaga utama yang bertanggung jawab dalam menangani aktivitas ini melalui pengawasan dan regulasi di ruang digital. Berdasarkan data yang dihimpun oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemenkominfo), dari tahun 2020 hingga 22 Agustus 2022, sebanyak 403.543 konten digital yang mengandung unsur perjudian telah berhasil diblokir. Konten-konten tersebut mencakup platform digital dan situs web yang menyebarkan informasi terkait kegiatan perjudian. Lebih lanjut, dalam periode 17 Juli 2023 hingga 17 September 2024, Kominfo mencatat telah memutus akses terhadap 3.383.000 konten perjudian. Langkah ini dilakukan sebagai bagian dari komitmen pemerintah untuk menciptakan ekosistem ruang digital yang aman dan terbebas dari praktik ilegal, termasuk perjudian *online* yang semakin berkembang seiring kemajuan teknologi (Kominfo, 2024).

Lebih lanjut, pemerintah menghadapi tantangan besar dalam menindak jaringan kriminal yang terlibat dalam operasi judi *online*. Meski Kominfo telah

memblokir lebih dari 1,9 juta situs perjudian, pelaku terus menggunakan teknologi seperti VPN untuk menghindari larangan (Tara dkk., 2016). Tanpa pengendalian yang efektif, aktivitas ini dapat mencoreng citra negara dan mengganggu stabilitas sosial dan ekonomi melalui peningkatan kejahatan dan konflik keluarga (Menkominfo, 2024).

Berbeda dengan negara-negara seperti Inggris dan Australia, yang memiliki regulasi ketat terhadap perjudian dan mendapatkan pendapatan pajak yang signifikan dari aktivitas ini, Indonesia justru harus menghadapi konsekuensi sosial dan ekonomi dari praktik perjudian yang tidak diatur dan bersifat ilegal tanpa adanya kerangka hukum yang dapat mengurangi risiko tersebut (Table dkk., 2015). Ketiadaan regulasi ini memperburuk dampak negatif dari perjudian *online* terhadap masyarakat Indonesia, dan hal ini memperkuat urgensi untuk segera menangani permasalahan tersebut. Pesatnya perkembangan perjudian *online* di Indonesia didorong oleh kemajuan teknologi digital dan meluasnya akses internet, yang memungkinkan berbagai jenis perjudian seperti taruhan olahraga, permainan kasino, poker, dan lotre yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja melalui perangkat digital (Gordon & Reith, 2019).

Penelitian yang dilakukan oleh Darmawan (2024) berjudul “Pemberitaan Media Online Tentang Judi Online: Analisis Framing Robert Entman pada Kompas.com dan Republika.co.id” yang menyoroti media arus utama yaitu *Kompas.com* dan *Republika.co.id*. Penelitian ini menghadirkan kebaruan dengan fokus pada analisis *framing* pemberitaan judi *online* di situs resmi pemerintah, yaitu Kominfo. Dengan pendekatan Foucauldian, penelitian ini menggali hubungan

kekuasaan dan wacana yang digunakan pemerintah untuk mengontrol narasi dan membangun persepsi publik terkait judi *online*. Selain itu, penelitian ini menyoroti peran pemerintah sebagai regulator dalam membentuk wacana normatif yang mendukung kebijakan dan regulasi perjudian daring, memberikan dimensi baru pada kajian literatur tentang *framing* isu strategis dalam konteks digital.

Isu judi *online* ini sangatlah kompleks, sehingga pemerintah membutuhkan strategi atau teknik tertentu agar kampanye mereka bisa berperan aktif dan sadar akan isu judi *online* yang dapat mengancam kelangsungan hidupnya dan juga isu ini dapat dipahami oleh masyarakat secara luas. Salah satu teknik yang biasa digunakan atau diandalkan yaitu analisis *framing* atau pembingkaian. Dengan pembingkaian, pemerintah dapat menonjolkan aspek - aspek tertentu dan situasi sama menekan aspek - aspek lain dari suatu masalah (D'Angelo, 2012).

Teknik ini membantu mengelompokan atau memecah isu isu yang cukup rumit menjadi bagian - bagian yang lebih mudah dipahami dengan memberikan penekanan yang jelas, mengingat keterbatasan kognitif yang tidak sama. Pada awalnya, wacana yang dikontruksi pemerintah dalam membungkai isu judi *online* hanya tersebar dalam surat kabar, radio dan televisi. Namun, dengan kemajuan teknologi dan media sosial, pemerintah dapat menyebarluaskan wacana melalui media - media lain misalnya Situs resmi pemerintah.

Selama satu dekade belakangan ini, peningkatan pengguna internet meningkat secara signifikan baik kalangan muda ataupun dewasa dan dengan rata - rata penggunaan internet yang cukup tinggi juga (Roxburgh, N, Dabo, G, Shin,

2019). Oleh karena itu, pemberitaan pada situs resmi pemerintah mempunyai peran penting dalam komunikasi publik dan menjadi sumber informasi dominan bagi masyarakat, termasuk isu judi *online*. Di platform *online* melalui situs resmi pemerintah inilah menjadi banyak negara yang mengkomunikasikan, memberi pemahaman dan kampanye terkait judi *online*.

Penelitian ini berfokus pada bagaimana pemerintah membingkai pemberitaan judi *online* pada website kominfo. Alasan memilih Kominfo sebagai subjek penelitian karena perannya yang sentral dalam komunikasi publik pemerintah Indonesia dan relevansinya dengan isu yang sedang diteliti dan situs Kominfo ini juga merepresentasikan pandangan pemerintah terhadap suatu isu termasuk isu judi *online*. Tujuannya untuk membedah bagaimana pembingkaian pemerintah melalui pemberitaan pada situs kominfo dalam menangani kasus judi *online*. Penulis membatasi konten pada rentan tahun 2023 sampai 2024. Hal ini menarik karena pada rentan tahun tersebut kasus judi *online* semakin meningkat pada setiap tahunnya. Ada beberapa alasan dalam meneliti tentang isu judi *online* yaitu untuk menelaah pembingkaian isu judi *online* oleh pemerintah dalam membentuk persepsi publik, mendasari perumusan kebijakan yang efektif, serta mengelola narasi di ruang publik. Judi *online*, sebagai fenomena sosial, ekonomi, dan hukum, seringkali dikaitkan dengan berbagai persoalan seperti pelanggaran moral, pencucian uang, dan gangguan kesehatan mental. Oleh karena itu, cara pemerintah membingkai isu ini sangat mempengaruhi cara masyarakat memahami dampak, risiko, serta tanggung jawab terkait aktivitas tersebut.

Cara pemerintah memikirkan dan mengomunikasikan judi *online* mencerminkan bagaimana mereka memperlakukannya. Dalam hal ini, wacana yang mereka bangun mencerminkan agenda dan kepentingan mereka seputar judi *online*, termasuk kemana dan seberapa besar sumber daya yang dialokasikan (atau tidak dialokasikan sama sekali) untuk menanggulanginya. Terlebih, informasi yang mereka sampaikan bersifat otoritatif dan karenanya cenderung dipercayai begitu saja oleh masyarakat. Masalahnya, informasi otoritatif ini bukanlah deskripsi pasif yang netral, melainkan hasil memilah-milah mana yang dianggap sesuai dengan agenda dan orientasi ideologis mereka.

Pembingkaian yang akurat dan relevan berbasis data faktual adalah fondasi penting bagi kebijakan publik yang komprehensif. Pembingkaian yang semata-mata berfokus pada aspek moral, misalnya, dapat menghasilkan kebijakan yang tidak mampu menjawab akar masalah seperti aksesibilitas judi *online* atau lemahnya regulasi digital dan pelaku sebagai satu satunya penyebab tanpa melihat akar masalahnya. Sebaliknya, *framing* yang komprehensif dapat mendukung langkah preventif, memberikan perlindungan yang lebih baik kepada masyarakat, serta meningkatkan efektivitas penegakan hukum.

1.2 Rumusan Masalah

Judi *online* telah menjadi suatu masalah sosial yang sangat susah untuk dihilangkan, karena dapat dilihat dari peningkatan yang terjadi dalam beberapa tahun kebelakang sampai sekarang. Pemerintah melalui media resmi yaitu Kominfo sudah melakukan Pemberitaan agar dapat memberi pemahaman dan kesadaran

terhadap bahaya judi nb *online* tersebut. Namun, Hal itu belum efektif karena sampai saat ini belum mencapai hasil maksimal. Berdasarkan hal tersebut, dapat diperoleh beberapa rumusan masalah diantaranya:

1. Bagaimana pemerintah membingkai isu judi *online* dalam pemberitaan yang disampaikan melalui situs resmi Kominfo?
2. Apa alasan ideologis dalam melakukan pemberitaan isu judi *online* pada Situs Kominfo?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana pemerintah membingkai isu judi *online* dalam pemberitaan yang disampaikan melalui situs resmi Kominfo dan juga menganalisis alasan ideologis dalam melakukan pemberitaan isu judi *online* pada Situs Kominfo.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam kajian komunikasi politik, khususnya dalam penerapan teori analisis *framing* dan pendekatan *responsibilization* dalam media. Dengan menggabungkan analisis *framing* dan pendekatan diskursus Foucault, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru dalam memahami bagaimana pemerintah membentuk opini publik melalui media resmi dalam menghadapi fenomena sosial seperti judi *online*.

1.4.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan wawasan bagi pemerintah, terutama pihak Kominfo dan pemangku kepentingan lainnya, mengenai efektivitas *framing* kebijakan dalam mengatasi isu judi *online*. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi acuan dalam merumuskan strategi komunikasi publik yang lebih efektif, sehingga pesan yang disampaikan dapat lebih jelas, mudah dipahami, dan mampu membangun kesadaran serta kepatuhan masyarakat terhadap kebijakan pemerintah.