

**ANALISIS FRAMING PEMBERITAAN MEDIA ONLINE KOMPAS.COM
DAN TRIBUNNEWS.COM PADA KASUS PROMOSI JUDI ONLINE
GUNAWAN SADBOR**



SKRIPSI

**Oleh : Suroto
NPM 2170201098**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH BENGKULU
2025**

**ANALISIS FRAMING PEMBERITAAN MEDIA ONLINE KOMPAS.COM
DAN TRIBUNNEWS.COM PADA KASUS PROMOSI JUDI ONLINE
GUNAWAN SADBOR**



SKRIPSI

Diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk
meneyelesaikan Program Studi Ilmu Komunikasi (S1)

**Oleh : Suroto
NPM 2170201098**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH BENGKULU**

2025

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillahirobbiil alamiin, sungguh suatu perjuangan yang cukup panjang telah peneliti lalui untuk mendapatkan gelar Sarjana ini. Rasa syukur dan bahagia yang peneliti rasakan ini akan dipersembahkan kepada orang-orang yang sudah mendoakan serta memberi dukungan selama perjuangan untuk mendapatkan suatu gelar sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom) Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Bengkulu :

1. Yang pertama kepada kedua orang tua saya, ibu Layusnah dan Bapak Sarah Justomo atas segala pengeorbanan, doa, dan dukungannya sehingga saya bisa sampai di tahap ini. Semoga ibu dan bapak sehat dan bahagia selalu.
2. Saudara kandung saya, Nila Sarufah dan Rohiman yang selalu memberikan dorongan dan motivasi hingga bisa ke tahap saat ini. Semoga selalu diberkahi dan diberikan kesehatan.
3. Untuk diri sendiri yang selalu mampu menguatkan dan meyakinkan tanpa jeda bahwa semuanya bakalan selesai pada waktunya.
4. Untuk teman sekaligus My Partner yang selalu menemani, mendukung, dan mensupport di setiap langkah, mulai dari awal perkuliahan hingga sampai ke titik pengerjaan skripsi ini dan sampai seterusnya nanti.
5. Kepada teman-teman seperkuliahan saya yang sudah ikut membantu serta memberikan suport sehingga bisa melangkah sampai ke tahap ini. Semoga kalian semua sehat selalu dan diberikan jalan kemudahan untuk menggapai sebuah kesuksesan.

MOTTO

“ Allah SWT. Tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya. Dia mendapat pahala dari kebajikan yang dikerjakannya dan mendapat siksa dari kejahatan yang telah diperbuatnya.”

(QS. Albaqarah : 286)

“ Disetiap proses selalu memiliki harga, maka dari itu teruslah berusaha dan nikmati setiap prosesnya. Terus melebarkan rasa sabar dalam diri, karena semua yang kau investasikan untuk menjadikan dirimu serupa yang kau impikan mungkin tidak akan selalu berjalan dengan lancar. Tetapi di setiap tantangan-tantangan itulah yang dapat kau ceritakan nantinya ”

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Suroto

NPM : 2170201098

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa kerja ilmiah yang berjudul **“Analisis Framing Pemberitaan Media Online Kompas.com Dan Tribunnews.com Pada Kasus Promosi Judi Online Gunawan Sadbor ”** Adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali kutipan yang sudah disebutkan sumbernya, belum diajukan pada institusi manapun, dan bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa ada tekanan dan pihak manapun dan bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata dikemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Bengkulu, 07 Juli 2025
Yang Menyatakan



Suroto
NPM 2170201098

HALAMAN PEMBIMBING

SKRIPSI

**ANALISIS FRAMING PEMBERITAAN MEDIA ONLINE KOMPAS.COM
DAN TRIBUNNEWS.COM PADA KASUS PROMOSI JUDI ONLINE
GUNAWAN SADBOR**

**Oleh : Suroto
NPM 2170201098**

Dosen Pembimbing Utama :



**Dr. Eech Trisna Ayuh, M.I.Kom
NIDN. 0218018402**

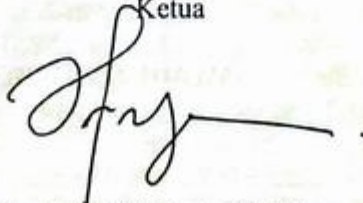
PENGESAHAN

Skripsi berjudul “Analisis Framing Pemberitaan Media Online Kompas.com dan Tribunnews.com Pada Kasus Promosi Judi Online Gunawan Sadbor” telah diuji dan disahkan oleh Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, pada :

Hari/Tanggal : Selasa, 29 Juli 2025
Jam : 09:30 / Selesai
Tempat : Ruangan HD 10 FISIP

Tim Penguji

Ketua



Dr. Hafri Yuliani, M.I.Kom

NIDN. 0205108806

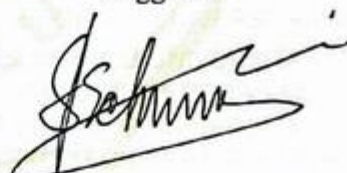
Anggota 1



Dr. Mely Eka Karina, M.I.Kom

NIDN. 0220039102

Anggota 2



Dr. Eceh Trisna Ayuh, M.I.Kom

NIDN. 0218018402

Mengesahkan

Dekan



Dr. Juliana Kurniawati, M.Si

NBK. 1291089394

CURRICULUM VITAE

Nama : Suroto
Jenis Kelamin : Laki-Laki
Tempat/Tanggal Lahir : Suka Rami, 23 Oktober 2001
Agama : Islam
Status : Belum Kawin
Alamat Rumah : JL. Desa Suka Rami Kec. Air Nipis Kab.
Bengkulu Selatan
Kota : Bengkulu Selatan
Telp/Hp : 082388160276
Alamat Email : surotosukarami0306@gmail.com
Nama Ayah : Sarah Justomo
Nama Ibu : Layusnah
Pekerjaan Orang Tua : Tani
Pendidikan Formal
1. SD : SDN 58 Suka Rami (2008-2015)
2. SMP : SMPN 17 Suka Rami (2015-2018)
3. SMA : SMAN 7 Kota Agung (2018-2021)
Pengalaman Organisasi
1. Badan Eksekutif Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik
Universitas Muhammadiyah Bengkulu (BEM FISIP)

ABSTRAK

ANALISIS FRAMING PEMBERITAAN MEDIA ONLINE KOMPAS.COM DAN TRIBUNNEWS.COM PADA KASUS PROMOSI JUDI ONLINE GUNAWAN SADBOR

Oleh :

Suroto

NPM 2170201098

Penelitian Ini dimaksudkan untuk memahami secara mendalam mengenai bagaimana analisis framing pemberitaan portal berita daring *kompas.com* dan *tribunnews.com* mengenai kasus promosi judi online *gunawan sadbor*. Metodologi yang digunakan yaitu pendekatan deskriptif kualitatif. Teori yang mendasari penelitian ini adalah teori framing dari Robert N. Entman. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada media *Kompas.com* dan *Tribunnews.com* dengan menggunakan analisis framing model Robert N. Entman yang terdiri dari 4 aspek *Define Problems*, *Diagnose Causes*, *Make Moral Judgements*, dan *Treatment Recommendation* diperoleh hasil analisis media *Kompas.com*, Aspek *Define Problems* (Pendefinisian Masalah) media *Kompas.com* mendefinisikan masalah terhadap kasus promosi judi online *Gunawan Sadbor* sebagai masalah yang serius dan berdampak negatif terhadap masyarakat, sedangkan media *Tribunnews.com* mendefinisikan kasus tersebut sebagai masalah yang menarik perhatian publik dan memerlukan investigasi lebih lanjut. Aspek *Diagnose Causes* (Sumber Masalah) media *Kompas.com* menunjukkan bahwa penyebab dari kasus promosi judi online *Gunawan Sadbor* yaitu kurangnya kesadaran akan dampak negatif perjudian online, sedangkan media *Tribunnews.com* menunjukkan bahwa penyebab kasus tersebut yaitu kurangnya regulasi yang efektif dalam mengawasi masuknya akun yang mempromosikan situs judi online. Aspek *Make Moral Judgements* (Membuat Keputusan Moral) media *Kompas.com* menilai bahwa promosi judi online yang dilakukan oleh *Gunawan Sadbor* merupakan salah satu tindakan yang tidak bertanggung jawab dan memberikan dampak buruk terhadap masyarakat, sedangkan media *Tribunnews.com* menilai bahwa promosi judi online *Gunawan Sadbor* dapat mempengaruhi opini publik dan membentuk persepsi tentang kasus *Gunawan Sadbor* dan judi online secara umum. Aspek *Treatment Recommendation* (Menekankan Penyelesaian) media online *Kompas.com* merekomendasikan penyelesaian bahwa pemerintah dan masyarakat harus bekerja sama untuk meningkatkan kesadaran terhadap dampak negatif dari perjudian online yang selalu meresahkan, sedangkan media *Tribunnews.com* merekomendasikan penyelesaian bahwa pemerintah harus lebih meningkatkan regulasi dan pengawasan terhadap kasus-kasus ilegal yang memberikan dampak negatif terhadap masyarakat seperti promosi judi online.

Kata kunci : Analisis Framing, Judi Online, Pemberitaan

ABSTRACT

ANALYSIS OF FRAMING OF ONLINE MEDIA NEWS KOMPAS.COM AND TRIBUNNEWS.COM IN THE CASE OF GUNAWAN SADBOR'S ONLINE GAMBLING PROMOTION

By:

Suroto

NPM 2170201098

This research is intended to understand in depth how the analysis of the framing of the online news portals *kompas.com* and *tribunnews.com* regarding the Gunawan Sador online gambling promotion case. The methodology used is a qualitative descriptive approach. The theory underlying this research is the framing theory of Robert N. Entman. Based on research that has been conducted on the media *Kompas.com* and *Tribunnews.com* using Robert N. Entman's framing model analysis consisting of 4 aspects of Define Problems, Diagnose Causes, Make Moral Judgements, and Treatment Recommendation, the results of the *Kompas.com* media analysis, Aspect Define Problems (Problem Definition) *Kompas.com* media defines the problem of the Gunawan Sador online gambling promotion case as a serious problem and has a negative impact on society, while *Tribunnews.com* media defines the case as a problem that attracts public attention and requires further investigation. The Diagnose Causes (Source of the Problem) aspect of *Kompas.com* media shows that the cause of Gunawan Sador's online gambling promotion case is the lack of awareness of the negative impacts of online gambling, while *Tribunnews.com* media shows that the cause of the case is the lack of effective regulations in monitoring the entry of accounts that promote online gambling sites. The Make Moral Judgements aspect of *Kompas.com* media assesses that the online gambling promotion carried out by Gunawan Sador is an irresponsible act and has a negative impact on society, while *Tribunnews.com* media assesses that Gunawan Sador's online gambling promotion can influence public opinion and shape perceptions about the Gunawan Sador case and online gambling in general. The Treatment Recommendation aspect of *Kompas.com* online media recommends that the government and society must work together to raise awareness of the negative impacts of online gambling which are always disturbing, while *Tribunnews.com* media recommends that the government must further increase regulation and supervision of illegal cases that have a negative impact on society such as online gambling promotions.

Keywords: *Framing Analysis, Online Gambling, News*

RINGKASAN

Analisis Framing Pemberitaan Media Online Kompas.com dan Tribunnews.com Pada Kasus Promosi Judi Online Gunawan Sadbor; Suroto; Npm 2170201098; Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Bengkulu.

Di era globalisasi saat ini dalam kehidupan masyarakat dihadapkan dengan pola perilaku sosial tertentu. Perilaku sosial masyarakat cenderung mengalami perubahan seiring dengan perkembangan jaman yang sudah serba canggih akibat dengan adanya kemajuan teknologi yang sudah berkembang pesat di kalangan masyarakat, dengan adanya kemajuan tersebut juga berdampak pada melemahnya nilai-nilai sosial masyarakat, maka hal inilah yang menjadi salah satu penyebab munculnya berbagai masalah sosial. Oleh karena itu adaptasi dalam diri seseorang untuk hidup bermasyarakat yang hiperkompleks menjadi tidak mudah dijalani. Sehingga Kesulitan beradaptasi menjadi salah satu penyebab kebingungan, kesulitan, kecemasan, dan berbagai konflik baik secara eksternal maupun internal. Salah satu khusus yang menjadi sorotan lebih mendalam adalah tentang perjudian. Perjudian merupakan suatu permainan yang bertaruh untuk memilih suatu pilihan di antara beberapa pilihan yang lain dimana hanya satu pilihan yang benar dan menjadi pemenangnya. Salah satu contoh kasus promosi judi online yang melibatkan satu tiktoker berinisial GS beserta satu karyawan berinisial AS yang ditetapkan sebagai tersangka di atas. Mereka mempromosikan situs judi online yang masuk di live tiktok dengan memberikan saweran atau gift. Jadi ketika si penyedia situs judi online itu menyawer si sadbor, ia menyebut nama situsnya atau link-link judi online dan mengarahkan penonton live tiktok untuk masuk ke situs judi online tersebut.

Penelitian ini menggunakan konsep analisis framing Robert N. Entman untuk menggambarkan proses seleksi dan menonjolkan aspek tertentu dari realitas oleh media. Yang dilihat dari dua dimensi besar, yaitu penyeleksian isu dan penekanan atau penonjolan dari aspek tertentu dari isu. Penonjolan ini dapat dilakukan dengan cara menepatkan satu aspek informasi yang dipandang penting atau dihubungkan

dengan aspek budaya yang akrab didalam pikiran khalayak. Adapun analisis framing Robert Entman yang dapat dilakukan dengan menggunakan Aspek *Define Problems, Diagnose Causes, Make Moral Judgement, dan Treatment Recommendation*.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Metode penelitian Kualitatif adalah cara yang lebih menekankan analisis atau deskriptif. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara Observasi dan Dokumentasi. Sedangkan Teknik yang digunakan peneliti dalam menentukan sampel penelitian, yaitu *Purposive Sampling* atau pengambilan sampel. *Purposive Sampling* merupakan teknik pengambilan sampel dimana subjek dipilih secara sengaja berdasarkan kreteria tertentu yang dianggap relevan oleh peneliti.

Temuan penelitian ini menunjukan bahwa media Kompas.com dan Tribunnews.com memiliki perbedaan dalam membingkai informasi tentang kasus Gunawan Sadbor yang mempromosikan situs judi online. Dalam hal ini, Kompas.com lebih memfokuskan pada dampak negatif judi online yang dapat meningkatkan kesadaran publik akan bahaya judi online, sedangkan Tribunnews.com lebih memfokuskan pada regulasi dan pengawasan yang dapat memberikan informasi secara detail tentang upaya pencegahan kasus judi online, namun keduanya sepakat bahwa promosi judi online yang dilakukan oleh Gunawan Sadbor merupakan tindakan yang tidak bertanggung jawab serta memberikan dampak negatif terhadap masyarakat.

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat serta rahmatnya- Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Analisis Framing Pemberitaan Media Online Kompas.com dan Tribunnews.com Pada Kasus Promosi Judi Online Gunawan Sadbor”**. Penulisan skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Program Studi Ilmu Komunikasi (S.I.Kom) pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Bengkulu.

Penulis menyadari bahwa, tanpa adanya bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan skripsi ini, sangatlah sulit bagi penulis untuk menyelesaikannya. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Kepada kedua orang tua yang selalu memberikan doa dan dukungan- Nya mulai dari saya me
2. Bapak Dr. Susiyanto, M.Si. selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Bengkulu yang sudah berusaha untuk memajukan Universitas dengan program-program yang diadakan.
3. Ibu Dr. Eceh Trisna Ayuh, S.Sos, M.I.Kom selaku dosen pembimbing yang sudah menyempatkan waktunya, pikiran, dan tenaganya dalam meberikan masukan serta arahan selama proses pengerjaan skripsi ini.
4. Bapak Riswanto, M.I.Kom. selaku ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Bengkulu yang sudah banyak membantu demi kelancaran proses pembuatan skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu dosen penguji yang telah membantu dalam memberikan kritik dan saran- Nya untuk membangun skripsi ini.
6. Serta seluruh dosen dan staf Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Bengkulu yang telah memberikan bantuan, dukungan, dan sebagai tempat untuk bertanya bagi penulis sejak awal pembuatan skripsi ini hingga selesai dengan baik.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis berharap kritik dan saran yang membangun agar penelitian ini dapat menjadi sarana pembelajaran dan memberikan manfaat bagi pembaca dan penelitian selanjutnya.

Bengkulu, 28 Juli 2025

Penulis

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Suroto', with a long horizontal stroke extending to the right.

Suroto

NPM. 2170201098

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
PERSEMBAHAN.....	iii
MOTO.....	iv
PERNYATAAN.....	v
HALAMAN PEMBIMBING.....	vi
PENGESAHAN.....	vii
CURRICULUM VITAE.....	viii
ABSTRAK.....	ix
ABSTRACT.....	x
RINGKASAN.....	xi
PRAKATA.....	xiii
DAFTAR ISI.....	xv
DAFTAR BAGAN.....	xviii
DAFTAR GAMBAR.....	xix
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	19
1.3 Tujuan Penelitian.....	20
1.4 Manfaat Penelitian.....	20
1. Manfaat Teoritis.....	20
2. Manfaat Praktis.....	21
BAB II TUNJAUAN PUSTAKA	
2.1 Penelitian Terdahulu.....	22
2.2 New Media (Media Baru).....	25
2.2.1 Ciri-Ciri New Media.....	27
2.3 Media Online.....	28

2.3.1 Karakteristik Media Onlien.....	29
2.4 Media Online Kompas.com.....	30
2.5 Media Online Tribunnews.com.....	31
2.6 Berita.....	32
2.6.1 Jenis-Jenis Berita.....	33
2.6.2 Konsep Berita.....	34
2.7 Konstruksi Realitas Media.....	35
2.8 Konstruksi Realitas Berita.....	36
2.9 Analisis Framing.....	38
2.9.1 Framing Model Robert N. Entman.....	40
2.10 Kerangka Berfikir.....	43

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Waktu dan Lokasi Penelitian.....	44
3.2 Jenis dan Pendekatan Penelitian.....	44
3.3 Fokus Penelitian.....	45
3.4 Sumber Data.....	45
3.4.1 Data Primer.....	46
3.4.2 Data Sekunder.....	46
3.5 Teknik Penentuan Sampel.....	46
3.6 Unit Analisis.....	47
3.7 Teknik Pengumpulan Data.....	49
3.7.1 Observasi.....	49
3.7.2 Dokumentasi.....	49
3.8 Analisis Data.....	50

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	51
4.1.1 Kompas.com.....	51
4.1.2 Struktur Organisasi.....	53
4.1.3 Visi dan Misi Kompas.com.....	58

4.1.4 Logo Kompas.com.....	59
4.1.5 Tribunnews.com.....	60
4.1.6 Struktur Organisasi.....	61
4.1.7 Visi dan Misi Tribunnews.com.....	61
4.1.8 Logo Tribunnews.com.....	62
4.2 Hasil Analisis.....	63
4.2.1 Analisis Berita 1 Kompas.com.....	64
4.2.2 Analisis Berita 2 Kompas.com.....	69
4.2.3 Analisis Berita 3 Kompas.com.....	72
4.2.4 Analisis Berita 4 Kompas.com.....	77
4.2.5 Analisis Berita 1 Tribunnews.com.....	82
4.2.6 Analisis Berita 2 Tribunnews.com.....	86
4.2.7 Analisis Berita 3 Tribunnews.com.....	89
4.2.8 Analisis Berita 4 Tribunnews.com.....	95
4.3 Pembahasan.....	101
4.3.1 Analisis Framing Pemberitaan Media Kompas.com.....	102
4.3.2 Analisis Framing Pemberitaan Media Tribunnews.com.....	103

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan.....	106
5.2 Saran.....	106

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.10 Kerangka Berfikir.....	43
-----------------------------------	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Gunawan Sadbor Ditahan Di Polres Sukabumi.....	10
Gambar 2. Kronologi Penangkapan Gunawan Sadbor.....	12
Gambar 4.1 Logo Kompas.com.....	59
Gambar 4.2 Logo Tribunnews.com.....	62
Gambar 4.2.1 Analisis Berita 1 Kompas.com.....	64
Gambar 4.2.2 Analisis Berita 2 Kompas.com.....	69
Gambar 4.2.3 Analisis Berita 3 Kompas.com.....	72
Gambar 4.2.4 Analisis Berita 4 Kompas.com.....	77
Gambar 4.2.5 Analisis Berita 1 Tribunnews.com.....	82
Gambar 4.2.6 Analisis Berita 2 Tribunnews.com.....	86
Gambar 4.2.7 Analisis Berita 3 Tribunnews.com.....	89
Gambar 4.2.8 Analisis Berita 4 Tribunnews.com.....	95

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Fenomena yang terwujud dalam zaman globalisasi kontemporer dalam keberadaan individu bertemu dengan pola perilaku masyarakat yang berbeda. Perilaku sosial masyarakat yang berlaku telah berkembang seiring dengan perkembangan zaman, yang telah mencapai tingkat kecanggihan karena kemajuan teknologi yang pesat meresap ke masyarakat; bersamaan, kemajuan ini juga berkontribusi pada erosi nilai-nilai masyarakat, sehingga berfungsi sebagai katalis untuk proliferasi berbagai masalah sosial. Akibatnya, proses adaptasi untuk individu yang menavigasi masyarakat hiperkompleks menjadi semakin menantang. Dengan demikian, seluk-beluk adaptasi muncul sebagai kontributor signifikan terhadap kebingungan, kesulitan, kecemasan, dan segudang konflik, baik secara eksternal maupun internal. Bidang fokus tertentu yang memerlukan pemeriksaan lebih dalam berkaitan dengan fenomena perjudian (Masyarakat, 2024)

Modalitas komunikasi dalam masyarakat kontemporer semakin berkembang sebagai mekanisme untuk distribusi informasi kepada masyarakat. Media digital merupakan segmen dari kerangka kerja komunikatif yang memanfaatkan Internet, sehingga memfasilitasi akses kapan saja dan dari lokasi mana pun. Media digital tersedia melalui berbagai platform termasuk situs web, YouTube, dan saluran analog. Evolusi media komunikasi sangat penting dalam inovasi metodologi untuk menyebarkan

berita dan narasi yang menawan kepada publik, yang merupakan aspek signifikan dari dinamika persaingan dalam industri media. Media online memperkuat persepsi realitas dengan mengurasi reportase peristiwa dengan cermat (Simanjuntak & Abidin, 2023).

Evolusi teknologi komunikasi semakin penting seiring berjalannya waktu, salah satu contoh pentingnya adalah munculnya media baru, termasuk platform media online. Permintaan masyarakat akan informasi secara bersamaan meningkat, menjadi aspek integral dari keberadaan sehari-hari mereka. Outlet berita online melayani tujuan dan fungsi yang sama dengan media massa tradisional, terutama dalam penyebaran informasi faktual dan dapat dipercaya; Namun, faktor pembeda terletak pada cara di mana berita online dapat diakses oleh publik, dengan sifatnya yang dipercepat membuat media online lebih mudah tersedia daripada media konvensional. Media memiliki kualitas kebebasan yang melekat dalam transmisi informasi, dengan setiap media menunjukkan pendekatan gaya penulisan yang unik. Dalam konteks peristiwa tunggal, berbagai outlet media dapat mengartikulasikan narasi dengan cara yang berbeda. Aspek berita tertentu dapat ditekankan sementara yang lain dapat dihilangkan, tergantung pada konstruksi media dari narasi berita. Fenomena ini memuncak dalam konsep yang disebut sebagai pembingkai. Pembingkai merupakan pendekatan metodologis di mana suatu peristiwa digambarkan dalam suatu media dengan menonjolkan elemen-elemen tertentu, menggarisbawahi aspek-aspek tertentu, dan membentuk narasi seputar realitas

atau peristiwa untuk meningkatkan daya ingat di antara penonton (Pokhrel, 2024).

