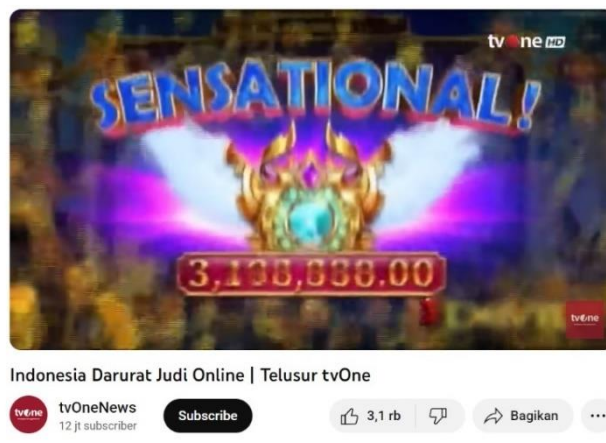


# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Penelitian

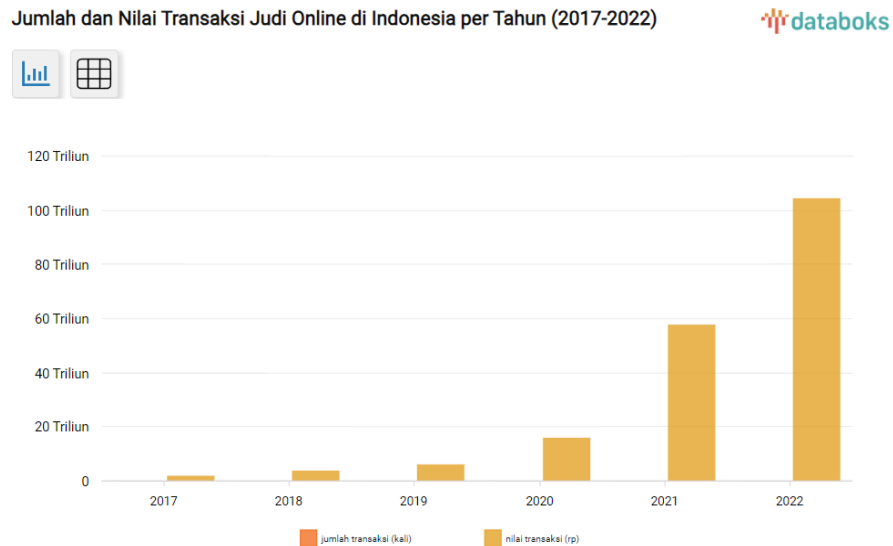
Sebuah berita berjudul “Indonesia Darurat Judi *Online*” yang disiarkan oleh media massa tvOneNews menjadi berita yang sangat populer di YouTube. Video tersebut pada bulan September – Desember 2023 telah ditonton sebanyak 368.000 kali, mendapat 3.100 suka, dan mendapat sejumlah reaksi beragam serta komentar beragam masyarakat, sehingga totalnya mendapat 3.675 komentar yang diambil pada bulan Desember 2023. Munculnya pemberitaan tersebut tidak lepas dari adanya reaksi dan perhatian masyarakat terhadap sebuah topik kontroversial yaitu perjudian *online*.



