



Penerapan Komunikasi Krisis Bahaya Laten Judi Online pada Sektor Keuangan Khususnya Perbankan Indonesia

INFO PENULIS

Yoseph Hari Pramono
Universitas Esa Unggul Jakarta
yoseph767676@student.esaunggul.ac.id

INFO ARTIKEL

ISSN: 2808-1307
Vol. 4, No. 2, Agustus 2024
<http://jurnal.ardenjaya.com/index.php/ajsh>

© 2024 Arden Jaya Publisher All rights reserved

Saran Penulisan Referensi:

Pramono, Y. H. (2024). Penerapan Komunikasi Krisis Bahaya Laten Judi Online pada Sektor Keuangan Khususnya Perbankan Indonesia. *Arus Jurnal Sosial dan Humaniora*, 4 (2), 664-671.

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengkaji tentang penerapan atau implementasi model komunikasi krisis untuk meningkatkan kesadaran Masyarakat atas bahaya laten judi online pada sektor keuangan khususnya perbankan. Adapun metode penelitian yang digunakan ialah kajian pustaka atau study literature. Teknik pengumpulan data yang dilaksanakan yaitu dengan kajian mendalam terhadap dokumentasi, sumber data primer dan sekunder yang ada. Sumber data primer yang diambil dalam penelitian ini yaitu artikel penelitian, buku, dan dokumen penelitian. Sedangkan sumber data sekunder, yaitu arsip dokumen, laporan kegiatan, dan dokumentasi. Berdasarkan data yang dikumpulkan, maka hasil penelitian mengungkapkan jika komunikasi krisis dapat menjadi salah satu strategi yang digunakan untuk peningkatan kesadaran akan bahaya laten judi online di lingkungan Masyarakat. Dengan adanya prinsip komunikasi yang khusus, juga gabungan dari pesan instruktif dan penyesuaian, maka implementasi model komunikasi krisis situasional dapat dimanfaatkan secara maksimal.

Kata Kunci: Komunikasi Krisis, Judi Online, Sektor Keuangan

Abstract

The aim of this research is to examine the application or implementation of the crisis communication model to increase public awareness of the latent dangers of online gambling in the financial sector, especially banking. The research method used is literature review. The data collection technique used was an in-depth study of existing documentation, primary and secondary data sources. Primary data sources taken in this research are research articles, books and research documents. Meanwhile, secondary data sources are document archives, activity reports and documentation. Based on the data collected, the research results reveal that crisis communication can be one of the strategies used to increase awareness of the latent dangers of online gambling in the community. With specific communication principles, as well as a combination of instructive and adaptive messages, the implementation of the situational crisis communication model can be utilized optimally.

Keywords: Crisis Communication, Online Gambling, Financial Sector

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital yang semakin meningkat dari waktu ke waktu, secara nyata telah memperluas terjadinya perubahan pada berbagai aspek kehidupan maupun aktivitas manusia. Penggunaan teknologi digital yang sejatinya dapat memberikan keuntungan terhadap beberapa instansi pemerintah maupun swasta karena dapat dijadikan sebagai media yang efektif dalam kegiatan penyebaran informasi, kini juga menghadirkan beberapa perubahan negatif yang dapat merugikan berbagai sektor yang ada (Jayus, 2023). Beberapa dampak negatif yang disebabkan oleh disrupsi digital adalah meningkatnya ancaman terhadap aspek sosial dan sektor keuangan.

Kejahatan seperti pemerkosaan, pembunuhan, juga krisis moral seperti pertengkaran, pencurian, dan perjudian kini semakin marak dilakukan (Nuraeni dkk., 2023). Sejalan dengan penjelasan tersebut, penelitian (Sari & Rambe, 2024) mengungkapkan bahwa pengaruh globalisasi dan perkembangan teknologi digital dapat menyebabkan krisis moral yang telah melanda Indonesia sejak dulu kian meningkat dan menimbulkan krisis etika yang lebih parah pada pergantian milenium saat ini. Apabila kondisi ini tidak dapat teratasi, maka perubahan sosial dan tingkat kejahatan yang lebih serius kemungkinan besar tidak dapat terhindarkan di masa depan.