Dengan kemajuan teknologi kontemporer, perolehan informasi menjadi semakin mudah diakses oleh individu. Media massa telah muncul sebagai bukti penting untuk evolusi komunikasi dalam masyarakat modern. Media massa berfungsi sebagai saluran informasi yang secara rumit terkait dengan kerangka sosial, yang secara sistematis dikelola dan digunakan untuk keuntungan ekonomi. Di antara berbagai bentuk media massa, media online dibedakan oleh jangkauannya yang luas dan penyebaran informasi yang cepat. Media online tersedia melalui platform digital yang dihosting di internet. Meskipun relatif baru dalam domain jurnalistik, media online memainkan peran penting dalam membentuk persepsi realitas yang dikomunikasikan kepada audiens atau masyarakat pada umumnya. Saat ini, salah satu platform media yang paling umum digunakan oleh publik untuk pengambilan informasi adalah Media Online. Fenomena ini dapat dikaitkan dengan dampak substansial yang diberikan media pada kognisi publik. Oleh karena itu, sangat penting bahwa media menyampaikan informasi dengan cara yang akurat dan mencerminkan kenyataan. Cara media membingkai dan menyajikan berita kepada publik secara signifikan mempengaruhi pemahaman interpretatif pembacanya (Com, 2023).

Media online merupakan integrasi komprehensif dari elemen tekstual, visual, pendengaran, dan fotografi. Tantangan kontemporer terletak pada kenyataan bahwa proses komunikasi tidak hanya searah; melainkan, audiens

diberi kesempatan untuk terlibat dengan dan mengomentari materi pelajaran yang disajikan. Dapat ditegaskan bahwa media baru secara signifikan mempengaruhi transformasi dalam struktur masyarakat dan kerangka komunikasi massa menyeluruh. Munculnya Internet, didukung oleh kemajuan teknologi dan komunikatif, memfasilitasi proliferasi platform media baru. Dalam bidang studi media, media online menunjukkan konten atau informasi yang dapat diakses pada saat tertentu dan memiliki kualitas interaktif secara inheren, bersama dengan dimensi real-time. Platform media online yang sukses ditandai dengan kemampuannya untuk secara konsisten memanfaatkan Internet untuk memenuhi beragam kebutuhan dan preferensi (Esa et al., 2024).

Media online dikonseptualisasikan sebagai proses sistematis pembuatan dan penyebaran laporan terkait peristiwa melalui Internet. Munculnya media online memfasilitasi aksesibilitas informasi mengenai acara yang sedang berlangsung secara tepat waktu. Selain itu, platform online ini memberikan informasi yang tepat dan terkini. Evolusi media online di Indonesia telah berkembang dengan kecepatan yang dipercepat, disebabkan oleh kemajuan teknologi yang terus menerus menjadi semakin canggih.

Penyebaran informasi di media digital memainkan peran penting dalam membentuk persepsi publik mengenai kasus-kasus promosi perjudian online. Laporan yang berkaitan dengan promosi perjudian online menunjukkan sifat dinamis. Dalam masyarakat kontemporer, media digital telah muncul sebagai platform yang sangat disukai di Indonesia, terutama sehubungan dengan berita tentang perjudian online. Platform digital yang beroperasi melalui Internet telah

menggantikan fungsi media tersier tradisional tertentu, termasuk radio, film, dan majalah, sebagai sumber informasi. Media berbasis internet memberi individu kesempatan untuk memperoleh pengetahuan yang berkaitan dengan pelaporan perjudian online. Pelaporan di media digital secara intrinsik terkait dengan konsep pembingkai media. Menurut Robert N. Entman, framing merupakan modalitas spesifik presentasi berita yang secara fundamental berkaitan dengan artikulasi definisi, penjelasan, evaluasi, dan rekomendasi dalam wacana, sehingga menerapkan kerangka konseptual yang berbeda untuk peristiwa yang sedang diperiksa. Pada intinya, framing mewakili konstruksi realitas yang digunakan oleh media massa untuk menjelaskan suatu peristiwa (Wardani et al., 2023).

Perjudian merupakan kegiatan yang ditandai dengan bertaruh pada pemilihan opsi tunggal dari serangkaian opsi, di mana hanya satu opsi yang dianggap benar dan kemudian dinyatakan sebagai pemenang. Dalam konteks ini, pemain yang mengalami kerugian mengaitkan taruhan mereka hanya kepada pemenang. Ketentuan yang mengatur permainan dan protokol taruhan terkait ditetapkan sebelum dimulainya permainan. Perjudian online merupakan bentuk perilaku adiktif, di mana niat awal untuk terlibat dalam perjudian sering mengarah pada kemenangan yang mengintensifkan keinginan untuk mereplikasi pengalaman dengan taruhan yang meningkat; dengan demikian, menumbuhkan keyakinan bahwa investasi moneter yang lebih besar akan menghasilkan pengembalian yang lebih besar secara proporsional. Praktek perjudian online dapat dilakukan di berbagai lokasi dan kapan saja, asalkan

penjudi online memiliki banyak waktu luang, jumlah dana yang diperlukan yang dialokasikan untuk taruhan disimpan dalam cadangan keuangan penjudi, bersama dengan akses ke komputer atau smartphone dan koneksi internet yang andal untuk memfasilitasi kegiatan perjudian online tersebut (September et al., 2023).

Fenomena perjudian mewakili penyimpangan yang signifikan dan pelanggaran terhadap kerangka moral, sosial, agama, dan normatif yang mengatur perilaku masyarakat. Oleh karena itu, sangat penting untuk membangun mekanisme pengaturan yang dirancang untuk mencegah perilaku perjudian meningkat ke tingkat yang dapat menimbulkan kerugian pada individu atau masyarakat pada umumnya. Alasan di balik kebutuhan ini terletak pada persyaratan untuk instrumen yang dapat secara efektif memaksakan efek jera, sehingga meminimalkan terulangnya kegiatan yang merugikan tersebut. Instrumen yang dimaksud, yang sering kita kenal, adalah kerangka hukum. Peraturan yang berkaitan dengan kegiatan perjudian dilembagakan untuk memberi masyarakat kemanfaatan dan kepastian hukum, sementara sanksi yang digambarkan untuk tindakan tersebut dirumuskan untuk memastikan kesetaraan dan efek pencegah dalam Masyarakat (Fenomena Judi Online: Hukum & Masyarakat, 2022).

Judi online sudah menjadi fenomena yang semakin berkembang di Indonesia dengan meningkatnya akses internet dan kemajuan teknologi digital saat ini. Dalam beberapa tahun terakhir, banyaknya situs judi online yang bermunculan sehingga mudah untuk diakses oleh kalangan masyarakat.

Perjudian sering kali diartikan sebagai suatu bentuk permainan yang bisa mendapatkan sebuah keberuntungan bagi pemainnya, yang dimana persertanya mengandalkan suatu keberuntungan dan mereka yang tidak mendapatkan keberuntungan harus menanggung kerugian dengan merelakan uang yang telah mereka pertaruhkan saat mau melakukan permainan. Sehingga pada dasarnya judi online ini sama dengan judi lainya karena di dalamnya terdapat unsur menang atau kalah saat melakukan permainan serta terdapat nilai yang mereka pertaruhkan, namun yang terdapat jaringan internet mereka akan mudah untuk mengakses permainan judi online, dengan adanya fenomena ini akan menimbulkan suatu kekhawatiran yang sangat serius karena terdapat dampak negatif yang akan mempengaruhi aspek kehidupan sosial, ekonomi, dan psikologis masyarakat.(Laras et al., 2024)

Fenomena perjudian online di Indonesia menimbulkan segudang masalah rumit, termasuk gangguan psikologis, kecanduan, kemunduran ekonomi, dan lonjakan kegiatan kriminal seperti pencurian. Prevalensi perjudian online di Indonesia begitu terasa sehingga mempengaruhi anak-anak di bawah usia sepuluh tahun. Aplikasi perjudian sering menyamar sebagai aplikasi game yang disukai oleh anak-anak, mencakup permainan sederhana dalam bentuk aplikasi permainan kartu yang menggunakan token sebagai mata uang pengganti dalam gameplay. Token ini mudah diakses di perusahaan ritel paling dekat dengan tempat tinggal individu mana pun (Situs & Online, 2024)

Perilaku perjudian online telah muncul sebagai salah satu tantangan sosial paling signifikan dalam masyarakat kontemporer. Fenomena ini menarik

perhatian berbagai pemangku kepentingan karena implikasinya yang merugikan bagi individu dan keluarga. Banyak efek buruk, termasuk penurunan produktivitas kerja, timbulnya depresi, dan penyakit fisik yang berasal dari stres, serta peningkatan upaya bunuh diri, hutang keuangan, dan kebangkrutan, terbukti. Di era yang ditandai dengan kemajuan teknologi dan peningkatan aksesibilitas ke perjudian, keharusan untuk mengatasi atau mengurangi dampak sosialnya semakin meningkat. Dalam kerangka sosial budaya, perilaku perjudian sering dianggap sebagai penyimpangan dari standar normatif yang berlaku di masyarakat. Perjudian semacam itu dapat memicu kecemburuan, mengganggu keseimbangan kehidupan, dan berpotensi menimbulkan kesulitan keuangan bagi individu yang terlibat. Selain itu, perilaku perjudian yang menyimpang juga dapat memicu masalah kesehatan emosional dan fisik yang parah (Sosial et al., 2023).

Pelanggaran terkait perjudian online merupakan fenomena yang relatif baru dalam kerangka aparat penegak hukum Indonesia. Sebagai evolusi dari aktivitas perjudian konvensional, perjudian online memperkenalkan dimensi tambahan yang sesuai dengan karakteristik yang melekat pada internet. Dalam sekitar dua dekade sejak kemunculannya, perjudian online telah memantapkan dirinya sebagai kejadian yang relatif baru dalam domain penegakan hukum Indonesia. Bentuk perjudian ini menimbulkan serangkaian komplikasi yang lebih rumit daripada yang terkait dengan perjudian tradisional. Selain itu, kegiatan ini juga menimbulkan masalah kontemporer termasuk kecanduan pemain dan perlindungan informasi pribadi pengguna. Selain itu, metodologi

kriminal yang inovatif dapat muncul, seperti perdagangan ilegal akun pribadi, yang dilarang berdasarkan hukum Indonesia. Berbagai tantangan yang terkait dengan perjudian online mencakup konsekuensi untuk nilai-nilai sosial, implikasi kesehatan mental, dampak ekonomi, pengaruh agama, efek lingkungan sosial, dan masalah terkait lainnya (Artikel, 2023).

Promosi merupakan upaya sistematis yang bertujuan menyebarkan informasi mengenai komoditas atau produk, dengan tujuan memunculkan minat dari populasi konsumen. Implementasi inisiatif promosi dapat secara signifikan meningkatkan pendapatan yang diperoleh dari penjualan yang dihasilkan oleh perusahaan komersial. Lanskap kegiatan promosi berkembang; saat ini, promosi sedang dijalankan oleh pengguna TikTok di platform media sosial TikTok (Jainah et al., 2023).

Promosi perjudian online sering melibatkan keterlibatan tokoh publik terkemuka dan influencer, di mana perusahaan perjudian online menawarkan pembayaran yang jauh lebih tinggi dibandingkan dengan metode periklanan tradisional. Pendekatan promosi ini menggunakan beragam strategi menarik, seperti menawarkan bonus besar disertai dengan persyaratan taruhan yang tidak rumit. Prosedur yang terlibat relatif tidak rumit, seperti tindakan mendaftar sebagai anggota baru, sehingga menumbuhkan persepsi bahwa perjudian dapat menghasilkan keuntungan finansial langsung tanpa menemui hambatan yang signifikan (Angellina & Prasetyo, 2025).



Gambar 1. Gunawan Sadbor Ditahan Di Polres Sukabumi

Sumber. Kompas.com

Contoh ilustratif dari kasus promosi perjudian online berkaitan dengan pembuat konten TikTok yang diidentifikasi oleh inisial GS dan rekan yang dilambangkan dengan inisial AS, yang keduanya telah ditunjuk sebagai tersangka dalam konteks yang disebutkan di atas. Mereka terlibat dalam promosi platform perjudian online melalui siaran langsung TikTok dengan menawarkan hadiah atau hadiah sebagai insentif. Akibatnya, ketika perwakilan dari platform perjudian online berinteraksi dengan peserta, mereka secara eksplisit merujuk nama platform atau tautan perjudian online terkait, sehingga mengarahkan audiens langsung TikTok untuk mengakses situs web perjudian online. Namun, kegiatan mereka memuncak dalam intervensi penegakan hukum, yang mengakibatkan ketakutan mereka. Kedua individu tersebut bertanggung jawab berdasarkan Pasal 45 ayat 3 dan Pasal 27 ayat 2 Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024, yang merupakan amandemen kedua UU No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, serta Pasal 55 ayat 1 KUHP. Pasal yang disebutkan di atas mengartikulasikan bahwa setiap individu yang secara sadar dan tidak sah menyebarkan, mentransmisikan, atau membuat

informasi dan dokumen elektronik yang dapat diakses terkait dengan kegiatan perjudian, atau yang terlibat, dipaksa untuk terlibat dalam, atau berpartisipasi dalam kegiatan tersebut, tunduk pada dampak hukum.

Inisiatif yang dilakukan oleh Kepolisian Sukabumi untuk menangkap Gunawan Sadbor (38) sehubungan dengan kasus promosi perjudian online merupakan kemajuan signifikan dalam melindungi individu dari kerugian ekonomi, degradasi etika, dan disintegrasi keluarga. Perilaku yang ditunjukkan oleh Gunawan tidak hanya ilegal, tetapi juga memberikan efek merugikan pada masyarakat, terutama di kalangan anak-anak dan remaja yang rentan terhadap pengaruh konten online tersebut. Sebelum ketakutannya, Gunawan menggunakan akun TikTok-nya untuk menegaskan kurangnya pengetahuan dan ketidakmampuannya untuk mengelola proliferasi akun perjudian online streaming langsung. Meskipun demikian, pembenaran ini tidak segera diterima oleh pihak berwenang, yang mengarah pada penangkapan Gunawan dan penahanan selanjutnya sebagai tersangka.



Gambar 2. Kronologi Penangkapan Gunawan Sadbor

Sumber. Tribunnews.com

Urutan peristiwa yang mengarah pada penangkapan Gunawan Sadbor berasal dari akun individu yang mengamati kegiatan promosi terkait perjudian online di akun Gunawan Sadbor selama siaran langsung TikTok. Unit Investigasi Kriminal Kepolisian Sukabumi segera memulai penyelidikan dan mengawasi kegiatan tersebut. Pada hari Sabtu, 26 Oktober 2024, sekitar pukul 13.30, Gunawan, didampingi rekannya AS (39 tahun), bersama beberapa warga Desa Bojong di Kecamatan Cikembar Sukabumi, melakukan siaran langsung di TikTok. Selama acara ini, individu yang diidentifikasi sebagai AS, yang diduga terkait dengan situs web “Flokitoto”, meminta Gunawan untuk mendukung platform perjudian. Sepanjang sesi live, akun TikTok @flokitoto1 mulai mendistribusikan “saweran” atau hadiah bernilai substansial, mendorong AS untuk secara vokal mendorong promosi situs dengan seruan berulang, “Bapa floki si gacor anti rungkad hi oe oe oe oe oooooeee bapa floki lagi gacor gaes tautan apakah ada digoogle flokitoto anti rungkad lagi gacor gacor Anda siap untuk mendatangkan waktu yang Anda lakukan dengan baik, tetapi semua yang ada di sini, maka Anda tidak akan menemukan apa yang Anda miliki.” Menyusul perolehan bukti kuat, personel dari Unit Investigasi Kriminal

Departemen Kepolisian Sukabumi menangkap Gunawan dan salah satu karyawannya di kediaman mereka di desa baru Babakan pada Kamis, 31 Oktober 2024. Setelah interogasi, terungkap bahwa bonus besar yang diterima selama siaran langsung merupakan remunerasi untuk promosi platform perjudian online “Flokito.”

Di balik kekhawatiran, bagaimanapun, ada kritik substansif mengenai perbedaan dalam penegakan hukum yang ditujukan kepada individu dan influencer yang juga terlibat dalam kasus-kasus yang sebanding. Beberapa artis dan influencer yang menemukan diri mereka terlibat dalam kontroversi perjudian online tidak menjadi sasaran penahanan tetapi hanya diperiksa oleh otoritas penegak hukum. Disajikan di sini adalah salah satu artis dan influencer yang terkait dengan kasus yang sama:

Nikita Mirzani, nama Nikita Mirzani muncul di domain publik pada tahun 2023 ketika dilaporkan bahwa ia konon berpartisipasi dalam dukungan platform perjudian online. Insiden ini mendorong penyelidikan oleh otoritas penegak hukum terhadap Nikita Mirzani. Terlepas dari hukumannya, Nikita Mirzani tidak ditunjuk sebagai tersangka dalam masalah ini. Pada pertengahan 2024, petugas penegak hukum telah mengindikasikan bahwa penyelidikan mengenai Nikita masih berlangsung dan masih diteliti lebih lanjut. Pihak berwenang telah menahan diri untuk tidak mengeluarkan pernyataan definitif mengenai potensi klasifikasi Nikita sebagai tersangka, menandakan bahwa kasus khusus ini belum mendapatkan tingkat pemeriksaan ketat yang sama dengan kasus-kasus lain yang melibatkan individu dengan reputasi rata-rata.

Katak Bizer (Netta Eko Stevanus), yang awalnya ditunjuk sebagai Netta Eko Stevanus, adalah individu yang diakui sebagai influencer media sosial yang, pada Oktober 2024, mendapati dirinya terlibat dalam kontroversi terkait dengan promosi kegiatan perjudian online. Berbeda dari selebriti lain, katak secara terang-terangan mempromosikan situs judi daring di siaran langsung akun YouTube nya. Promosi ini membuat pemerintah mengambil tindakan cepat terhadap akun-akunya. Akibat promosi tersebut, semua akun media sosial Katak Bhizer segera diblokir oleh pemerintah. Namun, meskipun terbukti secara terang-terangan mempromosikan judi, Katak tidak dijadikan tersangka dan tidak ditahan oleh pihak berwenang. Pemerintah hanya menutup akses media sosialnya untuk mencegah promosi lebih lanjut.

Kejadian yang melibatkan Gunawan, juga dikenal sebagai Sadbor, bersama dengan seniman yang disebutkan di atas, melambangkan paradigma penegakan hukum yang ditandai dengan perbedaan yang jelas, menunjukkan pendekatan ketat terhadap mereka yang kurang menonjol sambil menunjukkan keringanan terhadap individu yang lebih terkenal. Rasa keadilan intrinsik ini, meskipun tidak dikodifikasikan atau diartikulasikan, secara akut dirasakan oleh individu yang tidak memiliki ketenaran substansional, status sosial, atau kedudukan yang tinggi. Fenomena seperti itu pasti mengikis kepercayaan publik terhadap komitmen aparat penegak hukum untuk menegakkan hukum dengan imparsialitas dan kesetaraan. Pernyataan “ketidaktahuan” yang berlaku yang dikemukakan oleh rakyat siap dianut oleh otoritas penegak hukum; Namun, ini tidak berlaku untuk warga biasa seperti Sadbor. Ketika mereka

berusaha untuk meningkatkan kekayaan mereka melalui platform media sosial, meniru strategi tokoh-tokoh terkemuka, mereka menemukan diri mereka terjebak dalam iklan perjudian online yang sama yang menjebak selebriti. Mekanisme penegakan jelas beroperasi dengan ketelitian selektif. Bukti selektivitas ini terletak pada kenyataan bahwa banyak selebriti yang terlibat dalam promosi perjudian online tidak menghadapi dampak hukum dan hanya menjalani pertanyaan sepintas. Sebaliknya, otoritas hukum telah menunjukkan tanggapan yang sangat berbeda terhadap konten yang diproduksi oleh pencipta regional, seperti Gunawan Sadbor dan rekan-rekannya. Mereka segera ditangkap dan ditunjuk sebagai tersangka.

Media bertujuan untuk menyampaikan informasi, mendidik dan membujuk mengenai suatu peristiwa yang terjadi. Sehingga media dapat memberikan informasi yang ada dan berasal dari sumber-sumber yang jelas, saat ini informasi yang sudah begitu cepat tersebar luas karena media yang lebih seragam, tidak hanya berasal dari koran dan televisi tetapi juga melalui majalah, sumber-sumber online, internet, media iklan, yang salah satunya media online Kompas.com dan Tribunnews.com.

Kompas.com berfungsi sebagai platform digital yang menyebarkan berita dan artikel ilmiah dalam konteks Indonesia. Hal ini diakui sebagai salah satu outlet berita paling terhormat di Indonesia. Tidak seperti platform media lainnya, Kompas.com secara eksklusif mengoperasikan edisi online dan menyajikan sudut pandang yang berasal dari domain penerbitan. Akibatnya, Kompas.com menempati peran penting dalam penyebaran berita kontemporer

tepat waktu. Pada tahun 1995, Kompas.com terintegrasi ke dalam konglomerat Kompas Gramedia, yang didirikan untuk memperluas layanan kepada pembaca harian Kompas di daerah yang sulit diakses melalui jaringan distribusi Kompas tradisional. Dengan demikian, melalui kehadiran *online*-nya, Kompas.com memungkinkan audiensnya, terutama di Indonesia timur dan luar negeri, untuk mengakses berita harian dari Kompas tanpa penundaan yang berkepanjangan (Hopipah et al., 2022)

Tribunnews.com merupakan salah satu media informasi yang ada di Indonesia yang sudah berbasis online. *Tribunnews.com* di dalam naungan PT. Tribun digital online, divisi koran daerah Kompas Gramedia (group of regional newspaper) yang sudah berdiri pada tanggal 22 Maret 2010, meskipun dikatakan sebagai salah satu situs yang masih mudah, namun *Tribunnews.com* sudah dapat menempati posisi ketiga besar setelah media *Detik.com* dan *Kompas.com*. (Suryani et al., 2022)

Framing merupakan salah satu cara bagaimana pembingkaiannya suatu media dalam mengkonstruksi hingga menyiarkan berita yang terjadi di masyarakat. Presentasi dieksekusi dengan cara yang menonjolkan komponen tertentu, menggarisbawahi aspek tertentu, dan meningkatkan dimensi naratif dari realitas tertentu. Media berfungsi untuk menghubungkan dan menekankan suatu kejadian sedemikian rupa sehingga signifikansi acara menjadi lebih mudah dipertahankan oleh penonton.

Framing dapat dipahami sebagai pendekatan sistematis untuk memahami mekanisme di mana media mengartikulasikan kejadian atau peristiwa yang

terjadi di ranah realitas. Cara media mengartikulasikan suatu peristiwa secara inheren tunduk pada variasi berdasarkan konsensus masyarakat yang ada; terlebih lagi, teknik narasi yang digunakan oleh media dapat diilustrasikan melalui perspektif yang diadopsi menuju realitas yang kemudian diubah menjadi narasi berita. Lensa khusus yang melaluinya cerita dirasakan dan dinarasikan memainkan peran penting dalam membentuk konstruksi akhir dari realitas dalam narasi berita. Analisis pembingkaihan memerlukan penyelidikan awal ke dalam proses di mana media mengarah realitas tertentu. Pemahaman tentang suatu peristiwa bukan hanya fenomena yang terbukti dengan sendirinya; melainkan, wartawan dan media yang secara aktif terlibat dalam konstruksi realitas. Berbagai macam peristiwa, fakta, dan individu yang telah terjadi sebelumnya kemudian dipamerkan kepada khalayak yang lebih luas (Framing et al., 2024).

