

**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**

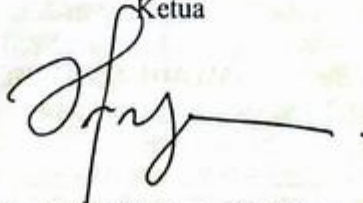
PENGESAHAN

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

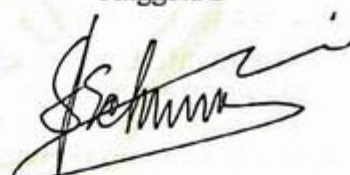
Anggota 1



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 *tribunnewss.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, Onlien 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.