**Gambar 1. 1 Youtube Indonesia Darurat Judi *Online***

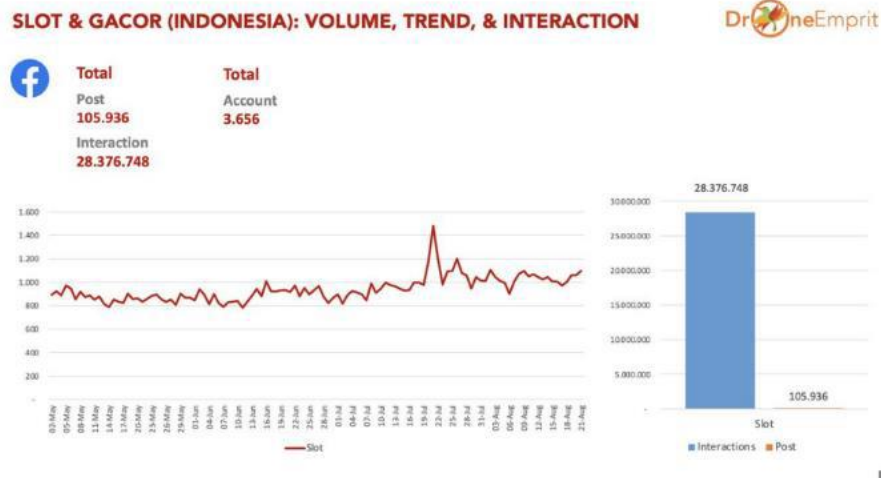
Fenomena perjudian telah menjadi bagian yang melekat dalam budaya Indonesia, menurut ungkapan dari Abimanyu Wahyu Widaya, seorang pakar di bidang teknologi informasi (IT), peningkatan prevalensi judi *online* di Indonesia dapat dikaitkan dengan faktor budaya. Hal ini diperkuat dengan sejarah perjudian yang telah ada sejak 1945 hingga 1960, sebagai negara yang baru merdeka, Indonesia terus mengalami berbagai masalah sebagai dongkrak perekonomian negara, pemerintah mengadakan Lotre Dana Harapan yang dikelola oleh pemerintah pusat. Perjudian kemudian dilarang di Indonesia karena merusak moral bangsa dikeluarkanlah keputusan presiden atau Keppres No. 113 Tahun 1965, sayangnya praktik perjudian tidak benar-benar ditutup dan terus berlanjut dengan

mengelaborasi digital (Zulfia, 2023). Adanya digitalisasi dalam dunia perjudian semakin memudahkan masyarakat dalam mengakses *platform* perjudian *online* (Pranoto, 2023).



**Gambar 1. 2 Jumlah dan Nilai Transaksi Judi Online di Indonesia**  
Sumber: Databoks

Penyebaran perjudian *online* ibarat virus, banyak orang yang terjebak dalam lingkaran ini menunjukkan betapa cepatnya fenomena ini merasuki kehidupan masyarakat. Peningkatan perjudian *online* juga tercatat dalam sebuah penelitian yang menyebutkan adanya peningkatan signifikan seiring masa *lockdown* yang mendorong pemain konvensional beralih ke perjudian *online* (Masaeli & Farhadi, 2021). Selain itu, jumlah pemain judi *online* meningkat secara signifikan di Indonesia, yang tercermin dari peringatan transaksi keuangan mencurigakan yang dikeluarkan oleh PPATK dan peningkatan signifikan dalam insiden perjudian (Utama, 2023). Berdasarkan informasi Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK), tercatat sekitar 157 juta aktivitas perjudian *online* di Indonesia sepanjang tahun 2017 hingga 2022, sehingga menghasilkan total nilai sebesar Rp 190 triliun (Muhamad, 2023).



**Gambar 1. 3 Slot & Gacor (Indonesia): Volume, Trend, & Interaction**  
 Sumber: Drone Emprit

Terdapat data pendukung lainnya terkait judi *online* di Indonesia yang dipaparkan oleh Ismail Fahmi selaku pemilik Drone Emprit yaitu akun teratas dengan postingan, interaksi, dan kategori halaman. *Crawling data* dengan rentang waktu 1 Mei 2023 – 22 Agustus 2023 menggunakan *CrowdTangle* yang dilakukan di kanal *Facebook* dengan kata kunci slot, gacor, slotgacor, slotonline, slotterpercaya, situsgacor (Indonesia). Hasil data tersebut bahwa terdapat 3.656 akun yang aktif berpartisipasi dalam menyebarkan *postingan* tentang slot & gacor (judi *online*) dalam bahasa Indonesia di *platform Facebook*. Total unggahan yang telah dibuat mencapai angka 105.936 dengan jumlah interaksi yang melebihi 28 juta. Kata kunci unggahan tentang judi *online*, terdapat konsistensi dalam aktivitas postingan dengan lebih dari 800 unggahan setiap harinya. Adapula data pendukung yaitu jumlah situs judi *online* bahwa lebih dari 4 juta situs judi *online* yang beredar di Indonesia (TvOneNews, 2023). Paparan data tersebut menggambarkan skala masif dari fenomena judi *online* di Indonesia.