Analisis framing Sebelumnya dimungkinkan untuk menganalisis konstruksi suatu peristiwa melalui lensa representasi media dan ideologi yang mendasarinya. Dengan demikian, konsep pembingkaihan dapat dipahami sebagai pendekatan metodologis yang memfasilitasi identifikasi perspektif yang digunakan oleh penulis dalam komposisi narasi berita. Bingkai berfungsi sebagai mekanisme untuk menafsirkan realitas yang dibentuk dan dibangun. Setiap laporan yang disebarluaskan melalui media tertentu akan memiliki kerangka tersendiri. Dalam konteks kasus promosi perjudian online yang melibatkan Gunawan Sadbor sebagai tersangka, berbagai media mengadopsi teknik framing yang unik ketika melaporkan kasus Gunawan Sadbor, pembuat

konten TikTok laki-laki yang diakui sebagai joget sadbor, yang sekaligus menduduki peran sebagai salah satu tersangka utama dalam skandal promosi perjudian online. Untuk menyelidiki teknik framing yang digunakan dalam liputan berita di platform media digital, para peneliti melakukan analisis terhadap dua portal berita online, Kompas.com dan Tribunnews.com. (Lugastiro, 2024)

Berita merupakan laporan sistematis tentang kejadian yang terjadi di lokasi tertentu, yang melibatkan individu atau entitas lain, yang memiliki potensi untuk memotivasi audiens menuju perilaku yang lebih baik. Akibatnya, dapat disimpulkan bahwa berita mewakili narasi dari peristiwa penting dan penting yang telah terjadi di situs tertentu, kemudian disebarluaskan dengan cepat oleh jurnalis untuk liputan di berbagai outlet media, sehingga memfasilitasi kesadaran publik yang luas. Ada perbedaan dalam artikulasi kriteria nilai yang dianggap penting untuk berfungsi sebagai penentu pemilihan fakta terkait yang akan disorot.

Penyebaran berita melalui media digital kemungkinan akan secara signifikan mempengaruhi proses kognitif audiens. Dimensi budaya, sosial, dan politik telah dibentuk oleh media, sehingga menjadikan media ini sebagai konstruksi naratif yang menyampaikan cerita. Media memainkan peran penting dalam membentuk persepsi publik dengan tujuan menghasut perubahan transformatif. Penyampaian pesan melalui saluran media tidak boleh diremehkan; sebaliknya, itu memerlukan konstruksi yang disengaja oleh media untuk tujuan yang ditentukan. Secara luas diakui bahwa media berfungsi tidak

hanya untuk mengirimkan informasi dan memberikan hiburan tetapi juga untuk mendorong audiens untuk mengadopsi modifikasi perilaku. Melalui berbagai konten media yang unik dan inovatif, pesan yang disajikan dibuat menarik dan merangsang rasa ingin tahu di antara penonton. Pembungkaman pesan melalui elemen tekstual, visual, dan pendengaran merupakan upaya media yang bertujuan untuk menggoyangkan proses berpikir audiens (ayuh, 2022) .

Mengingat konteks yang disebutkan di atas, para sarjana tertarik untuk meneliti cara di mana kasus promosi perjudian online Gunawan Sadbor telah digambarkan oleh platform berita digital Kompas.com dan Tribunnews.com. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa setiap outlet media memiliki perspektif yang berbeda dan menggunakan metodologinya sendiri dalam penyajian narasi berita. Tantangan yang terkait dengan mengungkapkan detail yang dapat diverifikasi dari sebuah berita dapat memicu kerusuhan yang cukup besar di dalam komunitas.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu

1. Bagaimana Analisis Framing Pemberitaan Media Online *Kompas.com* Mengenai Kasus Promosi Judi Online Oleh Gunawan Satbor ?
2. Bagaimana Analisis Framing Pemberitaan Media Online *Tribunnews.com* Mengenai Kasus Promosi Judi Online Oleh Gunawan Satbor ?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian berdasarkan masalah yang telah dipaparkan diatas yaitu:

1. Untuk mengetahui Bagaimana Analisis Framing Pemberitaan Media Online *Kompas.com* Mengenai Kasus Promosi Judi Online Oleh Gunawan Satbor !
2. Untuk mengetahui Bagaimana Analisis Framing Pemberitaan Media Online *Tribunnews.com* Mengenai Kasus Promosi Judi Online Oleh Gunawan Satbor !

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang diharapkan setelah penelitian ini selesai dilakukan adalah :

1. Manfaat Teoritis

- a. Dengan menganalisis bagaimana kedua media *Kompas.com* dan *Tribunnews.com* membingkai pemberitaan mengenai kasus promosi judi online, dan juga penelitian ini dapat memperluas pemahaman tentang bagaimana media memilih, menyajikan dan memanipulasi informasi untuk membentuk opini publik.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan sebagai referensi atau informasi bagi mahasiswa dan masyarakat mengenai analisis framing pemberitaan media online *Kompas.com* dan *Tribunnews.com*.

2. Manfaat Praktis

- a. Penelitian ini mampu menjawab permasalahan yang diteliti serta menambah pengetahuan dan pengalaman peneliti dengan terjun langsung ke dalam objek penelitian melakukan pencarian data sehingga dapat menjadi bahan untuk penelitian selanjutnya.
- b. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan suatu gambaran mengenai sebuah berita konstruksi sehingga pesan yang disampaikan dapat dipahami dengan berbagai perspektif oleh kalangan masyarakat.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

Survei Perpustakaan merupakan upaya sistematis yang bertujuan untuk memeriksa secara kritis kumpulan literatur yang luas yang sebelumnya telah disebarluaskan oleh para sarjana sebelumnya mengenai topik tertentu yang sedang diselidiki. Sepanjang proses penelitian, apakah dilakukan sebelum atau setelah kegiatan penelitian yang sebenarnya, adalah umum bagi peneliti untuk diminta untuk melakukan survei perpustakaan, yang biasanya berfungsi sebagai komponen integral dari tahap awal atau pelaporan temuan penelitian. Akibatnya, penggabungan penelitian yang ada dianggap penting untuk menginformasikan penelitian ini sebagai referensi dasar. Di bawah ini adalah beberapa penelitian sebelumnya yang telah dirujuk oleh para peneliti:

1. Analisis Framing Robert N. Entman dalam Pelaporan Konflik Palestina-Israel di Kompas.com Media Online Edisi 7-9 Oktober 2023 oleh Siti Aisyah (2024). Penelitian ini menggunakan analisis framing Robert N. Entman dalam hubungannya dengan metodologi penelitian kualitatif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meneliti mekanisme pembingkai yang digunakan dalam liputan konflik Palestina-Israel oleh media Kompas.com. Temuan penyelidikan ini mengungkapkan bahwa Kompas.com mengkontekstualisasikan reportase konflik antara Palestina dan Israel sebagai manifestasi dari blokade Israel yang berkepanjangan yang diberlakukan di wilayah Palestina. Perselisihan yang sedang

berlangsung antara kedua entitas ini telah menarik perhatian yang signifikan dari banyak negara di seluruh dunia, menjadikan laporan kekerasan dan kematian yang terus-menerus di Palestina menjadi narasi yang berulang.

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan analisis framing model Robert N. Entman, metode yang digunakan, teori, jenis pendekatan, dan media yang di jadikan sebagai objek penelitian yaitu Kompas.com. Sedangkan perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini yaitu terletak pada subjek penelitiannya.

2. Analisis Framing Model Robert Entman Tentang Pemberitaan Kasus Korupsi Bansos Juliari Batubara di *Kompas.com* dan *BBC Indonesia.com* Oleh Intan Laliana (2021). Metode dalam penelitian menggunakan deskripsi Kualitatif yang bertujuan untuk menguraikan secara sistematis, faktual dan akurat tentang berita kasus korupsi menteri sosial Juliari Batubara di Kompas.com dan BBC Indonesia.com dengan analisis framing Robert Entman. Hasil penelitian ini berdasarkan hasil analisis framing dalam penelitian ini sangat jelas bahwa peran media tidak hanya sebatas menyampaikan informasi saja, perkembangan zaman menuntut media untuk berkembang ‘ watch dog’ atau anjing penjaga dan kontrol bagi pemerintah dan lembaga terkait dalam merumuskan setiap kebijakan demi kemaslahatan masyarakat. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media Kompas.com dan BBC Indonesia.com memberikan ruang informasi dan klarifikasi bagi pemerintah dan KPK untuk melakukan segala upaya

dalam rangka penindakan dan penanggulangan masalah korupsi dana Bansos covid 19.

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini, yaitu sama-sama menggunakan analisis framing model Robert N. Entman, metode penelitian, teori yang digunakan, dan salah satu objek penelitiannya yaitu Kompas.com. Sedangkan perbedaanya terletak pada salah satu objek penelitian, yaitu BBC Indonesia.com dan subjek penelitiannya.

3. Analisis Framing Robert N. Entman terhadap kasus Kronologi Penganiayaan Anak di Bawah Umur Pada Media Online *Kompas.com* Oleh Ikbal dan Ade Irma Sukmawati (2023). Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis cara Kompas.com melakukan Framing atau membingkai kasus peristiwa kronologi penganiayaan yang dilakukan oleh Mario Dandy terhadap David yang merupakan anak di bawah umur. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan naratif, dengan paradigma konstruktivis. Penelitian ini menemukan bahwa kompas.com menggunakan Framing yang menekankan empati terhadap korban, mengangkat isi-isu terkait pencegahan kekerasan terhadap anak, dan memberikan penekanan pada aspek-aspek hukum, serta tanggung jawab individu yang terlibat. Dengan memahami framing bekerja, diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan pemahaman yang lebih dalam tentang pengaruh media terhadap persepsi publik, serta memberikan masukan bagi pengembangan pemberitaan yang lebih seimbang, beretika, dan bermakna.

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini, yaitu sama-sama menggunakan analisis framing model Robert N. Entman, metode penelitian, Teori yang digunakan, dan objek penelitiannya, yaitu Kompas.com. Sedangkan perbedaannya, yaitu terletak pada subjek penelitian.

2.2 *New Media* (Media Baru)

New Media Internet dan teknologi digital berfungsi sebagai media komunikasi yang memfasilitasi operasi. Dalam era yang ditandai dengan munculnya media baru, yang memiliki kemampuan untuk secara progresif menggantikan media komunikasi tradisional, evolusi ini telah mengkatalisasi kemajuan pesat dalam teknologi komunikasi, terutama yang berkaitan dengan teknologi digital dan Internet. Contoh penting yang mencontohkan media baru mencakup platform media sosial dan situs web. Perhatian ilmiah yang cukup besar telah diarahkan pada munculnya media baru, di mana keuntungan penting telah diidentifikasi. Setiap individu diberikan kesempatan untuk mengakses dan memperoleh beragam informasi atau berita komprehensif dari seluruh penjuru dunia, tanpa batasan yang berkaitan dengan jarak atau batasan waktu. Konten berita yang menarik dan bermanfaat memberikan rasa kepuasan yang berbeda kepada orang-orang yang menyukai membaca, sehingga mengurangi tingkat keingintahuan mereka sambil meningkatkan ketajaman intelektual mereka. Selain itu, aplikasi media sosial yang menunjukkan kecanggihan dan menggabungkan fitur menarik memiliki kecenderungan untuk menarik

pengguna, dicontohkan oleh platform seperti TikTok, Instagram, YouTube, Twitter, di antara banyak aplikasi menarik lainnya (Hasan et al., 2023).

New Media telah lama dibantah oleh para sarjana dalam disiplin komunikasi. Pada tahun 1960, konsep media baru muncul; Namun, pada dasarnya menantang untuk mendefinisikan dengan presisi. Media baru telah berkembang bersamaan dengan perkembangan teknologi informasi yang semakin cepat dari abad ke-20 hingga abad ke-21. Dari perspektif linguistik, media baru menunjukkan munculnya platform baru yang memfasilitasi komunikasi manusia. Disebutkan bahwa media baru bertindak sebagai pengamat yang berbeda, melahirkan dunia yang sepenuhnya terpisah dari dunia nyata. Intinya, media baru menggambarkan transformasi dalam praktik komunikatif manusia, transisi dari paradigma tradisional ke kerangka kontemporer yang secara signifikan berdampak pada modifikasi gaya hidup bersama inovasi teknologi baru sepanjang sejarah.

Media sosial merupakan kategori berbeda dari media kontemporer. Secara linguistik, media sosial berfungsi sebagai repositori dan platform bagi individu untuk berkumpul dan terlibat, meskipun tidak dalam ranah fisik, melainkan dalam lingkungan digital atau virtual. Lebih khusus lagi, media sosial mencakup berbagai bentuk dan fungsi, termasuk blog yang berfungsi sebagai sumber informasi dan pengetahuan, di samping jejaring sosial yang memfasilitasi pertukaran pendapat, pengalaman, dan narasi dalam konteks digital interaktif. Selain itu, media sosial sering disebut sebagai jejaring sosial, yang berfungsi untuk menghubungkan individu secara global. Setiap pengguna

membuat akun unik pada platform tersebut untuk terlibat dengan akun lain, sehingga mendorong koneksi interpersonal untuk berbagi informasi. Platform media sosial tertentu bermanifestasi sebagai jejaring sosial yang telah mendapatkan daya tarik signifikan di kalangan pemuda abad ke-21, sehingga merevolusi dinamika interaksi sosial secara global; aplikasi penting dalam hal ini termasuk TikTok, Instagram, Facebook, YouTube, dan Twitter (Mubarok, 2022).

2.2.1 Ciri-Ciri *New Media*

Adapun Ciri-ciri dari New Media antara lain :

1. Bentuk pengalaman baru dalam teks, hiburan, kesenangan, dan pola dari konsumsi media.
2. Cara baru mempresentasikan dunia, penggunaan media yang menawarkan kemungkinan representasional baru.
3. Bentuk hubungan baru antara pengguna, konsumen, dengan teknologi media.
4. Bentuk pengalaman baru dari identitas diri maupun komunitas dalam berintraksi.
5. Bentuk konsepsi baru dari hubungan manusia secara biologis dengan teknologi media.

2.3 Media Online

Dengan kemajuan kontemporer dalam teknologi, ini memfasilitasi tingkat kenyamanan yang signifikan dalam akuisisi informasi, salah satu metode utama adalah pemanfaatan Internet. Munculnya Media Baru (*New Media*) menimbulkan tantangan besar bagi berkurangnya daya tarik surat kabar tradisional dan meningkatnya prevalensi media digital di Internet. Selain itu, ada spekulasi mengenai potensi penggantian surat kabar dengan bentuk baru media massa, khususnya platform online. Saat ini, banyak outlet media cetak yang juga mengoperasikan portal media online digunakan, dan telah dibuktikan bahwa media online memiliki nilai yang lebih unggul dibandingkan dengan media cetak, karena pembaca diberikan kesempatan untuk mengakses informasi kapan saja tanpa batasan apa pun.

Di Indonesia kontemporer, proliferasi media online dibuktikan dengan banyaknya organisasi media yang telah mendirikan situs web sendiri, termasuk namun tidak terbatas pada Kompas.com, rribunnews.com, CNNIndonesia.com, detik.com, liputan6.com, merdeka.com, suara.com, kumparan.com, dan lain-lain. Aksesibilitas layanan yang disediakan oleh media online telah secara signifikan memfasilitasi individu dalam pencarian mereka untuk beragam informasi, yang mencakup sumber domestik dan internasional.

2.3.1 Karakteristik Media Online

Adapun beberapa karakteristik dan keunggulan media online antara lain sebagai berikut :

1. Pengguna media online dapat langsung memberikan tanggapan berupa komentar terhadap berita yang disukai dan tidak disukai. Masyarakat dapat langsung mengekspresikan perasaan dan isi pikiran mereka pada saat itu juga.
2. Cara mengakses berita bukan hanya dapat diakses lewat komputer dan laptop, tetapi juga bisa diakses dengan handphone yang sudah berbasis internet. Maka dari itu tidaklah heran lagi jika kelompok orang yang memiliki kesibukan yang tinggi akan memilih media online sebagai salah satu sumber mereka untuk mencari berita.
3. Informasi yang disebarluaskan ke publik secara signifikan lebih terkini. Kejadian yang menonjol dan kontemporer dapat dipastikan dengan membaca outlet berita yang tersedia di platform digital. Ini merupakan salah satu keterbatasan yang terkait dengan media cetak. Melalui media online, individu diberi kesempatan untuk mendapatkan informasi tentang perkembangan global yang terjadi kapan saja dan dari lokasi mana pun.
4. Dapat menjangkau seluruh dunia yang sudah memiliki akses internet
5. Bersifat aktual sebab, berisi informasi aktual karena kemudahan dan kecepatan dalam penyajian.

2.4 Media Online Kompas.com

Kompas.com merupakan portal media online terkemuka yang didirikan pada 14 September 1995, awalnya beroperasi di bawah sebutan Kompas online. Pada tahap awal, iterasi online Kompas dapat diakses melalui Kompas.co.id, yang sebagian besar menampilkan reproduksi artikel dari publikasi harian Kompas. Seiring perkembangan perkembangan media digital, alamat untuk platform online direvisi ke www.Kompas.com pada awal tahun 1996, dan pada tanggal 6 Agustus 1998, Kompas.com menyadari potensi besar untuk penyebaran informasi melalui saluran online, mendorong transformasinya menjadi unit bisnis otonom di bawah naungan PT. Kompas Media Cyber. Selanjutnya, pada 29 Mei 2008, portal media ini mengalami rebranding, mengadopsi nama Kompas.com.

PT. Kompas Cyber Media merupakan perusahaan dalam konglomerat Kompas Gramedia, yang didirikan oleh Jakob Oetama dan PK Ojong. Pimpinan editorial Kompas.com dipelopori oleh pemimpin redaksi, Wisnu Nugroho, dengan kader editor pelaksana yang meliputi Amir Sodik, Caroline Sondang Andhikani Damanik, Inggried Dwi Wedhaswary, Ni Luh Made Pertiwi F, bersama sekretaris administrasi seperti Ira Fauziah, Suci Primadona, Nafisa Maulida Puteri, Fadiah Adlina Puteri Ghaisani, dilengkapi dengan banyak editor berita (Mikho Fridolin Siahaan, 2024)

Tujuan Kompas.com adalah untuk memberikan layanan kepada pembaca harian Kompas di wilayah yang sulit diakses melalui jaringan distribusi Kompas, sehingga memungkinkan kehadiran online Kompas untuk memastikan

bahwa pembaca harian Kompas, khususnya di Indonesia timur dan internasional, dapat terlibat dengan publikasi harian tanpa perlu menunggu beberapa hari.

2.5 Media Online Tribunnews.com

Tribunnews.com didirikan pada tahun 2006 sebagai entitas penting dalam ranah media digital. Awalnya, Kompas Gramedia mengambil alih berbagai surat kabar daerah sejak 1987, termasuk, namun tidak terbatas pada, Pos Kupang dan Pos Banjarmasin. Selanjutnya, pers regional berkembang biak, melembagakan banyak publikasi regional di seluruh Indonesia, sehingga mengadopsi sebutan Tribun. Tribunnews.com telah menunjukkan pertumbuhannya dengan menawarkan 28 portal regional, yang meliputi lokasi seperti Aceh, Medan, Palembang, Jakarta, Bandung, Semarang, Denpasar, Manado, Kupang, Pontianak, Balikpapan, Jambi, Pekanbaru, Yogyakarta, Lampung, Pangkal Pinang, Tanjung Pandan, Bandar Lampung, dan lain-lain.

Tribunnews.com berfungsi sebagai mitra digital untuk surat kabar cetak tradisional, berfungsi dalam rangka lokakarya digital online PT Tribun, selain berfungsi sebagai publikasi regional untuk Kompas Gramedia. Ini mencakup beragam topik berita yang diakui secara luas, termasuk tetapi tidak terbatas pada urusan nasional dan internasional, masalah ekonomi, dan berbagai mata pelajaran lainnya. Tribunnews.com tidak hanya menyebarkan berita tetapi juga secara aktif melibatkan publik melalui platformnya, yaitu Tribunnews dan Citizen Reporter. Melalui kedua platform ini, individu diberi kesempatan untuk

mengambil bagian dalam penyebaran informasi berharga yang bermanfaat bagi masyarakat pada umumnya (wibowo, 2024).

Tribunnews.com muncul sebagai salah satu entitas perintis di ranah media online selama tahap awal evolusinya, setelah republic.co.id pada tahun 1994, dan kemudian bergabung dengan Bisnis.com dan SuaraMerdeka.com pada tahun 1996. Tribunnews.com beroperasi sebagai anak perusahaan dari Kompas Gramedia Group. Dimulai pada tahun 2003, kemajuan signifikan terjadi, menandai periode ketika jaringan pers regional yang terkait dengan grup Kompas Gramedia mulai memperluas pengaruhnya. Di bawah naungan PT Indopersda Primamedia, sebuah merek baru diperkenalkan, yang ditunjuk sebagai Tribun. Kota perdana yang ditargetkan untuk ekspansi ini adalah Balikpapan, yang terletak di Kalimantan Timur, dengan pembentukan publikasi harian berjudul Tribun Kaltim. Selain itu, surat kabar daerah yang terintegrasi dalam kerangka yang lebih luas dari jaringan publikasi regional Grup juga dikelola di bawah naungan jaringan Tribun, yang mencakup Warta Kota.

2.6 Berita

Berita mencakup semua kejadian yang terjadi dalam konteks global. Dalam representasi yang disederhanakan, seperti yang diartikulasikan oleh para ahli jurnalisme, berita merupakan konten yang disebarluaskan oleh surat kabar atau platform media digital, informasi yang disiarkan melalui siaran radio, dan pertanyaan yang diajukan oleh saluran televisi. Berita menyampaikan informasi faktual; Namun, tidak setiap fakta memenuhi syarat sebagai berita layak. Umumnya, berita berkaitan dengan individu, meskipun tidak setiap individu

dapat dianggap layak diberitakan. Berita mencerminkan banyaknya peristiwa yang terjadi secara global, namun hanya sebagian kecil dari peristiwa ini yang dilaporkan. Akibatnya, orang dapat menyimpulkan bahwa berita merupakan laporan paling langsung dari fakta atau konsep terbaru yang memiliki signifikansi, intrik, atau kepentingan bagi audiens.

Berita mewakili konstruksi realitas sosial yang selalu menggabungkan perspektif, ideologi, dan nilai-nilai jurnalis dan media; cara di mana realitas tertentu dijadikan berita terutama bergantung pada pemahaman dan interpretasi fakta tertentu itu. Berita online merupakan varian berita yang disebarluaskan melalui platform digital. Penulis artikel berita online menunjukkan kesamaan dengan rekan-rekan mereka di media cetak; Namun, faktor pembeda terletak pada kapasitas media online untuk diperbarui dengan cepat, untuk menawarkan aksesibilitas yang ditingkatkan, dan untuk mengintegrasikan beberapa elemen media, berbeda dengan sifat media cetak yang relatif berlarut-larut.

2.6.1 Jenis-Jenis Berita

Ada beberapa jenis berita yang perlu kita ketahui sebagai seorang wartawan ataupun Juenalis, antara lain :

1. Straight news (berita langsung), ditampilkan secara cepat dan sangat singkat sehingga menjadi fenomena yang masih hangat sebagai bahasan atau fenomena yang sedang terjadi.
2. Features news (berita kisah), menyajikan gambaran tentang sebuah kisah tempat ataupun tokoh. Yang mempunyai hubungan dengan nilai-nilai humanisme (Kemanusiaan).

3. In-depth news (berita mendalam), yang hanya membahas tentang suatu peristiwa saja, jenis ini tidak memperpanjang bahasan dengan mengecualikan bahasan lainnya.
4. Investigasi news (berita mendetail), yang memiliki arti bahwa pemberitaan disampaikan secara detail terhadap peristiwa kemudian dihubungkan dengan berbagai macam kejadian yang relevan.

2.6.2 Konsep Berita

Berikut beberapa konsep berita yang dapat kita pahami, di antaranya:

1. Berita sebagai laporan tercepat. Berita merupakan laporan tercepat yang disiarkan melalui surat kabar, radio, televisi, atau media online internet mengenai opini atau fakta yang menarik perhatian dan dianggap penting oleh sebagian besar khalayak pembaca, atau pendengar.
2. Berita sebagai fakta yang objektif. Berita merupakan laporan tentang fakta secara apa adanya dan bukan laporan tentang fakta yang seharusnya.
3. Berita sebagai rekaman. Rekaman peristiwa dalam pengertian “Dokumentasi” dapat disajikan dalam berita dengan menyisipkan rekaman suara narasumber dan peristiwa.
4. Berita sebagai interpretasi. Untuk memperlihatkan kelanjutan suatu peristiwa penting, editorial atau tajuk rencana dapat menggambarkan kejadian tersebut dengan latar belakang sejarah,

yaitu dengan menghubungkan sesuatu yang telah terjadi sebelumnya.

5. Berita sebagai sensasi. Tahap paling awal dalam penerimaan informasi adalah sensasi. Sensasi adalah pengalaman elementer yang segerah tanpa memerlukan penguraian verbal, simbol, atau konseptual.

