

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Judi online adalah sebuah kegiatan permainan yang dilakukan dengan taruhan uang atau barang berharga dan dapat dimenangkan oleh siapapun secara daring. Tak jarang, banyak orang yang tergiur dengan uang "panas" ini dan menganggap akan menjadi kaya mendadak dari mengikuti permainan sejenis ini. Biasanya, iklan judi online ini muncul di berbagai media sosial, terutama website yang dapat diakses secara bebas (Nabilla, 2022).

Perlu di ketahui Perbedaan antara perjudian konvensional dan judi online adalah jika perjudian secara konvensional biasa dilakukan secara langsung (terang-terangan) atau secara sembunyi-sembunyi, sedangkan judi online dilakukan secara online melalui sebuah media internet tanpa harus mempertemukan antara penjudi dan bandar secara langsung, Sementara itu judi konvensional baik sabung ayam, kletek, dadu dan lain sebagainya senantiasa dianggap penyakit masyarakat yang mana para pelaku judi konvensional ini rata-rata sudah dewasa, dan selalu jadi sasaran, di razia di tangkap dan di penjara, sedangkan belum terdengar pelaku judi online kena razia di tangkap dan di adili. Seharusnya tidak tebang pilih dalam hal menindak para pelaku judi. Baik yang online atau pun yang konvensional.

Membasmi menghentikan judi online lebih mudah dengan memblokir situs situs judi online (Rorokembang, 2022). Perjudian online merupakan anak dari perjudian offline yang awal mulanya berawal dari permainan antar sesama secara tatap muka yang saling berinteraksi satu sama lain untuk mengadakan taruhan dengan sebuah media permainan untuk mendapatkan keberuntungan semata atau untung-untungan. Sebagaimana berkembangnya zaman dan adanya sebuah teknologi maka lahirlah perjudian secara online ini. Perjudian ini sama aja halnya dengan perjudian sebelum-sebelumnya. Akan tetapi perbedaan dari perjudian ini ialah medianya (Rorokembang, 2022).

Selain berita terkait dengan promosi judi online yang dilakukan oleh artis Indonesia, pemerintah Indonesia juga melakukan pemberantasan website judi

online seperti Direktorat Jenderal Aplikasi Informatika (Ditjen Aptika) Kominfo juga telah membuat satgas khusus yang bekerja 24 jam dengan tiga sif untuk memberantas situs-situs judi online. Satgas ini kata dia telah bekerja sama dengan Kepolisian. Dari sisi aliran dana, Otoritas Jasa Keuangan (OJK) memiliki kewenangan untuk memblokir rekening yang terkait dengan judi online. Namun, untuk urusan ini memang belum dibikin satgas khusus di OJK.

Masyarakat harus terlibat aktif melaporkan keberadaan situs judi online, maupun pihak-pihak yang terang-terangan mempromosikannya. Termasuk seperti kasus adanya situs judi online yang menjadi sponsor penyelenggaraan kegiatan masyarakat. Sebelumnya, Menteri Kominfo, Budi Arie Setiadi sempat memperkirakan bahwa kerugian masyarakat akibat judi online mencapai Rp 2,2 triliun untuk satu situs saja. Dengan begitu, per tahunnya bisa mencapai Rp 27 triliun (Binekasri, 2023).

Atas hal ini, Kominfo diminta untuk tegas menanggapi maraknya judi online yang sudah memakan banyak korban. Banyak orang yang memprotes aksi Kominfo yang memblokir banyak Penyedia Sistem Elektronik (PSE) namun tidak menindak bahkan membiarkan adanya judi online di berbagai platform online (Nabila, 2022). Sejumlah platform digital yang diduga merupakan judi online terdaftar sebagai penyelenggara sistem elektronik (PSE) di Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo). Platform-platform judi online itu disebut membuka peluang pemerintah untuk memungut pajak, baik dari transaksi maupun perusahaannya. Namun, turut membuka peluang untuk Kepolisian masuk memeriksa ada atau tidaknya perjudian.

Di Indonesia terdapat beberapa peraturan yang mengatur mengenai perjudian, seperti yang diatur dalam Pasal 303 dan Pasal 303 bis Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (“KUHP”) dan Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian (“UU 7/1974”) serta untuk perjudian online diatur dalam Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (“UU ITE”) sebagaimana yang telah diubah oleh Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (“UU 19/2016”).