Sumber masalah utama dari masifnya judi *online* tersebut ialah mafia judi yang sering berada di luar negeri dengan data yang sulit didapatkan, dan menjadi penyumbang pajak tinggi di Indonesia (Sachio & Saptanti, 2024). Luasnya penyebaran judi *online* sendiri tidak hanya dilakukan oleh *mafia* judi, namun berbagai kalangan ikut serta dalam mempromosikan judi *online* di media sosial.

Para pemilik situs judi *online* aktif memasarkan *platform* mereka, salah satunya kolaborasi dengan influencer dalam promosi situs judi *online* untuk meningkatkan partisipasi masyarakat dalam penggunaan situs tersebut (Affan & Saefudin, 2023).

Situs judi *online* menarik pengguna dari berbagai kelompok, usia, dan *gender*, memungkinkan mereka untuk berpartisipasi dalam perjudian *online*. Menurut penelitian (Gainsbury, 2015) sebagian besar pengguna situs judi *online* adalah laki-laki dewasa muda dari berbagai latar belakang sosial dan budaya. Peran status sosial dari berbagai kalangan juga berpartisipasi dalam pemain judi *online* yang tidak hanya menasar pada kelas ekonomi tertentu, namun semua kelas ekonomi dapat menjadi pelaku judi *online*, yang bisa dibedakan hanyalah bentuk permainan dari judi *online* tersebut (Widiyarti, 2023). Adapun temuan dari (Jiménez-Murcia et al., 2011) yang mengatakan bahwa pelaku judi *online* memiliki tingkat pendidikan dan status sosial ekonomi lebih tinggi. Hal ini tercermin dalam berita nasional di Indonesia, yang disampaikan oleh Menteri Komunikasi dan Informasi, Budi Arie, yang mencatat bahwa banyak Pegawai Negeri Sipil (PNS) dan Aparat Sipil Negara (ASN) terlibat dalam judi *online*, khususnya judi slot (Tim 20Detik, 2023).



**Gambar 1. 4 Berita Dampak Judi *Online***

Perjudian *online* di Indonesia telah tumbuh cepat dan mempengaruhi banyak orang, berdampak pada kehidupan ekonomi dan sosial. Banyak kasus di Indonesia yang tersebar di berita akibat judi yang dilakukan secara daring yaitu kasus pertama ialah seorang suami mutilasi istrinya dikarenakan anaknya punya utang judi *online* sebanyak Rp150 Juta (Anggraeni, 2024). Kasus kedua ialah seorang pemuda

berusia 26 tahun di Kota Pangkalpinang, Bangka Belitung, ditemukan tewas gantung diri di rumahnya karena depresi akibat utang dari judi *online* (Wahyono, 2024). Kasus ketiga ialah lima karyawan pergudangan di Surabaya ditangkap setelah mencuri peralatan senilai Rp 30 juta untuk dijual dengan tujuan bermain *game online*, kini mereka menghadapi hukuman maksimal 7 tahun penjara (Setiawan & Hartik, 2023). Kasus terakhir ialah seorang guru honorer berinisial DS di Palangka Raya telah ditangkap setelah menjual handphone ibunya dan menggunakan KTP adiknya untuk mendapatkan modal berjudi *online*, menyebabkan mereka berurusan dengan hutang pinjaman *online* (Widyanuratikah, 2024), dan lainnya yang merugikan diri pelaku dan orang sekitar pelaku. Dibalik kerugian pada pelaku dan sekitar pelaku, judi *online* memiliki positif bersifat pribadi atau *personal* yaitu sebagai hiburan dikala sedang lelah dan penat terhadap kesibukan sehari-hari (Adli & Jonyanis, 2015). Meskipun demikian, lebih banyak dampak negatif berdasarkan kasus-kasus yang telah dipaparkan ialah orang-orang yang berjudi *online* sering mengurangi aktivitas fisik mereka, tidak memperhatikan kesehatan, mengabaikan hal-hal penting dalam hidup, kurang bersosialisasi, dan sulit untuk berhenti berjudi (Budiman et al., 2022).