2.7 Konstruksi Realitas Media

Media online menempati posisi unggul dalam hierarki cache server dan infrastruktur internet. Data yang mencerminkan frekuensi keterlibatan tertinggi pada akhirnya mengarah pada apresiasi yang signifikan dalam penilaian pasar media online itu sendiri. Mengingat penyebaran luas informasi transaksional, terutama dalam media online, secara logis harus ada tingkat transaksi yang lebih unggul di luar materi, data, fakta, dan informasi belaka; yaitu pengetahuan yang memiliki nilai intrinsik yang lebih besar.

Perumusan media dimulai dengan jurnalis memeriksa berbagai peristiwa sosial bersama rekan-rekan mereka, tanpa pengaruh teknik apa pun. Namun, karena peran mereka dalam organisasi media, wartawan diberi mandat untuk menyebarkan ideologi yang mereka junjung tinggi. Akibatnya, proses netralisasi dalam suatu media menjadi ambigu dan tidak dapat dinilai secara komprehensif melalui persepsi sensorik belaka. Konstruksi media, tidak diragukan lagi, secara rumit terhubung dengan kehadiran pembingkaiannya di dalamnya. Melalui lensa analisis pembingkaiannya, menjadi layak untuk meneliti bagaimana media membangun narasi berita yang diresapi dengan dasar-dasar

ideologisnya. Perhatian utama dalam pemingkaiian berkisar pada cara media membentuk realitas atau peristiwa tertentu, tidak berfokus pada apakah media menyebarkan narasi negatif atau positif, melainkan pada bagaimana media membingkai akun berita yang dikembangkan.(Wulandari, 2021)

Sehingga pada dasarnya media bukan hanya memilih suatu peristiwa tetapi juga menentukan sumber beritanya, melainkan berperan dalam menyusun dan mendefinisikan realitas dari berbagai peristiwa yang terjadi sehingga bisa menjadi sebuah informasi yang bermanfaat kepada masyarakat. Media sudah menjadi salah satu sumber informasi yang dominan tidak hanya bagi individu tetapi juga untuk bermasyarakat dalam memperoleh gambaran realitas mengenai suatu peristiwa. Hal ini disebabkan adanya beberapa faktor, seperti faktor kepentingan, faktor politik, faktor bisnis, dan lain-lain.

2.8 Konstruksi Realitas Berita

Berita merupakan informasi faktual atau interpretasi subjektif mengenai peristiwa yang memiliki minat dan akurasi yang melekat, sehingga meningkatkan keterlibatan pembaca, pendengar, dan pemirsa. Individu membutuhkan berita sebagai sumber informasi mendasar untuk mengartikulasikan narasi mengenai peristiwa dan untuk merumuskan sikap mereka terhadap kejadian yang dimaksud. Realitas sosial yang dimediasi melalui jurnalisme mencerminkan perspektif jurnalis, yang tidak diragukan lagi memiliki interpretasi yang berbeda dari peristiwa yang sama. Perspektif jurnalis dalam konstruksi peristiwa kemudian terwujud menjadi bentuk tekstual dalam artikel berita. Realitas sosial muncul sebagai produk interaksi antara jurnalis

dan peristiwa itu sendiri. Paradigma konstruktivis menyatakan bahwa suatu peristiwa adalah hasil dari pemahaman jurnalis yang dibangun tentang realitas sosial. Akibatnya, berita yang disajikan oleh berbagai outlet media akan menunjukkan perbedaan yang berbeda dalam cara penyajiannya.

Jurnalis berfungsi sebagai arsitek realitas, karena upaya menciptakan narasi berita secara inheren memerlukan lensa subjektif. Sangat penting untuk menyadari bahwa ketika pelaporan media tampak dipertanyakan, seringkali merupakan konsekuensi dari konstruksi fakta yang bias oleh jurnalis yang mungkin tidak secara akurat mencerminkan kebenaran. Realitas yang disebarluaskan oleh media tidak selalu selaras dengan antisipasi penonton. Kadang-kadang, organisasi media dapat menggunakan penyebaran kebohongan untuk menarik perhatian publik terhadap narasi yang mereka hasilkan. Oleh karena itu, penting bagi pembaca untuk menggunakan kebijaksanaan dalam memahami dan mengevaluasi secara kritis berita yang beredar.

Kerangka teoritis konstruktivisme muncul dari sintesis realitas. Jurnalisme mencakup berbagai ideologi dan perspektif yang diartikulasikan oleh jurnalis dalam hubungannya dengan media. Ini mewakili upaya yang melekat dalam kerajinan konstruksi jurnalis. Setiap proses pembuatan berita akan menerangi cara fakta dibuat untuk konsumsi masyarakat. Berita itu sendiri merupakan hasil dari konstruksi subjektif realitas. Inti dari subjektivitas menyiratkan bahwa, dalam liputan acara, perspektif jurnalis tidak dapat dihindari karena berfungsi sebagai lensa dan metode untuk menafsirkan suatu peristiwa (Simanjuntak & Abidin, 2023).

2.9 Analisis Framing

Analisis pembedingkaian merupakan penyelidikan ilmiah yang menekankan konstruksi makna dalam kerangka tekstual, terutama mengenai representasi pesan atau peristiwa yang dipengaruhi oleh media tertentu, serta metodologi yang digunakan oleh jurnalis dalam kurasi dan penyebaran berita ke khalayak luas. Modalitas di mana aspek tertentu dari suatu masalah ditekankan dapat bermanifestasi dalam berbagai cara, termasuk penekanan pada berbagai dimensi dari masalah yang lebih menonjol, pengulangan informasi kritis, atau hubungan dengan elemen budaya yang beresonansi dalam komunitas; melalui mekanisme ini, informasi dapat lebih mudah dirasakan dan dipertahankan oleh khalayak luas.

Framing merupakan metodologi untuk memahami cara media mengartikulasikan suatu peristiwa yang terjadi dalam ranah realitas. Modalitas di mana media menggambarkan suatu peristiwa, tidak diragukan lagi, tunduk pada konsensus dominan; lebih jauh lagi, teknik narasi yang digunakan oleh media dapat dicirikan oleh perspektif dari mana realitas diubah menjadi narasi berita. Perspektif persepsi dan konstruksi naratif ini memberikan pengaruh yang signifikan di seluruh proses konstruksi realitas yang melekat dalam sebuah berita. Analisis pembedingkaian mencakup banyak prinsip, salah satunya menyatakan bahwa jurnalis dapat menerapkan standar kebenaran, kerangka objektivitas, dan kendala khusus dalam pemrosesan dan penyebaran berita.

Dalam domain analisis pembedingkaian, persyaratan awal adalah pemeriksaan mekanisme di mana media membangun realitas yang dirasakan.

Suatu peristiwa yang dipahami tidak secara inheren terbukti dengan sendirinya; melainkan, jurnalis dan media-lah yang secara aktif merumuskan persepsi realitas itu. Banyak peristiwa, fakta, dan individu dari masa lalu disajikan kepada khalayak luas. Akibatnya, analisis framing secara rumit terkait dengan cara di mana realitas dan peristiwa direkayasa oleh media, khususnya bagaimana media menggambarkan suatu peristiwa dalam struktur kerangka yang ditentukan; dengan demikian, aspek terpenting bukan hanya bagaimana media membingkai peristiwa semacam itu, melainkan bagaimana hal itu menyampaikan narasi positif atau negatif mengenai peristiwa itu. Framing menonjolkan cara di mana teks komunikatif diartikulasikan dan elemen mana yang disorot atau dianggap signifikan oleh penulis teks. Istilah keunggulan dapat dijelaskan sebagai faktor yang meningkatkan visibilitas, signifikansi, dan aksesibilitas informasi bagi pembaca. Informasi yang dibuat lebih menonjol akibatnya lebih mungkin diterima, lebih nyata, dan lebih mudah dipertahankan oleh audiens dibandingkan dengan informasi yang disajikan dengan cara yang kurang menarik (Framing et al., 2024).

Salah satu dampak dari teknik pembingkaian khusus ini adalah realitas sosial yang rumit, kacau, dan tidak teratur yang disampaikan di media dengan cara yang tampak lugas dan sistematis, sehingga memfasilitasi pemahaman logika yang mendasarinya. Framing berfungsi sebagai mekanisme untuk menggambarkan kejadian dan merangkumnya ke dalam klasifikasi yang beresonansi dengan khalayak luas. Akibatnya, pembingkaian membantu audiens dalam mengasimilasi dan mengatur informasi ke dalam kategori yang

dapat dikenali, didukung oleh terminologi dan citra khusus yang memperkuat acara.

2.9.1 Framing Model Robert N. Entman

Robert N. Entman mengartikulasikan bahwa konsep framing digunakan untuk menjelaskan prosedur seleksi dan untuk menyoroti dimensi tertentu dari realitas seperti yang digambarkan oleh media. Framing dapat dikonseptualisasikan sebagai posisi kontekstual informasi sedemikian rupa sehingga masalah tertentu menerima penekanan yang tidak proporsional dibandingkan dengan yang lain. Analisis Framing Entman berpendapat bahwa peristiwa identik dapat tunduk pada interpretasi yang berbeda oleh outlet media, di mana beragam makna dan pemahaman muncul melalui pemanfaatan label, representasi grafis, konstruksi tekstual, serta pilihan kata selektif dan ekspresi tegas dalam narasi berita (Saeni, 2024).

Entman mengkonseptualisasikan pembingkaihan melalui dua dimensi utama, khususnya pemilihan masalah yang dihadapi dan peningkatan atau pengurangan aspek tertentu dari masalah itu.

1. Penentuan masalah yang dihadapi mewakili dimensi yang terlibat dengan pemilihan fakta dari realitas multifaset dan heterogen, sehingga memastikan bahwa dimensi yang dipilih akan diwakili. Akibatnya, proses ini mencakup segmen informasi yang disertakan dan segmen informasi yang dikecualikan. Tidak semua dimensi

atau komponen dari suatu masalah disajikan; jurnalis dengan cermat mengurasi dimensi tertentu dari konten.

2. Penekanan pada aspek tertentu dari suatu masalah berkaitan dengan dokumentasi informasi empiris. Ketika elemen spesifik dari masalah tertentu disorot, ini berkaitan dengan penggunaan terminologi, representasi visual, struktur sintaksis, dan citra tertentu untuk diseminasi ke khalayak luas.

Penonjolan ini dapat dilakukan dengan cara menepatkan satu aspek informasi yang dipandang penting atau dihubungkan dengan aspek budaya yang akrab didalam pikiran khalayak. Adapun analisis framing Robert Entman yang dapat dilakukan dengan menggunakan komponen-komponen berikut ini :

1. Pendefinisi Masalah (*Define Problems*)

Dimensi ini menggambarkan masalah dan perspektif dari mana masalah tersebut dipertimbangkan. Tantangan yang hadir dianggap mencakup spektrum dari penggambaran gambar yang dieksekusi oleh media hingga koneksi rumit media dalam proses pembuatan berita.

2. Memprkirakan Sumber Masalah (*Diagnose Causes*)

Apa faktor mendasar yang memicu kejadian tersebut, siapa arsitek utama yang bertanggung jawab untuk menghasut dilema, dan insiden mana yang mendapat perhatian media yang luas?

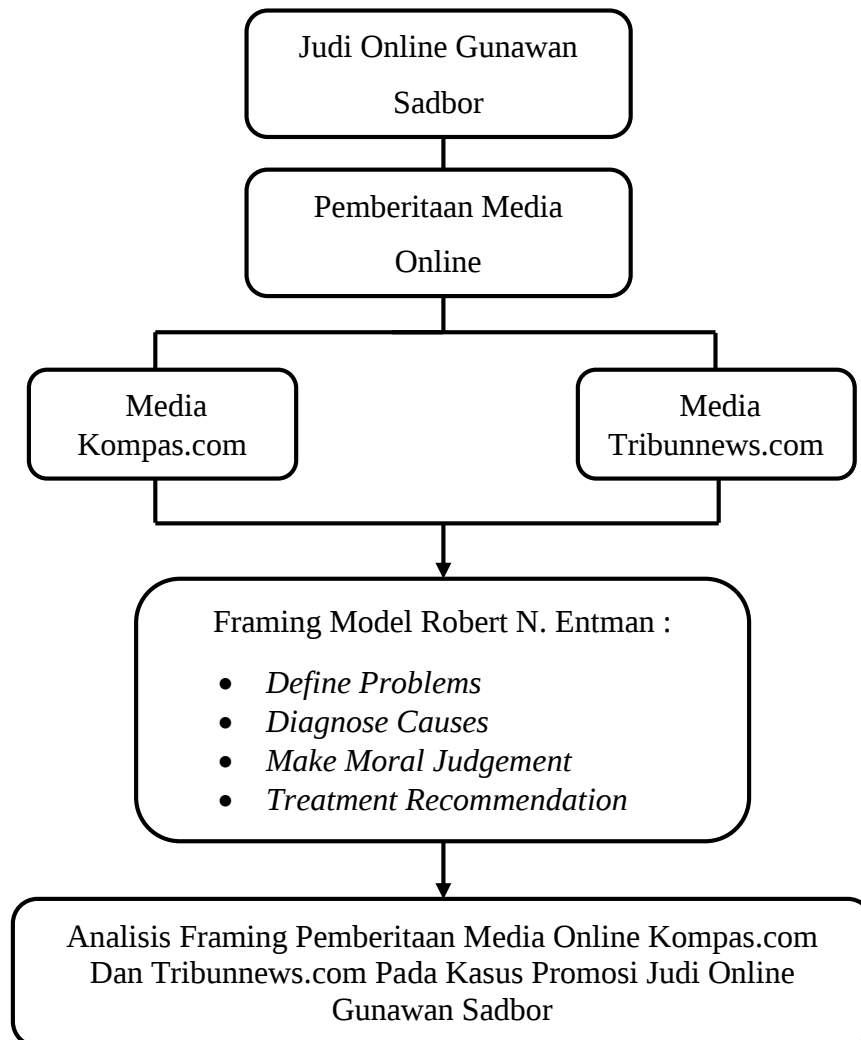
3. Membuat Keputusan Moral (*Make Moral Judgement*)

Prinsip-prinsip etika yang digunakan untuk menjelaskan dilema, prinsip-prinsip etika yang digunakan untuk mengatasi suatu situasi, penentuan etis yang diberikan mengenai suatu keadaan, komponen yang dinilai memiliki peran dalam pembentukan berita, dan keunggulan yang dirasakan penyelidik.

4. Menekankan Penyelesaian (*Treatment Recommendation*)

Dimensi ini digunakan untuk memastikan resolusi dalam mengatasi dilema. Resolusi tergantung pada perspektif dari mana insiden dirasakan dan aktor utama mana yang dianggap sebagai asal mula masalah (abidin, 2023)

2.10 Kerangka Berfikir



Sumber : Olahan Pikiran Peneliti

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Waktu dan Lokasi Penelitian

Kerangka waktu untuk penelitian ini akan dimulai setelah seminar tentang proposal. Durasi penelitian ditetapkan sebagai satu bulan, dan penelitian ini tidak berkaitan dengan lokasi fisik karena fokus penyelidikan berpusat pada berita yang disebarluaskan melalui platform online Kompas.com dan Tribunnews.com. Alasan pemilihan outlet media khusus ini didasarkan pada status mereka sebagai platform online swasta dan yang diakui secara nasional, yang telah mencapai popularitas yang signifikan dalam konteks Indonesia.

3.2 Jenis dan Pendekatan Penelitian

Metodologi penelitian merupakan urutan upaya sistematis yang bertujuan untuk mengungkap kebenaran studi tertentu, dimulai dari perumusan masalah konseptual yang kemudian menimbulkan hipotesis awal, difasilitasi oleh wawasan dan interpretasi yang berasal dari penelitian sebelumnya, sehingga memungkinkan penelitian diproses dan dianalisis secara efektif untuk memuncak dalam penentuan konklusif.

Dalam penelitian Ini peneliti menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Menurut (Puteri & Sholihul 2023 : 4) metode penelitian Kualitatif adalah cara yang lebih menekankan analisis atau deskriptif. Dalam proses penelitian kualitatif hal-hal yang bersifat perspektif subjek lebih ditonjolkan dan landasan teori dimanfaatkan oleh peneliti sebagai pemandu, agar proses penelitian sesuai fakta yang ditemui di lapangan ketika melakukan penelitian.

Penelitian ini menggunakan teori framing Robert N. Entman yang dimana konsep dari teori ini sering digunakan untuk menggambarkan proses seleksi dan menonjolkan aspek tertentu dari realitas oleh media.

3.3 Fokus Penelitian

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk menyelidiki pemanfaatan analisis pembingkai berita terkait kasus promosi perjudian online yang disebarluaskan melalui platform online Kompas.com dan Tribunnews.com. Data yang diperlukan untuk penyelidikan ini terdiri dari teks-teks jurnalistik yang diterbitkan oleh outlet media online ini. Selanjutnya, para peneliti menggambarkan parameter spesifik untuk memastikan bahwa data yang diperoleh memiliki tingkat kebenaran yang substansif. Selain itu, penelitian ini terbatas pada model analisis pembingkai yang diartikulasikan oleh Robert N. Entman, yang mencakup empat tahap kritis dalam pembingkai narasi berita: Definisi Masalah, Diagnosis Penyebab, Penghakiman Moral, dan Rekomendasi Perawatan.

3.4 Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini yaitu dari sumber subjek yang dimana data didapatkan atau diperoleh. Berdasarkan jenis penelitian maka sumber datanya yaitu pemberitaan di media online mengenai berita kasus judi online gunawan sadbor, adapun sumber data yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu sumber data primer dan data sekunder :

3.4.1 Data Primer

Sumber data primer dalam penelitian ini diperoleh dari berita media *online* Kompas.com dan Tribunnews.com terkait dengan kasus promosi judi online gunawan sadbor.

3.4.2 Data Sekunder

Sumber data sekunder dalam penelitian ini adalah berasal dari sumber lain yang mendukung seperti buku, jurnal penelitian, dan artikel yang dinilai relevan dengan pertimbangan dan hasil observasi serta penguatan kebenaran oleh peneliti.

3.5 Teknik Penentuan Sample

Teknik yang digunakan peneliti dalam proses mengidentifikasi sampel penelitian, secara khusus disebut sebagai Pengambilan Sampel atau pengambilan sampel Purposive. Purposive Sampling merupakan pendekatan metodologis di mana peserta sengaja dipilih berdasarkan kriteria tertentu yang dianggap relevan oleh peneliti (Subhaktiyasa, 2024). Tujuan dari metodologi pengambilan sampel adalah untuk mendapatkan penggambaran komprehensif dari atribut yang melekat dalam unit pengamatan yang tercakup dalam sampel, selain memfasilitasi proses generalisasi dan menilai parameter populasi (Lenaini, 2021).

Kriteria yang digunakan peneliti dengan menggunakan teknik *purposive sampling* untuk mendapatkan sampel, yaitu Berita dipilih berdasarkan pada kesamaan tema informasi peristiwa yang berkaitan dengan kasus promosi judi online Gunawan Sadbor pada masing-masing media, dan dipublikasikan pada

waktu yang hampir bersamaan. Pemilihan waktu publikasi berita yang berdekatan bertujuan untuk melihat perbedaan pengemasan sebuah fakta yang sama di lapangan dengan tulisan yang ditampilkan oleh kedua media.

Pemilihan berita dari kedua media juga ditentukan dengan presentase berita yang dipublikasikan dalam bulan November 2024 yang mempresentasikan obyek penelitian mengenai kasus promosi judi online Gunawan Sadbor di media Kompas.com dan Tribunnews.com dengan tema yang sama dan waktu pempublikasian yang sama atau berdekatan. Dari data yang didapat, jumlah pemberitaan terkait kasus promosi judi online Gunawan Sadbor di media Kompas.com ada 7 artikel sedangkan pada media Tribunnews.com terdapat 8 artikel. Dari kedua jumlah tersebut peneliti memilih 4 pemberitaan dari masing-masing media pada bulan November dengan tema yang sama berkaitan kasus promosi judi online Gunawan Sadbor.

3.6 Unit Analisis

Unit analisis mengacu pada entitas yang diperiksa, yang dapat mencakup individu, kolektif, organisasi, atau latar belakang kontekstual fenomena sosial yang dimanifestasikan melalui tindakan individu dalam suatu kelompok, yang berfungsi sebagai titik fokus penyelidikan ilmiah. Unit analisis mewakili intervensi atau pendekatan metodologis yang digunakan oleh peneliti dalam penyelidikan mereka untuk memperoleh informasi atau data yang relevan (Handayani, 2020).

Penelitian ini memiliki unit analisis, yaitu teks berita mengenai kasus promosi judi online Gunawan Sadbor pada portal berita online Kompas.com dan Tribunnews.com pada tanggal 31 Oktober 2024, yang dimana pada tanggal tersebut adalah proses penangkapan Gunawan Sadbor atas kasus promosi judi online. Adapun yang nantinya peneliti akan analisis yaitu pemberitaan khusus yang memiliki empat konsep analisis framing model Robert N. Entman antara lain *Define Problems* (Identifikasi Masalah), *Diagnose Causes* (Memperkirakan Masalah), *Make Moral Judgement* (Membuat Keputusan Moral), *Treatment Recommendation* (Menekankan Solusi).

Adapun judul atau nama artikel yang ada di media Kompas.com dan Tribunnews.com yang akan peneliti analisis, yaitu :

Tabel 1. Unit Analisis Berita Kompas.com dan Tribunnews.com

No	Artikel Kompas.com	Artikel Tribunnews.com
1	Profil Gunawan Sadbor yang Ditangkap Usai Promosikan Judi Online (1 November 2024)	Polisi Tangkap TikToker Gunawan Sadbor Kasus Dugaan Promosi Situs Judi Online (1 November 2024)
2	Ditangkap, Gunawan Sadbor Mengaku Sulit Blokir Akun Judi Online Karena Terlalu Banyak (1 November 2024)	Fakta-Fakta TikToker Sadbor Jadi Tersangka Dugaan Promosi Judi Online, Sempat Beri Bantahan (3 November 2024)
3	Menyoal Penangkapan Sadbor Karena Promosikan Judi “Online” Apakah Tebang Pilih ? (10 November 2024)	Ini Kalimat Lengkap Gunawan Sadbor Saat Live TikTok Berujung Jadi Tersangka Promosi Judi Online (4 November 2024)

4	Polisi Tangkap Pemberi “Gift” Gunawan “Sadbor”, Berasal Dari Situs Judol Naga Kuda 138 (21 November 2024)	Nasip Gunawan Sadbor, Terancam 10 Tahun Penjara dan Denda Rp. 10 M Gara-gara Promosi Judi Online (5 November 2024)
---	--	---

3.7 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini Teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh penulis yaitu berdasarkan kebutuhan analisis dan pengkajian yang dilakukan dengan cara melihat, menganalisis, dan mengkaji berita terkait promosi judi online oleh Gunawan Sadbor melalui sajian berita media online yang dirasa dapat mendukung penelitian ini.

Didalam pelaksanaan penelitian ini, teknik pengumpulan data yang dilakukan meliputi :

3.7.1 Observasi

Observasi pada penelitian ini dilakukan dengan cara mengamati dan melihat berita di media online Kompas.com dan Tribunnew.com terkait berita promosi judi online Gunawan Sadbor. Observasi merupakan salah satu terknik operasional pengumpulan data melalui proses pencatatan yang cermat dan sistematis terhadap objek yang diamati.(Bloom & Reenen, 2021)

3.7.2 Dokumentasi

Dalam penelitian ini penulis menggunakan dokumentasi seperti buku, jurnal penelitian, serta artikel yang berkaitan dengan berita judi online. Dokumentasi merupakan sumber data tambahan yang berupa

catatan-catatan tertulis, arsip-arsip serta dokumen yang diperlukan terkait dengan penelitian yang semua data tersebut tidak diperoleh data wawancara dan observasi.(Takdir et al., 2022)

3.8 Analisis Data

Dalam pelaksanaan penyelidikan ilmiah ini, peneliti menggunakan analisis pemingkaian yang didasarkan pada kerangka teoritis yang ditetapkan oleh Robert N. Entman untuk meneliti cara di mana kejadian atau peristiwa faktual dibangun dan diwakili oleh media. Sumber-sumber yang diteliti terdiri dari artikel berita mengenai kasus promosi perjudian online yang melibatkan Gunawan Sadbor, sebagaimana disebarluaskan melalui platform berita online Kompas.com dan Tribunnews.com. Pemeriksaan presentasi berita dilakukan dengan menggunakan metode analitik pemingkaian Robert N. Entman, yang mencakup empat tahap berbeda: Pertama, Mendefinisikan Masalah; Kedua, Diagnosis Penyebab; Ketiga, Membuat Penghakiman Moral; Keempat, Rekomendasi Pengobatan (Ayomi, 2021).