Perjudian Menurut KUHP Pasal 303 ayat (1) KUHP menjelaskan sebagai berikut: Diancam dengan pidana penjara paling lama sepuluh tahun atau pidana denda paling banyak dua puluh lima juta rupiah, barang siapa tanpa mendapat izin dengan sengaja menawarkan atau memberikan kesempatan untuk permainan judi dan menjadikannya sebagai pencarian, atau dengan sengaja turut serta dalam suatu perusahaan untuk itu; dengan sengaja menawarkan atau memberi kesempatan kepada khalayak umum untuk bermain judi atau dengan sengaja turut serta dalam perusahaan untuk itu, dengan tidak peduli apakah untuk menggunakan kesempatan adanya sesuatu syarat atau dipenuhinya sesuatu tata-cara (listiawati, 2022).

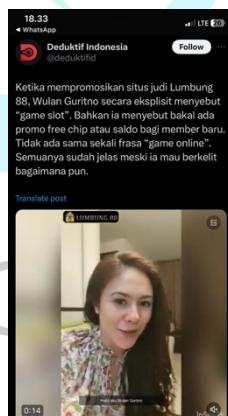
Judi online saat ini tengah menjadi perhatian serius di Indonesia. Apalagi, judi online membawa dampak buruk bagi masyarakat. Sebab, judi online menyebabkan kecanduan bahkan bisa memicu terjadinya tindakan kriminal. Bahaya judi online ini juga dapat membuat para pemain kecanduan dan bahkan bisa menyebabkan stress jika terus terusan melakukan judi hingga kehilangan banyak uang dan harta. Menurut UU ITE Pasal 27, judi online ini merupakan salah satu penyalahgunaan informasi dokumen elektronik karena tindakan judi adalah salah satu tindakan asusila yang berlaku di Indonesia (Nabila, 2022).

Berbagai platform judi online ini sampai bisa mengakses data data pengunjung website dan menawarkan permainan mereka melalui nomor telepon pribadi. Judi online ini juga memiliki beberapa peraturan, seperti jumlah pemain serta saldo minimal uang yang harus dimiliki tiap pemain untuk menjadi taruhan. Semakin banyak pemain, biasanya pelaku pemilik platform judi online dan pengelolanya akan menjanjikan hadiah taruhan yang semakin besar (Nabilla, 2022). Ada banyak macam judi online yang beredar di masyarakat, beberapa dari judi cenderung sering menggunakan media seperti domino, kartu remi, atau nomor nomor yang muncul untuk dipilih selayaknya permainan di casino. Permainan judi online yang kini bebas akses dimana saja kapan saja asal setiap pemain memiliki jaringan internet menjadi lebih luas dan bahkan menjaring pemain mulai dari anak-anak hingga lansia (Muzda, 2023). Beberapa selebritas atau artis mulai dari Wulan Guritno, Yuki Kato, Cupi Cupita, hingga yang terakhir Amanda Manopo memenuhi panggilan penyidik Bareskrim. Kepada wartawan usai pemeriksaan, mereka

mengeluarkan pengakuan senada, tidak mengetahui yang mereka promosikan adalah judi online (Saubani, 2023).

Dengan demikian bahwa artis yang terkena masalah kasus promosi judi online tidak mengetahui bahwa yang mereka promosikan adalah game judi online adapun penyanyi dangdut Cupi Cupita, lewat pengacaranya, mengaku tidak tahu jika permainan daring (game online) yang dia promosikan di media sosial merupakan judi daring. Judi daring dipromosikan oleh Cupi pada 2020 dengan honor kurang dari Rp 10 juta (Saubani, 2023). Artis tersebut melakukan promosi Judi Online melalui akun Instagram mereka, dengan membuat Insta Story terkait dengan promosi judi online tersebut dengan menjanjikan kemenangan yaitu mendapatkan uang yang banyak, tentunya dengan banyak nya *followers* yang dimiliki oleh para artis tersebut membuat dampak yang sangat besar bagi para pengikutnya.