**Gambar 1. 5 Komentar di Video Youtube Indonesia Darurat Judi *Online***

Banyaknya kasus-kasus yang merugikan tersebut membuat perjudian *online* menarik perhatian dan reaksi kuat dari masyarakat Indonesia, terutama di Youtube, terlihat dari banyaknya komentar pada video YouTube tvOnenews mengenai 'Indonesia Darurat Judi Online'. Topik ini memicu perdebatan yang sengit di kolom komentar, dengan orang-orang menunjukkan dukungan atau penolakan mereka

terhadap suatu isu judi *online* di Indonesia. Pada Gambar di atas memperlihatkan kegelisahan publik mengenai judi *online*, ada yang menyalahkan hukum di Indonesia, peran lingkungan sekitar, ataupun pemerintah di Indonesia. Menurut (Lee & Yoon, 2020) komentar mencerminkan perpaduan antara pikiran dan perasaan para penonton terhadap suatu isu atau permasalahan, pada penelitian ini berupaya mengidentifikasi tema-tema fantasi, mendeskripsikan komentar warganet (pengguna media sosial) yang diungkapkan di kolom komentar Youtube, dan menginterpretasi tema-tema fantasi yang muncul di dalam komentar-komentar *netizen*.

Penelitian ini menerapkan Teori Konvergensi Simbolik untuk lebih memahami perspektif di antara kelompok utama di video YouTube tvOnenews mengenai 'Indonesia Darurat Judi *Online*'. Teori Konvergensi Simbolik menurut (Bormann, 1982) menciptakan, memelihara, dan memungkinkan orang mencapai persekutuan empati serta pertemuan pikiran. Konvergensi simbolik adalah proses dinamis berbagi fantasi kelompok, fantasi dalam teori ini adalah cara komunitas menciptakan realitas sosial mereka. Muncul konsep tema fantasi yaitu cara orang menyajikan dan menunjukkan kepada pikiran kelompok, menjadikan pengalaman umum terlihat (dapat dipahami) dan membentuk menjadi pengetahuan sosial.

Berdasarkan Bormann (1982) tema fantasi terdiri dari pesan-pesan yang didramatisasi dimana tokoh-tokoh memerankan suatu kejadian atau serangkaian kejadian di tempat tertentu, oleh karena itu komentar-komentar dari pengguna YouTube di video tvOnenews yang berjudul 'Indonesia Darurat Judi *Online*' menjadi kelompok yang akan diteliti pertukaran fantasi dalam penelitian ini. Untuk membahas dan meneliti fantasi pada komentar-komentar tersebut secara mendalam digunakanlah analisis tema fantasi menurut Bormann yaitu kelompok memilih tema dan mulai membentuk dan mengorganisir pengalaman, karakter, dan motif ke dalam persona tersebut. Kelompok tersebut menafsirkan, memposisikan, dan memberi arah pada narasi mereka. Fantasi tersebut akan diinterpretasikan, dipesan, dan disusun yang memberikan konteks retorik untuk peristiwa yang terjadi dari berbagai sudut pandang. Analisis tema fantasi ini akan membahas mengenai tema

fantasi, tipe fantasi, rantai fantasi, dan visi retorik dari kelompok utama tersebut (Bormann, 1982).

Untuk menemukan kelompok-kelompok utama tersebut melalui komentar pengguna YouTube di video tvOnenews yang berjudul 'Indonesia Darurat Judi Online'. Sebagaimana yang diketahui komentar bisa menjadi data penelitian yang berharga karena sifatnya yang spontanitas, terdokumentasi, dan bisa membentuk jejaring sosial (Rohimi, 2021). Beberapa komentar utama akan dipilih melalui analisis pendukung ialah analisis jaringan media sosial. Pada dasarnya analisis jaringan media sosial (SMNA) merupakan penerapan metode analisis jaringan sosial (SNA) untuk meneliti percakapan di media sosial (Eriyanto, 2021). Jaringan di media sosial terdiri atas *aktor/node* dan relasi yang menghubungkan antara satu akun dengan akun lain (Eriyanto, 2021). Relasi terbangun ketika seorang pengguna mem-*posting* sebuah pesan, dan kemudian dibalas oleh pengguna media sosial lainnya. Jumlah relasi atau tautan (*link/edge*) berfokus kepada percakapan yang terbentuk (Eriyanto, 2021). Pada penelitian ini dari 3.675 komentar pada video 'Indonesia Darurat Judi Online' akan mencari aktor utama yang mem-*posting* komentar di video tersebut yang mendapatkan *reply* dari pengguna lainnya.