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian

4.1.1 Kompas.com

Kompas.com muncul sebagai salah satu pelopor media digital di Indonesia, memulai debutnya di internet pada 14 September 1995, di bawah sebutan Kompas online. Pada tahap awal, Kompas online, yang biasa disingkat KOL, diakses melalui URL Kompas.co.id dan secara eksklusif menyajikan replika publikasi harian berita Kompas yang disebarluaskan pada hari itu.

Tujuan utamanya adalah untuk memperluas layanan kepada pembaca harian Kompas di daerah-daerah yang sulit dijangkau melalui jaringan distribusi Kompas yang sudah mapan. Dengan diperkenalkannya Kompas online, pembaca harian Kompas, khususnya di Indonesia timur dan luar negeri, diberi kesempatan untuk mengakses edisi Kompas hari ini, sehingga tidak perlu menunggu beberapa hari seperti biasanya. Selain itu, dalam upaya meningkatkan penyampaian layanan, pada awal tahun 1996, alamat web Kompas online diubah menjadi www.kompas.com. Perubahan alamat web ini secara signifikan berkontribusi pada meningkatnya popularitas Kompas online di antara pembaca Kompas yang teguh setiap hari yang tinggal di luar negeri.

Melihat potensi dunia digital yang besar, Kompas online kemudian dikembangkan menjadi sebuah unit bisnis tersendiri di bawah bendera PT Kompas Cyber Media (KCM) Pada 6 Agustus 1998. Sejak saat itu, Kompas online lebih dikenal dengan sebutan KCM. Di era ini, para pengunjung KCM tidak lagi hanya mendapatkan replika harian Kompas, tetapi juga mendapatkan update perkembangan berita-berita terbaru yang terjadi sepanjang hari.

Masuknya pengunjung ke KCM mengalami eskalasi yang signifikan bersamaan dengan proliferasi pengguna internet di Indonesia. Tindakan memperoleh informasi melalui internet kini telah muncul sebagai komponen fundamental dari keberadaan kita sehari-hari. Lanskap digital terus berkembang dari waktu ke waktu. KCM juga mengalami transformasi dalam pendekatan strategisnya. Pada tanggal 29 Mei 2008, portal berita menjalani inisiatif rebranding, mengadopsi sebutan Kompas.com, yang menyinggung merek Kompas yang telah secara konsisten diakui atas komitmennya dalam menyediakan jurnalisme substantif. Integrasi konten berita yang sudah dikenal telah meningkatkan kemanjuran penyebaran berita, sehingga melengkapi pembaca dengan informasi yang tepat waktu dan relevan. Upaya rebranding Kompas.com berupaya menggarisbawahi aspirasinya untuk menjadi referensi yang dapat diandalkan untuk jurnalisme teladan di tengah banjir informasi yang mungkin tidak benar.

4.1.2 Struktur Organisasi

Berikut Struktur Organisasi Media Kompas.com :

Editor in Chie	: Amir Sodikin
Redaktur Senior	: Wisnu Nugroho
Managing Editor	: Ana Shofiana Syatiri, Laksono Hari Wiwoho, Johanes Heru Margianto.
Assistant Managing Editor	: Ni Luh Made Pertiwi F, Fabian Yanuarius, Mahardini Nur Afifah, Caroline Sondang Andhikayani Damanik, Inggried Dwi Wedhaswary, Sherly Puspita.
Administrative & Secretary	: Ira Fauziah, Suci Primadona, Windensi Natazha.
Editors	: Dita Angga Rusiana, Aditya Jaya Iswara, Wahyunanda Kusuma Pertiwi, Dani Prabowo, Albertus Aditya Kurniawan, Soffya Ranti Mahmuda, Ardito Ramadhan Dhanesworo, Egidius Patnistik, Zulfikar Hardiansyah, Jessi

Carina, Tito Hilmawan
Raditya, Yoga Sukmana,
Robertus Belarminus Goo,
Bambang P. Jatmoko, Ni
Nyoman Wira Widyanti,
Novianti Satuningsih, Danur
Lambang Pristiandaru,
Anggara Wikan Prasetya,
Ambaranie Nadia Kamala
Movanita Sakina Rakhma Diah
Satiawan, Alma Erin Mentari,
Akhdhi Martin Pratama,
Erlangga Djumena, Nuril Laili
Azizah, Fitria Chusna Farisa,
Aprillia Ika, Firzie Adrian
Idris, Abdul Haris Maulana,
Teuku Muhammad Valdy
Arief, Sem Sinungging
Bagaskara, Larissa Huda,
Muhammad Idris, Palupi
Annisa Auliani, Muhamad Isa
Bustomi, Nurjamal Sha'id,
Khairina, Tari Okatviana, Mela

Arnani, Lucia Kus Anna
 Maryati, David Oliver Purba,
 Hilda Hastuti, dan lain-lainya.
 Reporters : Nicholas Ryan aditya, Yohana
 Artha Uly, Nabilla Ramadhian,
 Irfan Kamil, Agustinus Rangga
 Respati, Sani Mashabi, Rahel
 Narda Chaterine, Isna Rifka Sri
 Rahayu, Zintan Prihatini,
 Adhyesta Dirgantara, Dian
 Erika Nugraheny, Suci
 Wulandari Puteri, Fika Nurul
 Ulya, Niemala Maulana
 Achmad, Krisda Tiofani,
 Singgih Wiryono, Suhaiele
 Bahfien, Bill Clinton, Syakirun
 Ni'am, Aisyah Sekar Ayu
 Maharani, Galu Putri Riyanto,
 Tri Sutrisna, Cynthia Lova,
 Lely Nur Hidayah, Haryanti
 Puspa Sari, Melvina Tionardus,
 Caroline Saskia Tanoto, Kiki
 Safitri, Revi C. Rantung,

Alinda Hardiantoro, Firda
 Janati, Ady Prawira Riandi,
 Diva Lufiana Putri, Shela
 Octavia, Donny Dwisatriyo,
 Erwina Rachmi Puspapertiwi,
 Baharudin Al Faris, Gilang
 Satria, Alicia Dia Wahyu
 Ningtiyas, Achmad Nasrudin
 Yahya, Ruly Kurniawan,
 Aditya Priyatna Darmawan,
 Dinda Aulia Ramadhanty, Dio
 Dananjaya, Laksmi Pradipta
 Amaranggana, Ruby
 Rachmadina, Muhammad
 Fathan Radityasani, Chella
 Defa Anjelina, Shinta Dwi
 Ayu, Aprida Megananda, dan
 Lainnya.

Video

: Pythag Kurniati, Wiyudha
 Betha Dinaragis, Yuna Fikry
 Adi Pratama, Deta Putri
 Setyanto, Vina Muthi
 Ambarwati, Bagus Santosa,

Adil Pradipta Huwa, Tentre
 Febrina Maharani, Robertus
 Tatang Guritno Donny Kuma,
 Mochamad Sadheli, Novyana
 Nurmita Dewi, Handika syukur
 Nur Alam, Abba Gabrillin,
 Rizkia Shindy Imawati, Putri
 Aulia, Nursita Sari, Nabilah
 Saafirah.

Socmed

: Pamela Djajasaputra, Adinda
 Dwi Putri, Nur Rohmi Aida,
 Nafisa Maulida Putri, Nana
 Gita Amelia, Safira Nurulita,
 Dian Reinis Kumampung,
 Nibras Nada Nailufar, Rahma
 Tika Mufida, Ria Wulandari
 Rachman.

Kontributor

: Irwan Nugraha, Hendra Cipto,
 Sigiranus Marutho Bere,
 Firmansyah, Kiki Andi pati,
 Sukoco, Muhamad Syahri
 Romdhon, Dani Julius, Karnia
 Saptia Kusuma Ningrum,

Masriadi, Yustinus Wijaya
 Kusuma, Slamet Widodo,
 Amriza Nursatria Hutagalung,
 Rosyid A Azhar, Hamza Arfah,
 Heru dahnur, Defriatno Neke,
 Muhlis Al Alawi, Putra Prima
 Perdana, Markus Yuwono, Fitri
 Rachmawati, Ari Maulana
 Karang.

4.1.3 Visi dan Misi Kompas.com

PT. Kompas Cyber Media bercita-cita untuk memantapkan dirinya sebagai lembaga yang berkomitmen untuk menumbuhkan pencerahan demi kemajuan masyarakat Indonesia yang demokratis dan bermartabat, sambil tetap berpegang teguh pada prinsip-prinsip dan nilai-nilai yang melekat pada kemanusiaan. Visi Kompas dalam ranah jurnalisme secara aktif berkontribusi pada pembentukan masyarakat Indonesia baru yang didirikan di Pancasila, melalui kerangka konseptual Humanisme Transendental (yang mencakup persatuan dan keragaman), dengan demikian menghormati hak-hak individu dan mempromosikan kerangka sosial yang adil dan sejahtera.

Sebaliknya, misi PT. Kompas Cyber Media melibatkan antisipasi dan respons profesional terhadap dinamika masyarakat, sambil mengarahkan perubahan transformatif dengan menyediakan dan

menyebarkan informasi yang kredibel, yang merupakan misi inti organisasi.

4.1.4 Logo Kompas.com



Gambar 4.1 Logo Kompas.com

Sumber. [https://id.m.wikipedia.org/wiki/Berkas:Logo_Kompasdotcom](https://id.m.wikipedia.org/wiki/Berkas:Logo_Kompasdotcom.png)
 .png diakses pada 25/05/2025 pukul 21.46

Nama Perusahaan	: PT. Kompas <i>Cyber</i> Media
Nama Brand	: Kompas.com
Tagline	: “ Jernih Melihat Dunia ”
Alamat	: Jl. Palmerah Selatan No. 22-28 Jakarta 10270, Indonesia
Telepon	: 62-21 53699200 / 5350377
Fax	: 62-21 5360678
Alamat Website	: https://www.kompas.com/

4.1.5 Tribunnews.com

Tribunnews.com diakui sebagai platform media online terkemuka di Indonesia, didirikan oleh PT. Tribun Digital Online. Organisasi Tribunnews terintegrasi dalam jaringan luas yang mencakup seluruh Indonesia, yang umumnya disebut sebagai Jaringan Tribun. Dengan kantor pusatnya yang terletak di Jakarta, Tribunnews.com bertindak sebagai kekuatan penting dalam evolusi digital media di seluruh Indonesia. Organisasi ini berdedikasi untuk menyebarkan informasi dari Sabang ke Merauke melalui Jaringan Tribune yang luas.

Jaringan Tribune didukung oleh kader substansialnya yang melebihi 1.500 jurnalis yang mencontohkan dan mengkomunikasikan nilai-nilai lokal yang melekat pada 34 provinsi. Tribunnews diposisikan secara strategis untuk pertumbuhan berkelanjutan melalui media online dan cetak di berbagai wilayah, selain diperkuat oleh komunitas online Tribunnews, yang tersebar di seluruh Indonesia.

Sebagai pelopor di sektor media online Indonesia, Tribunnews.com didukung oleh moto “Mata Lokal Reach Indonesia.” Tribunnews mengadvokasi misi hiperlokal, yang didasarkan pada keyakinan bahwa setiap individu merupakan warga lokal dengan tanggung jawab intrinsik untuk menegakkan dan memajukan nilai-nilai dan perspektif lokal yang fundamental bagi setiap wilayah di Indonesia.

4.1.6 Struktur Organisasi

Editor In Chief	: Dahlan Dahi
Penanggung Jawab	: Domuara D Ambarita
General Manager	: Yulis Sulistyawan
Daputy General Manager	: Yudie Thirzana
Content Manager	: Rahmat Hidayat
Content Vice Manager	: Dodi Esvandi, Willy Widiyanto, Frederikus Mahatma Tis
GM Advertising Sales	: Vinca Nadia
GM Marketing	: Novi Eastiyanto
GM Event Organizer	: Gunawan Samiadji
GM Operation	: V. Sri Sutanti Wulandari, A. A Gde Bagus Semawa Wima
GM Technology	: Andrei Bhayu Putro Aji
GM Marketing Communication	: Burat Pangeran

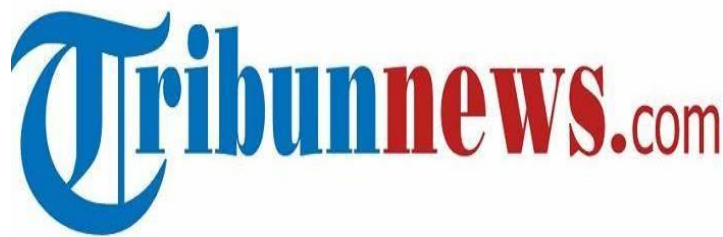
4.1.7 Visi dan Misi Tribunnews.com

Visi dan Misi PT. Tribun Digital Online, sebagai entitas terkemuka yang beroperasi dalam sektor media massa, diartikulasikan sebagai berikut:

Memantapkan dirinya sebagai surat kabar regional terkemuka, yang mencakup media online dan konglomerat penerbitan percetakan, disebarluaskan ke seluruh Indonesia dengan memberikan informasi yang dapat dipercaya yang menyegarkan dan mendorong demokratisasi

di daerah melalui pelaksanaan praktik bisnis yang etis, efisien, dan berkelanjutan secara ekonomi.

4.1.8 Logo Tribunnews.com



Gambar 4.2 Logo Tribunnews.com

Sumber. <https://images.app.goo.gl/YBZy7>. Diakses pada 28/06/2025

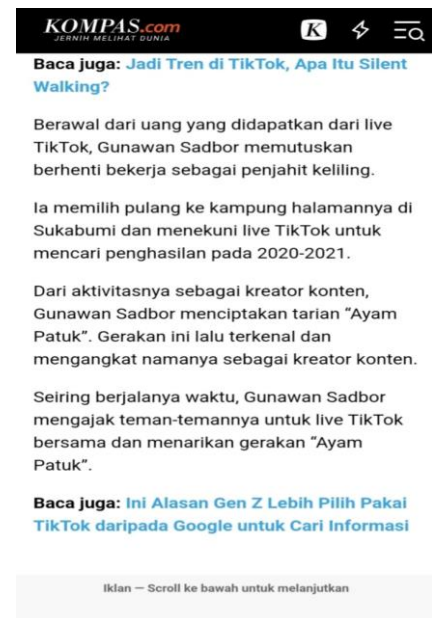
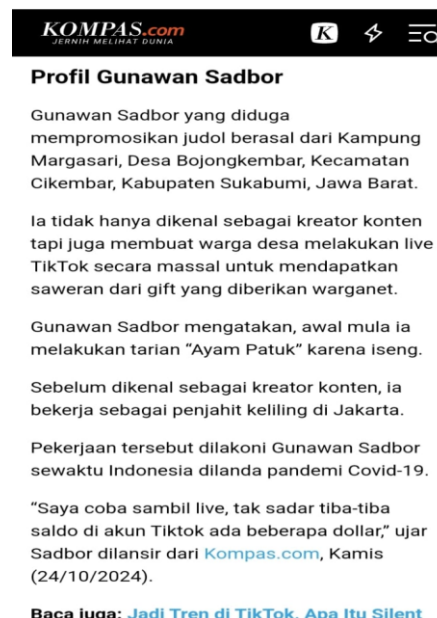
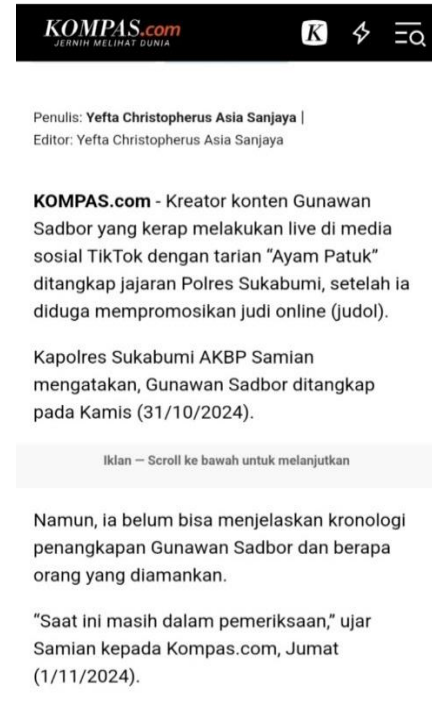
pukul 22.00

Nama Perusahaan	: PT. Tribun Digital Online
Nama Brand	: Tribunnews.com
Tagline	: “ Mata Lokal Menjangkau Indonesia ”
Alamat	: Jl. Palmerah Selatan 14 Jakarta, Indonesia 10270
Telepon	: 62-21 5483008 ext 7618 atau 7619
Fax	: 62-21 5495360
Alamat Website	: https://www.tribunnews.com/

4.2 Hasil Penelitian

Temuan yang diperoleh dari penyelidikan ini didasarkan pada pemeriksaan data yang bersumber dari platform online Kompas.com dan Tribunnews.com mengenai kegiatan promosi Gunawan Sadbor di ranah perjudian online. Dalam Penelitian ini, peneliti memilih total delapan artikel berita dari masing-masing platform digital, khususnya terdiri dari empat artikel dari Kompas.com dan empat artikel dari Tribunnews.com. Pemilihan item berita dilakukan dengan menggunakan metodologi Purposive Sampling. Melalui analisis artikel berita yang dipilih dari masing-masing media digital, para peneliti bertujuan untuk menjelaskan perbedaan dalam pembingkaihan berita yang berkaitan dengan kasus promosi perjudian online Gunawan Sadbor sebagaimana ditafsirkan melalui kerangka analisis framing Robert N. Entman. Peneliti akan secara sistematis membagi analisis sesuai dengan komponen pembingkaihan yang digambarkan oleh Robert N. Entman, sehingga memfasilitasi derivasi kesimpulan komprehensif dari analisis pembingkaihan yang dilakukan oleh peneliti. Artikel berita yang menjadi sasaran analisis dari media online Kompas.com dan Tribunnews.com mengenai kasus promosi perjudian online Gunawan Sadbor pada November 2024 disebutkan sebagai berikut:

4.2.1 Analisis Berita 1 Kompas.com “ Profil Gunawan Sadbor Yang Ditangkap Usai Promosikan Judi Online ”



KOMPAS.com
JERNIH MELIHAT DUNIA

Penghasilan Gunawan Sadbor bisa mencapai Rp 700.000

Gunawan Sadbor mengaku, uang yang ia dapat dari saweran warganet saat *live* TikTok bisa mencapai Rp 400.000-Rp 700.000.

Namun, uang tersebut tidak diambil seluruhnya oleh Gunawan Sadbor. Ia juga membagikan uang ini kepada teman-temannya.

Gunawan Sadbor bercerita, uang sebanyak itu diperoleh ketika dirinya melakukan *live* TikTok mulai pukul 09.00 hingga menjelang maghrib.

Dari saweran warganet, Gunawan Sadbor mengaku, teman-temannya bisa membeli motor dan merenovasi serta membeli rumah.



HASAN NASBI

KOMPAS.com
JERNIH MELIHAT DUNIA

Meski penghasilannya sebagai kreator konten mencapai ratusan ribu Rupiah per hari, Gunawan Sadbor tidak luput dari kiritikan warganet karena ia dianggap mengemis secara *online*.

Terkait hal itu, Gunawan Sadbor menganggap, hinaan dari warganet sudah menjadi "makanan" sehari-hari.

Ia tidak mempersalahkan suara miring yang diarahkan kepada dirinya.

"Saya selalu bilang sama teman-teman, kalau mau ramai akunnya itu harus kuat. Kalau ramai itu hinaan hujatan dan bullyan itu pasti jadi makanan sehari-hari, itu jangan dilawan karena kalo enggak ada mereka, kita enggak akan ramai," ujar Gunawan Sadbor.

Baca berita tanpa iklan. [Gabung Kompas.com+](#)

KOMPAS.com
JERNIH MELIHAT DUNIA

Gunawan Sadbor bantah promosikan judol

Terkait dugaan mempromosikan judol, Gunawan Sad Boy sudah membantah bahwa ia terafiliasi atau bekerja sama dengan judol ketika *live* TikTok.

Melalui akun TikTok pribadinya @sadbor86, Gunawan Sadbor menegaskan, ia sudah berusaha memblokir akun judol yang menonton *live* TikTok-nya.

Apakah kamu memiliki laptop ungu saat ini?

Dapatkan total saldo e-wallet Rp 500.000,- untuk 5 orang yang beruntung dengan mengikuti survei berikut ini!

☐ Tidak

☐ Ya

Dengan mengikuti polling dan survey, kamu menyetujui [Kebijakan Data Pribadi KG Media](#)

KOMPAS.com
JERNIH MELIHAT DUNIA

Tetapi, akun-akun tersebut sulit dicegah karena jumlahnya yang sangat banyak.

"Sadbor dan karyawan Sadbor sudah berusaha menghilangkan atau memblokir akun-akun mereka, tapi mereka tetap saja masuk," katanya dikutip dari [Kompas.com](#), Jumat.

Itulah [profil Gunawan Sadbor](#) yang ditangkap polisi karena diduga mempromosikan judol.

Baca juga: Viral di Tiktok, Video Bullying Anak di Bandung Sebut Nama Jenderal TNI, Polisi Buru Pelaku

Simak **breaking news** dan **berita pilihan** kami langsung di ponselmu. Pilih saluran anda akses berita Kompas.com WhatsApp Channel : <https://www.whatsapp.com/channel/0029VaFPbedBPzjZrk13HO3D>. Pastikan kamu sudah install aplikasi WhatsApp ya.

Framing Berita 1

Sumber : Kompas.com

Tanggal : 1 November 2024

Berita pertama yang di framing oleh media Kompas.com adalah berita yang berjudul “ Profil Gunawan Sadbor Yang Ditangkap Usai

Promosikan Judi Online ” yang diterbitkan pada Jumat, 1 November 2024 dengan editor Yefta Christopherus Asia Sanjaya. Berikut penjelasan analisis framing terhadap berita tersebut.

1. *Define Problems*, (Pendefinisian Masalah)

Dalam berita yang berjudul “ Profil Gunawan Sadbor Yang Ditangkap Usai Promosikan Judi Online”.

Hasil analisis, Permasalahan yang diangkat dalam kasus ini, yakni Gunawan Sadbor yang merupakan seorang konten kreator berasal dari sukabumi, jawab barat terlibat dalam melakukan promosi situs judi online melalui akun Tiktok-nya @Sadbor86 dalam siaran langsung, ia menyebutkan nama situs judi online tersebut dan menerima gift dari akun yang terkait dengan perjudian.

Pembuat konten Gunawan Sadbor, yang dikenal karena sesi live yang sering di platform media sosial TikTok menampilkan tarian “Ayam Patuk,” ditangkap oleh polisi Sukabumi menyusul tuduhan mempromosikan perjudian online (Judol). Kapolsek Sukabumi, AKBP Samian, menegaskan Gunawan Sadbor ditahan pada Kamis, (31/10/2024).

2. *Diagnose Cause*, (Sumber Masalah)

Dalam berita yang berjudul “Profil Gunawan Sadbor Yang Ditangkap Usai Promosikan Judi Online”.

Hasil analisis menunjukan bahwa sumber masalah dari kasus Gunawan Sadbor ini dikarenakan penggunaan media sosial

khususnya media sosial Tiktok, dan kurangnya pemahaman Gunawan Sadbor sebagai seorang influencer terhadap dampak dari suatu promosi ilegal seperti judi online.

Melalui pengguna TikTok pribadinya @sadbtor86, Gunawan Sadbor membuktikan bahwa ia telah melakukan upaya untuk menghalangi akun judol yang mengamati siaran langsung TikTok-nya. Namun, pencegahan akun semacam itu terbukti menjadi upaya yang menantang karena banyaknya jumlah yang ada.

3. *Make Moral Judgements* (Membuat Keputusan Moral)

Didalam berita yang berjudul “ Profil Gunawan Sadbor Yang Ditangkap Usai Promosikan Judi Online”.

Hasil analisis, yaitu Nilai moral yang di bingkai oleh Kompas.com dalam berita ini yaitu Gunawan Sadbor sebagai seorang influencer memiliki tanggung jawab moral untuk tidak menyebarkan suatu konten ilegal yang dapat merugikan atau menyesatkan pengikutnya seperti mempromosikan situs judi online. Dalam kasus Gunawan Sadbor bentuk promosi yang dilakukan yaitu melalui live di media sosial TikTok.

4. *Treatment Recommendation* (Menekankan Penyelesaian)

Dalam kasus berita yang berjudul “ Profil Gunawan Sadbor Yang Ditangkap Usai Promosikan Judi Online”.

Hasil analisis, penyelesaian masalah, yaitu Pihak kepolisian dan lembaga yang terkait dengan suatu promosi konten

ilegal seperti promosi judi online yang dilakukan oleh Gunawan Sadbor, perlu mengadakan sebuah program edukasi untuk meningkatkan pemahaman Khususnya kepada masyarakat terkait kasus judi online, dan bagi para pengguna media sosial lainnya. Oleh karena itu, diperlukan sebuah sistem yang lebih canggih dan efektif untuk dapat memantau dan menindak lanjuti konten ilegal , termasuk melakukan kolaborasi antara platform digital dan pihak yang berwenang.

Gunawan Sadbor sebagai konten kreator perlu diperhatikan lagi akun-akun yang masuk saat melakukan live streaming di media sosial TikTok, apakah itu mengandung suatu promosi ilegal atau tidak dan lebih berhati-hati lagi ketika menerima saweran atau gift dari penonton.

4.2.2 Analisis Berita 2 Kompas.com “Ditangkap, Gunawan Sadbor Mengaku Sulit Blokir Akun Judi Online Karena Terlalu Banyak”

KOMPAS.com
JERNIH MELIHAT DUNIA

KOMPAS.com > Regional

Ditangkap, Gunawan Sadbor Mengaku Sulit Blokir Akun Judi Online karena Terlalu Banyak

Kompas.com, 1 November 2024, 14:51 WIB

David Oliver Purba
Editor

2



Lihat Foto



KOMPAS.com
Apa Pendapatmu tentang KOMPAS.com?

KOMPAS.com
JERNIH MELIHAT DUNIA

KOMPAS.com- Tiktoker joget "Ayam Patuk" Gunawan alias Sadbor mengaku sudah mencoba untuk memblokir akun judi online yang masuk saat live Tiktok yang dilakukannya.

Namun, Gunawan mengaku masih saja ada akun Tiktok yang mempromosikan judi online di kolom komentar.

Advertisement

Baca juga: [Ditangkap Polisi, Tiktoker Gunawan Sadbor Bantah Promosikan Judi Online](#)

"Sadbor dan karyawan Sadbor sudah berusaha menghilangkan atau memblokir akun-akun mereka, tapi mereka tetap saja masuk," ujar Gunawan lewat video yang diunggah di akun Tiktoknya @sadbor86, Jumat (1/11/2024).

KOMPAS.com
JERNIH MELIHAT DUNIA

Gunawan mengaku dia dan rekan-rekannya tidak pernah mempromosikan judi online.

 Faizal Agung, Canggung Jadi Diri Sendiri
[Artikel Kompas.id](#)

Termasuk menyebut sejumlah kalimat yang menjerus pada promosi.

"Ada lagi yang bilang, 'woi, ini gacor, anti runkat', itu tidak mengucapkan sama sekali, itu tidak benar bahwa yang mengatakan Sadbor tidak benar," kata Gunawan.

Baca juga: [Suasana Rumah Duka Irianti Erningpraja, Dimakamkan Pagi Ini](#)

Sebelumnya diberitakan, Polres Sukabumi menangkap Tiktokter asal Sukabumi, Gunawan alias Sadbor karena diduga terlibat judi online, Kamis (31/10/2024).

KOMPAS.com
JERNIH MELIHAT DUNIA

Untuk diketahui, Gunawan dikenal dengan aksi joget TikTok yang dia lakukan setiap hari dengan gerakan yang dinamai "Ayam Patuk".

Dari aksi tersebut, Gunawan berhasil mengumpulkan donasi atau gift dari para penonton.

Baca juga: [Roy Suryo Ancam Laporkan Penyidik Bareskrim, Jokowi: UGM, KPU, Bareskrim Nggak Dipercaya?](#)

Dalam sehari, dia dapat memperoleh penghasilan antara Rp 400.000 hingga Rp 700.000 dari saweran yang diberikan.

Banyak netizen yang menyebut joget yang dilakukan oleh Gunawan dan sejumlah temannya merupakan bentuk mengemis online.

Simak **breaking news** dan **berita pilihan** kami langsung di ponselmu. Pilih saluran andalanmu akses berita Kompas.com WhatsApp Channel : <https://www.whatsapp.com/channel/0029VaFPbedBPzjZrk13HO3D>. Pastikan kamu sudah install aplikasi WhatsApp ya.

Framing Berita 2

Tanggal : 1 November 2024

Sumber : Kompas.com

Berita ketiga yang di framing oleh media Kompas.com yaitu berita dengan judul “Ditangkap, Gunawan Sadbor Mengaku Sulit Blokir Akun Judi Online Karena Terlalu Banyak” yang diterbitkan pada 1 November 2024 dengan editor David Oliver Purba. Berikut penjelasan analisis framing tentang berita tersebut.

1. *Define problems* (Pendefinisian Masalah)

Dalam berita yang berjudul “Ditangkap, Gunawan Sadbor Mengaku Sulit Blokir Akun Judi Online Karena Terlalu Banyak”.

Hasil analisis permasalahan dalam kasus ini, yaitu Gunawan Sadbor mengungkapkan bahwa ia dan timnya sudah berusaha untuk memblokir akun-akun yang diduga terlibat dalam judi online, banyak dari akun tersebut berhasil masuk kesiaran langsungnya, sehingga membuat Gunawan Sadbor beserta timnya kesulitan untuk mengendalikan nya.

Gunawan sadbor sempat membantah atas tuduhan tentang kasus yang menjeratnya dan menjelaskan bahwa banyaknya akun judi online yang masuk ketika mereka melakukan siaran langsung membuatnya sulit untuk mengontrol akun-akun judi online tersebut.

2. *Diagnose Causes* (Sumber Masalah)

Didalam berita yang berjudul “Ditangkap, Gunawan Sadbor Mengaku Sulit Blokir Akun Judi Online Karena Terlalu Banyak”.

Hasil analisis sumber masalah dalam kasus ini menunjukkan bahwa banyaknya jumlah akun judi online yang masuk ke berbagai siaran langsung membuat Gunawan Sadbor kesulitan untuk mengendalikan atau memblokir akun-akun judi online tersebut.

Gunawan Sadbor Mengungkapkan bahwa “Sadbor dan karyawan sadbor sudah berusaha menghilangkan atau memblokir akuk-akun mereka, tapi mereka tetap saja masuk” ujar Gunawan lewat video yang diunggah di akun TikTok- Nya @ sadbor86. Jumat (1/11/2024)

3. *Make Moral Judgement* (Membuat Keputusan Moral)

Didalam berita yang berjudul “Ditangkap, Gunawan Sadbor Mengaku Sulit Blokir Akun Judi Online Karena Terlalu Banyak”.

Hasil analisis Nilai moral yang dibingkai oleh Kompas.com tentang kasus ini yaitu Gunawan Sadbor sebagai seorang kreator konten memiliki tanggung jawab untuk menjaga integritas siaran mereka dan juga memsatkan bahwa konten yang ditampilkan tidak disalah gunakan untuk tujuan yang merugikan masyarakat, seperti promosi situs judi online.

Gunawan mengaku dia dan rekan-rekannya tidak pernah mempromisiakan judi online. Termasuk menyebut sejumlah kalimat yang menjurus pada promosi.

4. *Treatment Recommendation* (Menekankan Penyelesaian)

Didalam berita yang berjudul “Ditangkap, Gunawan Sadbor Mengaku Sulit Blokir Akun Judi Online Karena Terlalu Banyak”

Hasil analisis penyelesaian masalah dalam kasus ini, yaitu pentingnya memberikan edukasi kepada konten kreator seperti Gunawan Sadbor mengenai resiko serta tanggung jawab mereka dalam menjaga integritas siaran langsung dan cara untuk menghindari penyalagunaan oleh pihak ketiga, seperti akun yang masuk untuk mempromosikan situs judi online.

4.2.3 Analisis Berita 3 Kompas.com “Menyoal Penangkapan Sadbor Karena Promosikan Judi Online, Apakah Tebang Pilih ?”

The image is a screenshot of a news article from Kompas.com. The article title is "Menyoal Penangkapan Sadbor karena Promosikan Judi 'Online', Apakah Tebang Pilih?". The byline is Rachmawati, Editor. The article is dated 10 November 2024, 12:45 WIB. The main text discusses the arrest of Gunawan Sadbor and the issue of online gambling promotion. It mentions that some officials are worried about the arrest of a number of government employees and local content creators related to online gambling, which is seen as a "gimmick" to damage the image of the new President Prabowo Subianto. It also mentions that Bambang Rukminto from the Institute for Security and Strategic Studies (ISESS) says that many of those arrested are just "small people", so it is natural for police to "tebang pilih" (selective). A photo shows four men, one of whom is Gunawan Sadbor. The article is categorized as "Regional".



Meski begitu, Kepala Bidang Humas Polda Metro Jaya, Komisaris Besar (Pol.) Ade Ary Syam Indardi menegaskan bahwa kepolisian “berkomitmen untuk mengusut tuntas seluruh pihak yang terlibat”.



Ditanya 40 Pertanyaan, Saksi Anggap Jokowi Korban Kriminalisasi Ijazah Palsu

Sejak akhir Oktober 2024, kepolisian telah menangkap dan menetapkan 16 orang sebagai tersangka kasus judi online yang melibatkan Kementerian Komunikasi dan Digital (Komdigi).



Pelawak sekaligus anggota DPR Denny Cagur, penyanyi Ari Lasso, serta presenter GD dan BW, misalnya, sama-sama pernah membuat video yang mempromosikan platform judi daring Agen138, yang disebut sebagai “gim online” yang “berlisensi resmi”.

Baca juga: [Kapolres Sukabumi Angkat Bicara soal Video Gunawan Sadbor Joget di Sel](#)

BBC News Indonesia telah menghubungi keempat selebritas itu untuk meminta langsung tanggapan mereka.

Melalui timnya, Ari menyatakan menolak untuk berkomentar. Sementara itu DC, GD, dan BW tidak memberikan respons hingga tulisan ini terbit.

— . . .



Sebanyak 12 dari 16 orang tersebut adalah pegawai Kementerian Komdigi, yang kedapatan melindungi operasi 1.000 situs judi online, alih-alih memblokirnya.

Juga akhir Oktober, polisi menangkap kreator konten TikTok asal Sukabumi, Jawa Barat, yang populer dengan nama Gunawan “Sadbor” bersama rekannya Ahmad Supendi.

Keduanya kemudian menjadi tersangka karena disebut mempromosikan platform judi online Flokitoto saat melakukan siaran langsung melalui akun TikTok @sadbor86 milik Gunawan pada 26 Oktober.

Baca berita tanpa iklan. [Gabung Kompas.com+](#)

Kasus ini segera jadi perbincangan hangat publik. Warganet, termasuk di media sosial X, mempertanyakan manuver polisi yang dengan cepat menangkap Gunawan, tapi terkesan membiarkan para selebritas bernama besar yang juga tercatat pernah mempromosikan judi online.



Penangkapan 'orang-orang kecil'



Bambang Rukminto dari ISESS mengatakan wajar bila publik merasa polisi “tebang pilih” karena, sejauh ini, yang ditangkap kebanyakan hanya “operator level bawah” dan “orang-orang kecil” yang dimanfaatkan untuk promosi judi online.

Baca juga: [Suasana Rumah Duka Irianti Erningpraja, Dimakamkan Pagi Ini](#)

Selain Gunawan “Sadbor” dan Ahmad Supendi dari Sukabumi, polisi telah menangkap beberapa orang lain sejak akhir Oktober 2024 karena mempromosikan judi online di media sosialnya.

Framing Berita 3

Tanggal : 10 November 2024

Sumber : Kompas.com

Berita ketiga yang di framing oleh media Kompas.com yaitu berita dengan judul “Menyoal Penangkapan Sadbor Karena Promosikan Judi Online, Apakah Tebang Pilih ?” yang diterbitkan pada 10 November 2024 dengan editor Rachmawati. Berikut penjelasan framing terhadap berita tersebut.

1. *Define Problems* (Pendefinisian Masalah)

Dalam berita yang berjudul “Menyoal Penangkapan Sadbor Karena Promosikan Judi Online, Apakah Tebang Pilih ?”.

Temuan dari analisis kriminal terkait kasus ini, sebagaimana diartikulasikan oleh pengamat polisi Bambang Rukminto dari Institute for Security and Strategic Studies (ISESS), menunjukkan bahwa individu yang ditangkap sejauh ini sebagian besar termasuk dalam strata sosial ekonomi yang lebih rendah. Akibatnya, masuk akal untuk menyimpulkan bahwa mungkin ada bias dalam praktik penegakan polisi. Bias ini menunjukkan bahwa menangkap individu dari latar belakang yang terpinggirkan lebih bijaksana, karena menargetkan pelanggar profil tinggi menghadirkan tantangan yang lebih besar, sehingga menghasilkan prioritas aktor yang kurang signifikan.

Sehingga Gunawan Sadbor dan rekan- Nya terancam hukuman penjara 10 tahun dengan denda 10 Miliar. Dengan adanya penangkapan Gunawan Sadbor ini menimbulkan pertanyaan mengenai keadilan dalam penegakan hukum, karena ada beberapa selebritas besar yang juga terlibat dalam kasus promosi judi online tidak diproses hukum.

2. *Diagnose Causes* (Sumber Masalah)

Dalam berita yang berjudul “Menyoal Penangkapan Sadbor Karena Promosikan Judi Online, Apakah Tebang Pilih ?”.

Hasil analisis sumber masalah dalam kasus ini, yaitu Gunawan Sadbor beserta Rekan- Nya di jadikan tersangka karena disebut mempromisikan platform judi online Flokitoto saat melakukan siaran langsung dengan melalui akun TikTok @sadbros86 milik Gunawan Sadbor itu sendiri, dan kasus ini menjadi sebuah perbincangan publik. Warganet, termasuk di media sosial X, mempertanyakan manuver polisi yang dengan cepat menangkap Gunawan, tetapi terkesan membiarkan para selebritas bernama besar yang juga tercatat pernah mempromisikan judi online.

Sehingga dengan adanya perbedaan terhadap individu dengan status sosial yang berbeda menunjukkan ketidakmerataan dalam penegakan hukum. Selebritas yang terlibat dalam promosi judi online cenderung tidak diproses hukum, sementara individu dengan

status sosial yang terbatas lebih rentan menjadi sasaran dalam penegakan hukum.

3. *Make Moral judgements* (Membuat Keputusan Moral)

Dalam berita yang berjudul “Menyoal Penangkapan Sadbor Karena Promosikan Judi Online, Apakah Tebang Pilih ?”

Hasil analisis Nilai moral dalam kasus ini, yaitu penegakkan hukum yang tebang pilih bertentangan dengan prinsip keadilan, sehingga semua individu, tanpa memandang status sosial harus di perlakukan setara dalam penegakan hukum.

4. *Treatment Recommendation* (Menekankan Penyelesaian)

Dalam berita yang berjudul “Menyoal Penangkapan Sadbor Karena Promosikan Judi Online, Apakah Tebang Pilih ?”.

Hasil analisis penyelesaian masalah dalam kasus ini, yaitu Polisi serta aparat penagak hukum harus memastikan bahwa tindakan hukum diambil secara adil dan merata tanpa memandang status sosial atau popularitas seorang. Dalam hal ini masyarakat perlu diberikan suatu edukasi mengenai bahayanya judi online dan cara mengidentifikasi konten yang beresiko agar dapat menghindari suatu promosi ilegal.

4.2.4 Analisis Berita 4 Kompas.com “Polisi Tangkap Pemberi Gift Gunawan Sadbor, Berasal Dari Situs Judol Naga Kuda 138”

KOMPAS.com
JERNIH MELIHAT DUNIA

Kompas.com > News > Nasional

Polisi Tangkap Pemberi "Gift" Gunawan "Sadbor", Berasal dari Situs Judol Naga Kuda 138

Kompas.com, 21 November 2024, 19:21 WIB

[Baca di App](#)

NIR Nicholas Ryan Aditya, Icha Rastika
Tim Redaksi

3 1



Lihat Foto



KOMPAS.com
JERNIH MELIHAT DUNIA

JAKARTA, KOMPAS.com - Kepala Badan Reserse Kriminal (Kabareskrim) Polri Komjen Wahyu Widada mengatakan bahwa pihaknya telah menangkap dua tersangka berinisial MG dan FBW yang menjadi pemberi *gift* untuk TikTokers Gunawan "Sadbor" dan Supendi alias Toed.

Keduanya bagian pengelola situs judi *online* Naga Kuda 138 yang menyeret kedua TikTokers itu sempat berurusan pada hukum.



"Terkait dengan kasus perjudian *online* Naga Kuda 138 yang kita tangkap adalah pemberi *gift*-nya. Beberapa waktu yang lalu kita melihat ada seorang TikToker Sadbor sempat diamankan dan sekarang juga diberikan penangguhan. Nah ini adalah atasnya lagi yang memberikan *gift-gift* kepada para *influencer* untuk memberikan, menawarkan perjudiannya tersebut," kata Kabareskrim dalam konferensi pers di Kantor Kementerian

KOMPAS.com
JERNIH MELIHAT DUNIA

Komunikasi dan Digital (Komdigi), Jakarta Pusat, Kamis (21/11/2024).

Baca juga: [Ditangkap di Filipina, Buron Situs Judi Online W88 dengan Perputaran Uang Rp 1 Triliun](#)



Megawati Tersinggung Atas Tudingan Budi Arie Kepada PDI-P

Wahyu lantas membeberkan peran dari dua tersangka ini. Pertama, yaitu MG, berperan sebagai marketing situs Naga Kuda 138.

KOMPAS.com
JERNIH MELIHAT DUNIA

Tugasnya, kata Wahyu, mempromosikan atau meng-endorse Naga Kuda melalui *influencer*.



"Di mana yang syarat untuk menjadi *influencer*-nya adalah minimal pengikutnya (*followers*) 2.000 orang," ungkap Kabareskrim.

Kemudian, tersangka inisial FBW memiliki peran memastikan situs Naga Kuda dapat diakses dan aktif.

FBW juga berperan menguasai rekening operasional Naga Kuda dan mengurus rekening yang terblokir atau lupa *password*.

Iklan — Scroll ke bawah untuk melanjutkan

Advertisement



Selain itu, FBW berperan melakukan transaksi keuangan berupa tarik tunai.

"Dari kedua tersangka tersebut, penyidik melakukan penyertaan barang bukti antaranya 50 buku tabungan, 27 unit handphone, 3 unit laptop, 1 unit iPad, 16 unit hard disk, 465 kartu ATM, 4 bundel cek bank BCA, 4 bundel cek bank mandiri, 11 unit SIM card, 1 buah flash disk, 1 unit DVR, 18 lembar ijazah karyawan, 1 unit kendaraan roda empat, 2 lembar data bank, dan 1 unit CPU," tutur Wahyu.

Baca juga: [Kapolri Jadikan Gunawan Sadbor Duta Anti Judi Online](#)

[Gunawan Sadbor](#) dan Supendi alias Toed (39) menjadi tersangka dalam kasus promosi judi *online* di Kampung Babakan Baru, Desa Bojongkembar, Kecamatan Cikembar, Sukabumi, Jawa Barat.

Keduanya dikenal sebagai TikTok yang sering berjoget secara *live* untuk mendapatkan saweran.

Dalam aksi tersebut, mereka juga mempromosikan akun judi *online*.



Polisi menjerat keduanya dengan beberapa pasal, antara lain Pasal 45 Ayat 3 juncto Pasal 27 Ayat 2 UU Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas UU No 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik Pasal 55 Ayat 1 ke-1 KUHP.

Keduanya terancam hukuman penjara selama 10 tahun dan/atau denda hingga Rp 10 miliar.

Namun terkini, Kapolri Jenderal Listyo Sigit Prabowo menetapkan Gunawan Sadbor (38) sebagai duta anti judi *online*.



Penahanan Gunawan telah ditangguhkan pada Jumat (8/11/2024).

"Sementara Gunawan Sadbor saat ini kita tangguhkan dan kita jadikan dia duta, duta



tangguhkan dan kita jadikan dia duta, duta untuk anti judi *online*," kata Sigit dalam Rapat Komisi III DPR RI, Jakarta, pada Senin (11/11/2024).

Iklan – Scroll ke bawah untuk melanjutkan



Sigit menyampaikan, penetapan Gunawan sebagai duta anti judi *online* ini menjadi jawaban atas perbedaan perlakuan terhadap *influencer* yang mempromosikan judi *online*.

Ia juga menyarankan agar para *influencer* yang terlibat dalam judi *online* memberikan informasi lebih lanjut mengenai pihak-pihak yang terlibat.

"Ini juga mungkin bisa menjawab berbagai macam pertanyaan, kenapa ada perbedaan ataupun pembedaan perlakuan terhadap *influencer*," ucap Sigit.

Simak **breaking news** dan **berita pilihan** kami langsung di ponselmu. Pilih saluran andalanmu akses berita Kompas.com WhatsApp Channel : <https://www.whatsapp.com/channel/0029VaFPbedBPzjZrk13H03D>. Pastikan kamu sudah install aplikasi WhatsApp ya.

Framing Berita 4

Tanggal : 21 November 2024

Sumber : Kompas.com

Berita kedua yang di framing oleh media Kompas.com adalah berita yang berjudul “Polisi Tangkap Pemberi Gift Gunawan Sadbor, Berasal Dari Situs Judol Naga Kuda 138” yang diterbitkan pada 21 November 2024 dengan Tim Redaksi Nicholas Ryan Aditya, Icha Rastika. Berikut penjelasan analisis framing mengenai berita tersebut.

1. *Define Problems* (Pendefinisian Masalah)

Dalam berita yang berjudul “Polisi Tangkap Pemberi Gift Gunawan Sadbor, Berasal Dari Situs Judol Naga Kuda 138”.

Hasil analisis permasalahan dalam kasus ini, Yaitu pada tanggal 21 November 2024, polisi menangkap kedua pelaku berinisial MG dan FBW yang sudah terlibat dalam mempromosikan situs judi online Naga Kuda 138 melalui pemberian Gift kepada konten kreator TikTok, yaitu Gunawan Sadbor. Sedangkan MG berperan sebagai marketing yang mempromosikan situs judi online tersebut melalui influencer, sementara FBW bertindak sebagai pengelola operasional situs dan transaksi keuangan.

2. *Diagnose Causes* (Sumber Masalah)

Dalam berita yang berjudul “Polisi Tangkap Pemberi Gift Gunawan Sadbor, Berasal Dari Situs Judol Naga Kuda 138”.

Hasil analisis, sumber masalah dalam kasus ini, yaitu Menunjukkan bahwa MG memanfaatkan influencer dengan minimal pengikutnya 2.000 orang untuk mempromosikan situs judi online, serta memanfaatkan popularitas mereka untuk menjangkau audiens yang lebih luas.

