

STUDI FRAMING MEDIA DARING KOMPAS.COM DAN TRIBUNNEWS.COM TERHADAP PEMBERITAAN KASUS PROMOSI JUDI ONLINE OLEH GUNAWAN SADBOR

Suroto^{1*}, Eceh Trisna Ayuh²

¹²Universitas Muhammadiyah Bengkulu

*Surotosukarami0306@gmail.com

Abstract

The advancement of digital technology has influenced the way people consume information, including news coverage of legal and social issues in online media. One phenomenon that has attracted public attention is the case of online gambling promotion involving Gunawan Sador, a TikTok content creator. This case illustrates how the media plays a role in shaping public perception through the framing of events. This study aims to analyze and compare the framing strategies used by online media platforms Kompas.com and Tribunnews.com in reporting the case of online gambling promotion involving Gunawan Sador. The research employs a descriptive qualitative approach using Robert N. Entman's framing analysis model, which includes four analytical categories: define problems, diagnose causes, make moral judgments, and treatment recommendations. Data were collected using purposive sampling from eight news articles published by Kompas.com and Tribunnews.com in November 2024. The results show that Kompas.com emphasizes the negative impact of online gambling on society and the importance of public education, while Tribunnews.com focuses more on regulatory aspects and the need for government oversight of digital content. Both media outlets similarly frame Gunawan Sador's actions as a legal violation and a form of social irresponsibility by a public figure, but they differ in the perspectives and emphasis of the issues presented.

Keywords: Framing, Online Media, Online Gambling, Gunawan Sador, Kompas.com, Tribunnews.com

Abstrak

Perkembangan teknologi digital telah mempengaruhi pola konsumsi informasi masyarakat, termasuk dalam konteks pemberitaan kasus hukum dan sosial di media daring. Salah satu fenomena yang menjadi sorotan publik adalah kasus promosi judi online oleh Gunawan Sador, seorang konten kreator TikTok. Kasus ini menunjukkan bagaimana media turut membentuk persepsi publik melalui cara mereka membingkai sebuah peristiwa. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan membandingkan bagaimana *framing* media daring Kompas.com dan Tribunnews.com terhadap pemberitaan kasus promosi judi online yang melibatkan Gunawan Sador. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode analisis *framing model* Robert N. Entman yang meliputi empat kategori analisis: *define problems*, *diagnose causes*, *make moral judgements*, dan *treatment recommendations*. Data diperoleh melalui teknik *purposive sampling* terhadap delapan artikel berita yang diterbitkan oleh Kompas.com dan Tribunnews.com pada bulan November 2024. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Kompas.com lebih menekankan dampak negatif

judi online terhadap masyarakat dan pentingnya edukasi publik, sedangkan *Tribunnews.com* lebih menyoroti aspek regulasi serta pentingnya pengawasan pemerintah terhadap konten digital. Kedua media memiliki kesamaan dalam membingkai tindakan Gunawan Sadbor sebagai bentuk pelanggaran hukum dan ketidaktanggung jawaban sosial seorang figur publik, namun berbeda dalam sudut pandang dan penekanan isu yang diangkat.

Kata Kunci: *Framing*, Media Daring, Judi Online, Gunawan Sadbor, Kompas.com, Tribunnews.com

Pendahuluan

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 (R. N. Lestari & Achdiani, 2024; Nasution, 2017). 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.

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 (A. S. Lestari, 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 (Radjaguguk & Andriani, 2025). 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.

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. 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. Fenomena perjudian mewakili penyimpangan yang signifikan dari 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 (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 (Laras et al., 2024). 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 (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). 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 sesi 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. 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.

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 substansial, status sosial, atau kedudukan yang tinggi. Fenomena seperti itu pasti mengikis kepercayaan publik terhadap komitmen aparat penegak hukum untuk menegakkan hukum dengan imparialitas dan kesetaraan. 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 sepiantas.

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 beragam, 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 onlinenya, 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 berbasis daring di Indonesia. Media ini berada di bawah naungan PT Tribun Digital Online, yang merupakan bagian dari divisi koran daerah Kompas Gramedia (Grup Of Regional Newspaper). Tribunnews.com resmi berdiri pada 22 Maret 2010. Meskipun tergolong sebagai situs berita yang relatif baru, Tribunnews.com telah berhasil menempati posisi ketiga sebagai media daring paling populer di Indonesia, setelah 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.

Analisis *Framing* sebelumnya dimungkinkan untuk menganalisis konstruksi suatu peristiwa melalui lensa representasi media dan ideologi yang mendasarinya. Dengan demikian, konsep pembingkaiannya 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. 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)

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan membandingkan bagaimana dua media daring terkemuka di Indonesia, yaitu Kompas.com dan Tribunnews.com, membingkai pemberitaan kasus promosi judi online yang melibatkan Gunawan Sadbor sebagai tersangka.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode analisis *Framing*, bertujuan untuk mengungkap konstruksi realitas yang dibangun oleh media daring Kompas.com dan Tribunnews.com dalam memberitakan kasus promosi judi online yang melibatkan Gunawan Sadbor. Pendekatan kualitatif dipilih karena sesuai untuk menggali makna-makna simbolik, representasi sosial, serta ideologi yang melekat dalam teks media (Herdiansyah, 2014; Kasiram, 2010; Satori & Komariah, 2009; Wahab, 2014).

Model *Framing* yang digunakan dalam penelitian ini merujuk pada teori yang dikembangkan oleh Robert N. Entman, yang menitikberatkan pada empat perangkat analisis utama, yaitu: (1) *Define Problems* (Pendefinisian Masalah): Mengidentifikasi isu utama yang dikonstruksikan media sebagai suatu masalah sosial. (2) *Diagnose Causes* (Diagnosa Penyebab): Menelaah aktor atau kondisi yang dianggap sebagai penyebab dari masalah tersebut. (3) *Make Moral Judgements* (Penilaian Moral): Mengevaluasi dimensi etis atau moral yang diimplikasikan oleh media terhadap isu yang diberitakan. (4) *Treatment Recommendations* (Rekomendasi Solusi): Mengidentifikasi solusi atau kebijakan yang direkomendasikan oleh media dalam pemberitaan.

Sumber data dalam penelitian ini adalah berita daring yang diambil dari dua portal berita nasional, yaitu Kompas.com dan Tribunnews.com, yang secara eksplisit membahas kasus promosi judi online oleh Gunawan Sadbor. Pemilihan data dilakukan dengan teknik *purposive sampling*, yaitu memilih delapan artikel berita yang dianggap paling relevan dan representatif terhadap kasus yang diteliti masing-masing empat artikel dari setiap media. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui dokumentasi, yakni dengan mengumpulkan, menyimpan, dan mengorganisasi teks berita dari kedua media daring yang dipublikasikan selama bulan November 2024, yakni saat kasus tersebut mendapat sorotan publik. Analisis data dilakukan dengan menggunakan metode analisis isi kualitatif berbasis *Framing* Entman. Proses analisis dilakukan secara sistematis dengan memetakan struktur pemberitaan berdasarkan keempat elemen *Framing*. Peneliti kemudian melakukan interpretasi terhadap cara media membingkai isu, menentukan fokus naratif, serta mengungkap pesan ideologis yang terkandung dalam setiap konstruksi berita (Lubis, 2018; Muhyi, 2018; Nisma Iriani et al., 2022).

Hasil dan Pembahasan

Temuan yang diperoleh dari penyelidikan ini didasarkan pada pemeriksaan data yang berasal dari situs berita daring Kompas.com dan Tribunnews.com mengenai kegiatan promosi Gunawan Sadbor di ranah perjudian online. Para sarjana bermaksud meneliti total delapan artikel berita dari masing-masing platform digital ini, khususnya terdiri dari empat artikel dari Kompas.com dan empat artikel dari Tribunnews.com. Pemilihan item berita dilakukan dengan menggunakan metodologi *Purposive Sampling*. Melalui analisis artikel berita yang dipilih dari masing-masing media digital, para peneliti bertujuan untuk menjelaskan perbedaan dalam pembingkai berita yang berkaitan dengan kasus promosi perjudian online Gunawan Sadbor sebagaimana ditafsirkan melalui kerangka Analisis *Framing* menurut Robert N. Entman menjadi landasan dalam penelitian ini. Selanjutnya peneliti akan secara sistematis membagi analisis sesuai dengan komponen pembingkai yang digambarkan oleh Robert N. Entman, sehingga memfasilitasi derivasi kesimpulan komprehensif dari analisis cara media membingkai yang dilakukan peneliti. Artikel berita yang menjadi sasaran analisis dari media online Kompas.com dan Tribunnews.com mengenai kasus promosi perjudian online Gunawan Sadbor pada November 2024 disebutkan sebagai berikut:

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

1. *Define Problems*, (Pendefinisian Masalah)

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

2. *Diagnose Cause*, (Sumber Masalah)

Hasil analisis menunjukkan bahwa sumber masalah dari kasus Gunawan Sadbor ini dikarenakan penggunaan media sosial khususnya media sosial Tiktok, dan kurangnya pemahaman Gunawan Sadbor sebagai seorang influencer terhadap dampak dari suatu promosi ilegal seperti judi online.

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

Hasil analisis, yaitu Nilai moral yang di bingkai oleh Kompas.com dalam berita ini yaitu Gunawan Sadbor sebagai seorang influencer memiliki tanggung jawab moral untuk tidak menyebarkan suatu konten ilegal yang dapat merugikan atau menyesatkan pengikutnya seperti mempromosikan

situs judi online. Dalam kasus Gunawan Sadbor bentuk promosi yang dilakukan yaitu melalui live di media sosial TikTok.

4. *Treatment Recommendation* (Menekankan Penyelesaian)

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

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

1. *Define problems* (Pendefinisian Masalah)

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

2. *Diagnose Causes* (Sumber Masalah)

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

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

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

4. *Treatment Recommendation* (Menekankan Penyelesaian)

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

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

1. *Define Problems* (Pendefinisian Masalah)

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

2. *Diagnose Causes* (Sumber Masalah)

Hasil analisis sumber masalah dalam kasus ini, yaitu Gunawan Sadbor beserta Rekan- Nya di jadikan tersangka karena disebut mempromosikan platform judi online Flokitoto saat melakukan siaran langsung dengan melalui akun TikTok @sadbros86 milik Gunawan Sadbor itu sendiri, dan kasus ini menjadi sebuah perbincangan publik. Warganet, termasuk di media sosial X, mempertanyakan tindakan cepat polisi dalam menangkap Gunawan menimbulkan kesan adanya pembiaran terhadap sejumlah selebritas ternama yang diketahui juga pernah terlibat dalam promosi judi online.

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

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

4. *Treatment Recommendation* (Menekankan Penyelesaian)

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

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

1. *Define Problems* (Pendefinisian Masalah)

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

2. *Diagnose Causes* (Sumber Masalah)

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

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

Hasil analisis, Nilai moral yang dibingkai oleh Kompas.com Menunjukkan bahwa *influencer* memiliki sebuah tanggung jawab untuk memastikan bahwa konten yang mereka lakukan tidak merugikan audiens serta menghindari promosi ilegal seperti perjudian online.

4. *Treatment Recommendation* (Menekankan Penyelesaian)

Hasil analisis, penyelesaian masalah dalam kasus ini, yaitu pemerintah harus memperkuat regulasi terhadap perjudian online dan memastikan bahwa penegakan hukum yang konsisten terhadap promosi ilegal ini, serta memberikan edukasi terhadap *influencer* mengenai dampak negatif promosi judi online dan pentingnya sebuah tanggung jawab sosial mereka.

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

1. *Define Problems* (Pendefinsian Masalah)

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

2. *Diagnose Causes* (Sumber Masalah)

Hasil analisis, sumber masalah dalam kasus ini, yaitu masih minimnya suatu kontrol terhadap konten yang dipublikasikan ke salah satu media sosial

seperti Tiktok dan juga keinginan suatu individu untuk mendapatkan sebuah keuntungan dengan melakukan promosi ilegal seperti judi online.

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

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

4. *Treatment Recommendation* (Menekankan Penyelesaian)

Hasil analisis, penyelesaian masalah dalam kasus ini, yaitu bagi pihak yang berwenang dalam menghadapi kasus promosi ilegal seperti perjudian, untuk lebih meningkatkan pengawasan serta regulasi terhadap konten yang dipublikasikan di media sosial salah satunya media sosial Tiktok.

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

1. *Define Problems* (Pendefinisian Masalah)

Hasil analisis, permasalahan dalam kasus ini, yaitu Gunawan Sadbor merupakan seorang Tiktoker yang berasal dari sukabumi, jawa barat diduga terlibat dalam melakukan promosi situs judi online dengan melalui live streaming di akun TikTol nya. Disaat mereka siaran langsung ditemukan adanya pemberian Gift dari akun yang terkait dengan situs judi online, disertai dengan ucapan berupa bentuk promosi judi online.

2. *Diagnose Causes* (Sumber Masalah)

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

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

Hasil analisis, Nilai moral yang dibingkai oleh media Tribunnews.com dalam kasus ini, yaitu tindakan promosi judi online melalui media sosial seperti Tiktok dapat melanggar hukum, dikarenakan perjudian memberikan dampak buruk terhadap masyarakat. Sebagai salah satu figur publik, Gunawan sadbor harus lebih berhati-hati dalam mengelola konten-konten yang dilakukannya agar dapat menghindari penyalahgunaan oleh pihak ketiga.

4. *Treatment Recommendation* (Menekankan Penyelesaian)

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

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

1. *Define Problems* (Pendefinisian Masalah)

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

2. *Diagnose Causes* (Sumber Masalah)

Hasil analisis, sumber masalah dalam kasus ini, yaitu Kurangnya perhatian Gunawan Sadbor saat menggunakan popularitas media Tiktok sebagai penarik perhatian dari penonton, namun Gunawan Sadbor dan teman-temannya dianggap menyalahgunakan media Tiktok untuk melakukan kegiatan ilegal seperti mempromosikan situs judi online. Dalam pelaksanaan siaran langsung, mereka kesulitan untuk mengontrol sehingga memungkinkan masuknya akun-akun yang dapat mempromosikan situs judi online tanpa sepengetahuan Gunawan Sadbor itu sendiri.

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

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

4. *Treatment Recommendation* (Menekankan Penyelesaian)

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

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

1. *Define Problems* (Pendefinisian Masalah)

Hasil analisis, Permasalahan dalam kasus ini, yaitu di saat siaran langsung, mereka disebutkan mengiklankan serta menginformasikan kepada penonton untuk mengakses situs judi online yang bersumber dari akun pemberi Gift kepada Gunawan Sadbor saat siaran langsung. Sebagai akibat dari perbuatannya Gunawan Sadbor beserta rekannya, Merujuk pada pasal 45 ayat 3 juncto Pasal 27 ayat 2 Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang perubahan kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, serta Pasal 55 ayat 1 ke-1 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP), pelanggaran tersebut dapat dikenai ancaman hukuman penjara 10 tahun dan denda maksimal sebesar Rp 10 Miliar.

2. *Diagnose Causes* (Sumber Masalah)

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

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

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

4. *Treatment Recommendation* (Menekankan Penyelesaian)

Hasil analisis, penyelesaian masalah dalam kasus ini, yaitu pihak yang berwenang harus memastikan bahwa semua individu yang terlibat dalam kasus promosi judi online, tanpa memandang status sosial diproses secara hukum sesuai dengan peraturan yang berlaku, karena hal ini penting untuk menegakkan suatu keadilan terhadap kasus yang sama.

Di bawah ini peneliti telah melakukan perbandingan penelitian sebelumnya dengan penelitian saat ini yang telah dirujuk oleh para peneliti: Penelitian yang dilakukan oleh Siti Aisyah (2024) berjudul Analisis *Framing* Robert N.Entman dalam pelaporan konflik Palestina-Israel di Kompas.com Media Online Edisi 7-9 Oktober 2023 menggunakan pendekatan analisis *Framing* yang dikembangkan oleh Robert N. Entman. Pendekatan ini diterapkan dalam kerangka metodologi

penelitian kualitatif untuk mengkaji bagaimana media membingkai informasi terkait konflik tersebut. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meneliti mekanisme pembingkai yang digunakan dalam liputan konflik Palestina-Israel oleh media Kompas.com. Temuan penyelidikan ini mengungkapkan bahwa Kompas.com mengkontekstualisasikan reportase konflik antara Palestina dan Israel sebagai manifestasi dari blokade Israel yang berkepanjangan yang diberlakukan di wilayah Palestina. Perselisihan yang sedang berlangsung antara kedua entitas ini telah menarik perhatian yang signifikan dari banyak berbagai negara di dunia melihat laporan kekerasan dan kematian yang terus terjadi di palestina sebagai bagaian dari narasi yang terus berulang.

Penelitian ini memiliki kesamaan dengan studi sebelumnya, yakni keduanya menerapkan model analisis *Framing* yang dikembangkan oleh Robert N. Entman, metode yang digunakan, teori, jenis pendekatan, dan media yang di jadikan sebagai objek penelitian yaitu Kompas.com. Sedangkan perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini yaitu terletak pada subjek penelitiannya. Berdasarkan hasil analisis terhadap pemberitaan di media online Kompas.com, peneliti menggunakan model analisis *Framing* yang dikembangkan oleh Robert N. Entman. Model ini mencakup empat aspek utama yaitu : *Define Problems* (Menentukan Masalah), *Diagnose Causes* (mengidentifikasi penyebab), *Make Moral Judgements* (memberi penilaian moral), dan *Treatment Remommendations* (menyusun solusi atau rekomendasi tindakan) dalam membingkai informasi tentang kasus promosi judi online Gunawan Sadbor. Aspek *Define Problems* (Pendefinisian Masalah) pada media Kompas.com mendefinisikan masalah terhadap kasus promosi judi online Gunawan Sadbor sebagai masalah yang serius dan berdampak negatif terhadap masyarakat. Aspek *Diagnose Causes* (Sumber Masalah) pada media Kompas.com menunjukkan bahwa penyebab dari kasus promosi judi online Gunawan Sadbor yaitu kurangnya kesadaran akan dampak negatif perjudian online.

Aspek *Make Moral Judgements* (Membuat Keputusan Moral) media Kompas.com menilai bahwa promosi judi online yang dilakukan oleh Gunawan Sadbor merupakan salah satu tindakan yang tidak bertanggung jawab dan memberikan dampak buruk terhadap masyarakat. Aspek *Treatment Recommendation* (Menekankan Penyelesaian) pada media online Kompas.com merekomendasikan penyelesaian bahwa pemerintah dan masyarakat harus bekerja sama untuk meningkatkan kesadaran terhadap dampak negatif dari perjudian online yang selalu meresahkan. Sedangkan, Berdasarkan hasil analisis pemberitaan di media online Tribunnews.com, peneliti menggunakan model analisis *Framing* dari Robert N. Entman yang terdiri dari empat elemen utama yaitu : *Define Problems* (Menentukan Masalah), *Diagnose Causes* (mengidentifikasi penyebab), *Make Moral Judgements* (memberi penilaian moral), dan *Treatment Remommendations* (menyusun solusi atau rekomendasi tindakan) dalam membingkai informasi tentang kasus promosi judi online Gunawan Sadbor.

Aspek Define Problems (Pendefinisian Masalah) pada media Tribunnews.com mendefinisikan kasus tersebut sebagai masalah yang menarik perhatian publik dan memerlukan investigasi lebih lanjut mengenai kasus tersebut. Aspek Diagnose Causes (Sumber Masalah) pada media Tribunnews.com menunjukkan bahwa penyebab kasus tersebut yaitu kurangnya regulasi yang efektif dalam mengawasi masuknya akun yang mempromosikan situs judi online. Aspek Make Moral Judgements (Membuat Keputusan Moral) pada media Tribunnews.com menilai bahwa promosi judi online Gunawan Sadbor dapat mempengaruhi opini publik dan membentuk persepsi tentang kasus Gunawan Sadbor dan judi online secara umum. Aspek Treatment Recommendation (Menekankan Penyelesaian) pada media Tribunnews.com merekomendasikan penyelesaian bahwa pemerintah harus lebih meningkatkan regulasi dan pengawasan terhadap kasus-kasus ilegal yang memberikan dampak negatif terhadap masyarakat seperti promosi judi online.

Dengan demikian, hasil dari melalui pendekatan analisis *Framing* Robert N. Entman, terlihat bahwa Kompas.com dan Tribunnews.com menyajikan informasi terkait kasus Gunawan Sadbor dengan sudut pandang yang berbeda dalam 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.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti mengenai kasus promosi judi online dengan menggunakan analisis *Framing* model Robert N. Entman dengan 4 aspek, yaitu Define Problems, Diagnose Causes, Make Moral Judgements, dan Treatment Recommendation,, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut : Kompas.com lebih menonjolkan isu berita kasus promosi judi online Gunawan Sadbor sebagai masalah yang serius dan memberikan dampak negatif terhadap masyarakat serta dapat meningkatkan kesadaran publik akan bahaya judi online. Tribunnews.com menonjolkan isu berita kasus promosi judi online Gunawan Sadbor sebagai kasus yang menarik perhatian publik dan memerlukan investigasi lebih lanjut serta lebih memfokuskan pada regulasi dan pengawasan yang dapat memberikan informasi secara detail tentang upaya pencegahan kasus judi online.

Daftar Pustaka

- Angellina, P., & Prasetyo, B. (2025). *Pertanggungjawaban Pidana Terhadap Pelaku yang Mempromosikan Judi Online*. 7(2), 946–952. <https://doi.org/10.38035/rrj.v7i2.1395>
- Esa, M., Vanti, D., & Maryaningsih, V. O. (2024). *Analisis Framing Pemberitaan Program Makan Gratis Prabowo Subianto Di Media Online*. 11(1), 427–436. <https://jurnal.unived.ac.id/index.php/prof/article/view/6396>
- Fenomena Judi Online: Hukum & Masyarakat. (2022). *Fenomena Judi Online: Hukum & Masyarakat*. *Widya Yuridika: Jurnal Hukum*, 5(2), 345–362. <https://doi.org/10.31328/wy.v5i2.3572>
- Herdiansyah, H. (2014). *Metodologi penelitian kualitatif untuk ilmu-ilmu sosial*. https://siper.mmtc.ac.id/index.php?p=show_detail&id=4409&keywords=
- Hopipah, N., Setiawan, H., & Karawang, S. (2022). *Analisis Framing Pemberitaan Jabar Siaga Satu Rawan Bencana Alam pada Media Online Detik. Com dan Kompas. Com*. 6, 3940–3948. <https://doi.org/10.31004/jptam.v6i1.3478>
- Jainah, Z. O., Meidiansyah, D., Dermawan, A., Ferhan, D. T., & Weliyansyah, G. (2023). *Mempromosikan Situs Judi Online Berdasarkan*. *Jurnal Ilmu Hukum Prima*, 6(1), 123–129. <https://ejournal.penerbitjurnal.com/index.php/hukum/article/view/76>
- Kasiram, M. (2010). *Metodologi penelitian: Kualitatif–kuantitatif*. Uin-Maliki Press. <http://repository.uin-malang.ac.id/1621/>
- Laras, A., Salvabillah, N., Caroline, C., Delas, J., Dinda, F., & Finanto, M. (2024). *Analisis Dampak Judi Online di Indonesia*. *Concept: Journal of Social Humanities and Education*, 3(2), 320–331. <https://doi.org/10.55606/concept.v3i2.1304>
- Lestari, A. S. (2023). *Narasi dan Literasi Media*. PT. RajaGrafindo Persada-Rajawali Pers.
- Lestari, R. N., & Achdiani, Y. (2024). *Pengaruh Globalisasi Terhadap Gaya Hidup Individualisme Masyarakat Modern*. *Sosietas: Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 14(2), 117–128. <https://doi.org/10.17509/sosietas.v14i2.70149>
- Lubis, M. S. (2018). *Metodologi penelitian*. Deepublish.
- Muhyi, M. (2018). *Metodologi penelitian*. Adi Buana University Press.
- Nasution, R. D. (2017). *Effect of the development of communication information technology on local cultural existence*. *Jurnal Penelitian Komunikasi Dan Opini Publik*, 21(1). <https://jkd.komdigi.go.id/index.php/jpkop/article/view/981>
- Nisma Iriani, S. E., Dewi, G. A. K. R. S., Sudjud, S., Talli, A. S. D., MM, S., Surianti, S. P., Adm, M., Setyowati, R. D. N., Lisarani, V., & MM, A. M. (2022). *Metodologi penelitian*. Rizmedia Pustaka Indonesia.
- Radjaguguk, D. L., & Andriani, V. E. (2025). *Desain grafis sebagai media komunikasi efektif pada era digital: Tantangan dan peluang dalam dinamika digitalisasi*. *Transformasi Komunikasi Digital Menuju Indonesia Berkelanjutan: Artificial Intelligence Dan Komunikasi Digital Berkelanjutan*, 100. <https://doi.org/10.62872/sy5859>

- Satori, D., & Komariah, A. (2009). *Metodologi penelitian kualitatif*. https://opac.lib.isi.ac.id/index.php?p=show_detail&id=3186
- Suryani, L. L., Setiawan, H., & Kosicki, G. M. (2022). *Analisis Framing Berita Mengenai Kasus Pelecehan Seksual Pada Media Online Suara. Com Dan Tribun News*. 6, 3685–3693. <https://doi.org/10.31004/jptam.v6i1.3476>
- Wahab, R. (2014). *Metodologi penelitian kualitatif*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta. https://www.academia.edu/download/35843448/Intro_To_Qualitative_Research.pdf
- Wardani, A., Suprayitno, D., & Nadya Wahyuningratna, R. (2023). Framing Pemberitaan Calon Presiden pada Media Online CNNIndonesia.com dan Kompas.com. *Jurnal PIKMA : Publikasi Ilmu Komunikasi Media Dan Cinema*, 6(1), 54–79. <https://doi.org/10.24076/pikma.v6i1.1181>