Dalam penelitiannya, (Alamsyah dkk., 2024) mengungkapkan bahwa untuk menghadapi transformasi teknologi digital dan dinamika kehidupan modern yang ada, dibutuhkan suatu usaha yang seimbang antara pengguna teknologi dengan kemauannya untuk mempertahankan nilai-nilai pribadi, etika, dan cara penyampaian informasi. Selain itu, pemahaman yang mendalam terhadap potensi negatif juga resiko dalam penggunaan teknologi digital serta media sosial harus ditingkatkan. Hal ini penting, agar Masyarakat dapat mengambil manfaat yang maksimal dari kemajuan dan bukan sebaliknya, yaitu mendapatkan pengaruh negatif serta terjebak pada aktivitas yang merugikan, seperti kejahatan digital, judi dan pinjaman *online*.

Judi diartikan sebagai aktivitas bertaruh uang serta barang berharga yang dilakukan oleh seseorang pada suatu hasil yang tidak pasti, acak, dan kebetulan. Seseorang yang bermain judi baik *online* atau tidak, mengandalkan harapan agar memperoleh keuntungan dari taruhan yang dilakukan. Adapun bentuk dari praktik ini memiliki banyak jenis, mulai dari taruhan olaharga, lotre, permainan kartu, hingga mesin slot yang marak dimainkan sekarang. Judi adalah aktivitas yang kontroversial karena memiliki dampak kerugian secara finansial juga menyebabkan kecanduan. Selain itu, dalam konteks hukum Islam yang ada di Indonesia, judi termasuk dalam kategori kegiatan yang dilarang dan dihukumi haram (Hidayah dkk., 2024).

Menurut perhitungan utilitarianisme, seorang penjudi akan rugi dalam hal intensitas kesenangan karena jika menang, semua kebahagiaan yang dirasakan bersifat sementara. Selain itu, probabilitas menang yang kecil dan ketidaktepatan waktu dapat membuat kepuasan yang dirasakan tidak berdampak signifikan terhadap aspek vital kehidupan. Oleh karena itu, judi tetap bersifat merugikan (Marsela dkk., 2023).

Dalam penelitian yang dilakukan oleh (Ginting & Ginting, 2023), diketahui bahwa faktor penyebab seseorang menjadi pecandu judi *online* dibagi menjadi dua, yaitu internal dan eksternal. Secara internal, adanya ketidaksanggupan untuk menyerap nilai dan norma yang berlaku dalam Masyarakat dapat memicu seseorang melakukan judi. Sedangkan dalam faktor eksternal, pengaruh lingkungan sekitar, persoalan ekonomi, juga kemajuan teknologi dapat menjadi aspek yang mendorong seseorang untuk melakukan aktivitas terlarang ini.

Dilansir dari artikel yang dimuat dalam laman *website news.solopos.com*, menyebutkan bahwa selain *cybercrime*, fenomena judi *online* memang sedang ramai diperbincangkan di Indonesia. Mengutip pada wawancara yang dilakukan oleh media bersama Menteri Komunikasi dan Informatika (Kominfo) Budi Arie Setiadi, disampaikan bahwa fenomena judi *online* yang ada di Indonesia kian meningkat pesat sejak tahun 2017 silam. Hingga tahun 2024, jumlah dari pemain judi *online* yang ada di Indonesia telah menembus angka 2,7 juta orang. Adapun pelaku kegiatan ini, didominasi oleh para anak muda yang berada di rata-rata usia 17 hingga 20 tahun, lalu pria dewasa, dan Ibu Rumah Tangga (Sushmita, 2024). Artikel yang dipublikasikan oleh (Addiyansyah & Rofi'ah, 2023), menjelaskan bahwa remaja adalah pihak yang kini banyak terlibat judi *online*. Faktor ekonomi dan adanya keinginan untuk memperoleh keuntungan menjadi penyebab yang mendasari perilaku tersebut.

Mengacu pada laporan yang dimuat oleh *liputan6.com*, disampaikan bahwa menurut Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) Indonesia, angka perputaran dari transaksi judi *online* dapat terus terjadi dikarenakan partisipasi Masyarakat yang kian besar. Hal ini terbukti melalui data yang ada, di mana sebanyak 2.190.447 masyarakat yang menjadi pelaku

judi *online* berasal dari berbagai kalangan, mulai dari buruh, ibu rumah tangga, pegawai swasta, bahkan pelajar dan petani yang termasuk dalam golongan warga berpenghasilan rendah, yakni dengan nominal 100 ribu perhari (Kencana, 2023).

Kegiatan judi, secara *online* atau *offline*, keduanya dapat berdampak signifikan terhadap pekerjaan yang dilakukan oleh pelakunya. Judi dapat melemahkan nilai-nilai sosial yang dimiliki, kemudian menyebabkan kerugian finansial dan ketidakmampuan mengelola harta kekayaan yang ada (Aulia & Yusuf, 2024). Selain itu, para pecandu dari judi *online* seringkali tidak menaati aturan hukum dan memiliki kesadaran yang rendah untuk mengontrol sikap, sesuai dengan tanggung jawab atau peran yang dijalankan (Meswari & Ritonga, 2023).

