

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Judi merupakan salah satu bentuk penyakit masyarakat dan masuk dalam kualifikasi kejahatan. Maraknya judi akan merusak sistem sosial masyarakat itu sendiri, seperti halnya dalam agama islam juga melarang perjudian, perbuatan judi dan pertaruhan dianggap sebagai dosa atau perbuatan haram. Judi merupakan bujukan setan untuk tidak mentaati perintah Tuhan. Karena itu sifatnya jahat dan merusak. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Kartono (2015), bahwa, judi merupakan salah satu penyakit masyarakat yang dalam sejarah dari generasi ke generasi tidak mudah untuk diberantas. Penyakit masyarakat dalam konteks ini yaitu segenap tingkah laku manusia yang dianggap tidak sesuai dengan norma yang ada di dalam masyarakat dan adat istiadat atau tidak terintegrasi dengan tingkah laku umum.

Sebagaimana di ketahui bahwa perjudian merupakan suatu tindakan yang jelas melanggar hukum. Sebab berjudi itu membuat orang menjadi malas, tidak mengenal rasa malu, berkulit dan bermuka tebal. Seiring perkembangan teknologi, sekarang judi pun beralih ke tempat yang sedikit lebih elit. Karena, dengan adanya kemajuan teknologi berjudi tidak harus sembunyi-sembunyi seperti dahulu. Hanya dengan duduk santai di depan komputer yang terhubung dengan jaringan internet kita bisa melakukan permainan haram tersebut. Sistem komputerisasi yang menyangkut segala aspek kehidupan seperti sistem transfer uang, arus informasi, dan ketersediaan berbagai infrastruktur yang hampir merata di seluruh dunia mendorong berkembangnya permainan judi atau sering juga sekarang disebut dengan judi online. Hadirnya permainan judi online sebagai perkembangan teknologi yang negatif dibidang elektronik perlu disikapi dari berbagai sudut karena dampaknya dikembalikan lagi kepada penggunanya.

Dalam beberapa tahun terakhir fenomena judi online telah mengalami perkembangan yang signifikan. Dengan kemajuan teknologi dan kemudahan

akses internet, perjudian online telah menjadi bentuk hiburan dan kegiatan yang dilakukan oleh banyak orang di seluruh dunia. Perjudian adalah aktivitas di mana seseorang atau pemain mempertaruhkan sejumlah uang atau nilai barang dengan harapan mendapatkan keuntungan yang lebih besar daripada jumlah yang dipertaruhkan. Perjudian ini biasanya termasuk permainan seperti kartu, dadu, mesin slot, lotere, atau taruhan olahraga. Pada dasarnya, perjudian melibatkan risiko dan ketidakpastian. Hasil perjudian ditentukan oleh keberuntungan atau kebetulan, bukan usaha atau kemampuan individu. Oleh karena itu, undang-undang dan regulasi di negara-negara tertentu biasanya mengatur perjudian untuk melindungi orang yang terlibat dan mencegah penyalahgunaan atau penipuan. Namun, di balik popularitasnya, banyak pertanyaan muncul tentang bagaimana judi online memengaruhi ekonomi, sosial, dan bahkan kehidupan pribadi individu. Judi bukanlah sesuatu yang baru atau suatu bentuk permainan baru bagi masyarakat Indonesia. Permainan judi sudah ada sejak lama dan telah berkembang secara luas seiring dengan zaman. Salah satu penyakit masyarakat yang telah bertahan dari generasi ke generasi, perjudian ternyata sangat sulit untuk dihilangkan. Penyakit masyarakat dapat didefinisikan sebagai setiap tingkah laku manusia yang tidak sesuai dengan norma masyarakat atau tidak terintegrasi dengan tingkah laku umum.

Judi online merajalela di berbagai kelompok usia. Menurut laporan berita yang diterbitkan oleh Kompas.com dan Republika.co.id, bermain judi online telah menjadi hal yang umum. Remaja juga tampaknya tertarik untuk terlibat dalam aktivitas menyimpang ini, yang sering dipengaruhi oleh teman mereka. Judi online memiliki efek negatif yang nyata pada remaja. Beberapa efek negatif yang dapat dialami remaja yang terlibat dalam judi online termasuk kehilangan uang untuk jajan dan bahkan harus menahan lapar di sekolah. Selain itu, seorang siswa harus menjual laptopnya karena kalah dalam permainan. Perjudian online memiliki banyak jenis, salah satunya adalah slot online, yang membutuhkan smartphone yang terhubung ke internet..

Sangat penting bagi pengguna media sosial untuk memahami etika digital, mengambil tindakan verifikasi sebelum membagikan informasi, dan mempertimbangkan efek sosial dan psikologis dari interaksi online. Selain itu, sebagai komunitas, kita perlu berkomitmen untuk mendorong penggunaan media sosial yang sehat, inklusif, dan bertanggung jawab. Namun, selain memiliki efek positif, perkembangan teknologi informasi yang cepat juga dapat memiliki efek negatif, seperti meningkatkan peluang untuk kejahatan cyber. Karena cyber crime adalah penyalahgunaan cyber space, cyber crime adalah kegiatan ilegal yang dilakukan melalui komputer dan jaringan elektronik di seluruh dunia. Perjudian online adalah salah satu jenis yang semakin populer. Meskipun judi dapat menjadi hiburan dan kesenangan yang semakin populer bagi beberapa orang, itu juga dapat menjadi masalah bagi mereka yang rentan terhadap kecanduan judi. Kecanduan judi dapat berdampak negatif pada kehidupan seseorang secara finansial, emosional, dan sosial. Menurut KUHP, "permainan judi" mencakup segala jenis taruhan tentang kemenangan atau kekalihannya dalam pertandingan pacuan kuda atau pertandingan lainnya, serta segala jenis taruhan dalam perlombaan yang diadakan antara dua orang yang tidak berpartisipasi secara langsung dalam perlombaan tersebut (misalnya, melalui sistem totalisator atau metode serupa).

Media massa menjadi sarana berkomunikasi yang dapat menjangkau banyak orang dan informasi yang disampaikan begitu cepat, terutama pada kategori Media Online yang terhubung dengan perangkat jaringan internet. Media berperan sebagai wadah untuk juga memberitakan informasi judi online juga memainkan peranan penting terhadap isu judi online dalam media online. Republika.co.id melihat judi online sebagai fenomena yang menimbulkan kekhawatiran, mencerminkan pola pikir kasino dan keinginan mencapai kekayaan instan. Pendekatan Republika.co.id adalah mendapatkan perspektif beragam dari narasumber dengan kepentingan terkait, sehingga hasil tulisan dapat memberikan gambaran menyeluruh.

Dari segi media, penggunaan media massa sebagai wadah untuk masyarakat mendapatkan informasi, dewasa ini sudah mulai perlahan

ditinggalkan. Kehadiran media online dalam kehidupan masyarakat. Media yang fleksibel, interaktif dan bisa diakses dimana saja juga menerapkan beberapa aspek jurnalistik yakni dengan menggali semua data yang relevan dengan topik yang dikerjakan. Kemampuan jurnalistik untuk dapat menggali, mengolah dan menyajikan data untuk ketersediaan informasi yang baik dan relevan. Kekuatan media saat ini juga berkontribusi pada keberhasilan maupun pencapaian tujuan tertentu, dengan merubah opini public terhadap pemberitaan yang disajikan.

Pilihan untuk mengakses informasi dimulai ketika pengguna lebih mengutamakan efisiensi dalam menggali sesuatu. Media online dengan bantuan internet dapat dijangkau dimana saja dan kapan saja. Informasi yang ada tidak hanya eksklusif untuk jurnalis dan media, namun juga jadi konsumsi masyarakat. Kemampuan media-media untuk terus memberikan performa yang baik untuk terus bersaing satu sama lain dalam menyampaikan berita terbaik dan menarik bagi masyarakat. Dari situs Alexa.com, Kompas.com menempati peringkat ke-sembilan sebagai situs yang paling sering diakses oleh masyarakat Indonesia.

Kompas.com sebagai media yang menawarkan kemudahan setiap orang untuk bisa akses berita melalui internet dengan varian pada situs pencarian dan juga pembahasan yang beragam dapat memenuhi kebutuhan masyarakat untuk mendapatkan informasi. Berdasarkan situs wikipedia.org Kompas.com adalah sebuah portal web yang berisi berita dan artikel daring di Indonesia. Kompas.com adalah salah satu situs berita terpopuler di Indonesia. Berbeda dengan situs berita berbahasa Indonesia lainnya, Kompas.com hanya memiliki versi online dan mengandalkan iklan untuk pendapatannya. Namun, Kompas.com berada di urutan teratas dalam hal berita terkini. Kompas.com melihat judi online sebagai kegiatan yang membahayakan, khususnya bagi generasi muda. Pandangan ini diwujudkan melalui upaya aktif untuk membujuk generasi muda agar menjauhi judi online demi keselamatan mereka.

Dengan melakukan analisis framing pada konstruksi pemberitaan tentang judi online di Kompas.com dan Republika.co.id, pola-pola representasi yang

muncul dapat diidentifikasi. Oleh karena itu, diharapkan dapat memberikan pemahaman yang mendalam tentang cara media menyampaikan informasi dan bagaimana hal itu berdampak pada persepsi dan perilaku masyarakat terkait perjudian online. Selain itu, diharapkan bahwa penelitian ini akan membantu menciptakan kebijakan media yang lebih baik, advokasi masyarakat, dan peran jurnalisme dalam menangani masalah sensitif seperti judi online. Dengan demikian, penelitian ini akan membantu menciptakan opini publik yang lebih cerdas dan bijaksana. Hasil analisis framing menunjukkan bagaimana kedua platform media online, Kompas.com dan Republika.co.id, menciptakan pemberitaan tentang judi online yang merajalela di kalangan masyarakat. Pola framing yang digunakan kedua platform tersebut menunjukkan bagaimana masalah ini dibangun.

Kompas.com Dan Republika.co.id yang disajikan secara bervariasi oleh berbagai sumber media, termasuk Kompas.com dan Republika.co.id yang menyajikan berbagai narasi tentang bagaimana judi online menyebar di Masyarakat. Dua media tersebut selalu menyajikan berita terbaru tentang Jakarta. Oleh karena itu, setiap media memiliki keyakinan yang berbeda tentang cara mereka memaknai dan memahami peristiwa. Media dapat membuat berita dengan menggunakan segmen pembaca dan kekuatan segmen tersebut melalui pemilihan isu-isu tertentu yang dikenal sebagai framing. Dengan menggunakan Analisis Framing Model Robert N. Entman, peneliti ingin menyelidiki bagaimana judi online tersebar luas di media seperti Kompas.com dan Republika.co.id.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: “Bagaimanakah Media Kompas.com dan Republika.co.id Membingkai (*Framing*) Berita Judi online”

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menganalisis Bagaimanakah Media Kompas.com dan Republika.co.id Membingkai (*Framing*) Berita Judi online

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

- Penelitian ini diharapkan berguna bagi pengembangan ilmu komunikasi pada umumnya dan khususnya ilmu jurnalistik, ilmu pemberitaan, ilmu media massa, ilmu komunikasi massa, ilmu media online.
- Penelitian ini diharapkan berguna sebagai bahan referensi bagi penelitian sejenis dimasa yang akan datang

1.4.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan berguna bagi:

- Masyarakat agar tidak terjerat perjudian online
- Kominfo memblokir situs-situs judi online
- Para penegak hukum untuk menindak untuk menelusuri melalui patroli *cyber* terhadap pelaku judi online agar dapat memberikan tindakan hukum untuk sesuai undang-undang berlaku untuk pembuat dan pengguna situs judi online
- Para orang tua untuk mengawasi anak mereka agar tidak mencoba judi online.