Terkait dengan kasus perjudian online Naga kuda 138 yang kita tangkap adalah pemberi gift-Nya. Beberapa waktu yang lalu kita melihat ada seorang TikToker Sadbor sempat diamankan dan sekarang juga diberikan penangguhan. Nah ini adalah atasanya lagi yang memberikan gift-gift kepada para influencer untuk memberikan, menawarkan perjudian tersebut. Kata kabareskrim dalam konferensi pers di kantor kementerian Komunikasi dan Digital (Komdigi), Jakarta Pusat, Kamis (21/11/2024)

3. *Make Moral Judgement* (Membuat Keputusan Moral)

Dalam berita yang berjudul “Polisi Tangkap Pemberi Gift Gunawan Sadbor, Berasal Dari Situs Judol Naga Kuda 138”.

Hasil analisis, Nilai moral yang dibingkai oleh Kompas.com Menunjukkan bahwa influencer memiliki sebuah tanggung jawab untuk memastikan bahwa konten yang mereka lakukan tidak

merugikan audiens serta menghindari promosi ilegal seperti perjudian online.

4. *Treatment Recommendation* (Menekankan Penyelesaian)

Dalam berita yang berjudul “Polisi Tangkap Pemberi Gift Gunawan Sadbor, Berasal Dari Situs Judol Naga Kuda 138”

Hasil analisis, penyelesaian masalah dalam kasus ini, yaitu pemerintah harus memperkuat regulasi terhadap perjudian online dan memastikan bahwa penegakan hukum yang konsisten terhadap promosi ilegal ini, serta memberikan edukasi terhadap influencer mengenai dampak negatif promosi judi online dan pentingnya sebuah tanggung jawab sosial mereka. Selain melakukan edukasi ke influencer kepada masyarakat juga dibutuhkan edukasi mengenai bahaya perjudian online dan cara untuk menghindarinya.

Sigit menyarankan agar para influencer yang terlibat dalam judi online memberikan informasi lebih lanjut mengenai pihak-pihak yang terlibat. Ini juga mungkin bisa menjawab berbagai macam pertanyaan, kenapa ada perbedaan dan pembedaan perlakuan terhadap influencer. Ucap sigit

4.2.5 Analisis Berita 1 Tribunnews.com “Polisi Tangkap TikToker Gunawan Sador Kasus Dugaan Promosi Judi Online”





Judi Online

Polisi Tangkap TikTokers Gunawan Sador Kasus Dugaan Promosi Situs Judi Online

Tayang: Jumat, 1 November 2024 14:22 WIB

Penulis: **Reynas Abdila**
Editor: **Malvyandie Haryadi**



Polisi menangkap TikTokers Gunawan Sador kasus dugaan promosi situs judi online.

[Baca tanpa iklan](#)

Penulis: **Reynas Abdila**
Editor: **Malvyandie Haryadi**

WhatsApp Facebook X A+

Laporan Wartawan
Tribunnews.com, Reynas Abdila

TRIBUNNEWS.COM, JAKARTA - Polisi menangkap TikTokers Gunawan Sador kasus dugaan promosi situs judi online.

Kabid Humas Polda Jawa Barat Kombes Jules Abraham Abast membenarkan penangkapan terhadap Gunawan Sador pada Kamis (31/10/2024) malam.

"Sementara masih pengembangan oleh penyidik. Nanti kita sampaikan rilis resmi saat ini masih dilakukan pemeriksaan dan pendalaman," katanya kepada wartawan, Jumat (1/11/2024).








Framing Berita 1

Tanggal : 1 November 2024

Sumber : Tribunnews.com

Berita Pertama yang di framing oleh media Tribunnews.com yaitu berita yang berjudul “Polisi Tangkap TikTokers Gunawan Sadbor Kasus Dugaan Promosi Situs Judi Online” yang diterbitkan pada 1 November 2024 dengan penulis Reynas Abdila dan editor Melvyandie Haryadi. Berikut penjelasan analisis framing terhadap berita tersebut.

1. *Define Problems* (Pendefinsian Masalah)

Dalam berita yang berjudul “Polisi Tangkap TikTokers Gunawan Sadbor Kasus Dugaan Promosi Situs Judi Online”,

Hasil analisis, permasalahan dalam kasus ini, yaitu Gunawan Sadbor merupakan salah satu pengguna Tiktok yang ditangkap oleh kepolisian karena diduga melakukan promosi judi online dengan melalui platform media sosial seperti media Tiktok.

Adanya aksi tersebut berpotensi melanggar hukum terkait perjudian dan dapat mempengaruhi persepsi publik terhadap penggunaan media sosial.

Otoritas penegak hukum telah menangkap pembuat konten TikTok Gunawan Sadbor sehubungan dengan konon mendukung platform perjudian online. Divisi Humas Kepolisian Jawa Barat yang diwakili oleh kombes Jules Abraham Abast memverifikasi

penangkapan Gunawan Sadbor pada Kamis malam, 31 Oktober 2024.

2. *Diagnose Causes* (Sumber Masalah)

Dalam berita yang berjudul “Polisi Tangkap TikTokers Gunawan Sadbor Kasus Dugaan Promosi Situs Judi Online”,

Hasil analisis, sumber masalah dalam kasus ini, yaitu masih minimnya suatu kontrol terhadap konten yang dipublikasikan ke salah satu media sosial seperti Tiktok dan juga keinginan suatu individu untuk mendapatkan sebuah keuntungan dengan melakukan promosi ilegal seperti judi online.

Sementara Kapolres Sukabumi, AKBP samian mengungkapkan kasus Gunawan Sadbor diketahui saat melakukan patroli siber. “Hal itu terungkap usai tim penyidik melakukan patroli siber dan terdapat aduan masyarakat” ujarnya.

3. *Make Moral Judgements* (Membuat Keputusan Moral)

Dalam berita yang berjudul “Polisi Tangkap TikTokers Gunawan Sadbor Kasus Dugaan Promosi Situs Judi Online”,

Hasil analisis, Nilai moral yang dibingkai oleh media Kompas.com terhadap kasus ini, yaitu menggunakan media sosial dengan tujuan ilegal mencerminkan suatu penyalahgunaan platform yang seharusnya digunakan untuk tujuan yang lebih positif, tindakan yang dilakukan oleh individu tersebut dapat merugikan

banyak pihak, terutama mereka yang terpengaruh oleh suatu promosi ilegal seperti perjudian online.

4. *Treatment Recommendation* (Menekankan Penyelesaian)

Dalam berita yang berjudul “Polisi Tangkap TikTokers Gunawan Sadbor Kasus Dugaan Promosi Situs Judi Online”.

Hasil analisis, penyelesaian masalah dalam kasus ini, yaitu bagi pihak yang berwenang dalam menghadapi kasus promosi ilegal seperti perjudian, untuk lebih meningkatkan pengawasan serta regulasi terhadap konten yang dipublikasikan di media sosial salah satunya media sosial Tiktok. Bagi pengguna media sosial untuk lebih berhati-hati dan berusaha menghindari suatu promosi ilegal seperti perjudian.

Pihak penyidik sejauh ini masih mendalami terkait motif sang TikTokers melakukan aksinya. “ masih dalam proses pendalaman dan pengembangan” jelasnya.

4.2.6 Analisis Berita 2 Tribunnews.com “Fakta-Fakta TikToker Sadbor Jadi Tersangka Dugaan Promosi Judi Online, Sempat Beri Bantahan”





Judi Online

Fakta-fakta TikToker Sadbor Jadi Tersangka Dugaan Promosi Judi Online, Sempat Beri Bantahan

Tayang: Minggu, 3 November 2024 08:41 WIB [Baca tanpa iklan](#)

Penulis: **Milani Resti Dilanggi**
Editor: **Garudea Prabawati**



TikTokers Gunawan Sadbor ditangkap Polres Sukabumi, Kamis (31/10/2024), atas dugaan promosi judi online - Gunawan, TikToker asal Sukabumi yang dikenal sebagai Sadbor

Ia mengatakan bahwa hal yang menyangkut Tiktoker “Ayam Patuk” akan dijelaskan ketika konferensi pers pada Senin (4/11/2024) pekan depan.

2 Rekan Ikut Ditangkap

Kepala Desa Bojongkembar, Solehudin Wahid (32), mengatakan bahwa Gunawan Sadbor diamankan oleh pihak kepolisian pada Kamis (31/10/2024) sore.

Dari informasi yang didapat oleh Solehudin, Gunawan Sadbor diamankan atas dugaan promo judi online.





Framing Berita 2

Tanggal : 3 November 2024

Sumber : Tribunnews.com

Berita kedua yang di framing oleh media Tribunnews.com adalah berita yang berjudul “Fakta-Fakta TikToker Sadbor Jadi Tersangka Dugaan Promosi Judi Online, Sempat Beri Bantahan” yang diterbitkan pada 3 November 2024 dengan penulis Milani Resti Dilanggi dan editor Garudea Prabawati. Berikut penjelasan analisis framing terhadap berita tersebut.

1. *Define Problems* (Pendefinisian Masalah)

Dalam berita yang berjudul “Fakta-Fakta TikToker Sadbor Jadi Tersangka Dugaan Promosi Judi Online, Sempat Beri Bantahan”.

Hasil analisis, permasalahan dalam kasus ini, yaitu Gunawan Sadbor merupakan seorang Tiktoker yang berasal dari sukabumi, jawa barat diduga terlibat dalam melakukan promosi situs judi online dengan melalui live streaming di akun TikTok nya. Disaat mereka siaran langsung ditemukan adanya pemberian Gift dari akun yang terkait dengan situs judi online, disertai dengan ucapan berupa bentuk promosi judi online. Gunawan Sadbor sempat membantah atas tuduhan tersebut serta menyatakan bahwa banyak akun-akun yang sulit dikendalikan saat masuk ke siaran langsung, yang berasal dari situs judi online. Dia juga mengklaim telah berusaha untuk memblokir akun-akun tersebut.

Gunawan, pembuat konten TikTok yang berasal dari Sukabumi dan diakui oleh moniker sadbor, telah ditetapkan sebagai tersangka karena konon mendukung kegiatan perjudian online (judol). Individu, yang ditandai dengan jolog khas “Rice Run Out, live the solution”, ditangkap oleh aparat penegak hukum pada Kamis (31/10/2024).

2. *Diagnose Causes* (Sumber Masalah)

Dalam berita yang berjudul “Fakta-Fakta TikToker Sadbor Jadi Tersangka Dugaan Promosi Judi Online, Sempat Beri Bantahan”.

Hasil analisis, sumber masalah dalam kasus ini, yaitu dalam melakukan siaran langsung Gunawan Sadbor dengan akun @Sadbor86 menerima Gift dari akun pemberi situs judi online.

Menurut informasi yang diperoleh dari Solehudin, Gunawan Sadbor ditangkap atas tuduhan konon memfasilitasi kegiatan perjudian online. Selain Gunawan Sadbor, kolaborator Solehudin, dua rekan Sadbor juga ditahan oleh aparat penegak hukum.

3. *Make Moral Judgements* (Membuat Keputusan Moral)

Dalam berita yang berjudul “Fakta-Fakta TikToker Sadbor Jadi Tersangka Dugaan Promosi Judi Online, Sempat Beri Bantahan”,

Hasil analisis, Nilai moral yang dibingkai oleh media Tribunnews.com dalam kasus ini, yaitu tindakan promosi judi online melalui media sosial seperti Tiktok dapat melanggar hukum, dikarenakan perjudian memberikan dampak buruk terhadap

masyarakat. Sebagai salah satu figur publik, Gunawan sadbor harus lebih berhati-hati dalam mengelola konten-konten yang dilakukannya agar dapat menghindari penyalahgunaan oleh pihak ketiga.

4. *Treatment Recommendation* (Menekankan Penyelesaian)

Dalam berita yang berjudul “Fakta-Fakta TikToker Sadbor Jadi Tersangka Dugaan Promosi Judi Online, Sempat Beri Bantahan”.

Hasil analisis, penyelesaian masalah dalam kasus ini, yaitu Gunawan Sadbor harus lebih berhati-hati dalam melakukan interaksi saat siaran langsung agar dapat menghindari masuknya akun-akun yang tidak diinginkan seperti akun yang memberikan Gift untuk mempromosiakn situs judi online.

4.2.7 Analisis Berita 3 Tribunnews.com “ Ini Kalimat Lengkap Gunawan Sadbor Saat Live TikTok Berujung Jadi Tersangka Promosi Judi Online”



The screenshot shows a news article from Tribunnews.com. The main headline is "Ini Kalimat Lengkap Gunawan Sadbor Saat Live TikTok Berujung Jadi Tersangka Promosi Judi Online". Below the headline, it says "Tayang: Senin, 4 November 2024 19:48 WIB" and "Editor: Erik S". There is a photo of two men in orange prison uniforms sitting at a desk. To the right of the article, there is a summary of the news: "TRIBUNNEWS.COM, SUKABUMI - Polisi tiktoker menetapkan Gunawan, tiktoker Sadbor asal Sukabumi, Jawa Barat, menjadi tersangka kasus promosi judi online. Selain Sadbor, polisi juga menetapkan karyawan berinisial AS alias Toed (39 tahun) sebagai tersangka. Kapolres Sukabumi, AKBP Samian, mengungkap kronologis Sadbor terjerat kasus promosi situs judi online. Baca juga: Diduga Promosikan Situs Judi Online, TikTokers Sadbor Terancam Hukuman 10 Tahun Penjara".

Awalnya, AS menggunakan akun tiktok Sador @sador86 untuk melakukan live tiktok pada Sabtu (28/10/2024) lalu.

AS saat itu menjadi host live tiktok di akun Sador, live pun diikuti sejumlah karyawan Sador.

Saat live, AS kedatangan mempromosikan situs judi online yang masuk di live dengan memberikan saweran atau gift.

AS pun menyebutkan akun situs judi online yang masuk di /live karena akun situs judi itu memberikan Bahkan, AS mengarahkan penonton /live tiktok untuk masuk ke situs judi online tersebut.



BERITA REKOMENDASI



Ini Unggahan Valeria Marquez Sebelum Tewas Ditembak Saat Live TikTok,...



"AS menyampaikan di dalam live streamingnya, 'bapak floki si gacor anti runka hi oe oe oe oe oeee, bapa floki lagi gacor gaes, linknya ada di google, flokitoto anti run, lagi gacor gaes siap wd, bapa floki oe oe oe oe oeee, bapa floki wel aweu aweu bapa floki'," kata Kapolres Sukabumi, AKBP Samian, menirukan suara AS saat live tiktok.

Samian mengatakan, pengungkapan kasus bermula dari keresahan masyarakat karena Sador dan karyawannya kerap melakukan live tiktok dari siang, bahkan hingga malam.

Polisi pun melakukan patroli siber, Samian mengatakan, Satreskrim Polres Sukabumi bekerjasama dengan Ditsiber Polda Jabar dan Ditsiber Bareskrim Polri dalam pengungkapan kasus ini.

Baca juga: Gunawan Sador Jadi Tersangka, Kampungnya Sepi Tak Ada yang Live TikTok Lagi

"Kemudian dari aduan tersebut kita lakukan patroli siber, kita dapatkan, ternyata ada gift-gift yang diberikan oleh penyedia website judi online."

"Kemudian setelah adanya gift tersebut, dari host live streaming (AS) mengiklankan website tersebut, atas perbuatan tersebut makan kita lakukan penyelidikan, kemudian pada akhirnya kita lakukan penindakan," ujar Samian.

Samian menjelaskan, Sador dan AS disangkakan pasal 45 ayat 3 Jo pasal 27 ayat 2 UU Nomor 1 Tahun 2024 Tentang Perubahan Kedua atas UU Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik dan atau pasal 55 ayat 1 ke 1 KUHP.

Pasal tersebut berbunyi, diman setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, dan atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan atau dokumen elektronik yang memiliki

Framing Berita 3

Tanggal : 4 November 2024

Sumber : Tribunnews.com

Berita ketiga yang di framing media Tribunnews.com yaitu berita dengan judul “Ini Kalimat Lengkap Gunawan Sadbor Saat Live TikTok Berujung Jadi Tersangka Promosi Judi Online” yang diterbitkan pada 4 November 2024 dengan editor Erik S. Berikut penjelasan analisis framing tentang berita tersebut.

1. *Define Problems* (Pendefinisian Masalah)

Dalam berita yang berjudul “Ini Kalimat Lengkap Gunawan Sadbor Saat Live TikTok Berujung Jadi Tersangka Promosi Judi Online”.

Hasil analisis, Permasalahan dalam kasus ini, yaitu di saat Gunawan dan teman-temannya melakukan siaran langsung tersebut, mereka menyebutkan kalimat seperti “ Bapak Floki lagi gacor gaes” yang dianggap sebagai suatu promosi terselubung. Selain itu juga, akun TikTok yang bernama @Sadbor86 menerima Gift dari akun yang terkait dengan situs perjudian online.

Badan penegak hukum telah memastikan bahwa Gunawan, pembuat konten TikTok yang berasal dari Sukabumi, Jawa Barat, adalah tersangka dalam kasus yang berkaitan dengan promosi kegiatan perjudian online. Sehubungan dengan identifikasi Sadbor, pihak berwenang juga telah mengakui seorang individu yang

dipekerjakan dalam kapasitas AS, juga dikenal sebagai Toed (39 tahun), sebagai tersangka dalam masalah ini.

2. *Diagnose Causes* (Sumber Masalah)

Dalam berita yang berjudul “Ini Kalimat Lengkap Gunawan Sadbor Saat Live TikTok Berujung Jadi Tersangka Promosi Judi Online”.

Hasil analisis, sumber masalah dalam kasus ini, yaitu Kurangnya perhatian Gunawan Sadbor saat menggunakan popularitas media Tiktok sebagai penarik perhatian dari penonton, namun Gunawan Sadbor dan teman-temannya dianggap menyalahgunakan media Tiktok untuk melakukan kegiatan ilegal seperti mempromosikan situs judi online.

Dalam pelaksanaan siaran langsung, mereka kesulitan untuk mengontrol sehingga memungkinkan masuknya akun-akun yang dapat mempromosikan situs judi online tanpa sepengetahuan Gunawan Sadbor itu sendiri.

Awalnya, Amerika Serikat menggunakan akun TikTok sadbor @sadbor86 untuk melakukan sesi langsung TikTok pada hari Sabtu, 28 Oktober 2024. Selama acara ini, AS memfasilitasi siaran langsung TikTok di akun sadbor, yang secara bersamaan dilihat oleh banyak karyawan.

Selama sesi langsung, Amerika Serikat menganjurkan platform perjudian online dengan memberi insentif partisipasi melalui

distribusi hadiah atau hadiah. Selanjutnya, Amerika Serikat menyebut akun platform perjudian online sebagai “langsung” karena penyediaan hadiah mereka kepada peserta. Memang, Amerika Serikat secara aktif mengarahkan penonton langsung di TikTok untuk mengakses platform perjudian online yang disebutkan di atas.

3. *Make Moral Judgements* (Membuat Keputusan Moral)

Dalam berita yang berjudul “Ini Kalimat Lengkap Gunawan Sadbor Saat Live TikTok Berujung Jadi Tersangka Promosi Judi Online”.

Hasil analisis, Nilai moral yang dibingkai oleh media Tribunnews.com dalam kasus ini, yakni Gunawan Sadbor sebagai salah satu konten kreator memiliki tanggung jawab untuk memastikan bahwa konten-konten yang dilakukannya tidak disalahgunakan oleh pihak ketiga yang dapat merugikan orang lain, seperti melakukan promosi situs judi online. Tindakan promosi situs judi online dapat membahayakan pengikut terutama yang masih rentan terhadap kecanduan finansial.

Samian menjelaskan bahwa Sadbor dan Amerika Serikat diatur oleh Pasal 45 ayat 3 Pasal 27 ayat 2 UU No. 1 Tahun 2024, yang berkaitan dengan amandemen kedua UU No. 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, serta Pasal 55 ayat 1 KUHP.

Artikel yang disebutkan di atas mengartikulasikan bahwa setiap individu yang secara sengaja dan tidak sah menyebarkan, mentransmisikan, dan/atau membuat informasi elektronik dan dokumen elektronik yang dapat diakses yang berkaitan dengan perjudian, serta setiap individu yang terlibat, dipaksa untuk terlibat dalam, atau berpartisipasi dalam tindakan tersebut, tunduk pada dampak hukum.

4. *Treatment Recommendation* (Menekankan Penyelesaian)

Dalam berita yang berjudul “Ini Kalimat Lengkap Gunawan Sadbor Saat Live TikTok Berujung Jadi Tersangka Promosi Judi Online”.

Hasil analisis, penyelesaian masalah dalam kasus ini, yaitu memberikan teguran atau arahan kepada konten kreator mengenai etika digital dan dampak dari kegiatan mempromosikan situs judi onlien, baik itu berdampak kepada diri sendiri maupun orang lain. Dalam hal ini, penegakan hukum harus dilakukan secara adil dan konsisten tanpa memandang status sosial individu.

“Atas perbuatan itu bisa diancam pidana penjara paling lama 10 tahun dan denda paling banyak 10 Miliar lebih”, ucap saiman

Sementara dikawal oleh penegak hukum, Sadbor dan AS diamati mengenakan pakaian penjara dan penutup wajah; Sadbor dan AS digambarkan hanya kontemplatif dan sedih ketika disajikan kepada kontingen media oleh pihak berwenang.

4.2.8 Analisis Berita 4 Tribunnews.com “Nasip Gunawan Sadbor, Terancam 10 Tahun Penjara dan Denda Rp. 10 Miliar Gara-gara Promosi Judi Online”

Tribunnews.com

Judi Online

Nasib Gunawan Sadbor, Terancam 10 Tahun Penjara dan Denda Rp 10 M Gara-gara Promosi Judi Online

Tayang: Selasa, 5 November 2024 14:14 WIB

Editor: Endra Kurniawan



TikTokers Gunawan Sadbor ditangkap Polres Sukabumi, Kamis (31/10/2024), atas dugaan promosi judi online.

Tribunnews.com

TRIBUNNEWS.COM, Sukabumi - Polres Sukabumi mengungkapkan akan melakukan penelusuran mendalam terkait akun judi online yang dipromosikan melalui akun TikTok Gunawan Sadbor, alias Sadbor (sadbor86pp).

Hal ini disampaikan oleh Kapolres Sukabumi, AKBP Samian, dalam konferensi pers pada Senin, 4 November 2024.

Kasus ini bermula saat AS, yang berperan sebagai host dalam siaran langsung TikTok di akun Sadbor pada Sabtu, 28 Oktober 2024, kedapatan mempromosikan situs judi online.

Tribunnews.com

Dalam siaran tersebut, AS mengarahkan penonton untuk mengunjungi situs judi dengan memberikan saweran atau gift.

AS menyebutkan akun situs judi online yang masuk di live karena mereka memberikan gift.

Ia bahkan mengarahkan penonton untuk mengakses situs judi tersebut.

"AS menyampaikan di dalam live streamingnya, 'bapak f***i si gacor anti rungka hi oe oe oe oeee, bapa f***i lagi gacor gaes, linknya ada di google, f***j***** anti rungkad, lagi gacor gaes siap wd, bapa f***i oe oe oe oe oeee, bapa f***i wel aweu aweu bapa f***i'," kata Kapolres Sukabumi, AKBP Samian, menirukan suara AS saat live TikTok.

Tribunnews.com

Penyelidikan dan Tindakan



BERITA REKOMENDASI

Lesti Kejora Terancam 10 Tahun Penjara & Denda Rp 4 M, Buntut...

Kapolres Samian menjelaskan bahwa pengungkapan kasus ini berawal dari keresahan masyarakat.

Sadbor dan karyawan sering melakukan siaran langsung dari siang hingga malam.





Menyikapi hal ini, polisi melakukan patroli siber dan bekerja sama dengan Ditsiber Polda Jabar serta Ditsiber Bareskrim Polri.

"Kemudian dari aduan tersebut kita lakukan patroli siber, kita dapatkan, ternyata ada gift-gift yang diberikan oleh penyedia website judi online. Kemudian setelah adanya gift tersebut, dari host live streaming (AS) mengiklankan website tersebut, atas perbuatan tersebut, maka kita lakukan penyelidikan, kemudian pada akhirnya kita lakukan penindakan," ujar Samian.

Sadbor dan AS disangkakan melanggar Pasal 45 ayat 3 Jo Pasal 27 ayat 2 UU Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas UU Nomor 11 Tahun 2008 tentang







Baca juga: Gunawan Sadbor Ditangkap, Ini 4 Artis yang Pernah Diperiksa Polisi soal Judi Online

Mereka juga dapat dikenakan Pasal 55 ayat 1 ke-1 KUHP.