Pada analisis jaringan media sosial terdapat level analisis data yaitu struktur jaringan, kelompok, dan aktor (Eriyanto, 2021). Pertama, struktur jaringan fokus pada bagaimana percakapan tentang isu tertentu terstruktur. Kedua, analisis kelompok mengidentifikasi dan menganalisis kelompok-kelompok yang berpartisipasi dalam percakapan tersebut. Terakhir, analisis aktor bertujuan untuk mengidentifikasi pengguna media sosial yang paling berpengaruh atau dominan dalam diskusi tersebut (Eriyanto, 2021). Analisis jaringan komunikasi pada sebuah komentar di YouTube pernah diteliti oleh (Rohimi, 2021) yang membahas ceramah Gus Miftah di gereja, pada penelitian tersebut mendapatkan bahwa diketahuinya tentang pengguna satu menyebutkan pengguna lainnya, pengguna satu membalas pengguna lainnya, berdasarkan hasil dari *modularity, centralization, diameter, density, dan reciprocity*.

Penelitian ini perlu dilakukan karena belum terdapat pembahasan lebih dalam mengenai judi *online* yang dibahas melalui analisis tema fantasi dan analisis jaringan media sosial, karena beberapa jurnal yang ditemukan biasanya membahas pada strategi promosi judi *online* bukan menganalisis lebih dalam respon publik di media sosial (YouTube) terkait judi *online* di Indonesia. Hal ini pula yang menjadi *state of art* atau pembaruan dari penelitian ini. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi terhadap masyarakat, pemerintah, dan pihak-pihak yang menangani judi *online*.

## **1.2. Perumusan Masalah**

Fenomena judi *online* yang viral membuat masyarakat turut memberikan pendapat, media-media massa dan media sosial juga membahas mengenai isu tersebut. Berbagai pendapat disampaikan dengan sudut pandang yang berbeda. Video dengan judul "Indonesia Darurat Judi Online" menarik perhatian banyak pihak dan menjadi titik sentral diskusi di kalangan netizen Indonesia. YouTube telah menjadi platform sentral dalam diseminasi informasi dan pembentukan opini publik (Byun et al., 2022). Viralnya video tersebut telah menarik perhatian dari bulan September – Desember sebanyak 367.000 penonton, menerima 3.100 suka, dan menuai banyak komentar dari publik dengan berbagai respon serta pro dan kontra sebanyak 3.675 komentar.

Pemberitaan memperlihatkan masifnya judi *online* menimbulkan keresahan masyarakat, apalagi dampak-dampak yang diberikan terkait judi *online* kepada pelaku mempengaruhi lingkungan sekitar. Judi yang terus merajela membutuhkan penanganan yang serius dari berbagai pihak untuk lebih memperhatikan dan gencar membasmi terkait judi *online tersebut*. Kepolisian Indonesia sangat kesusahan bahkan tidak bisa menjerat mafia-mafia judi ini, beberapa di antaranya bahkan diduga kuat berada di dalam kepolisian atau aparat penegak hukum itu sendiri, seperti yang terlihat pada kasus Konsorsium 303. Konsorsium ini adalah sebutan yang mengarah pada kelompok yang diduga sebagai mafia judi online yang mendapatkan suap atau upeti hingga ratusan miliar tiap bulannya dari perjudian daring (Sachio & Saptanti, 2024).