Salah satu contoh artis yang mempromosikan Judi Online adalah Wulan Guritno. Meski begitu terungkap dalam video promosinya yang diunggah akun @deduktifid, Wulan Guritno secara eksplisit menyebut "game slot" dan promo free chip untuk member baru dari situs Lumbang88 yang merupakan situs judi slot online. Tidak ada frasa "game online", membuat kasus ini semakin jelas meski Wulan berupaya memberikan klarifikasi (Naufal, 2023).



Gambar 1.1 Kasus Promosi Judi Online Yang di Lakukan Oleh Wulan Guritno (Sumber x.com)

Akhir-akhir ini judi online sedang ramai diperbincangkan dan semakin banyak orang yang melakukannya. Dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi, judi online bisa dilakukan secara virtual dan hanya dengan menggunakan

smartphone. Di sisi lain, pengaruh judi online semakin luas dan sulit untuk dihindari. Hal ini karena pengaruh dari orang-orang di sekitar, selain itu juga dipengaruhi oleh persoalan ekonomi (Akurat, 2023). Agar menarik perhatian pengguna internet maka iklan online haruslah dirancang secara tepat dan efektif. Banyak unsur dalam iklan online yang menjadi perhatian perusahaan dalam merancang suatu iklan untuk produk judi online, diantaranya adalah penggunaan public figure sebagai bintang iklan.

Para artis juga ikut serta melakukan promosi pada situs judi, dan mengajak masyarakat untuk bermain judi online Asosiasi Lawyer Muslim Indonesia (ALMI) melaporkan 26 orang artis, public figure hingga selebgram ke Direktorat Siber Bareskrim Mabes Polri atas kasus dugaan promosi judi online dengan mengantongi ratusan juta. Deretan nama yang dilaporkan pihaknya berasal dari latar belakang artis film, publik figure, komedian, selebgram hingga pedangdut yang wajahnya sering muncul di televisi. Keterlibatan para artis disinyalir sebagai bujuk rayu kepada masyarakat luas untuk mencoba judi online demi mendapatkan keuntungan. Apalagi, judi online masih dianggap sebagai jalan instan untuk mendapatkan kekayaan tanpa perlu bekerja keras (Ibrahim, 2023).

Berita mengenai public figure seperti artis, kepala negara/ daerah, ilmuwan, atau seseorang yang dianggap sebagai pahlawan merupakan berita yang bernilai. Semakin terkenal seseorang, maka beritanya akan semakin bernilai. Penggunaan public figure merupakan upaya pengiklan untuk meraih publisitas dan perhatian (attention getting power) produk tersebut. Public figure yang menjadi bintang iklan terbaik adalah mereka yang bisa membangun brand image yang kuat. Sebuah riset mengatakan bahwa bintang iklan yang cocok akan menaikkan nilai perhatian dan persuasi (Aqsa, 2017).

Salah satu public figure Indonesia yang terjerat kasus promosi judi online adalah Wulan Guritno, pada bulan Agustus 2023 Wulan Guritno dipanggil Bareskrim untuk dilakukan penyidikan terkait dengan promosi judi online dan terdapat beberapa nama artis yang lainnya ikut terjerat kasus promosi judi online. Wulan Guritno merupakan artis legendaris dari Indonesia serta memiliki 5,7 Juta followers di Instagram. Tentunya Wulan Guritno memiliki jumlah pengikut yang sangat banyak, jika memang Wulan Guritno melakukan promosi judi online

dampak nya akan sangat banyak bagi masyarakat Indonesia dikarenakan banyaknya pengikut serta *title* Wulan Guritno sebagai artis *legend* Indonesia.

Jurnalisme entertainment adalah bagian dari jurnalisme yang berfokus untuk memberitakan tentang hiburan. Jurnalisme memiliki cakupan yang luas untuk dimuat, salah satunya entertainment journalism. Informasi yang dibawa oleh entertainment journalism, seputar hiburan teater, musik, film dan seluruh seni. Entertainment journalism digunakan untuk menyalurkan informasi seputaran seni dan hiburan bagi para peminatnya.

Tabel 1.1 Jumlah Berita Pada Media Berita Online

No	Media	Jumlah Berita
1	Insertlive	26
2	Kapan lagi	21
3	Fimela	9
4	ceknricek	8

Sumber: Olahan Penelitian, 2023

Insertlive memiliki jumlah berita paling banyak yaitu sebanyak 26 berita terkait dengan kasus artis judi online, lalu disusul dengan kapallagi dengan jumlah berita 21, fime 9 dan ceknricek 8 berita, tentunya dengan banyaknya jumlah berita pada Insertlive, Insertlive menjadi pilihan peneliti dalam menentukan media yang memiliki pandangan sebagai media entertainment

Insertlive yang termasuk dalam kategori jurnalisme hiburan (entertainment journalism), yaitu genre jurnalistik yang fokus pada informasi seluk-beluk dunia hiburan, khususnya aktivitas dari selebriti atau artis. Christopher H. Sterling dalam “Encyclopedia of Journalism” menyebutkan, jurnalisme entertainment berkaitan dengan informasi industri hiburan, seperti film, musik, fashion, video games, dan sebagainya. Mengutip publikasi pada situs universitasjurnalistik.com, pengetahuan tentang jurnalisme hiburan jadi semakin memperjelas pemahaman pada genre itu. Jurnalis bekerja dalam panduan kajian akademik dan etik profesi ilmu komunikasi, media massa dan turunannya, hingga kini membawa saya dan anda ke platform baru bernama sistem informasi digital berbasis internet.

Menurut Databoks Kompas menjadi media yang paling dipercaya warga Indonesia pada tahun 2023 dengan jumlah responden sebesar 69% tercatat, pada

tahun ini CNN meraih kepercayaan dari 68% responden. Kemudian, ada TVRI dipercaya oleh 66% responden, SCTV Liputan6 (64%), Detik.com (63%), Tempo dan TVOne (masing-masing 60%). Kompas juga paling unggul di daftar merek media televisi, radio, dan cetak yang paling dipercaya di Indonesia tahun ini. Sementara, dalam daftar merek media online yang paling dipercaya di Indonesia (Annur, 2023).

Tabel 1.2 Jumlah Berita Pada Media Berita Online

No	Media	Jumlah Berita
1	Kompas	39
2	Liputan 6	31
3	Cnn	26
4	Tvrinews	7

Sumber: Olahan Penelitian, 2023

Jika dibandingkan dengan Tvrinews, Kompas memiliki jumlah berita paling banyak yaitu sebanyak 39 berita terkait dengan judi online, liputan 6 memiliki 31 berita, Cnn 26 berita dan paling sedikit terdapat pada Tvrinews yaitu 7 berita terkait dengan kasus tersebut. Sehingga peneliti menyimpulkan bahwa Kompas dan Insertlive yang dapat peneliti analisa, dikarenakan jumlah berita, isi berita serta komparasi media jurnalis.

Pemberitaan yang diambil di mulai dari bulan Agustus 2023 sampai dengan Oktober 2023 dikarenakan awal mula dari kasus promosi judi online terjadi pada bulan Agustus dimana Wulan Guritno menjadi artis pertama yang di tangkap terkait dengan kasus promosi judi online, dengan di tangkapnya Wulan Guritno membuat kasus promosi judi online menjadi panjang sehingga semakin banyak artis-artis yang di tangkap terkait kasus tersebut. Berita pada penelitian ini berakhir pada tanggal 2 Oktober 2023 dikarenakan berita pada Insertlive selesai pada tanggal 2 Oktober 2023 dengan judul berita "Amanda Manopo Dibayar Rp16 Juta untuk Promosi Judi Online" Peneliti menggunakan framing model Zongdang Pan & Gerald M.Kosicki karena model ini mendefinisikan framing sebagai strategi komunikasi dalam model analisis yang digunakan untuk melihat realitas di balik wacana dari media massa dan merupakan sebuah seni yang bisa jadi menghasilkan kesimpulan berbeda apabila analisis dilakukan oleh orang yang berbeda, kendati kasus yang diteliti sama (Sidik, 2016).

Dalam Penelitian ini peneliti ingin mengetahui bagaimana Pembingkaiian Pemberitaan terkait dengan Judi Online pada portal berita online yaitu Kompas.com dan Insertlive.com. Peneliti memilih Kompas sebagai media konvensional dikarenakan, Kompas merupakan media besar di Indonesia yang memiliki sudut pandang tersendiri dalam melakukan pembingkaiian berita, selain itu peneliti juga memilih portal berita Insertlive.com yang merupakan media dengan jenis entertainment untuk menjadikan komparasi bagaimana kedua media tersebut dalam melakukan framing terhadap kasus judi online di kalangan masyarakat. Insertlive yang merupakan media khusus selebriti tentunya memiliki pandangan tersendiri terkait dengan kasus promosi judi online yang dilakukan oleh para artis.

Sesuai dengan namanya judi online merupakan jenis perjudian yang dilakukan melalui internet dengan menggunakan uang sebagai taruhan. Kemudian, ketentuan permainan serta jumlah taruhan ditentukan oleh pelaku perjudian online, dan menggunakan media elektronik dengan akses internet sebagai perantara. Perjudian online dilakukan melalui aplikasi pendukung yang sudah didesain dengan sedemikian mungkin, seperti mesin slot, poker virtual, serta dilakukan dalam taruhan olahraga. Dan masih banyak lagi jenis perjudian online yang beredar (Suhendra, 2018).



Gambar 1.2 Judi Online  
Sumber: Suara.com

Karena banyak orang yang ingin memiliki uang secara instan untuk meningkatkan taraf hidupnya. Bahkan sebagian orang menganggap bahwa memainkan judi online akan memberikan peluang besar dalam kestabilan ekonominya. Perjudian sudah muncul sejak abad ke-9 di China, berawal dari permainan kartu, kemudian seiring waktu dan perkembangan zaman serta teknologi, perjudian pun menjadi lebih teratur dan terorganisir dan bahkan sudah bisa dilakukan secara online (SOFIATI, 2019).



Jika seseorang sudah kecanduan, mengalami kekalahan saat melakukan judi online makan orang tersebut akan terus mengeluarkan uang untuk tetap bermain, sehingga membuat pelaku perjudian lupa bahwa dalam melakukan permainan tersebut tidak akan selalu memberikan keberuntungan atau kemenangan. Hal inilah yang memicu penurunan ekonomi (Akurat, 2023).



Gambar 1.3 Deretan Negara Pemain Judi Slot Online  
Sumber: Arahkata.com

Data dari Drone Emprit mengungkap bahwa Indonesia adalah negara yang penduduknya paling banyak memainkan judi slot dan gacor di internet dan gadget. Sebelumnya diberitakan, Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) mencatat, perputaran uang melalui transaksi judi dalam jaringan atau online terus meningkat signifikan dari tahun ke tahun. Adapun nilainya mencapai Rp 81 triliun (Nursam, 2023).

Akses bermain judi online dengan mudahnya tanpa ada batasan usia mulai dari anak-anak hingga orang dewasa membuat judi online tersebut sangat digandrungi Universitas Sriwijaya | 2 masyarakat khususnya anak muda saat ini dan banyaknya situs yang menawarkan permainan judi online terkadang memberikan akses akun premium bagi pengguna pertamanya.

Pengguna akun bebas memilih permainan mana saja yang ingin dimainkan dengan minimal taruhan terkecil biasanya Rp. 250 rupiah. Dengan hanya modal yang sekecil itu pemain bisa mendapat untung ratusan ribu hingga jutaan bahkan puluhan juta rupiah jika mereka beruntung. Permainan judi online saat ini dapat dikatakan menjadi ladang pencarian dan tren baru bagi anak muda ditengah kemajuan teknologi saat ini (Purba, 2023).

Alasan peneliti memilih model Framing Zhongdang Pan & Gerald memproses berita, Framing Zhongdang Pan dan Gerald M. Kosicki model framing ini memiliki 4 struktur analisis yaitu Sintaksi, Skrip, Tematik dan Retoris. keempat struktur tersebut sangat cukup dan sangat detail untuk melakukan analisis dari isi berita, mulai dari judul lead, latar informasi, kutipan sumber penutup 5w+1h hingga detail pada penulisan dari artikel tersebut ikut serta menjadi bahan atau materi analisa dari model framing ini.

Penelitian ini serta didukung oleh beberapa peneliti terdahulu, peneliti terdahulu pertama dengan judul "Analisis Wacana Togel Marak Di Bali Pada Harian Bali Post (Kajian Dari Struktur Mikro Dan Makro)" Oleh Kadek 2019 Universitas Pendidikan Ganesha dengan metode analisis wacana Hasil penelitian adalah sebagai berikut: (1) struktur mikro wacana Togel Marak di Bali pada Harian Bali Post terdiri atas pola pengembangan paragraf deduktif dan induktif dengan pola sederhana; peranti kohesif gramatikal (referensi, elipsis, dan konjungsi); peranti kohesif leksikal (repetisi, antonimi, hiponimi, dan ekuivalensi); penanda koherensi (aditif, rentetan, ke seluruhan ke bagian, penekanan, perbandingan, pertentangan, simpulan, contoh, tempat, dan waktu); dan penekanan pilihan bahasa pada kata, frasa, dan kalimat; dan (2) struktur makro wacana Togel Marak di Bali pada Harian Bali Post terdiri atas pengungkapan ideologi atau pandangan penulis melalui argumen-argumen, yaitu argumen agama, budaya, sosial, dan hukum. Ideologi itu dimanfaatkan oleh penulis untuk mengonstruksi pikiran pembaca agar mengikuti pandangannya, yaitu menolak dan memberantas judi togel di Bali.

Penelitian kedua dengan judul "Pola Komunikasi Judi Bola (Studi Kasus Komunikasi Antara Agen Dan Pemain Pada Judi Bola Online)" oleh Alvin 2024 dari Universitas Kristen Satya Wacana dengan Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan paradigma konstruktivisme. Teknik analisis yang digunakan adalah analisis framing model Zhongdang Pan dan Gerald M. Berdasarkan pada pembahasan dari Bab IV yang telah dilakukan oleh peneliti diperoleh kesimpulan bahwa dalam jaringan judi bola ada dua pola komunikasi yang digunakan antara Bandar Agen dan Player, yaitu pola komunikasi Sekunder dan pola komunikasi Primer. Tetapi ada waktu tersendiri dimana kedua pola komunikasi ini digunakan antara Bandar dengan Agen dan Agen dengan Player.

Penelitian ketiga dengan judul " Komunikasi Dalam Transaksi Judi Togel Melalui Media Handphone Di Kota Temanggung" oleh Andika Surya 2016 Berdasarkan hasil analisa framing dalam penelitian ini, maka dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa peran media tidak sebatas sebagai penyampai informasi, perkembangan zaman menuntut media menjalankan peran 'watch dog' atau anjing penjaga bagi elit atas dalam merumuskan setiap kebijakan untuk kepentingan masyarakat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media CNNIndonesia.com, Liputan6.com dan Kompas.com memberikan ruang klarifikasi bagi pemerintah yaitu gugus tugas Covid-19 atas tanggapan pro kontra dari masyarakat mengenai keterlibatan para influencer.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembahasan masalah penelitian diatas maka peneliti merumuskan masalah yaitu, bagaimana pbingkaian pemberitaan yang dilakukan Kompas.com dan Insertlive.com pada Judi Online di kalangan Artis pada periode Agustus 2023 sampai dengan Oktober 2023 dengan model framing Zhongdang Pan dan Gerald M Kosicki?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan pokok permasalahan yang dijabarkan diatas, maka diperoleh tujuan penelitian ini yakni, bagaimana *framing* berita yang dilakukan oleh media Kompas.com dan Insertlive.com terhadap pemberitaan Promosi Judi Online di kalangan Artis pada periode Agustus 2023 sampai dengan Oktober 2023 dengan model framing Zhongdang Pan dan Gerald M Kosicki.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

### **1.4.1 Manfaat Akademik**

Peneliti memiliki harapan agar dapat memberikan informasi serta penjelasan bahwa suatu media harus melakukan pembingkaiian yang faktual serta Meperkaya penelitian framing khususnya dalam pembingkaiian antara media online dengan pemberitaan khusus dengan media pemberitaan umum. Serta mengembangkan penelitian framing dengan konsep terkait pada bidang komunikasi massa dan jurnalisme online.

#### **1.4.2 Manfaat Praktis**

Peneliti memiliki harapan agar hasil dari penelitian ini diharapkan pembaca dapat memberikan gambaran wacana dalam menyikpai kebijakan tersebut dan adanya proses seleksi dan penonjolan aspek tertentu dalam memberitakan berita atau framing di situs berita online. Selain itu juga penulis mendapatkan gambaran baru terkait dengan pembingkaiian yang dilakukan media online terkait pemberitaan kasus tersebut yang di bingkai oleh media Kompas.com dan Insertlive.com.