Menurut (Bakhtiar & Adilah, 2024), peningkatan dari jumlah pelaku judi *online* yang drastis di Indonesia setiap tahunnya disebabkan oleh berbagai alasan. Selain maraknya penyebaran dari situs-situs yang memfasilitasi kegiatan ini, beberapa *influencer* yang ada di Indonesia juga teledor dan mempromosikan aktivitas judi melalui akun media sosial yang mereka miliki. Tanpa adanya kroscek terhadap situs yang melakukan kerja sama, para *influencer* ini bahkan tidak menyadari bahwa mereka telah melakukan promosi judi.

Dalam Undang-Undang, KUHP Pasal 303, dan Pasal 27 Ayat (2) UU ITE 2024, telah dengan jelas diatur tentang pelanggaran perjudian dan Judi *Online*. Kedua pasal tersebut menegaskan bahwa semua orang yang dengan atau tanpa sengaja, dan tanpa hak mendistribusikan, menstransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian, maka akan terancam hukuman berupa denda hingga 1 miliar rupiah dan maksimal penjara selama 6 tahun. Pelaku yang dimaksud dalam kedua pasal di atas tentu tidak hanya meliputi para pengguna situs, tapi juga meliputi *influencer*, dan bahkan bandar yang terlibat.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Elvia dkk., 2023), dikatakan jika saat ini dibutuhkan upaya krisis yang tepat untuk menghadapi tantangan dan ancaman perjudian *online*. Kebijakan publik yang diambil oleh pemerintah harus mampu mengadopsi pendekatan yang komprehensif dan proaktif dalam mencegah partisipasi Masyarakat di kegiatan tersebut. Pemerintah harus meregulasi dengan ketat seluruh aktivitas transaksi keuangan perjudian, membekukan rekening bank, lalu melakukan pemblokiran dan pembatasan akses pada situs yang beredar. Selain itu, kampanye dan edukasi mengenai dampak negatif perjudian *online* harus dilakukan dengan melibatkan berbagai industri, seperti teknologi digital, perbankan, dan lembaga penegak hukum. Dengan demikian, maka kesadaran dan pemahaman Masyarakat tentang bahaya latten judi dapat meningkat dan secara mandiri menghindar.

Memperkuat pernyataan di atas, artikel yang dipublikasikan oleh *suara.com*, juga menyatakan jika sejauh ini Kominfo telah mencoba berbagai upaya untuk mengurangi dan menghentikan aktivitas judi *online*. Salah satunya dengan melakukan pemblokiran terhadap 1,6 juta konten judi. Akan tetapi, aktivitas tersebut tidak mampu membendung peningkatan jumlah pelaku aktivitas judi *online* dan harus menerapkan upaya yang lebih maksimal. Pemerintah dan Lembaga perbankan dituntut untuk saling berkoordinasi, melibatkan satuan tugas yang beragam dan mengajak Menko Polhukam untuk melakukan penegakan hukum yang komprehensif, integral, serta holistik (*Jumlah Pemain Judi Online di Indonesia Tembus 2,7 Juta Orang, Didominasi Kaum Muda*, t.t.).

Menurut (Azman dkk., 2023), beberapa langkah pencegahan partisipasi masyarakat dalam judi *online* dapat dilakukan dengan cara sinergisitas berbagai Lembaga, baik yang bekerja dalam sektor keuangan atau lainnya. Sinergisitas ini dapat diwujudkan dalam bentuk rapat koordinasi kewaspadaan dini oleh pemerintah setempat, lalu adanya fatwa dari ulama, pemblokiran *game* judi *online* oleh Kominfo, serta sosialisasi dan himbauan tentang bahaya judi *online* sebagai bentuk komunikasi efektif di era krisis moral yang terjadi.

Sejalan dengan pernyataan di atas, dalam penelitian (Wacika, 2021), disampaikan jika pelaksanaan sosialisasi dan himbauan tentang judi *online* dapat dilakukan dengan melibatkan konsep dari komunikasi krisis. Komunikasi krisis sendiri adalah proses pertukaran pesan yang di dalamnya mengandung informasi penting dan berdampak terhadap elemen internal suatu organisasi atau Masyarakat. Penerapan dari jenis komunikasi ini dapat dilakukan pada kondisi yang mendesak dengan maksud mengurangi kerugian fisik atau materil akibat krisis.

Mengkorelasikan pendapat di atas dengan konteks penelitian ini, peneliti menyadari bahwa peran dan implementasi dari komunikasi krisis kurang diterapkan dalam upaya pencegahan judi *online*. Sebagaimana di ketahui, upaya yang dilakukan untuk mencegah judi *online* selama ini seringkali berupa pemutusan akses dan pemblokiran situs pada judi *online*, selain itu, pemerintah juga menegakkan hukum dan aturan yang kurang diperhatikan oleh Masyarakat. Maka dari itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk menawarkan konsep mengenai

implementasi dari komunikasi krisis dalam sosialisasi bahaya laten judi *online* yang merugikan sektor keuangan, khususnya perbankan di Indonesia. Dengan demikian, maka penelitian ini akan memperluas khazanah keilmuan dari komunikasi dan relasinya dengan fenomena sosial yang berlangsung sekarang.

B. Metodologi

Sesuai dengan penjelasan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk menawarkan konsep dari penerapan atau implementasi komunikasi krisis dalam membangun pemahaman Masyarakat terhadap bahaya laten judi *online* yang dapat merugikan sektor keuangan khususnya perbankan Indonesia. Oleh karena itu, maka metode penelitian yang digunakan kali ini adalah kajian pustaka atau *study literature*. Kajian pustaka merupakan metode pengumpulan data ilmiah yang bersumber pada beberapa dokumen penelitian terdahulu, seperti artikel jurnal, buku, dan laporan penelitian sebagai sumber utama atau primer, lalu arsip dan dokumen pendukung lainnya yang dikategorikan sebagai sumber data sekunder (Erijanto & Fibrianto, 2018). Seluruh data yang berhasil dikumpulkan oleh peneliti, baik yang berasal dari sumber primer maupun sekunder, selanjutnya akan dianalisis, dikurasi, serta dikorelasikan satu sama lain, sehingga tercipta narasi ilmiah yang kemudian dipaparkan pada poin hasil dan pembahasan penelitian. Di bawah ini adalah penjelasan lebih rinci mengenai hasil dari penelitian yang dilakukan.

C. Hasil dan Pembahasan

Hasil

Judi *Online* dan Dampaknya Pada Masa Depan Sektor Keuangan

Judi *online* adalah salah satu bentuk pertaruhan modern yang dampaknya sangat buruk untuk kesejahteraan individu, keseimbangan antara kehidupan pribadi dan pekerjaan, serta Kesehatan mental. Aktivitas perjudian modern ini telah jelas dinyatakan sebagai pelanggaran baik dari segi hukum maupun agama. Oleh karenanya, semua pihak yang terlibat harus diberikan sanksi dan ketegasan atas tindakan yang dilakukan (Karli dkk., 2023).

Salah satu pihak yang terlibat dan menjadi kelompok pecandu judi *online* terbanyak di Indonesia saat ini adalah pelajar dan mahasiswa. Menurut penelitian (Siringoringo dkk., 2024), sejumlah mahasiswa banyak yang terdeteksi melakukan pencarian uang secara instan dengan melalui perjudian. Maraknya hal ini, juga lemahnya pengawasan yang diberikan terhadap pelaku aksi judi *online*, secara tidak langsung telah mendukung perubahan perilaku para generasi muda dan strategi memperoleh penghasilan dari konvensional menjadi kontroversial karena mengutamakan rasa malas. Adanya fenomena ini secara pasti menimbulkan kondisi tidak menyenangkan, baik pada pihak pelaku individu maupun instansi yang terlibat seperti perbankan.

Mengutip pada wawancara *infobanknews.com* dengan Eko B. Supriyanto selaku Chairman Infobank Media Group, dijelaskan bahwa judi yang dilakukan secara daring ibarat obat pelipur sekaligus racun yang dapat menjerat seluruh pelakunya. Beberapa Masyarakat yang rentan dengan aktivitas ini adalah mereka yang berada di kelas bawah dan tercekik dengan kemiskinan. Seolah obat sementara, perjudian dianggap sebagai jalan instan untuk meraup kekayaan dan tanpa sadar kekalahan akan membuat mereka semakin susah secara ekonomi. Untuk memutus rantai jeratan kegiatan yang merugikan ini, Eko B. Supriyanto menekankan perlunya dukungan bagi sektor perbankan Indonesia agar bisa dengan mudah memblokir dan membekukan rekening-rekening virtual yang terafiliasi dengan situs perjudian. Selain itu, Pemerintah juga harus menyediakan payung hukum yang kuat serta ekosistem yang selaras agar pemberantasan dapat dilakukan dengan maksimal (G. Pratama, 2024).

Selain Eko B. Supriyanto, Prof. Dr. H. Muhammad Syukri Albani Nasution juga mengutarakan tentang kerugian besar sebagai dampak dari fenomena judi *online*. Kerugian tersebut di antaranya adalah hilangnya pendapatan negara dan gangguan pada bidang Perusahaan maupun bisnis. Bagi negara yang membiarkan praktik judi terus menyebar, maka akan menghilangkan pendapatan yang diperoleh karena Perusahaan judi kebanyakan enggan untuk membayar biaya pajak dan lisensi. Sedangkan pajak sendiri digunakan untuk membiayai semua program infrastruktur dan program sosial negara. Kemudian, bagi para pemilik Perusahaan dan bisnis, pertaruhan modern ini akan mengganggu produktivitas karyawan dan menyebabkan kelalaian akibat adiksi judi yang dialami. Dengan kondisi tersebut, maka keuntungan bisnis dapat berkurang dan laba Perusahaan tidak diperoleh secara maksimal (UMA, 2024).

Berdasarkan seluruh penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa sektor keuangan akan dihancurkan jika judi *online* tidak segera dihentikan. Judi dapat melemahkan nilai-nilai sosial yang dimiliki seseorang, kemudian menyebabkan kerugian finansial dan ketidakmampuan mengelola harta kekayaan yang ada (Aulia & Yusuf, 2024). Selain itu, para pecandu dari judi *online* seringkali tidak menaati aturan hukum dan memiliki kesadaran yang rendah untuk mengontrol sikap, sesuai dengan tanggung jawab atau peran yang dijalankan (Meswari & Ritonga, 2023). Dengan demikian, maka upaya penanganan akan kondisi krisis ini harus disusun dengan strategi yang tepat sasaran.

Teori Komunikasi Krisis Situasional Dan Penerapannya Untuk Sosialisasi Bahaya Laten Judi Online

Berdasarkan survei yang dilakukan oleh Lembaga Riset Drone Emprit, disampaikan bahwa jumlah pelaku perjudian *online* di Indonesia saat ini berada di peringkat pertama dan tertinggi se-Asia Tenggara. Fenomena krisis ini penyebarannya sangat massif dan terus meningkat setiap tahun (F. N. Pratama, t.t.). Dengan dampak kerugian besar yang menyertai aktivitas ini, maka pemerintah harus segera melakukan ragam upaya pencegahan dan melindungi sektor keuangan Indonesia agar tidak semakin hancur.

Berdasarkan data yang dikumpulkan, peneliti menemukan bahwa faktor sinergi dan kreativitas metode pencegahan partisipasi Masyarakat dalam kegiatan judi *online* dapat dilakukan dengan menerapkan komunikasi krisis. Menurut (Salma, 2018) kata krisis seringkali diartikan sebagai keadaan atau peristiwa yang dapat memberikan dampak baik jika berhasil ditangani dan buruk apabila tidak dapat dikontrol. Secara lebih luas, kata krisis mengacu pada sebuah persepsi tentang peristiwa yang tidak dapat diprediksi dan memiliki dampak terhadap performa dari *outcome* yang diinginkan.

Kondisi krisis dan komunikasi krisis pada dasarnya adalah dua kata yang berbeda tapi memiliki relasi yang tidak dapat dihindari. Menurut (Setiawan dkk., 2019), krisis merujuk pada keadaan, sedangkan komunikasi krisis mengacu upaya manajemen untuk menyelesaikan keadaan darurat dengan cara penyampaian pesan-pesan informatif dan solutif. Bagi sebuah Perusahaan, strategi komunikasi krisis memiliki peran yang vital dan penting untuk diterapkan oleh *public relation* agar mampu menghadapi keadaan darurat yang dialami. Karena kehadiran kondisi krisis yang tidak dapat diprediksi maka analisis terhadap hal tersebut dapat dilakukan dengan memahami enam prinsip dari gaya komunikasi krisis. Adapun prinsip yang pertama adalah pengungkapan kebenaran terhadap Masyarakat. Kedua, memastikan komunikasi tepat sasaran. Ketiga, penyesuaian perkataan agar mudah dimengerti oleh Masyarakat. Keempat, pola intonasi yang sopan dan lemah lembut, kelima perasaan saling menghormati, dan terakhir atau keenam mampu terbuka dan memberikan solusi atas kondisi krisis yang dialami (Fitri dkk., 2021).

Menarik benang merah antara prinsip di atas dengan konteks penelitian ini, maka dalam pelaksanaan edukasi dan sosialisasi bahaya laten judi *online*, pemerintah beserta satgas yang bertugas sebagai edukator harus bisa jujur kepada Masyarakat mengenai bahayanya judi *online*. Selanjutnya, sebagai fasilitator yang berkewajiban untuk meningkatkan kesadaran publik tentang judi *online*, maka sasaran dari kegiatan sosialisasi harus menyertakan audien yang sesuai, di mana dalam hal ini seluruh kalangan mulai dari buruh, petani, pelajar, mahasiswa hingga Ibu Rumah Tangga yang awam dengan bahaya laten judi. Karena dengan begitu, maka edukasi yang dilakukan berjalan dengan komunikatif. Selanjutnya, untuk prinsip keempat, maka cara penyampaian pesan mengenai dampak judi harus disampaikan dengan intonasi yang lembut, sopan, dan menunjukkan prinsip kelima yaitu saling menghormati. Terakhir, pesan-pesan yang dimasukkan dalam sosialisasi menyertakan saran dan solusi dari masalah-masalah ekonomi yang ada, dan tidak berkorelasi dengan judi.

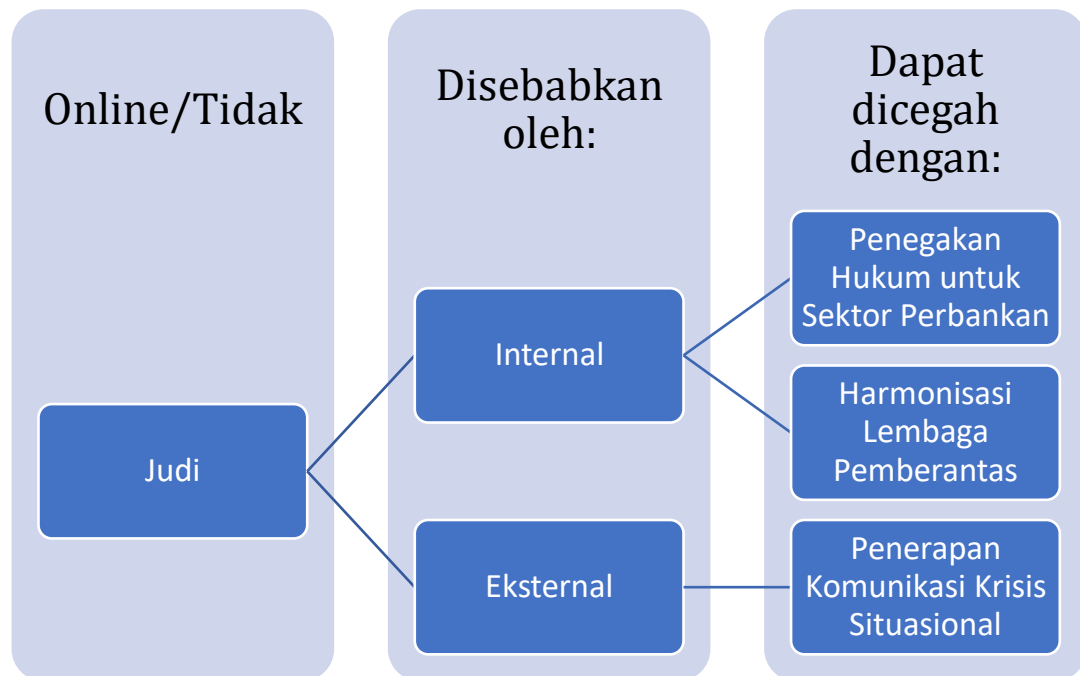
Membahas lebih jauh mengenai implementasi komunikasi krisis dalam sosialisasi bahaya laten judi *online*, maka teori yang dapat diacu adalah teori komunikasi situasional. Menurut (Marihot dkk., 2022), teori yang dikembangkan oleh W. Timothy Coombs pada tahun 1995 ini, dibangun atas premis yang meyakini bahwa krisis merupakan kejadian yang negatif dan hadirnya tidak terduga. Oleh karena itu, seluruh pihak petinggi atau *stakeholder* yang terlibat perlu untuk membuat suatu atribusi sebagai bentuk tanggung jawab dan hal itu pula yang akan mempengaruhi interaksi di antara mereka.

Menurut (Kahardja, 2022), dalam teori komunikasi krisis situasional, ketika muncul suatu kondisi krisis yang memicu adanya korban, maka dibutuhkan suatu model komunikasi yang mengkombinasikan informasi instruktif dan penyesuaian agar tercipta respon yang berbasis etika. Informasi instruktif artinya pesan yang ada memiliki instruksi untuk mencegah publik

mengalami kerugian fisik dan materil, sedangkan informasi penyesuaian berfungsi untuk melindungi Masyarakat dari kerugian secara emosional.

Apabila dikorelasikan dengan konteks penelitian ini, maka kondisi krisis pada sektor keuangan yang terjadi akibat adanya judi *online* harus segera dihentikan dengan adanya penyuluhan yang tidak hanya menargetkan kesadaran Masyarakat untuk berhenti atau tidak terlibat dengan judi *online*, tapi juga melindungi kekayaan mereka agar tidak mengalami kesulitan secara ekonomi lebih jauh lagi. Apabila kedua hal tersebut dilakukan dengan maksimal, dan disampaikan melalui media yang tepat, maka tentu dampak dari judi *online* akan berkurang, dan kondisi sektor keuangan negara kembali terlindungi.

Untuk mempermudah pemahaman terhadap hasil penelitian di atas, maka dapat dilihat pada kerangka hasil penelitian di bawah ini.



Pembahasan

Mengarah pada hasil penelitian di atas, maka dapat dikatakan bahwa setiap negara akan menemui momen krisis masing-masing. Di Indonesia, saat ini fenomena judi memiliki Tingkat ancaman yang paling tinggi, dan juga Tingkat kerugian besar khususnya kerugian di sektor keuangan dan pertumbuhan ekonomi di lingkungan Masyarakat. Menurut (Akhyar & Pratiwi, 2019), fenomena judi *online* yang dibahas dalam penelitian ini dikatakan dalam kategori *immediate crisis*. *Immediate crisis* adalah jenis keadaan darurat yang membutuhkan penanganan segera. Bagi suatu Perusahaan, tipe ini adalah jenis keadaan yang paling ditakuti karena berdampak besar dan dapat menjadi bencana. Sama halnya dengan judi, bagi negara hal itu adalah tindakan ilegal dan memerlukan sosialisasi huku agar tidak ada lagi Masyarakat yang terjebak.

Dalam penelitian yang dilakukan (Dalimunthe dkk., 2024), sosialisasi, penentuan hukum pidana, juga bimbingan ceramah keagamaan dapat dijadikan sebagai upaya untuk menghadapi krisis pasca merebaknya perjudian *online* seperti sekarang. Pernyataan ini juga dikuatkan oleh (Alkarni & Taun, 2023) yang menegaskan jika polisi perlu bertindak, dan membantu seluruh instansi sosial atau keuangan, agar mencegah Masyarakat untuk terafiliasi dengan judi. Selain itu, dengan komunikasi yang searah dari seluruh lapisan Masyarakat, maka fenomena ini dipastikan tidak akan lagi merebak dan memicu kerusakan yang merugikan banyak pihak.

D. Kesimpulan

Menarik kesimpulan dari seluruh penjelasan yang telah dipaparkan di atas, maka dapat dikatakan jika judi menjadi kegiatan ilegal yang memiliki dampak buruk terhadap keberlangsungan beberapa sektor kehidupan, utamanya sektor perbankan dan ekonomi di Indonesia. Beberapa upaya yang telah dilakukan pemerintah, dengan cara pemblokiran rekening dan *takedown* situs *game* yang ada, sampai hari ini belum mendapatkan hasil yang maksimal.

Oleh karena itu, kajian mengenai pendekatan yang dapat digunakan untuk penanganan fenomena judi *online* senantiasa dibutuhkan.

Sebagai hasil kajian yang dilakukan, penerapan komunikasi krisis dengan teori komunikasi krisis situasional dapat digunakan untuk membantu pemerintah mencegah sekaligus menghentikan perilaku judi *online*. Perwujudan dari implementasi model komunikasi ini dapat dilakukan dengan bentuk sosialisasi. Sosialisasi tentang bahaya laten judi disampaikan dengan cara yang berdasar pada enam prinsip komunikasi krisis, serta dikemas dengan media digital yang sesuai dengan kemajuan sekarang.