Pemerintah turut andil dalam membasmi situs judi *online* dan konten-konten yang berkaitan dengan judi *online*, berdasarkan info dari Kominfo bahwa mereka telah meningkatkan upaya pemblokiran konten judi *online* secara signifikan, dengan jumlah konten yang diblokir meningkat dari 55.846 pada Agustus 2023 menjadi 293.665 pada Oktober 2023. Secara total, pada tahun tersebut, sebanyak 596.348 situs dan IP serta berbagai platform seperti Meta, Google, dan YouTube telah diblokir untuk mengurangi penyebaran konten judi *online* (Kominfo, 2024). Walaupun sudah diblokir beberapa situs judi slot masih dapat diakses oleh masyarakat dan masih terus bermunculan disetiap harinya dengan bentuk website yang berbeda-beda. Pihak Bareskrim yang mengungkapkan satu temuan mengapa situs judi *online* sulit diblokir peredarannya di ranah digital dalam negeri yaitu pengelola situs membuat sistem keamanannya kebal dari blokir.

Tindakan penanganan oleh pemerintah sudah dilakukan secara permukaan, oleh sebab itu peneliti ingin lebih dalam membahas persoalan judi *online* tersebut dengan meneliti respon publik dari berbagai perspektif yang berbeda pada kolom komentar di video tvOnenews yang berjudul 'Indonesia Darurat Judi *Online*' tersebut. Kolom komentar yang ramai oleh netizen membentuk dinamika kompleks yang terjadi mencerminkan pandangan, dan tanggapan masyarakat terhadap isu judi online di Indonesia. Dinamika yang tercipta di kolom komentar ini menunjukkan betapa pentingnya melakukan analisis tema fantasi untuk memahami bagaimana informasi dan opini mengenai judi online menyebar dan mempengaruhi pandangan masyarakat serta keinginan masyarakat terhadap berbagai pihak dalam menangani judi *online* tersebut.

1. Bagaimana jaringan media sosial yang terjalin dan siapa kelompok utama dalam komentar pada video berjudul "Indonesia Darurat Judi Online" di YouTube?
2. Bagaimana tema fantasi di komentar pada video berjudul "Indonesia Darurat Judi Online" di YouTube?
3. Bagaimana visi retorik di komentar pada video berjudul "Indonesia Darurat Judi Online" di YouTube?

### **1.3. Tujuan Penelitian**

Bersumber pada rumusan masalah yang sudah diuraikan diatas, sehingga tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui jaringan sosial yang terjalin dan siapa kelompok utama dalam komentar di video berjudul "Indonesia Darurat Judi Online" di YouTube
2. Untuk mengetahui tema fantasi di komentar pada video berjudul "Indonesia Darurat Judi Online" di YouTube.
3. Untuk mengetahui visi retorik di komentar pada video berjudul "Indonesia Darurat Judi Online" di YouTube.

### **1.4. Manfaat Penelitian**

#### **1.5.1. Aspek Teoritis**

Peneliti berharap bahwa bahwa hasil dari penelitian ini dapat memberikan kontribusi serta memperluas pengetahuan dalam bidang Ilmu Komunikasi. Selain itu, diharapkan hasil ini juga dapat berguna untuk pengembangan teori konvergensi simbolik, tema fantasi, dan analisis jaringan media sosial, yang dapat digunakan sebagai referensi berisi informasi teoritis dan empiris bagi peneliti lain yang ingin mengkaji lebih dalam tentang isu ini.

#### **1.5.2. Aspek Praktis**

Hasil dari penelitian ini diharapkan sebagai bahan masukan dan gambaran bagi pemerintah Indonesia dalam menentukan kebijakan serta menentukan arah dan strategi untuk mengatasi permasalahan judi online di Indonesia. Penelitian ini juga memberikan saran kepada semua pihak dari masyarakat sampai pemangku kepentingan untuk bersama-sama mengatasi judi online di Indonesia.

### **1.5. Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan tesis adalah sebagai berikut:

## BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini mengandung perihal cerminan umum objek penelitian, latar belakang, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat serta sistematika penulisan penelitian.

## BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menguraikan teori-teori, mulai dari yang umum hingga khusus, dilengkapi dengan studi-studi terdahulu dan diakhiri dengan kerangka berpikir penelitian dan penyusunan hipotesis bila diperlukan.

## BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menegaskan pendekatan, metode, dan teknik yang digunakan untuk mengumpulkan dan menganalisis temuan yang dapat menjawab masalah penelitian.

## BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini memaparkan tentang subjek penelitian, analisis data, dan pembahasan hasil penelitian.

## BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini memuat kesimpulan dan rekomendasi berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan.