

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No	Judul, Penulis, Tahun	Afiliasi/Universitas	Metode Penelitian	Kesimpulan	Saran	Perbedaan Dengan Penelitian Saya
1	Analisis Wacana Togel Marak Di Bali Pada Harian Bali Post (Kajian Dari Struktur Mikro Dan Makro) Kadek Trina Des Ryantini (2019)	Universitas Pendidikan Ganesha	metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode dokumentasi. Berdasarkan metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan peneliti, yaitu, (1) peneliti sendiri dan pedoman dokumentasi.	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	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.	Perbedaan dengan penelitian saya terdapat pada metode penelitian dimana penelitian saya menggunakan metode penelitian kualitatif framing zongdangpan dan kosicki

2	Pola Komunikasi Judi Bola (Studi Kasus Komunikasi Antara Agen Dan Pemain Pada Judi Bola Online)	Universitas Kristen Satya Wacana	Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Penulis menggunakan pendekatan kualitatif dengan alasan suatu peristiwa mempunyai arti dan makna tertentu yang tidak dapat diungkapkan dengan angka-angka atau secara kuantitatif. Pendekatan kualitatif adalah pendekatan penelitian yang perolehan datanya dalam bentuk narasi ,cerita detail,ungkapan dan bahasa hasil konstruksi para responden atau informan ,tanpa ada evaluasi dan interpretasi dari penelitian	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.	Hasil penelitian ini hanya menggunakan satu teori yaitu teori dari Joseph A. Devito yaitu Pola komunikasi Primer dan Pola komunikasi Sekunder selanjutnya disarankan untuk dapat lebih menggali dalam mengenai teoriteori yang dipakai yang berkaitan dengan permainan judi bola online.	Perbedaan dengan penelitian saya terdapat pada metode penelitian dimana penelitian saya menggunakan metode penelitian kualitatif framing zongdang pan dan kosicki
3	Pola Komunikasi Dalam Transaksi Judi Togel	Universitas Kristen Satya Wacana	Dalam penelitian ini penulis melakukan metode pendekatan	Berdasarkan hasil analisa framing dalam penelitian ini, maka dapat ditarik sebuah	Bukan hanya dari pemerintah namun dari para influencer	Yang berbeda dengan penelitian saya adalah

Melalui Media Handphone Di Kota Temanggung	kualitatif dimana penulis terjun langsung dan melakukan wawancara kepada individu-individu yang ada didalam sistem dunia perjudian togel.	kesimpulan bahwa peran media tidak sebatas sebagai penyampai informasi, perkembangan zaman menuntut media menjalankan peran 'watch dog' atau 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.	dan masyarakat . Penekanan dalam keempat media tersebut bahwa setiap orang punya peran sendiri-sendiri dalam memberikan kesadaran tentang bahaya Covid-19 sehingga akan berujung pada Indonesia yang kembali sehat.	kebijakan yang terkait pada penelitian tersebut
--	---	---	---	---

(Sumber: Olahan Penelitian)

Dalam Penelitian terdahulu, peneliti menentukan langkah sistematis dari teori dan konsep yang akan digunakan. Pada penelitian terdahulu terdapat kesamaan yaitu menggunakan metode analisis framing. Berikut merupakan perbedaan dan perbandingan dalam penelitian yang dilakukan peneliti yaitu:

Pada penelitian pertama yang berjudul “ Analisis Wacana Togel Marak Di Bali Pada Harian Bali Post (Kajian Dari Struktur Mikro Dan Makro) “ Dalam penelitian ini objek yang diteliti adalah analisis wacana togel di bali pada harian bali post

Pada penelitian kedua yang berjudul “ Pola Komunikasi Judi Bola (Studi Kasus Komunikasi Antara Agen Dan Pemain Pada Judi Bola Online) “ Dalam penelitian ini objek yang diteliti adalah pola komunikasi judi bola pada judi bola online

Pada penelitian ketiga yang berjudul “ Pola Komunikasi Dalam Transaksi Judi Togel Melalui Media Handphone Di Kota Temanggung” Dalam penelitian ini objek yang diteliti adalah pola transaksi dalam judi togel

2.2 Teori dan Konsep

2.2.1 Jurnalisme Online

Jurnalisme Online adalah proses pengumpulan, penulisan, penyuntingan, dan penyebarluasan berita secara online di internet. Jurnalisme online didefinisikan sebagai pelaporan fakta yang diproduksi dan didistribusikan melalui internet. Jurnalisme online bukan hanya proses publikasi berita melalui internet (media online), tapi juga proses peliputan (news gathering, news hunting) banyak dilakukan secara online. Observasi status update media sosial, trending topic, viral, lalu diolah menjadi sebuah berita merupakan hal baru di dunia jurnalistik atau kewartawanan (Romeltea, 2018).

Media publikasi karya jurnalisme online disebut media online (online media), media siber (cyber media), atau situs berita (news site). Jurnalistik online disebut juga Jurnalisme Daring (Dalam Jaringan) –merujuk pada terjemahan kata “online” dalam bahasa Indonesia, yakni “daring“. Menurut KBBI, daring artinya “dalam jaringan, terhubung melalui jejaring komputer, internet, dan sebagainya”. Dalam buku Jurnalistik Online, saya menyebutkan jurnalistik online adalah jurnalisme “generasi ketiga” setelah jurnalistik cetak (*print journalism*) – surat kabar, tabloid, majalah– dan jurnalistik elektronik (*electronic journalism*) atau jurnalisme penyiaran (*broadcast journalism*) –radio, televisi, dan film (Wendratama, 2017).

Jurnalisme Online adalah seorang jurnalis pada media online seperti website, blog, forum dan sosial media. Seorang jurnalis online juga harus tetap mengikuti dan mentaati kode etik jurnalistik dan melakukan tugas-tugas jurnalis

pada umumnya, yang membedakan hanya media yang digunakan dalam menyajikan berita (Romli, 2018). Menurut Adinegoro, Jurnalistik mempelajari seluk beluk penyiaran berita, dalam berbagai media pers, termasuk juga dalam teater, film, atau rapat (Ivony, 2017).

Jurnalisme Online merupakan jurnalis generasi ketiga. Jurnalistik generasi pertama adalah jurnalistik cetak, yang menyajikan berita melalui media cetak seperti surat kabar atau majalah. Jurnalisme generasi kedua adalah jurnalisti elektronik, yang menyajikan berita dalam media elektronik seperti radio atau televisi. Jurnalisme Online sering disebut juga sebagai Jurnalis Internet *Internet Journalism*, Jurnalis Website *Web Journalism*, Jurnalis Digital *Digital Journalism*, Jurnalis Siber *Cyber Journalism*, atau juga Jurnalis Judul *Heading Journalism* (Azwar, 2018). Setiap jurnalis dewasa ini dituntut untuk bisa menjadi jurnalis online, karena hampir semua media cetak dan media elektronik kini telah memiliki versi media online agar bisa diakses oleh pembaca dari seluruh dunia (Ivony, 2017).

Peneliti menggunakan konsep Jurnalisme Online dikarenakan media yang digunakan merupakan jenis media online yaitu Kompas.com dan Insertlive.com kedua media tersebut merupakan portal media berita online atau jurnalisme online.

2.2.1.1 Prinsip Jurnalistik Online

Menurut Paul Bradshaw ada lima prinsip dasar Jurnalisme Online. Yang disingkat dengan *BASIC*, yaitu *Brevity*, *Adaptability*, *Scannability*, *Intercreativity*, *Community*.

1. *Brevity* (Ringkas)

Tulisan yang diringkas tidak Panjang dan bertele-tele. Sebaiknya tulisan panjang, diringkas menjadi beberapa tulisan pendek agar dapat dibaca dan dipahami dengan cepat (Ivony, 2017).

2. *Adaptability* (Mampu Beradaptasi)

Wartawan harus mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi di bidang komunikasi saat menyajikan berita/informasi. Oleh karena itu, jurnalis tidak hanya perlu menulis berita, tetapi juga harus mampu menyajikan berita dengan berbagai cara. Tidak hanya dalam bentuk tulisan, tetapi juga disertai dengan gambar, atau dapat ditampilkan dalam format

video atau suara. Jurnalis harus mampu beradaptasi dengan kebutuhan dan preferensi pembacanya (Ivony, 2017)..

3. Scannability (Dapat Dipindai)

Website/halaman web jurnalistik harus bisa di-crawl, untuk memudahkan pembaca. Karena sebagian besar pengguna situs melakukan pencarian spesifik, merayapi halaman web. Pembaca akan mencari judul, sub judul, tautan, dll. untuk membantu menavigasi teks sehingga mereka tidak perlu menatap monitor dalam waktu lama. Oleh karena itu, penentuan judul cerita sangat penting untuk menarik minat pembaca, terutama dua kata pertama dari judul tersebut (Sambo, 2017)

4. Interactivity (Interaktivitas)

Pembaca dapat menjadi pengguna dalam arti pembaca bebas memberikan komentar atau komunikasi lainnya kepada wartawan melalui halaman-halaman website. Dengan cara ini, pembaca akan merasa disertakan dan dihargai, dan akan lebih nyaman membaca situs web tersebut (Ivony, 2017).

5. Community and Conversation (Komunitas dan Percakapan)

Pembaca media online tidak hanya pasif ketika membaca berita, seperti membaca berita di koran atau di televisi. Karena media online memungkinkan pengguna melakukan percakapan singkat untuk bereaksi terhadap konten berita, misalnya melalui kolom komentar. Sebagai imbalannya, jurnalis juga harus bereaksi terhadap interaksi antara pembaca ini untuk menciptakan komunitas dan percakapan (Ivony, 2017)

2.2.3 Media Berita Online

Media Online adalah sebuah sarana untuk berkomunikasi secara online melalui website dan aplikasi yang hanya bisa diakses dengan internet. Berisikan teks, suara, foto dan video. Pengertian media online secara umum mencakupi semua jenis situs website dan aplikasi, termasuk situs berita, situs perusahaan, situs lembaga/instansi, blog, forum komunitas, media sosial situs jualan (e-commerce/online store) dan aplikasi chattingan (Maysari, 2020). Disebut juga media daring (dalam jaringan), media online pada pengertian umum ialah segala

jenis atau format media yg hanya bisa diakses melalui koneksi internet yg berisikan teks, foto, video, serta bunyi (audio). dengan istilah lain, media online bisa diartikan menjadi media yg bisa diakses melalui internet (Fisipol, 2022).

Media Online merupakan sarana untuk berkomunikasi secara daring atau online melalui website dan aplikasi yang hanya bisa diakses dengan internet saja dan berisikan teks, foto, video dan suara, pengertian media online secara umum mencakupi semua jenis situs website dan aplikasi, termasuk situs berita, situs perusahaan, situs lembaga/instansi, blog, forum komunitas, media sosial situs jualan online (Maysari, 2021). Media online disebut juga cybermedia (media siber), internet media (media internet), dan new media (media baru)-dapat diartikan sebagai media yang tersaji secara online di situs web (website) internet. Media online bisa dikatakan sebagai media generasi ketiga setelah media cetak (printed media)- koran, tabloid, majalah, buku dan media elektronik (electronic media)-radio, televisi, dan film/video (Yovanda, 2018). Peneliti menggunakan metode analisis Framing Zhongdang Pan dan Kosicki dikarenakan perangkat yang ada pada *framing* Zhongdang Pan dan Koisicki sesuai dengan metode analisi yang peneliti lakukan. Jenis-jenis media online yang kita kenal dan ketahui hingga saat ini dapat diklasifikasikan menjadi berikut ini :

1. Mesin Pencari (Search Engine)

Situs web yang menjadi gerbang/pintu masuk menuju berbagai informasi yang anda diinginkan atau butuhkan, seperti Google, Bing, dan Yahoo.

2. Portal Berita

Jenis media online yang kedua ini adalah media online dalam pengertian khusus, yakni media massa yang tersaji di internet. Portal berita yaitu website yang menyediakan beraneka ragam jenis informasi, yaitu portal berita (news portal) atau situs berita seperti Detikcom, Republika Online, Okezone, Tribunnews, dan sebagainya.

3. Media Sosial atau Jejaring Sosial

Situs web yang menjadi sebuah forum online untuk berinteraksi, berteman, berbagi informasi, mengobrol atau bertegur sapa, seperti Blog, Facebook, Twitter, Youtube, Flickr, Instagram, LinkedIn, MySpace, Path, kaskus dan lain sebagainya.

4. Surat Elektronik (Electronic Mail, Email)

Akun di sebuah situs web yang menyediakan sarana untuk bertukar pesan atau informasi melalui internet, seperti Yahoo Mail dan Google Mail (Gmail).

Peneliti menggunakan media berita online Kompas.com dan Insertlive.com dengan mengambil pemberitaan terkait dengan kasus promosi judi online yang dilakukan oleh para artis di Indonesia (Nadie, 2019).

2.2.4 Berita

Berita merupakan suatu fakta atau ide atau opini aktual yang menarik dan akurat serta dianggap penting bagi sejumlah besar pembaca, pendengar, maupun penonton. Jadi walaupun ada fakta tapi jika tidak dinilai penting, aktual, dan menarik oleh sejumlah besar orang maka hal tersebut masih belum bisa diangkat sebagai bahan berita. Dan apabila unsur-unsur tersebut tidak terdapat pada data yang akan dikemas dalam penulisan berita, tetapi seorang redaktur tetap menyajikannya maka konsekuensinya tentu tidak akan memberikan daya tarik bagi pembaca atau pendengar maupun penontonnya.¹ Jadi berita merupakan hal yang penting bagi semua orang karena berita merupakan peristiwa atau kejadian dan akan disiarkan yang tujuannya untuk memberikan tambahan pengetahuan (informasi) kepada penonton (Ardi, 2016).

Menurut para ahli, berita memiliki beberapa arti. Pengertian berita adalah informasi baru, atau informasi tentang sesuatu yang sedang terjadi, yang disampaikan kepada orang ketiga atau kepada banyak orang melalui pers tertulis, radio, internet atau dari mulut ke mulut. Berita merupakan informasi yang penting, menarik perhatian dan menggugah minat khalayak (menurut Paul de Massenner). Berita adalah laporan tentang suatu peristiwa, opini, tren, situasi, keadaan interpretasi yang penting, menarik, baru dan harus disampaikan kepada publik sesegera mungkin (menurut Charnley dan James M. Neal).

JB Wahyudi melengkapi definisi berita, yaitu laporan tentang peristiwa atau pendapat yang memiliki nilai penting, menarik bagi sebagian khalayak, masi baru dan dipublikasikan secara luas melalui media massa periodik. Unsur perlengkap

definisi sebelumnya karya jurnalistik harus dipublikasikan melalui media massa periodik.

Mengutip dari buku Rambu-Rambu Jurnalistik (Bagaimana Menulis Berita yang Layak Baca) (2020) karya Bagus Samsito Edi Wahono, istilah berita berasal dari bahasa Sanskerta, *vrit*. Ada pula yang menyebutnya *vritta*, berarti kejadian atau hal apa pun yang telah terjadi. Secara umum, berita bisa diartikan sebagai laporan tentang fakta ataupun ide terbaru yang sifatnya menarik, benar, atau penting bagi sebagian besar masyarakat (Putri, 2022).

Unsur unsur berita menjadi suatu hal yang penting untuk diketahui apabila Anda akan membuatnya. Jika Anda tak memahami unsur apa saja yang terdapat dalamnya, akan membuat berita yang dibuat kurang informatif. Mengingat berita merupakan cerita atau keterangan mengenai kejadian atau suatu peristiwa yang sedang disorot atau menjadi perbincangan hangat. Berita yang baik serta informatif tentu mengandung beberapa unsur di dalamnya. Umumnya, dalam sebuah berita akan terdapat sebanyak 6 unsur yang sering disebut 5W + 1H. Yakni terdiri dari what, who, where, when, why dan how (Adytya, 2020).

Pada penelitian ini pemberitaan yang diambil merupakan berita kasus promosi judi online yang di promosikan oleh para artis, pada periode Agustus 2023 sampai dengan Oktober 2023 dikarenakan semakin banyaknya artis yang terkena kasus promosi judi online.

2.2.4.1 Berita Kriminalitas

Berita kriminal adalah berita atau laporan mengenai kejahatan yang diperoleh dari polisi-polisi. Berita yang termasuk ke dalam berita kejahatan adalah pembunuhan, penipuan, pemerkosaan, pencopetan, pencurian, perampokan, narkoba, tawuran, penganiayaan dan sebagainya yang melanggar hukum. Dimana dan kapan saja, berita kriminal mampu menarik perhatian khalayak untuk mencari tahu apa yang terjadi di sekitar mereka. Secara harafiah kriminologi berasal dari kata "crime" yang berarti kejahatan atau penjahat dan "logos" yang berarti ilmu pengetahuan. Apabila dilihat dari kata-kata tersebut. Kriminologi adalah pengetahuan kejahatan. Pengertian harafiah tersebut memberikan kata pada suatu pengertian yang sempit bahkan dapat juga merumuskan pada pengertian yang salah.

Pengertian kriminologi sebagai ilmu tentang kejahatan saja yang dibahas dalam kriminologi tersebut. Suther Land dan Chresey mengemukakan bahwa yang dimaksud dalam pengertian kriminologi adalah proses pembentukan hukum, pelanggaran hukum dan relasi terhadap pelanggaran hukum. Dengan demikian, kriminologi tidak hanya mempelajari tentang masalah kejahatan saja tetapi juga meliputi proses pembentukan hukum, pelanggaran hukum, serta reaksi yang diberikan para pelaku kejahatan (Patria, 2019).

Berita kriminal merupakan penggabungan dari kata berita dan kriminal. Berita sendiri berarti keterangan tentang peristiwa yang hangat, kabar, cerita tentang kejadian yang menarik dan masih baru. Sedangkan kata kriminal berarti bersangkutan dengan kejahatan yang dapat dihukum secara pidana. Jadi jika ditarik pengertian sederhana, berita kriminal adalah keterangan tentang peristiwa yang hangat, menarik dan masih baru yang bersangkutan dengan kejahatan. Dalam beberapa berita kriminal di surat kabar, pemberitaan yang terkait dengan perempuan biasanya menarik untuk pembaca.

Namun terkadang berita kriminal yang melibatkan perempuan hanya dilihat sebagai berita kriminal biasa. Misalnya, ketika ada suami membunuh istrinya atau sebaliknya seorang istri membunuh suaminya ketika sedang tidur, wartawan hanya melihat itu sebagai perkara kriminal biasa. Pembunuhan istri oleh suami lebih banyak didorong oleh keangkuhan laki-laki dalam konteks kekuasaan patriarkis. Begitu pula keberanian istri membunuh suaminya sendiri lebih diakibatkan karena rundungan kekerasan fisik, psikologis serta ekonomis yang sudah tak tertahankan. Kurangnya angle atau wacana gender oleh wartawan yang menulis berita membuat berita kriminal yang sebenarnya ada wacana gender di dalamnya menjadi hanya berita kriminal biasa (Patria, 2019).

Pada penelitian ini berita kriminalitas yang menjadi fokus adalah Promosi judi online yang dilakukan oleh para artis Indonesia merupakan berita kriminalitas, dikarenakan judi termasuk pelanggaran hukum di Indonesia dengan pasal yang sudah ditentukan.

2.2.4.2 Nilai Berita

Berita merupakan suatu laporan yang berisi informasi mengenai sesuatu yang baru, atau sedang terjadi. Berita bisa disampaikan dalam bentuk cetak, siaran, internet atau dari mulut ke mulut. Berita sudah menjadi sebuah kebutuhan bagi masyarakat luas. Namun tidak semua informasi mengenai sesuatu yang terjadi di dunia ini layak diangkat menjadi sebuah berita. Ada nilai – nilai tertentu yang harus dipenuhi agar sebuah berita dianggap penting untuk disiarkan melalui media massa.

1. **Magnitude**

Luasnya pengaruh suatu berita bagi masyarakat (Magnitude) menentukan apakah berita bernilai atau tidak. Contohnya berita tentang gempa bumi di Aceh akan lebih bernilai daripada berita kecelakaan motor di jalan raya. Sebab gempa bumi di Aceh memiliki pengaruh yang lebih luas bagi masyarakat dibandingkan sebuah kecelakaan pengendara motor biasa.

2. **Kedekatan**

Kedekatan suatu berita dengan pembacanya (Proximity) akan mempengaruhi ketertarikan masyarakat terhadap suatu berita. Ada dua macam kedekatan, yaitu kedekatan secara geografis dan kedekatan psikologis. Kedekatan geografis contohnya berita tentang kebakaran di pasar Minggu Jakarta, tentu akan lebih menarik bagi orang-orang yang tinggal di Jakarta daripada bagi penduduk pulau Sumatra. Pendekatan Psikologis contohnya, berita tentang pengeboman gereja yang akan lebih menarik perhatian penganut agama Kristen.

3. **Aktual**

Keaktualan sebuah berita sangat penting. Berita akan jauh lebih menarik perhatian masyarakat ketika berita tersebut masih hangat dibicarakan, belum lama/ sedang terjadi. Semakin aktual sebuah berita, semakin tinggi pula nilai berita tersebut. Terdapat tiga kategori aktual, yaitu aktual kalender, aktual waktu dan aktual masalah. Aktual kalender contohnya berita tentang peringatan hari Kartini, atau peringatan Kemerdekaan pada tanggal Agustus. Aktual waktu contohnya berita quick count hasil pemilihan presiden. Berita tersebut tidak akan menarik lagi ketika presiden telah terpilih. Peristiwa yang terjadi bulan lalu tentu juga akan kalah menarik

dibanding peristiwa yang tengah terjadi hari ini. Aktual masalah contohnya berita tentang pembunuhan, selama pelaku belum terungkap dan kasusnya belum tuntas, berita yang berkaitan dengan hal ini masih bernilai tinggi sebab masih hangat dibicarakan.

4. **Dampak**

Seberapa besar dampak (impact) suatu kejadian; seberapa banyak orang yang terkena dampak, seberapa luas, seberapa lama pula dampak tersebut dirasakan. Semakin besar dampak dari suatu peristiwa, maka akan semakin tinggi pula nilai beritanya. Contohnya berita mengenai bom Bali, menarik banyak perhatian seluruh dunia dalam jangka waktu cukup lama diwaktu lalu. Sebab dampaknya sangat besar, menimbulkan kekhawatiran akan keamanan dari serangan teroris, terutama di Indonesia. Hingga untuk beberapa waktu jumlah wisatawan mancanegara yang berlibur ke Bali turun drastis.

5. **Keluarbiasaan**

Sesuatu yang unik, aneh dan tidak biasa (unusualness) tentu akan lebih menarik banyak perhatian dibanding hal yang umum terjadi. Keluarbiasaan suatu kejadian dapat dilihat dari aspek lokasi, waktu terjadinya, dan dampak yang ditimbulkannya. Contoh aspek lokasi, pohon sakura yang berbunga di Indonesia akan lebih menarik dari pada pohon sakura di Jepang. Dari segi waktu terjadi, contohnya pohon mangga yang berbuah sepanjang tahun akan lebih menarik daripada pohon mangga yang hanya berbuah pada musimnya saja. Contoh lain misalnya berita mengenai fenomena Gerhana Matahari Total, penemuan kota tua, atau ular berkepala Sembilan.

6. **Ketokohan**

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. Contohnya berita tentang kunjungan Raja Arab Saudi bersama pangeran-pangerannya ke Indonesia yang cukup membuat heboh. Hal tersebut tidak akan terjadi jika yang datang hanya warga biasa dari Arab Saudi. Berita mengenai tindakan seseorang yang dianggap sebagai

pahlawan juga memiliki nilai tinggi, misalnya berita penyelamatan seorang anak yang terjebak dalam kebakaran oleh seorang pemadam kebakaran.

7. **Kemanusiaan**

Berita mengenai kemanusiaan selalu menimbulkan ketertarikan masyarakat (human interest). Berita dengan nilai kemanusiaan mampu menyentuh perasaan pembacanya. Nilai kemanusiaan biasanya terletak pada perbedaan dari seorang individu atau kelompok individu dibandingkan masyarakat umum. Contoh berita dengan nilai kemanusiaan adalah berita mengenai perjuangan seorang anak warga Palestina di jalur Gaza dalam mempertahankan hidupnya ditengah infansi militer dari Israel.

8. **Konflik**

Konflik selalu terjadi dalam kehidupan manusia. Konflik merupakan sumber berita yang tak pernah ada habisnya. Contohnya konflik antara artis Mulan Jamela dan Maia mantan istri Ahmad Dhani, berita tentang Mulan Jamela selalu menarik perhatian para hatersnya. Atau berita mengenai konflik antara Indonesia dan China di perairan Natuna, akan terus menarik selama putusan pengadilan Internasional belum disetujui kedua belah pihak.

9. **Kejutan**

Peristiwa yang mengejutkan, yang tidak disangka – sangka akan terjadi (suprising) merupakan sebuah berita yang bernilai. Contohnya mengenai kemenangan Timnas Bridge Indonesia Indonesia di CCBA Open Team di Tiongkok pada 16-19 April 2016 lalu. Atau kemenangan pelajar Indonesia dalam Olimpiade Matematika Internasional.

10. **Sex**

Sex adalah berita dalam dunia jurnalistik (sex is news). Segala sesuatu yang berhubungan dengan sex mampu menarik perhatian orang banyak. Contohnya berita perselingkuhan pejabat dengan seorang artis, atau berita tentang terjadinya pelecehan seksual pada murid di sebuah Sekolah Dasar, atau tindakan asusila lainnya

11. **Informasi**

Informasi dalam berita sangat penting, berita harus memberikan informasi yang jelas dan dapat dipercaya bagi pembacanya. Informasi dapat

menghilangkan ketidakpastian yang terjadi di masyarakat. Contohnya informasi mengenai naiknya tarif listrik bagi pelanggan listrik 900 Va 21 karena subsidiya dicabut pemerintah dalam tiga tahap mulai tahun 2017. Atau informasi mengenai besaran suatu gempa, dan dampak yang ditimbulkannya.

Peneliti mengambil konsep nilai berita Ketokohan dikarenakan penelitian yang dilakukan pada peneliti terfokus pada ketokohan atau artis yang mempromosikan judi online di Indonesia.

2.2.5 Konstruksi Realitas Sosial

Istilah konstruksi realitas sosial pertama kali dikenalkan oleh Peter L. Berger dan Thomas Luckmann melalui bukunya *The Social Construction of Reality : A Treatise in the Sociology of Knowledge* yang memiliki akar dari fenomenologi dan interaksi simbolik

Menurut Laura Christina Luzar dari Universitas Binus dalam proses Konstruksi Sosial atas Realitas (*Social Construction of Reality*) didefinisikan sebagai tahapan sosial melalui tindakan dan interaksi dimana individu atau sekelompok individu, menciptakan secara terus-menerus suatu realitas yang dimiliki dan dialami bersama secara subjektif. Teori ini berakar pada paradigma konstruktivis yang melihat realitas sosial sebagai konstruksi sosial yang diciptakan oleh individu, yang merupakan manusia bebas. Individu menjadi penentu dalam dunia sosial yang dikonstruksi berdasarkan kehendaknya, yang dalam banyak hal memiliki kebebasan untuk bertindak di luar batas kontrol struktur dan pranata sosialnya, (Syarifudin, 2019)

Dalam proses sosial, manusia dipandang sebagai pencipta realitas sosial yang relatif bebas di dalam dunia sosialnya. Menurut Berger & Luckman, terdapat 3 (tiga) bentuk realitas sosial, antara lain:

1. Realitas Sosial Eksternalisasi

Merupakan suatu kompleksitas definisi realitas (termasuk ideologi dan keyakinan) gejala-gejala sosial, seperti tindakan dan tingkah laku yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari dan sering dihadapi oleh individu sebagai fakta

2. Realitas Sosial Objektifikasi

Merupakan ekspresi bentuk-bentuk simbolik dari realitas objektif, yang umumnya diketahui oleh khalayak dalam bentuk karya seni, fiksi serta berita-berita di media.

3. Realitas Sosial Internalisasi

Realitas sosial pada individu, yang berasal dari realitas sosial objektif dan realitas sosial simbolik, merupakan konstruksi definisi realitas yang dimiliki individu dan dikonstruksi melalui proses internalisasi. Atau bisa disebut dengan bagaimana orang menyerap apa yang mereka lihat.

Konstruksi realitas sosial atau disebut juga konstruksionisme sosial adalah teori pengetahuan dalam sosiologi dan teori komunikasi yang menekankan pada pemahaman dunia sebagai hasil konstruksi bersama yang membentuk dasar asumsi bersama tentang realitas yang dikenal sebagai tulpa. Inti dari teori konstruksi realitas sosial adalah bahwa manusia merasionalisasikan pengalamannya dengan menciptakan berbagai model dunia sosial dan menginterpretasikannya secara bersama-sama melalui bahasa sebagai alat komunikasi.

Peneliti mengambil konsep Realitas Sosial dikarenakan realita yang terjadi pada masyarakat terkait dengan judi online dan promosi judi online yang dilakukan oleh para artis menjadi sebuah realitas sosial dengan meningkatnya jumlah pemain judi.

2.2.6 Framing

Pada dasarnya, analisis framing merupakan versi terbaru dari pendekatan analisis wacana, khususnya untuk menganalisis teks media. Mulanya, frame dimaknai sebagai struktur konseptual atau perangkat kepercayaan yang mengorganisir pandangan politik, kebijakan dan wacana, serta menyediakan kategori-kategori standar untuk mengapresiasi realitas. Konsep ini kemudian dikembangkan lebih jauh oleh Goffman pada tahun 1974 yang mengandaikan frame sebagai kepingan-kepingan perilaku (strips of behavior) yang membimbing individu dalam membaca realitas. Dalam ranah studi komunikasi, analisis framing mewakili tradisi yang mengedepankan pendekatan atau perspektif multidisipliner untuk menganalisis fenomena atau aktivitas komunikasi. Analisis framing dipakai

untuk membedah cara-cara atau ideologi media saat mengkonstruksi fakta. Analisis ini mencermati strategi seleksi, penonjolan, dan pertautan fakta ke dalam berita agar lebih bermakna, lebih menarik, lebih berarti atau lebih diingat, untuk menggiring interpretasi khalayak sesuai perspektifnya. Media framing mencerminkan produk media sekaligus produk dari para wartawannya ketika harus mengidentifikasi dan mengklarifikasi, kemudian menyampaikan informasi dan opini kepada khalayak (Anwar, 2017)

Secara luas dalam literatur komunikasi, framing digambarkan sebagai proses penyeleksian dan penyorotan aspek-aspek khusus sebuah realita oleh media. Analisis framing mewakili tradisi yang mengedepankan pendekatan atau perspektif multidisipliner untuk menganalisis fenomena atau aktivitas komunikasi. Analisis ini digunakan untuk membedah cara-cara atau ideologi media dalam mengkonstruksi fakta, menggiring interpretasi khalayak sesuai perspektifnya (Drs. Suharyo, 2021). Pada dasarnya metode yang digunakan untuk melihat gaya bercerita atau mengenai media tentang suatu peristiwa atau realitas. Analisis framing dapat digambarkan sebagai analisis untuk mengetahui bagaimana realitas (peristiwa, aktor, kelompok, atau apa saja) dibingkai oleh media. Terdapat beberapa jenis definisi terkait *framing*. Definisi tersebut disampaikan oleh beberapa ahli, yaitu :

1. Robert Entman

Framing merupakan sebuah proses seleksi yang dilihat dari berbagai aspek sebuah realitas yang memiliki peristiwa lebih menonjol dibandingkan dengan aspek lainnya dan juga informasi-informasi yang terdapat dalam sebuah konteks yang khas sehingga mendapatkan alokasi lebih besar dari sisi lainnya

2. Todd Gitlin

Framing merupakan sebuah strategi bagaimana sebuah realitas atau dunia dibentuk serta disederhanakan sedemikian rupa untuk ditayangkan kepada khalayak luas. Peristiwa-peristiwa yang ditayangkan dalam pemberitaan tersebut agar terlihat menonjol dan juga dapat menarik perhatian khalayak luas yang membacanya. Hal ini dilakukan dengan proses seleksi, penekanan, dan presentasi aspek tertentu dari sebuah realitas.

3. David Snow & Robert Benford

Framing merupakan sebuah pemberian makna untuk ditafsirkan peristiwa dari kondisi yang relevan atau saling berkaitan. *Framing* mengorganisasikan sebuah sistem kepercayaan dan mewujudkannya dalam sebuah bentuk kata-kata kunci tertentu, seperti citra tertentu, sumber informasi dalam kalimat tertentu, maupun anak kalimat.

4. Zhongdang Pan & Gerald M. Kosicki

Framing merupakan sebuah konstruksi dan pemrosesan berita. Perangkat kognisi yang digunakan dalam pengkodean informasi, sssjuga konbvensi pembentukan media.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan *framing* dengan metode analisis Zhongdang Pan dan Gerald M. Kosicki untuk mengetahui bagaimana pembingkaiian berita promosi judi online yang dilakukan oleh para artis

2.2.6.1 Metode Analisis Framing Model Zhongdang Pan dan Gerald M Kosicki

Peneliti memilih menggunakan analisis framing dari Zhongdang Pan dan Gerald M. Kosicki karena peneliti ingin mengetahui bagaimana pesan yang termuat dalam sebuah berita. Peneliti ingin mengetahui bagaimana seseorang memaknai suatu peristiwa yang dilihat dari perangkat tanda yang dimunculkan dalam teks tersebut. Selain itu model ini memiliki kemasan yang terstruktur dalam memahami sebuah pesan atau peristiwa yang ada dalam sebuah media (Humaira, 2016).

Framing Zhongdang Pan dan Gerald M. Kosicki adalah sebuah 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. Selain itu berbagai ahli juga memiliki definisi lain dari framing ini yang pada intinya memiliki titik singgung sama pada adanya sebuah pembentukan dan konstruksi media terhadap sebuah peristiwa. Dengan demikian akan ada sebuah penonjolan realitas sehingga mudah dikenal oleh khalayak.

Peneliti menggunakan metode analisis framing model Zhongdang Pan dan Gerald M.Kosicki dalam menganalisa kasus promosi judi online yang dilakukan oleh para artis di Indonesia.

2.2.7 Fenomena Judi Online Sebagai Realitas Pemberitaan

Fenomena judi daring atau online tampak semakin menjamur di tengah masyarakat Indonesia. Padahal, kecanduan judi telah dikategorikan sebagai salah satu bentuk gangguan mental yang perlu segera disembuhkan. Untuk mengatasinya, memerlukan kerja sama dari berbagai pihak mengingat modus operasi perjudian daring ini sangat "licin" sehingga sangat sulit diberantas. Saat ini, perjudian online seakan tengah tumbuh seperti jamur di musim hujan (Priambada, 2023).

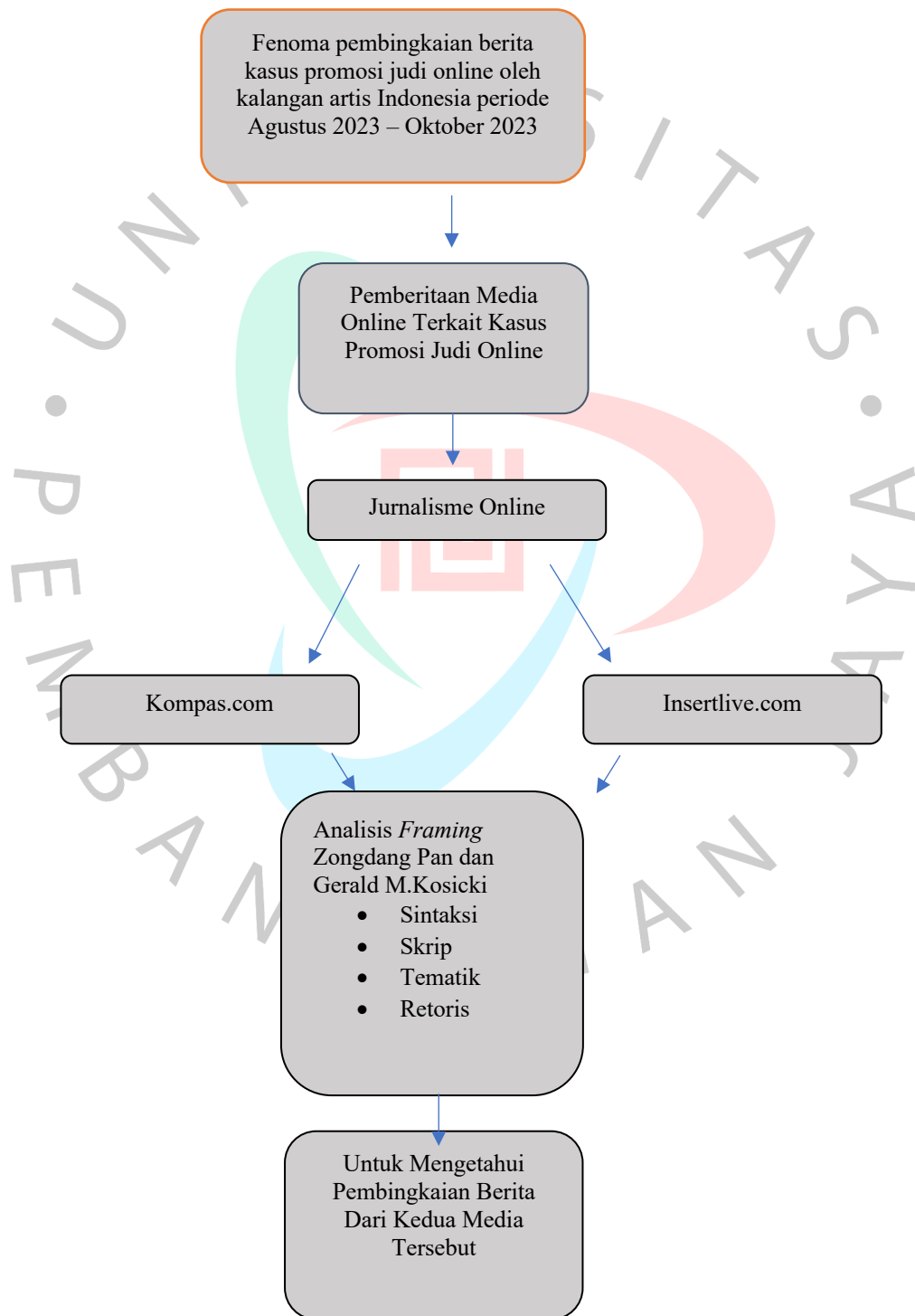
Sebagian kalangan mulai menyerukan kekhawatirannya terhadap merebaknya pengguna judi online di tengah masyarakat. Sebab, judi online ditengarai mulai menyebabkan kecanduan yang menjadi biang dari sejumlah permasalahan sosial. Menyusutnya produktivitas karena banyak waktu terbuang, terabaikannya kebutuhan primer keluarga, hingga terlilit utang merupakan sejumlah akibat kecanduan bermain judi. Pemerintah tidak tinggal diam menyikapi fenomena sosial tersebut (Priambada, 2023).

Kementerian Komunikasi dan Informatika menyatakan telah memutus akses 886.719 konten perjudian online dari Juni 2018 hingga 7 Agustus 2023. Tindakan pemblokiran situs ini dilakukan sesuai Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 yang telah diubah melalui UU No 19/2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) beserta peraturan pelaksanaannya (Priambada, 2023).

Usaha pemerintah itu sejatinya adalah bagian dari jalan panjang pemberantasan perjudian di Indonesia yang sudah berlangsung selama setengah abad. Sejak 1974, Pemerintah Indonesia telah menetapkan bahwa segala bentuk perjudian merupakan tindak pidana kejahatan melalui Undang-Undang No 7/1974 tentang Penertiban Perjudian. Adapun perjudian dipahami sebagai segala bentuk permainan atau ketangkasan yang menggunakan taruhan uang/barang, di mana kesempatan untuk menjadi pemenang bergantung pada keberuntungan belaka (Priambada, 2023).

Peneliti mengambil fenomena judi online dengan fokus penelitian pada promosi judi online oleh artis dengan media online Kompas dan Insertlive untuk dilakukan penelitian menggunakan framing model zongdang pan dan gerald m kosicki.

2.3 Kerangka Berpikir



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

Kerangka Berpikir pada penelitian ini didasari atau diawali dengan fenomena pemberitaan kasus judi online pada periode Agustus 2023 sampai dengan Oktober 2023. Lalu turun menjadi pemberitaan media online terkait kasus judi online yang sedang marak di kalangan artis, dengan perbandingan media online Kompas.com dan Insertlive.com. Dianalisa dengan menggunakan Analisis framing Zhongdang Pan dan Gerald M.Kosicki untuk mengetahui pembingkaiian dari kedua media tersebut. Zhongdang Pan and Gerald M. Kosicki mendefinisikan framing sebagai strategi komunikasi dalam memproses berita. Perangkat kognisi yang digunakan dalam mengkode informasi, menafsirkan peristiwa, dihubungkan dengan rutinitas konvensi pembentukan berita. Dalam framing model Zhongdang Pan dan Gerald Kosicki, unit pengamatan terhadap teks nya lebih komprehensif dan memadai, karena selain meliputi seluruh aspek yang terdapat dalam teks (kata, kalimat, parafrase, label, ungkapan), perangkat tersebut juga mempertimbangkan bagaimana seorang penulis berita, wartawan berita serta editor berita dalam melakukan pengeditan pada isi dari berita secara detail dari berbagai struktur (Sidik,2016).