"Atas perbuatan itu bisa diancam pidana penjara paling lama 10 tahun dan denda paling banyak Rp 10 miliar lebih," ucap Samian.,

Saat diperlihatkan di hadapan awak media, Sadbor dan AS terlihat mengenakan baju tahanan dan masker, tampak termenung dan lesu.



Artikel ini telah tayang di [Tribunjabar.id](https://tribunjabar.id) dengan judul [Polisi Telusuri Akun Judi Online yang Dipromosikan lewat Akun Tiktok Sadbor Sukabumi yang Viral](#)

Framing Berita 4

Tanggal : 5 November 2024

Sumber : Tribunnews.com

Berita keempat yang di framing oleh media Tribunnews.com yaitu berita yang berjudul “Nasip Gunawan Sadbor, Terancam 10 Tahun Penjara dan Denda Rp. 10 Miliar Gara-gara Promosi Judi Online” yang diterbitkan pada 5 November 2024 dengan editor Andra Kurniawan. Berikut penjelasan analisis framing tentang berita tersebut.

1. *Define Problems* (Pendefinisian Masalah)

Dalam berita yang berjudul “Nasip Gunawan Sadbor, Terancam 10 Tahun Penjara dan Denda Rp. 10 Miliar Gara-gara Promosi Judi Online”.

Hasil analisis, Permasalahan dalam kasus ini, yaitu di saat siaran langsung, mereka disebutkan mengiklankan serta menginformasikan kepada penonton untuk mengakses situs judi online yang bersumber dari akun pemberi Gift kepada Gunawan Sadbor saat siaran langsung. Sebagai akibat dari perbuatannya Gunawan Sadbor beserta rekanya, terjerat dengan pasal 45 ayat 3 juncto pasal 27 ayat 2 UU Nomor 1 Tahun 2024 tentang perubahan kedua atas UU No. 11 Tahun 2008 tentang informasi dan transaksi elektronik, serta pasal 55 ayat 1 ke- 1 KUHP, dengan ancaman hukuman penjara maksimal 10 tahun dan denda Rp. 10 Miliar.

Proses hukum dimulai ketika Amerika Serikat, yang memfasilitasi streaming langsung TikTok di akun resminya pada Sabtu, 28 Oktober 2024, mengambil inisiatif untuk mendukung platform perjudian online. Selama transmisi, Amerika Serikat mendorong pemirsa untuk mengakses situs perjudian dengan menawarkan hadiah atau insentif.

2. *Diagnose Causes* (Sumber Masalah)

Dalam berita yang berjudul “Nasip Gunawan Sadbor, Terancam 10 Tahun Penjara dan Denda Rp. 10 Miliar Gara-gara Promosi Judi Online”.

Hasil analisis, sumber masalah dalam kasus ini, yaitu selama AS rekanya Gunawan Sadbor melakukan siaran langsung, mereka menerima Gift dari seorang penonton yang merupakan pemberi situs-situs judi onlien, seperti Naga Kuda 138. Pihak yang berwenang telah menetapkan Gunawan Sadbor dan rekannya sebagai tersangka.

Meskipun Gunawan beserta rekannya sudah di tetapkan sebagai tersangka, masih banyak artis dan influencer lain yang terlibat dalam mempromosikan situs judi online namun belum di proses secara hukum. Dalam hal ini memberikan kesan bahwa penegakan hukum tebang pilih dan hanya menargetkan individu yang memiliki pengaruh kecil.

Kepala polisi, Samian, mengartikulasikan bahwa pengungkapan kasus ini muncul dari agitasi masyarakat. Sadbro dan personelnnya sering mengirimkan siaran langsung dari fajar hingga senja.

3. *Make Moral Judgements* (Membuat Keputusan Moral)

Dalam berita yang berjudul “Nasip Gunawan Sadbor, Terancam 10 Tahun Penjara dan Denda Rp. 10 Miliar Gara-gara Promosi Judi Online”.

Hasil analisis, Nilai moral yang dibingkai oleh media Tribunnews.com dalam kasus ini, yakni Gunawan Sadbor sebagai salah satu figur publik memiliki tanggung jawab terhadap pengikutnya. Penggunaan platform media seperti Tiktok dengan tujuan untuk mempromosikan situs perjudian online dianggap telah melanggar etika dan tanggung jawab sosial karena dapat mempengaruhi pengikut Gunawan Sadbor.

Dalam kasus ini terdapat penegakan hukum yang tebang pilih terhadap kasus Gunawan Sadbor dengan para selebritas yang terlibat dalam kasus promosi situs judi online. Hal ini akan merusak kepercayaan publik terhadap sistem penegakan hukum dan menimbulkan persepsi bahwa hukum hanya berlaku bagi kalangan tertentu saja.

4. *Treatment Recommendation* (Menekankan Penyelesaian)

Dalam berita yang berjudul “Nasip Gunawan Sadbor, Terancam 10 Tahun Penjara dan Denda Rp. 10 Miliar Gara-gara Promosi Judi Online”.

Hasil analisis, penyelesaian masalah dalam kasus ini, yaitu pihak yang berwenang harus memastikan bahwa semua individu yang

terlibat dalam kasus promosi judi online, tanpa memandang status sosial diproses secara hukum sesuai dengan peraturan yang berlaku, karena hal ini penting untuk menegakkan suatu keadilan terhadap kasus yang sama.

Departemen Kepolisian Sukabumi telah mengumumkan bahwa mereka akan melakukan penyelidikan komprehensif terhadap akun perjudian online yang diiklankan melalui akun TikTok yang terkait dengan Gunawan Sadbor, juga dikenal sebagai Sadbor (Sadbor86pp). Deklarasi ini dibuat oleh Kapolsek Sukabumi, AKBP Samian, dalam konferensi pers resmi yang diselenggarakan pada Senin, 4 November 2024.

Menyikapi hal ini, polisi melakukan patroli siber dan bekerja sama dengan ditsiber Polda Jabar serta ditsiber Bareskrim Polri. “Kemudian dari aduan tersebut kita lakukan patroli siber, kita dapatkan, ternyata ada gift-gift yang diberikan oleh penyedia website judi online. Kemudian setelah adanya gift tersebut, dari host live streaming (AS) mengiklankan website tersebut, atas perbuatan tersebut, maka kita lakukan penyelidikan, kemudian pada akhirnya kita lakukan penindakan,” ujar Samian.

4.3 Pembahasan

Praktik perjudian telah muncul sebagai fenomena global terkemuka yang memberikan pengaruh besar pada berbagai dimensi sosial, ekonomi, dan hukum, termasuk dalam konteks Indonesia. Praktik perjudian tradisional, yang pernah dilakukan dengan cara konvensional, sedang mengalami transformasi yang didorong oleh kemajuan teknologi digital. Melalui penggunaan perangkat elektronik yang terhubung ke internet, individu diberikan kesempatan untuk terlibat dengan banyak platform perjudian online yang diselenggarakan dari berbagai yurisdiksi, termasuk negara-negara yang mengizinkan kegiatan perjudian.(Husain, 2024)

Dengan mandat hukum, baik perjudian tradisional maupun praktik perjudian online telah dilarang dalam yurisdiksi Indonesia. Kerangka hukum yang mengatur larangan perjudian digambarkan dalam KUHP, khususnya dalam pasal 303 dan 303 bis KUHP sebelumnya, yang tetap beroperasi sampai diberlakukannya Undang-Undang Nomor 11 tahun 2008 tentang informasi dan transaksi elektronik (Undang-Undang ITE) dan amandemen selanjutnya, termasuk UU No. 1 tahun 2024, yang berfungsi sebagai dasar hukum substantif untuk pengaturan kegiatan perjudian online. Pasal 27 (2) Undang-Undang ITE secara tegas melarang penyebaran, transmisi, atau pembuatan informasi elektronik yang mencakup unsur-unsur perjudian.

Dalam kerangka hukum informasi dan transaksi elektronik, pelanggaran yang berkaitan dengan perjudian online dapat menghasilkan dampak yang parah, termasuk penahanan, hukuman moneter, dan pengenaan tuntutan

pidana. Oleh karena itu, sangat penting bagi individu untuk memahami konsekuensi hukum dari tindakan mereka. Dari sudut pandang hukum informasi dan transaksi elektronik, tindakan pencegahan terhadap perjudian online terlarang dapat diterapkan melalui peningkatan keamanan dan sistem perlindungan data selama transaksi elektronik. Peraturan dan kebijakan yang ketat harus ditetapkan untuk mencegah akses tidak sah yang dapat membahayakan atau mempengaruhi masyarakat.(Rumbay, 2023)

4.3.2 Analisis Framing Pemberitaan Media Kompas.com

Berdasarkan hasil analisis berita di media online Kompas.com, peneliti menganalisis dengan menggunakan analisis framing model Robert N. Entman dengan 4 aspek, yaitu *Define Problems*, *Diagnose Causes*, *Make Moral Judgements*, dan *Treatment Recommendation* dalam membingkai informasi tentang kasus promosi judi online Gunawan Sadbor.

Aspek *Define Problems* (Pendefinisian Masalah) pada media Kompas.com mendefinisikan masalah terhadap kasus promosi judi online Gunawan Sadbor sebagai masalah yang serius dan berdampak negatif terhadap masyarakat.

Aspek *Diagnose Causes* (Sumber Masalah) pada media Kompas.com menunjukkan bahwa penyebab dari kasus promosi judi online Gunawan Sadbor yaitu kurangnya kesadaran akan dampak negatif perjudian online.

Aspek *Make Moral Judgements* (Membuat Keputusan Moral) media Kompas.com menilai bahwa promosi judi online yang dilakukan oleh Gunawan Sadbor merupakan salah satu tindakan yang tidak bertanggung jawab dan memberikan dampak buruk terhadap masyarakat.

Aspek *Treatment Recommendation* (Menekankan Penyelesaian) pada media online Kompas.com merekomendasikan penyelesaian bahwa pemerintah dan masyarakat harus bekerja sama untuk meningkatkan kesadaran terhadap dampak negatif dari perjudian online yang selalu meresahkan.

4.3.3 Analisis Framing Pemberitaan Tribunnews.com

Berdasarkan hasil analisis berita di media online Tribunnews.com, peneliti menganalisis dengan menggunakan analisis framing model Robert N. Entman dengan 4 aspek, yaitu *Define Problems*, *Diagnose Causes*, *Make Moral Judgements*, dan *Treatment Recommendation* dalam membingkai informasi tentang kasus promosi judi online Gunawan Sadbor.

Aspek *Define Problems* (Pendefinisian Masalah) pada media Tribunnews.com mendefinisikan kasus tersebut sebagai masalah yang menarik perhatian publik dan memerlukan investigasi lebih lanjut mengenai kasus tersebut.

Aspek Diagnose Causes (Sumber Masalah) pada media Tribunnews.com menunjukkan bahwa penyebab kasus tersebut yaitu kurangnya regulasi yang efektif dalam mengawasi masuknya akun yang mempromosikan situs judi online.

Aspek Make Moral Judgements (Membuat Keputusan Moral) pada media Tribunnews.com menilai bahwa promosi judi online Gunawan Sadbor dapat mempengaruhi opini publik dan membentuk persepsi tentang kasus Gunawan Sadbor dan judi online secara umum.

Aspek Treatment Recommendation (Menekankan Penyelesaian) pada media Tribunnews.com merekomendasikan penyelesaian bahwa pemerintah harus lebih meningkatkan regulasi dan pengawasan terhadap kasus-kasus ilegal yang memberikan dampak negatif terhadap masyarakat seperti promosi judi online.

Dengan demikian, hasil dari analisis framing model Robert N. Entman menunjukkan bahwa media Kompas.com dan Tribunnews.com memiliki perbedaan dalam membingkai informasi tentang kasus Gunawan Sadbor yang mempromosikan situs judi online. Dalam hal ini, Kompas.com lebih memfokuskan pada dampak negatif judi online yang dapat meningkatkan kesadaran publik akan bahaya judi online, sedangkan Tribunnews.com lebih memfokuskan pada regulasi dan pengawasan yang dapat memberikan informasi secara detail tentang upaya pencegahan kasus judi online, namun keduanya sepakat bahwa promosi judi online yang dilakukan oleh Gunawan

Sadbor merupakan tindakan yang tidak bertanggung jawab serta memberikan dampak negatif terhadap masyarakat.

Dampak negatif tersebut seperti menurunnya produktivitas kerja, terjadinya gangguan keuangan, kesehatan mental, stres, serta resiko tindakan kriminal, hingga memicu konflik dalam rumah tangga. Perjudian online juga menimbulkan ancaman bagi masyarakat dan pemerintah, termasuk penurunan kesejahteraan ekonomi dan sosial masyarakat, kerugian pendapatan negara, serta masalah hukum, pengawasan, dan penegakan hukum. Menyikapi intervensi yang efektif untuk mengatasi dampak negatif serta ancaman yang ditimbulkan oleh perjudian online melalui kebijakan yang tepat.(Elvia et al., 2023)

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti terkait dengan berita kasus promosi judi online yang dilakukan oleh Gunawan Sadbor pada media Kompas.com dan Tribunnews.com dengan menggunakan analisis framing model Robert N. Entman dengan 4 aspek, yaitu *Define Problems*, *Diagnose Causes*, *Make Moral Judgements*, dan *Treatment Recommendation*, maka dapat disimpulkan bahwa media Kompas.com dan Tribunnews.com memiliki perbedaan dalam membingkai informasi mengenai kasus promosi judi online Gunawan Sadbor.

1. Kompas.com lebih menonjolkan isu berita kasus promosi judi online Gunawan Sadbor sebagai masalah yang serius dan memberikan dampak negatif terhadap masyarakat serta dapat meningkatkan kesadaran publik akan bahaya judi online.
2. Tribunnews.com menonjolkan isu berita kasus promosi judi online Gunawan Sadbor sebagai kasus yang menarik perhatian publik dan memerlukan investigasi lebih lanjut serta lebih memfokuskan pada regulasi dan pengawasan yang dapat memberikan informasi secara detail tentang upaya pencegahan kasus judi online.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti memiliki beberapa saran yang dapat di sampaikan, yaitu :

1. Untuk penelitian berikutnya, disarankan agar dapat memperluas objek penelitian dengan melibatkan lebih banyak media atau menggunakan pendekatan wacana kritis untuk menggali aspek ideologi dan kekuasaan dalam pemberitaan di media digital.
2. Untuk kedua media online Kompas.com dan Tribunnews.com diharapkan lebih berhati-hati dan objektif dalam melakukan pembingkaiannya suatu berita, terutama pada kasus-kasus yang bersifat sensitif seperti promosi perjudian online yang melibatkan figur publik. Media memiliki suatu tanggung jawab untuk tidak menyajikan informasi, tetapi juga dapat mendidik masyarakat secara adil, tidak sensasional, dan seimbang.
3. Untuk jurnalis agar dapat memperhatikan dalam penggunaan diksi serta narasi yang tidak menimbulkan framing negatif secara berlebihan, atau membentuk suatu opini publik tanpa dasar yang kuat. Karena kode etik jurnalistik harus tetap menjadi pedoman utama dalam menyusun pemberitaan, terlebih dahulu pada isu hukum dan moral.
4. Untuk masyarakat diharapkan dapat menjadi pembaca yang kritis. Karena tidak semua informasi yang tersaji dalam pemberitaan media online itu belum tentu benar. Oleh karena itu, penting bagi publik untuk membandingkan berita dari berbagai sumber supaya dapat memperoleh pemahaman yang utuh dan tidak terjebak dalam salah satu sudut pandang saja.

DAFTAR PUSTAKA

- Angellina, P., & Prasetyo, B. (2025). *Pertanggungjawaban Pidana Terhadap Pelaku yang Mempromosikan Judi Online*. 7(2), 946–952.
- Artikel, I. (2023). *Urgensi regulasi khusus terhadap perjudian online sebagai penyakit baru di masyarakat*. 1(1), 22–28.
- Ayomi, H. V. (2021). *Analisis Framing Media Online*. 03(03), 118–125.
- Bloom, N., & Reenen, J. Van. (2021). Metode Penelitian. *NBER Working Papers*, 89. <http://www.nber.org/papers/w16019>
- Com, D. A. N. K. (2023). *ANALISIS FRAMING DALAM ISU PEMBERITAAN INDONESIA BATAL MENJADI TUAN RUMAH PIALA DUNIA U - 20 PADA MEDIA ONLINE TRIBUNNEWS . COM*.
- Elvia, V., Yulanda, A., Frinaldi, A., & Eka Putri, N. (2023). Perjudian Online di Era Digital: Analisis Kebijakan Publik Untuk Mengatasi Tantangan dan Ancaman. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora (Isora)*, 1(3), 111–119. <https://isora.tpublishing.org/index.php/isora>
- Esa, M., Vanti, D., & Maryaningsih, V. O. (2024). *Analisis Framing Pemberitaan Program Makan Gratis Prabowo Subianto Di Media Online*. 11(1), 427–436.
- Fenomena Judi Online: Hukum & Masyarakat. (2022). *Fenomena Judi Online: Hukum & Masyarakat*. *Widya Yuridika: Jurnal Hukum*, 5(2), 345–362.
- Framing, A., Online, M., Com, D., Kompas, D. A. N., Siahaan, M. F., & Vera, N. (2024). *PENULIS ABSTRAK 1) Mikho Fridolin Siahaan, 2) Nawiroh Vera*. 5(2), 131–141.
- Handayani. (2020). Bab Iii Metode Penelitian. *Suparyanto Dan Rosad (2015)*, 5(3), 248–253.
- Hasan, K., Utami, A., Eni, S., Izzah, N., & Cahya Ramadhan, S. (2023). Komunikasi Di Era Digital: Analisis Media Konvensional Vs New Media Pada Kalangan Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Malikussaleh Angkatan 2021. *Jurnal Komunikasi Pemberdayaan*, 2(1), 56–63. <https://doi.org/10.47431/jkp.v2i1.302>

- Hopipah, N., Setiawan, H., & Karawang, S. (2022). *Analisis Framing Pemberitaan Jabar Siaga Satu Rawan Bencana Alam pada Media Online Detik . com dan Kompas . com*. 6, 3940–3948.
- Husain, W. R. A. (2024). *Hukum Pidana Judi Online Perspektif Indonesia Dan Perkembangan Aspek Legalitas*. 4(6), 1297–1304.
- Jainah, Z. O., Meidiansyah, D., Dermawan, A., Ferhan, D. T., & Weliansyah, G. (2023). Mempromosikan Situs Judi Online Berdasarkan. *Jurnal Ilmu Hukum Prima*, 6(1), 123–129.
- Laras, A., Salvabillah, N., Caroline, C., Delas, J., Dinda, F., & Finanto, M. (2024). Analisis Dampak Judi Online di Indonesia. *Concept: Journal of Social Humanities and Education*, 3(2), 320–331. <https://doi.org/10.55606/concept.v3i2.1304>
- Lenaini, I. (2021). Teknik Pengambilan Sampel Purposive Dan Snowball Sampling. *HISTORIS: Jurnal Kajian, Penelitian & Pengembangan Pendidikan Sejarah*, 6(1), 33–39. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/historis>
- Masyarakat, D. I. L. (2024). 1 , 2 , 3 , 4. 5(12), 1–7.
- Mubarok, F. S. (2022). Pemanfaatan New Media Untuk Efektivitas Komunikasi Di Era Pandemi. *Jurnal Ilmiah Komunikasi Makna*, 10(1), 28. <https://doi.org/10.30659/jikm.v10i1.20302>
- Pokhrel, S. (2024). No TitleEΛENH. *Ayan*, 15(1), 37–48.
- Rumbay, I. S. (2023). Tinjauan Yuridis Terhadap Lemahnya Penanganan Tindak Pidana Judi Online. *Lex Privatum*, 11(5), 13. <https://ejournal.unsrat.ac.id/v3/index.php/lexprivatum/article/view/49207/43117>
- Saeni, E. (2024). Robert N . Entman ' s Framing Analysis on Academic Community Reporting Criticizing President Jokowi ' s Attitude in the 2024 Election in Online Media (*kompas . com* , *detik . com* , and *republika . co . id*) Analisis Framing Robert N . Entman pada Pemberit. 2(1), 31–45.
- September, R., September, R., & September, A. (2023). *Triwikrama: Jurnal Ilmu Sosial*. 01(05).

- Simanjuntak, P. N. S., & Abidin, S. (2023). Analisis Framing Pemberitaan Kasus Rafael Alun Trisambodo di Media Online CNN Indonesia.com dan Kompas.com. *SCIENTIA JOURNAL : Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 5(5), 1–8. <https://doi.org/10.33884/scientiajournal.v5i5.7604>
- Situs, R., & Online, J. (2024). *Analisis Framing Pemberitaan Oknum Komdigi Lindungi Ribuan Situs Judi Online di Media Kompas.com dan Tempo.co*. 7(02), 181–190.
- Sosial, P., Judi, P., Dampaknya, D. A. N., Abdullah, A., & Parasit, L. (2023). *TERHADAP KEHARMONISAN KELUARGA (Studi Kasus Tiga Keluarga di Kelurahan Takimpo , Kabupaten Buton)*. 1(Juli), 86–106.
- Subhaktiyasa, P. G. (2024). *Menentukan Populasi dan Sampel : Pendekatan Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. 9, 2721–2731.
- Suryani, L. L., Setiawan, H., & Kosicki, G. M. (2022). *Analisis Framing Berita Mengenai Kasus Pelecehan Seksual Pada Media Online Suara . Com Dan Tribun News*. 6, 3685–3693.
- Takdir, I., Ismail, A., & Fitriyaningsi, J. (2022). *Dampak Media Online Dalam Meningkatkan Pembelajaran Pendidikan Jasmani Pada Masa Pandemi Covid-19 MTS Muhammadiyah Takwa*. 2(1), 39–54.
- Wardani, A., Suprayitno, D., & Nadya Wahyuningratna, R. (2023). Framing Pemberitaan Calon Presiden pada Media Online CNNIndonesia.com dan Kompas.com. *Jurnal PIKMA : Publikasi Ilmu Komunikasi Media Dan Cinema*, 6(1), 54–79. <https://doi.org/10.24076/pikma.v6i1.1181>
- Wulandari, S. (2021). *Konstruksi Realitas Pemberitaan Media Online Tentang Kebijakan New Normal Dimasa Pandemi (Analisis Framing Berita Tribunnews.Com Periode Mei-Juni 2020)*. *Skripsi*.
- Abidin, p. n. (2023). analisis framing pemberitaan kasus rafael alun trisambodo di media online cnn indonesia.com dan kompas.com . *SCIENTIA JOURNAL*, 4.
- Ayuh, e. t. (2022). analisis framing berita covid-19 di media online news . *Journal of Public Policy and Administration Silampari*, 27.

- Dampak Media Online Dalam Meningkatkan Pembelajaran Pendidikan Jasmani Pada Masa Pandemi Covid-19 MTS Muhammadiyah Takwa. (2022). *education, language, and culture (EDULEC)*.
- Fahri, m. (2022). analisis framing berita covid-19 di okezone.com dan tribunnews.com . *skripsi* , 41.
- Ihwan Takdir1, A. I. (2022). Dampak Media Online Dalam Meningkatkan Pembelajaran Pendidikan Jasmani Pada Masa Pandemi Covid-19 MTS Muhammadiyah Takwa. *Education, Language, end Culture (EDULEC)*, 43.
- Lugastiro, T. A. (2024). ANALISIS FRAMING PEMBERITAAN PUTERI CANDRAWATHI DALAM KASUS PEMBUNUHAN BRIGADIR J DI MEDIA ONLINE . *SKRIPSI*, 3.
- Mikho Fridolin Siahaan, N. V. (2024). ANALISIS FRAMING MEDIA ONLINE DETIK.COM DAN KOMPAS.COM PADA PEMBERITAAN ATURAN PENGGERAS SUARA MASJID. *jurnal ilmiah ilmu komunikasi*, 134.
- Wibowo, d. d. (2024). analisis framing pemberitaan media online tribunnews dan cnn dalam berita kerusuhan di stadion kejuruhan kota malang . *skripsi* , 55-56.