

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Kajian Teori

##### 2.1.1 Judi *Online*

Judi *online* merupakan salah satu permainan taruhan yang dilakukan secara daring. Jauh sebelum itu judi hanya dilakukan secara manual dan harus datang ke tempat. Dalam literatur psikologi yang ditulis James (1950), melalui *Abnormal Psychology and Modern Life*, menjelaskan bahwa perjudian adalah kegiatan memasang taruhan pada suatu permainan atau kejadian tertentu dengan harapan memperoleh keuntungan. Taruhan tersebut dapat berupa uang, barang berharga, atau aset lain yang memiliki nilai dalam komunitas tertentu. Perspektif serupa dikemukakan oleh Binmore dkk (1988) dalam *The Individual in the Economy: A Textbook of Economic Psychology*, yang menyoroti dimensi psikologis individu dalam pengambilan keputusan berjudi.

Definisi mengenai perjudian bervariasi di setiap negara dan yurisdiksi, namun secara umum terdapat tiga elemen utama yang ditemukan dalam penelitian Drummond dkk (2020) yaitu Pertimbangan (consideration), yaitu pemain harus memberikan uang atau sesuatu yang bernilai finansial untuk berpartisipasi; Kesempatan (chance), di mana hasil permainan ditentukan oleh faktor berbasis peluang; dan Hadiah (prize), yang memungkinkan pemain memperoleh sesuatu dengan nilai finansial.

Kartini, (1999) memperluas definisi ini dengan mendeskripsikan perjudian sebagai suatu pertaruhan yang disengaja, di mana individu mempertaruhkan sesuatu yang bernilai dengan menyadari adanya risiko dan peluang tertentu. Dalam konteks hukum, Dali Mutiara, melalui interpretasinya terhadap KUHP, menguraikan bahwa perjudian adalah pertaruhan atas kalah atau menangnya suatu perlombaan, pertandingan, atau kejadian lainnya, baik secara langsung maupun tidak langsung, termasuk melalui sistem taruhan totalisator.

Studi internasional menunjukkan secara konsisten bahwa judi *online* merupakan pengalaman hidup sebagian besar orang khususnya saat remaja (Gullotta dkk., 2015). Salah satu gejala utama dari perjudian adalah keterlibatan yang berlebihan dalam aktivitas berjudi sehingga kesulitan dalam mengontrol perilaku berjudi tersebut (Chóliz, 2024). Dalam penelitian ini alasan seseorang judi karena mencari uang dan juga sebagai hiburan (Başoğlu dkk., 2024). Namun, perilaku perjudian ini sering kali berkembang menjadi kebiasaan yang berdampak pada kesehatan mental dan lebih dari itu mempunyai risiko yang lebih luas seperti dampak sosial dan ekonomi (Raybould dkk., 2021). Data menunjukkan bahwa seseorang yang melakukan judi secara rutin dan keseringan memiliki tingkat masalah mental yang tinggi dan hal ini secara otomatis berdampak pada hidupnya (Petry & Weinstock, 2007)

Dampak buruk perjudian meluas ke berbagai aspek kehidupan, termasuk keuangan, hubungan sosial, kesehatan fisik dan mental (Langham dkk., 2016). Dalam beberapa kasus ekstrem, perjudian dapat menyebabkan utang yang berat, kekerasan rumah tangga, hingga kecenderungan untuk bunuh diri (Marionneau

dkk., 2023). Perjudian telah mengalami perubahan singkat, dengan diperkenalkannya kemajuan teknologi baru seperti perjudian daring yang menyebabkan akses perjudian lebih mudah dan peluang untuk berjudi menjadi semakin berlimpah (Tara dkk., 2016). Sehingga meningkatkan risiko meluasnya keterlibatan masyarakat banyak.

Sejarah panjang perjudian sebagai isu kesehatan masyarakat, Volberg (1994) mengemukakan bahwa perjudian harus dilihat melalui lensa kesehatan masyarakat. Pada tahun 1999, Korn dan Shaffer menyatakan bahwa pendekatan sistem secara keseluruhan diperlukan untuk mencegah dampak negatif, dengan fokus pada tindakan individu tetapi juga pada struktur penyediaan perjudian (America dkk., n.d.). Dalam rentan lima tahun terakhir, para peneliti telah menyerukan pendekatan berbasis kesehatan masyarakat yang lebih luas untuk mengatasi dampak perjudian (Ukhova dkk., 2024). Pendekatan ini sangat diperlukan untuk mengurangi spectrum risiko yang lebih luas, termasuk faktor sosial ataupun faktor ekonomi yang mempengaruhi perilaku perjudian.

Susanto dkk, (2024) menulis bahwa ada beberapa jenis judi *online* yang terkenal di indonesia diantaranya yaitu yang pertama, Poker *Online*, Poker *online* adalah permainan kartu yang telah dikenal luas di dunia perjudian. Permainan ini bertujuan untuk mendapatkan kombinasi kartu terbaik dari lima kartu yang dimiliki oleh pemain. Poker *online* memungkinkan pemain untuk bersaing melawan orang lain dari seluruh dunia dalam berbagai turnamen atau permainan taruhan. Variasi permainan poker seperti Texas Hold'em dan Omaha semakin memperkaya pengalaman para pemain. Keahlian dalam membaca kartu dan

memprediksi langkah lawan menjadi faktor penting dalam meraih kemenangan. Selanjutnya Domino QQ, adalah permainan yang menggunakan 28 kartu domino, masing-masing dengan nilai yang berbeda. Permainan ini biasanya dimainkan oleh 2 hingga 6 pemain, dan setiap pemain akan dibagikan tiga kartu di awal permainan. Pemain kemudian menghitung total nilai dari dua kartu pertama untuk menentukan langkah selanjutnya. Salah satu elemen penting dalam permainan ini adalah kemampuan untuk meningkatkan taruhan dengan menarik kartu keempat jika diperlukan. Pemenang dari permainan ini ditentukan oleh total nilai kartu yang mencapai angka 9 (dikenal dengan sebutan "Kiu"). Domino QQ menjadi salah satu pilihan populer di kalangan pemain judi *online*, karena aturan yang relatif mudah dipahami namun tetap menantang.

Jenis yang lain yaitu *Sportbook*, adalah jenis perjudian *online* yang melibatkan taruhan pada berbagai cabang olahraga. Para pemain dapat memasang taruhan pada pertandingan olahraga seperti sepak bola, bola basket, tenis, golf, dan lainnya. Dalam sportsbook, pemain dapat memilih berbagai jenis taruhan, mulai dari taruhan pada pemenang pertandingan, skor akhir, hingga taruhan pada statistik tertentu seperti jumlah gol atau poin. Sportbook memberikan kesempatan kepada para penggemar olahraga untuk merasakan sensasi bertaruh pada tim atau atlet favorit mereka, serta memperoleh peluang besar untuk menang sesuai dengan hasil pertandingan yang mereka prediksi.

### 2.1.2 Analisis *Framing*

Peningkatan kasus judi *online* sudah menjadi fokus pemerintah, karena dampak yang disebabkan sudah bukan berbicara individu lagi, melainkan sudah berdampak pada kestabilan negara khususnya ekonomi. Oleh karena itu, pemerintah membutuhkan strategi dan teknik untuk meningkatkan kesadaran dalam menyebarluaskan informasi judi *online*. Salah satu strategi yang dimaksud yaitu teknik *framing* media.

*Framing* di sini diartikan sebagai cara seseorang dalam mengelompokkan, menyusun, dan memahami pengalaman sosialnya untuk mengenali dirinya sendiri serta memahami realitas di luar dirinya. Selain itu, *framing* berperan dalam mengidentifikasi suatu realitas karena sudah diberi tanda atau label tertentu. Menurut Goffman, (1974) *framing* dapat didefinisikan sebagai definition situational yang dimana *Framing* mempunyai peran dalam mengontrol keterlibatan subjektif individu, dengan kata lain konteks *framing* dapat berubah sesuai dengan siapa yang mendefinisikannya, sederhananya bahwa suatu informasi yang tampak mempunyai makna sama dapat berubah atau berbeda tergantung apakah hal itu penting atau tidak buat individu tersebut (Persson, 2018).

*Frame* secara sederhana bisa didefinisikan sebagai bingkai. bingkai adalah suatu paket tafsiran yang menjelaskan makna atas unsur unsur tertentu dari kenyataan yang sembari itu membiaskan unsur lainnya (Chong & Druckman, 2007). Dalam konteks ini *framing* secara tidak langsung berfungsi untuk membuat suatu informasi lebih kontras terlihat, bermakna dan yang paling penting bisa

diingat oleh pendengar atau audiens. Demikian pula tidak terlalu fokus pada apa yang dikomunikasikan namun lebih fokus pada bagaimana cara mengkomunikasikannya. Catatan (Crompton, 2010) menjelaskan bahwa kata-kata akan selalu melahirkan bingkai, dan seperti itulah kerjanya makna dari kata-kata akan ditemukan dari bingkainya. Seperti halnya ilustrasi cara kerja jendela, dimana jendela mengarahkan kita bagaimana melihat suatu dunia tetapi dalam situasi yang sama membatasi pandangan kita yang hanya pada sedikit bagian dunia yang kompleks di sekitar kita (Cornelissen & Werner, 2014).

Dalam analisis *framing*, yang menjadi pusat perhatian adalah bagaimana pembentukan teks atau pesan dan bagaimana suatu pesan atau peristiwa dibingkai dan dikonstruksi oleh media. Dengan demikian, pembingkaian (*framing*) adalah “proses memilih beberapa aspek dari realitas yang dirasakan dan membuatnya lebih menonjol dalam teks komunikasi, sedemikian rupa untuk menawarkan pendefinisian, interpretasi kausal, evaluasi moral, dan/atau rekomendasi solusi atas masalah tertentu” (Entman, 1993). Pembingkaian ini mengarahkan audiens untuk berfokus - atau mengabaikan unsur - unsur dari informasi, isu, dan kebijakan. Dengan ini audiens akan dibatasi baik dalam pengambilan keputusan atau penilaian sesuai dengan apa yang ditonjolkan dan mengabaikan pesan lain yang dikecualikan dari pembingkaian (Pan & Kosicki, 1993). Sesuai dengan konsep tersebut, metode analisis *framing* membantu membuat gambaran bagaimana bingkai diproduksi, dipadatkan dan berinteraksi dengan *framing* lainnya. Salah satu kegunaan dari metode ini yaitu bagaimana memecahkan atau mengetahui bagaimana aktor-aktor yang berbeda yang membingkai suatu topik atau informasi agar hasil dari informasi

tersebut sesuai dengan hasil kontruksi masing masing dan tentunya sesuai dengan kepentingan mereka (McIntyre, 2020).

### A. Model *Framing* Robert Etman

Menurut Entman, konsep *framing* digunakan untuk menjelaskan bagaimana media memilih dan menyoroti aspek tertentu dari realitas. *Framing* dapat dianggap sebagai cara untuk menyajikan informasi dalam konteks tertentu sehingga beberapa isu mendapat perhatian lebih dibandingkan yang lain (Eriyanto, 2002). Analisis teks yang dilakukan menggunakan analisis *framing* Robert N. Entman. Entman melihat *Framing* sebagai pemilihan isu dan penonjolan aspek dalam pemberitaan (Salman dkk., 2023). Berdasarkan pemikiran tersebut, penulis menyimpulkan bahwa *framing* menurut Entman adalah sarana untuk menyoroti aspek-aspek yang ingin ditekankan dengan memberikan perhatian pada isu-isu yang dianggap penting bagi pembaca.

Menurut Robert M Entman (1993), *framing* terdiri atas empat elemen utama. Elemen pertama adalah definisi masalah (*problem definition*), yaitu proses mengidentifikasi isu yang dianggap penting untuk diperhatikan. Kedua, interpretasi sebab (*causal interpretation*), yang menjelaskan faktor-faktor penyebab terjadinya masalah tersebut. Ketiga, evaluasi moral (*moral evaluation*), yaitu membingkai masalah berdasarkan nilai atau sudut pandang moral tertentu. Terakhir, rekomendasi penanganan (*treatment recommendation*), yang berupa usulan solusi atau langkah konkret sebagai respons terhadap masalah yang telah diidentifikasi.

Entman juga menjelaskan bahwa *framing* memberikan penekanan pada cara teks komunikasi disajikan dan aspek-aspek yang dianggap penting atau relevan oleh penyusunnya (Eriyanto, 2002: 186). Artinya, sebuah peristiwa, informasi atau pesan akan memiliki makna yang lebih besar jika dibangun dengan penekanan khusus pada elemen-elemen tertentu dalam realitas. Entman mengamati *framing* dalam dua dimensi utama: pemilihan isu dan penekanan pada aspek-aspek spesifik dari realitas atau isu yang ada. Penekanan ini bertujuan untuk membuat informasi lebih bermakna, menarik, dan mudah diingat oleh audiens (Eriyanto, 2002: 186).

Melalui pembingkaian ini, seseorang dapat menyusun peristiwa dengan memasukkan atau menghilangkan isu tertentu berdasarkan perspektif yang ingin disampaikan. Penekanan khusus memungkinkan individu untuk mengangkat suatu peristiwa agar menjadi lebih penting dan menarik bagi audiens. Dalam pandangan Entman, *framing* melibatkan upaya memberikan definisi, penjelasan, evaluasi, dan rekomendasi dalam suatu diskusi untuk membangun perspektif tertentu mengenai suatu peristiwa. Individu menentukan apa yang akan diliput, apa yang akan disorot, serta apa yang akan diabaikan atau disembunyikan dari audiens (Eriyanto, 2002: 188). Dengan demikian, *framing* digunakan untuk mendefinisikan permasalahan sesuai pandangan individu, memungkinkan mereka memilih berita mana yang akan mereka sampaikan kepada publik, dan bagaimana suatu peristiwa akan ditekankan sesuai dengan sudut pandang yang ingin disampaikan.

Teknik ini berfungsi untuk memberi penekanan dalam pembuatan atau penyebaran informasi lewat media resmi pemerintah seperti Situs Kominfo. Hal ini

karena, teknik *framing* memiliki karakter yaitu fokus dalam hal yang penting dan dalam situasi yang sama dapat membiaskan unsur lain. Teknik ini juga relevan dalam menganalisis konten judi *online* yang diberitakan oleh pemerintah karena dapat lebih memperoleh hal penting dalam analisis data yang dilakukan nantinya.

### **2.1.3 Pendekatan Michel Foucault (*Responsibilization*)**

Responsibilisasi sebagai salah satu teknik pemerintahan (*governmentality*) dalam kerangka neoliberalisme menempatkan individu sebagai subjek yang bertanggung jawab penuh atas keberhasilan dan kegagalan mereka (Rådestad & Larsson, 2020). Teknik ini melibatkan proses di mana individu diharapkan untuk secara mandiri mengelola kehidupan mereka melalui kerangka rasionalitas pasar. Dalam praktiknya, hal ini menciptakan mekanisme evaluasi internal yang terus-menerus mendorong individu untuk menilai dan meningkatkan “nilai pasar” mereka sendiri. Semua aspek kehidupan individu, mulai dari pendidikan, keterampilan, kesehatan, hingga hubungan sosial, direduksi menjadi bentuk “modal manusia” yang dapat dimanfaatkan untuk menghasilkan keuntungan (Teghtsoonian, 2009).

Sebagai hasilnya, hubungan individu dengan dirinya sendiri mengalami transformasi menjadi hubungan yang bercorak ekonomis, di mana setiap keputusan pribadi dipandang sebagai investasi yang harus diukur berdasarkan untung dan rugi (Rose, 1999). Pola pikir ini menanamkan logika pasar ke dalam pengalaman subjektif individu, yang selanjutnya mempengaruhi cara mereka memahami kesuksesan, kebahagiaan, dan bahkan identitas pribadi mereka. Responsibilisasi ini tidak hanya mengikis peran kolektif atau tanggung jawab institusional, tetapi juga

memperkuat tekanan pada individu, yang seringkali mengabaikan konteks struktural seperti ketimpangan sosial dan ekonomi. Subjektivitas semacam ini mencakup berbagai aspek kehidupan individu, seperti keterampilan, pengalaman, dan penampilan, yang digabungkan menjadi “modal” pribadi. Byung-Chul Han (2017) bahkan menggambarkan individu modern dalam neoliberalisme sebagai pekerja sekaligus pengusaha yang mengeksplorasi dirinya sendiri, menjadikannya “tuan dan sekaligus budak dalam satu tubuh” (Scoular & O’Neill, 2007).

Salah satu mekanisme utama dalam logika ini adalah *responsibilization* pembebanan tanggung jawab dan risiko kepada individu, mengantikan pendekatan kolektif. Melalui konsep ini, tanggung jawab terhadap keberhasilan hidup diarahkan pada individu, yang diharapkan mampu beradaptasi dengan rasionalitas pasar (Rosse. and Miller, 1992). Namun, *responsibilization* tidak terjadi dalam ruang yang setara, karena faktor struktural seperti gender dan kelas mempengaruhi kemampuan individu untuk mengambil risiko dan membuat keputusan berbasis pasar (Brown, 2015; Fraser, 2016). Ketimpangan ini seringkali memperkuat ketidakadilan yang telah ada sebelumnya (Dungy & Krings, 2024). Sebagai teknik pemerintahan, *responsibilization* mendorong individu menjadi subjek neoliberal yang ideal, fleksibel, mandiri, dan berjiwa kewirausahaan, seraya mengurangi ketergantungan pada negara kesejahteraan (Evans dkk., 2012). Namun, harapan ini tidak hanya berlaku bagi warga negara, tetapi juga mempengaruhi non-warga negara yang diharapkan menyesuaikan diri dengan norma-norma tersebut. Hal ini menekankan kemandirian finansial dan partisipasi dalam pasar, yang memiliki implikasi gender yang signifikan (Shutes, 2022).

Pada akhirnya, diskursus *responsibilization* membingkai tanggung jawab sebagai kewajiban individu untuk mengelola hidupnya sendiri. Konsekuensi tindakan sepenuhnya ditanggung oleh subjek itu sendiri, yang sekaligus dianggap bertanggung jawab atas hasilnya (Lemke, 2001). Kritik yang diutarakan Lemke, (2001) yang menjelaskan bahwa konsep neoliberalisme yang khususnya *responsibilization* yaitu mengaburkan peran pemerintah, awalnya pemerintah mempunyai peran kontrol sosial dan menjamin kesejahteraan masyarakat tetapi dalam konsep ini peran tersebut telah dipindahkan ke pribadi masing-masing yang tentunya hal ini akan mengaburkan peran pemerintah dan secara tidak langsung melanggengkan ketidakadilan. Studi empiris menunjukkan bahwa mekanisme ini dipertahankan melalui kombinasi daya tarik kebebasan pribadi dan adaptasi subjektivitas individu terhadap logika neoliberal, meskipun sering kali melibatkan pengorbanan rasionalitas atau nilai-nilai lain (Pyysiäinen dkk., 2017).

Berdasarkan konsep Michel Foucault tentang neoliberalisme dan diskursus *responsibilization*, individu ditempatkan sebagai agen yang memiliki tanggung jawab besar untuk mengelola, memenuhi, dan menjamin kesejahteraan dirinya sendiri (Döbbe & Cederberg, 2024). Pendekatan ini menunjukkan bagaimana pemerintah cenderung mengalihkan tanggung jawab dari kolektif ke individu, dengan menekankan bahwa setiap keputusan, termasuk konsekuensinya, harus sepenuhnya ditanggung oleh masing-masing orang. Dalam konteks judi *online*, pendekatan ini memberikan kerangka analisis untuk memahami bagaimana aktivitas tersebut sering kali dibingkai sebagai masalah tanggung jawab individu. Dalam logika neoliberal, perjudian *online* dilihat sebagai pilihan individu yang

diambil berdasarkan kalkulasi untung-rugi pribadi, tanpa menyoroti faktor struktural seperti akses teknologi, regulasi pemerintah, atau kondisi ekonomi yang memungkinkan praktik ini tumbuh subur.

Pendekatan Foucault juga menggarisbawahi transformasi individu menjadi “pekerja dan bos sekaligus,” di mana tubuh dan pikiran diposisikan sebagai modal yang harus dimanfaatkan untuk menghasilkan keuntungan (Foucault, 1977). Dalam konteks ini, individu yang terlibat dalam judi *online* tidak hanya dilihat sebagai peserta, tetapi juga sebagai subjek yang diharapkan mampu mengelola risiko dan bertanggung jawab atas akibat dari aktivitasnya, termasuk kerugian finansial atau sosial. Diskursus ini cenderung mengabaikan dimensi struktural yang lebih luas, seperti kurangnya edukasi finansial atau pengaruh iklan dan algoritma platform perjudian. Oleh karena itu, melalui kacamata Foucault, isu judi *online* dapat dipahami sebagai bentuk *responsibilization* yang memperkuat logika neoliberal, di mana beban moral dan material ditimpakan kepada individu, sementara tanggung jawab pemerintah dan aktor institusional seringkali kabur atau dilemahkan.

## 2.2 Penelitian Terdahulu

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu

Peneliti	Judul Penelitian	Metode	Temuan Utama
Syamsul Azman (2022)	<i>Pemberitaan Media Massa Tentang Judi Online: Studi Deskriptif Analitis Pemberitaan Serambi Indonesia (Juli–Desember 2021)</i>	Deskriptif kualitatif	Pemberitaan fokus pada hukuman pelaku judi <i>online</i> di Aceh dan berfungsi sebagai dakwah untuk memberikan efek jera kepada masyarakat.

Dwi Arif Darmawan (2024)	<i>Pemberitaan Media Online Tentang Judi Online: Analisis Framing Robert Entman pada Kompas.com dan Republika.co.id</i>	Kualitatif konstruktivis	<b>Kompas.com</b> fokus pada dampak sosial, sedangkan <b>Republika.co.id</b> menyoroti mentalitas kasino. Keduanya menawarkan solusi berbeda untuk menangani isu.
Vinisa N. Aisyah dkk. (2024)	<i>Media Perspectives on Indonesian Policies Against Illegal Online Gambling: A Framing Analysis</i>	Analisis <i>Framing</i> Robert Entman	Menyoroti langkah pemerintah dalam menangani judi <i>online</i> , termasuk hukuman dan kerja sama internasional
van Schalkwyk dkk. (2021)	<i>When the Fun Stops, Stop": An Analysis of the Provenance, Framing and Evidence of a 'Responsible Gambling' Campaign</i>	Analisis <i>Framing</i>	Menganalisis materi kampanye industri perjudian, tidak terkait pemberitaan resmi pemerintah seperti penelitian Anda.
Miller dkk. (2014)	<i>How the causes, consequences and solutions for problem gambling are reported in Australian newspapers: A qualitative content analysis</i>	Analisis konten kualitatif	Menyoroti peran media dalam membungkai penyebab, dampak, dan solusi perjudian di surat kabar Australia.

1. Penelitian Syamsul (2022) dengan judul “*Pemberitaan Media Massa Tentang Judi Online (Studi Deskriptif Analisis Pemberitaan Serambi Indonesia Edisi Juli-Desember 2021)*” menggunakan metode deskriptif

kualitatif. Dalam pengumpulan data, penelitian ini memanfaatkan teknik pengumpulan berita, membaca, dan dokumentasi. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan model *Framing* Robert Entman. Hasil penelitian menunjukkan dua temuan utama. *Pertama*, pemberitaan Serambi Indonesia mengenai judi *online* dalam edisi Juli-Desember 2021 secara umum berfokus pada hukuman yang dijatuhkan kepada pelaku dan penjual chip permainan *Higgs Domino* (judi *online*) di Aceh. Para pelaku yang tertangkap bermain atau menjual chip judi *online* diancam dengan hukuman pidana, seperti pembayaran denda, hukuman penjara, atau hukuman cambuk di hadapan umum. Pemberitaan ini bertujuan untuk memberikan efek jera kepada masyarakat agar menghentikan aktivitas perjudian *online*, sekaligus mencegah individu yang berencana untuk memulai kegiatan tersebut. Hukuman yang dijelaskan mencakup detail seperti cambuk belasan kali di hadapan publik, penahanan, atau pembayaran denda. *Kedua*, dari analisis terhadap pemberitaan yang dimuat oleh Serambi Indonesia, dapat disimpulkan bahwa pemberitaan tersebut juga memiliki fungsi dakwah. Melalui publikasi ini, masyarakat diberi pemahaman mengenai konsekuensi yang akan diterima jika melanggar aturan yang berlaku di Aceh. Penjelasan yang diberikan cukup rinci, meliputi jenis aturan yang dilanggar hingga sanksi yang dijatuhkan kepada pelaku judi *online*. Penelitian ini memberikan gambaran mengenai bagaimana media massa, khususnya Serambi Indonesia, berperan dalam menyampaikan pesan moral dan penegakan hukum terkait larangan perjudian *online* di wilayah Aceh.

Kesamaan yang paling mencolok adalah penggunaan model *Framing* Robert Entman sebagai alat analisis utama. Kedua penelitian ini sama-sama mengkaji bagaimana isu judi *online* diberitakan oleh media massa. Selain itu, fokus pada konten pemberitaan judi *online* menunjukkan adanya perhatian yang serupa terhadap isu sosial yang signifikan ini. Keduanya juga menggunakan metode penelitian kualitatif, yang bertujuan menggali makna dan perspektif di balik teks pemberitaan.

Perbedaan utama terletak pada objek kajian dan pendekatan teoritis yang digunakan. Penelitian Syamsul Azman berfokus pada analisis pemberitaan di media cetak lokal, yaitu *Serambi Indonesia*, dengan cakupan waktu Juli hingga Desember 2021. Sebaliknya, penelitian yang akan dilakukan menitikberatkan pada pemberitaan yang terdapat di situs web *Komdigi*, sebuah platform media resmi pemerintah. Selain itu, penelitian yang akan dilakukan dilengkapi dengan pendekatan teori *responsibilization* dari Michel Foucault, yang mengeksplorasi bagaimana tanggung jawab terkait perjudian *online* didistribusikan dalam narasi media. Pendekatan ini tidak diterapkan dalam penelitian Azman. Dari segi teknik pengumpulan data, penelitian Azman menggunakan pendekatan deskriptif analitis dengan memanfaatkan dokumentasi berita dari periode waktu tertentu. Sebaliknya, penelitian yang akan dilakukan menggunakan pendekatan analisis *Framing* untuk menganalisis secara mendalam konstruksi wacana pemberitaan oleh pemerintah dalam situs Kominfo.

2. Penelitian yang dilakukan Darmawan (2024) berjudul “*Pemberitaan Media Online Tentang Judi Online (Analisis Framing Robert N. Entman pada Kompas.com dan Republika.co.id)*”. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan paradigma konstruktivis dengan metode pengolahan data analisis *framing* model Robert Entman. Konsep utama yang digunakan dalam penelitian ini meliputi berita, jurnalisme *online*, serta pengumpulan data melalui observasi, dokumentasi, dan sumber data lainnya. Penelitian ini menunjukkan bahwa Kompas.com dan Republika.co.id memiliki cara pandang yang berbeda dalam membingkai isu judi *online*. Kompas.com menganggap judi *online* sebagai ancaman serius bagi generasi muda, sementara Republika.co.id melihatnya sebagai fenomena yang merugikan dan mencerminkan pola pikir kasino. Kedua media menyoroti dampak negatif judi *online*, tetapi dengan fokus yang berbeda dimana Kompas.com lebih menekankan masalah sosial dan emosional seperti stres dan bunuh diri, sedangkan Republika.co.id lebih memfokuskan pada mentalitas kasino dan rendahnya literasi keuangan masyarakat. Kedua media sepakat pada pentingnya menghindari pola pikir instan yang merugikan, namun mereka menawarkan solusi yang berbeda; Kompas.com merekomendasikan edukasi, sedangkan Republika.co.id mendorong kampanye kesadaran. Meskipun terdapat perbedaan perspektif, keduanya memberikan pandangan yang netral dan berdasarkan pada narasumber yang relevan, dengan rekomendasi untuk kolaborasi antar berbagai pihak dalam menangani masalah judi *online*.

Penelitian ini memiliki beberapa persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan. Pertama, kedua penelitian sama-sama menggunakan analisis *framing* model Robert Entman sebagai kerangka utama untuk mengeksplorasi bagaimana isu judi *online* dipresentasikan. Kedua, fokus utama dari kedua penelitian adalah isu yang sama, yaitu pemberitaan mengenai judi *online*. Ketiga, pendekatan kualitatif digunakan dalam proses analisis data, baik dalam penelitian ini maupun dalam penelitian yang akan dilakukan tersebut.

Namun, terdapat sejumlah perbedaan yang signifikan. Penelitian Dwi Arif Darmawan berfokus pada pemberitaan di media daring nasional, sedangkan penelitian yang akan dilakukan mengkaji pemberitaan yang disampaikan melalui situs resmi Kominfo. Selain itu, penelitian yang akan dilakukan mengintegrasikan pendekatan *responsibilization* dari Michel Foucault untuk menganalisis bagaimana narasi tanggung jawab dibangun dalam pemberitaan, yang tidak menjadi bagian dari fokus penelitian Dwi. Dalam hal pengumpulan data, penelitian Dwi lebih menitikberatkan pada observasi dan dokumentasi, sementara penelitian yang akan dilakukan juga lebih memperhatikan elemen-elemen kebijakan yang dikomunikasikan dalam pemberitaan Kominfo.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Aisyah dkk (2024) “*Media Perspectives on Indonesian Policies against Illegal Online Gambling: A Framing Analysis*” menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode analisis *Framing*

berdasarkan model Robert Entman. Penelitian ini menunjukkan bahwa Kompas.com memfokuskan pemberitaannya pada langkah-langkah pemerintah dalam menangani perjudian daring, seperti penangkapan operator dan pelaku serta selebritas yang mempromosikan perjudian daring. Pemberitaan tersebut menyoroti bahwa perjudian daring adalah kejahatan kompleks yang melibatkan jaringan internasional dan masalah keamanan siber. Kompas.com juga menilai dampak negatif perjudian daring terhadap kebebasan pers dan moralitas masyarakat, serta merekomendasikan penegakan hukum yang tegas, hukuman yang bersifat jera, dan kerja sama internasional untuk memberantas perjudian daring. Faktor yang berkontribusi pada meluasnya perjudian daring mencakup promosi melalui influencer media sosial, keterlibatan sindikat internasional, dan kurangnya kesadaran di masyarakat dan pemerintah tentang bahaya perjudian daring.

Terdapat beberapa persamaan antara penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan. Pertama, kedua penelitian menggunakan metode analisis *Framing* Robert Entman sebagai kerangka analisis utama untuk mengeksplorasi pemberitaan terkait perjudian *online*. Kedua, keduanya menggunakan pendekatan kualitatif untuk memahami narasi yang dibangun dalam media mengenai perjudian *online*.

Namun, perbedaan signifikan juga dapat ditemukan. Penelitian Vinisa dan kolega menitikberatkan pada analisis pemberitaan media tentang kebijakan pemerintah Indonesia terhadap perjudian *online* ilegal, sementara

penelitian yang akan dilakukan berfokus pada pemberitaan judi *online* di situs Kominfo dengan pendekatan spesifik *responsibilization* dari Michel Foucault. Pendekatan ini digunakan untuk menganalisis bagaimana pemerintah membangun narasi tanggung jawab individu maupun kolektif melalui pemberitaan di situs resminya. Selain itu, penelitian Vinisa lebih bersifat umum dalam menganalisis perspektif media, sedangkan penelitian saya lebih spesifik pada kanal komunikasi resmi pemerintah, yakni situs Kominfo.

4. Penelitian yang dilakukan van Schalkwyk dkk (2021) “*When the Fun Stops, Stop*”: *An Analysis of the Provenance, Framing and Evidence of a ‘Responsible Gambling’ Campaign*” menganalisis kampanye perjudian bertanggung jawab yang didanai oleh Senet Group. Penelitian ini dilakukan dalam dua tahap: pertama, melakukan analisis *framing* dengan model *Framing* Robert Entman terhadap materi kampanye untuk mengidentifikasi bagaimana masalah, penyebab, dan solusi dipresentasikan; kedua, melakukan penilaian kritis terhadap evaluasi kampanye yang didanai oleh Senet Group untuk menguji klaim efektivitas kampanye berdasarkan bukti yang disediakan. Hasil Analisis menunjukkan bahwa *framing* yang digunakan oleh Senet Group dalam kampanye perjudian bertanggung jawab serupa dengan pendekatan yang diambil oleh industri lain, yakni menganggap dampak buruk produk mereka hanya dialami oleh sebagian kecil individu dan mengabaikan faktor penyebab utama masalah. Pendekatan ini bertentangan dengan bukti efektivitas promosi kesehatan

dan tidak mencerminkan pendekatan kesehatan masyarakat yang lebih luas. Bukti yang ada, baik dari Senet Group maupun penelitian lainnya, tidak mendukung klaim efektivitas kampanye tersebut. Oleh karena itu, kampanye edukasi publik terkait dampak perjudian harus berbasis bukti dan dilakukan secara independen dari industri untuk menghindari konflik kepentingan. Temuan ini juga memberikan implikasi penting bagi kebijakan perjudian dan kesehatan masyarakat.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan terlihat dari penggunaan analisis *framing* Robert Entman untuk mengeksplorasi bagaimana suatu isu dikonstruksi dalam media atau materi kampanye. Keduanya juga membahas isu tanggung jawab dalam konteks perjudian, yang menjadi fokus pendekatan *responsibilization* dalam penelitian yang akan dilakukan. Baik penelitian ini maupun penelitian yang akan dilakukan berupaya menggali narasi yang ditekankan—khususnya terkait bagaimana tanggung jawab individu dan institusional dikelola dan dipresentasikan kepada audiens.

Namun, terdapat beberapa perbedaan yang signifikan. Penelitian van Schalkwyk dkk berfokus pada analisis materi kampanye yang didanai oleh industri perjudian, sedangkan penelitian yang akan dilakukan menganalisis pemberitaan judi *online* di platform resmi pemerintah, yaitu Situs Kominfo. Pendekatan dalam penelitian van Schalkwyk juga melibatkan tahap kedua berupa penilaian kritis terhadap efektivitas

kampanye berdasarkan bukti yang tersedia, yang tidak menjadi cakupan dalam skripsi saya. Sementara itu, penelitian yang akan dilakukan menggabungkan pendekatan *responsibilization* Michel Foucault untuk mendalami bagaimana narasi tanggung jawab individu dipromosikan dalam konteks kebijakan dan pemberitaan resmi.

5. Dalam penelitian Miller dkk (2014) yang berjudul "*How the Causes, Consequences, and Solutions for Problem Gambling Are Reported in Australian Newspapers: A Qualitative Content Analysis*" menggunakan metode analisis konten kualitatif yang dipandu oleh teori *Framing* untuk menganalisis pemberitaan mengenai masalah perjudian di surat kabar Australia pada periode 1 Juli 2011 hingga 30 Juni 2012. Penelitian ini menunjukkan bahwa media memainkan peran penting dalam membingkai wacana publik mengenai perjudian berbahaya, baik di Australia maupun negara lain. Meskipun solusi perjudian sering dibahas, penekanan pada penyebab dan konsekuensinya lebih jarang. Terdapat ketegangan antara *framing* yang mengutamakan tanggung jawab individu dan yang menekankan faktor sosial serta industri sebagai penyebabnya. Pemberitaan juga dipengaruhi oleh politik, dengan solusi yang seringkali politis. Penelitian ini menyarankan pembentukan koalisi independen untuk mendukung advokasi kesehatan masyarakat dan pendekatan yang lebih terkoordinasi serta proaktif dengan media untuk mendorong reformasi berbasis bukti dalam perjudian.

Kesamaan utama antara kedua penelitian adalah penggunaan analisis *framing* sebagai pendekatan utama untuk mengkaji pemberitaan terkait isu perjudian. Dalam penelitian yang akan dilakukan, analisis *Framing* yang digunakan mengacu pada model Robert Entman, sementara penelitian Miller dkk menerapkan teori *framing* secara umum. Selain itu, keduanya sama-sama fokus pada pemberitaan mengenai perjudian, meskipun penelitian ini lebih spesifik pada judi *online*, sedangkan penelitian Miller dkk membahas perjudian secara umum. Kedua penelitian juga menyoroti peran media dalam mempengaruhi cara publik memahami dampak, penyebab, dan solusi terkait masalah perjudian.

Namun, terdapat beberapa perbedaan signifikan. Dari segi objek penelitian, penelitian yang akan dilakukan berfokus pada pemberitaan judi *online* di situs resmi *Komdigi*, sedangkan penelitian Miller dkk. menganalisis pemberitaan di surat kabar Australia. Dalam hal teori pendukung, penelitian yang akan dilakukan mengadopsi pendekatan *responsibilization* dari Michel Foucault untuk mengeksplorasi bagaimana tanggung jawab atas perjudian *online* dibingkai dalam pemberitaan. Sebaliknya, penelitian Miller dkk lebih menyoroti *framing* solusi, penyebab, dan dampak perjudian tanpa menitikberatkan pada konsep tanggung jawab.

### 2.3 Kerangka Berpikir

Penelitian ini berfokus pada analisis *framing* pemberitaan judi *online* di situs resmi Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) menggunakan pendekatan Foucauldian dengan konsep responsibilization. Kerangka berpikir penelitian ini menggambarkan hubungan antara variabel-variabel utama: *framing* pemberitaan, pendekatan Foucauldian *responsibilization*, dan isu judi *online* sebagai fenomena sosial. *Framing* pemberitaan, berdasarkan model Robert Entman, mencakup empat elemen: definisi masalah, interpretasi sebab, evaluasi moral, dan rekomendasi penanganan. Dalam konteks ini, konsep responsibilization menunjukkan bahwa pemerintah mengalihkan tanggung jawab penyelesaian masalah kepada individu, seringkali melalui narasi risiko personal, tanpa menyoroti solusi struktural. Sebagai objek penelitian, judi *online* dipahami sebagai isu kompleks yang melibatkan dimensi ekonomi, hukum, teknologi, dan sosial.

Tabel 2. 2 Kerangka Berpikir