E. Referensi

- Addiyansyah, W., & Rofi'ah. (2023). Kecanduan Judi Online Di Kalangan Remaja Desa Cilebut Barat Kecamatan Sukaraja Kabupaten Bogor. *MANIFESTO Jurnal Gagasan Komunikasi, Politik, Dan Budaya*, 1(1), Article 1.
- Akhyar, D., & Pratiwi, A. S. (2019). Media Sosial dan Komunikasi Krisis. *Ultimacomm: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 11(1), 35–52.
- Alamsyah, I. L., Aulya, N., & Satriya, S. H. (2024). Transformasi Media Dan Dinamika Komunikasi Dalam Era Digital: Tantangan Dan Peluang Ilmu Komunikasi. *JURNAL ILMIAH RESEARCH STUDENT*, 1(3), Article 3. <https://doi.org/10.61722/jirs.v1i3.554>
- Alkarni, A. S., & Taun, T. (2023). Upaya Kepolisian Dalam Pencegahan Kejahatan Judi Online (Studi Kasus Judi Slot). *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(4), Article 4. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7677165>
- Aulia, A., & Yusuf, H. (2024). Pengaruh Judi Online terhadap lingkungan Kerja. *Jurnal Intelek Dan Cendekiawan Nusantara*, 1(2), Article 2.
- Azman, A., Kholil, S., Nurdin, H., & Jannah, M. (2023). Upaya Membangun Sinergisitas Dalam Pencegahan Judi Online Di Banda Aceh. *An-Nadwah*, 29(1), Article 1. <https://doi.org/10.37064/an-nadwah.v29i1.16748>
- Bakhtiar, S. H., & Adilah, A. N. (2024). Fenomena Judi Online: Faktor, Dampak, Pertanggungjawaban Hukum. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(3), Article 3. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i3.10547>
- Dalimunthe, S. R., Iswandi, R., Sitorus, A. S. A., Putri, J. R., & Juwita, N. R. (2024). SOSIALISASI HUKUM TENTANG AKIBAT HUKUM DAN UPAYA PENCEGAHAN JUDI ONLINE PADA REMAJA. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Kesosi*, 7(1), Article 1. <https://doi.org/10.57213/abdimas.v7i1.217>
- Elvia, V., Yulanda, A., Sarjayadi, Frinaldi, A., Syamsir, & Putri, N. E. (2023). Perjudian Online di Era Digital: Analisis Kebijakan Publik Untuk Mengatasi Tantangan dan Ancaman. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 1(3), 111–119.
- Erijanto, A. C., & Fibrianto, K. (2018). Variasi Kemasan Terhadap Tingkat Kesukaan Dan Pengambilan Keputusan Konsumen Pada Pembelian Makanan Tradisional: Kajian Pustaka. *JURNAL PANGAN DAN AGROINDUSTRI*, 6(1), ARTICLE 1. <HTTPS://DOI.ORG/10.21776/ub.jp.a.2018.006.01.11>
- Fitri, A. N., Fitri, F., Karim, A., & Rachmawati, F. (2021). Strategi Komunikasi Krisis Maskapai Penerbangan di Indonesia (Studi Analisis Komunikasi Krisis Adam Air, Air Asia dan Sriwijaya Air dalam Menghadapi Krisis Kecelakaan Pesawat melalui Prespektif Komunikasi Islam). *Jurnal Ilmiah Media, Public Relations, dan Komunikasi (IMPRESI)*, 1(2), Article 2. <https://doi.org/10.20961/impresi.v1i2.49142>
- Ginting, Z. C., & Ginting, B. (2023). Faktor Penyebab Meningkatnya Pe'laku Judi Online pada Pelajar di Masa Pandemi Covid-19 (Studi Kasus di Kelurahan Mangga). *SOSMANIORA: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 2(1), Article 1. <https://doi.org/10.55123/sosmaniora.v2i1.1717>
- Hidayah, D. F. N., Putri, D. F., Salsabila, F., Yunaenti, S. R., Nuryanti, T., & Nurjaman, A. R. (2024). Menelaah Fenomena Judi Online (Slot) Di Kalangan Mahasiswa Dalam Perspektif Hukum Islam Di Indonesia. *Tashdiq: Jurnal Kajian Agama Dan Dakwah*, 3(1), Article 1. <https://doi.org/10.4236/tashdiq.v3i1.2701>
- Jayus, J. (2023). Disrupsi Teknologi Digital dalam Penanganan Krisis. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 1602–1610. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i1.6027>
- Jumlah Pemain Judi Online di Indonesia Tembus 2,7 Juta Orang, Didominasi Kaum Muda.* (t.t.). suara.com. Diambil 29 Juni 2024, dari <https://www.suara.com/tekno/2024/04/21/104029/jumlah-pemain-judi-online-di-indonesia-tembus-27-juta-orang-didominasi-kaum-muda>

- Kahardja, I. W. (2022). Strategi Komunikasi Mempertahankan Reputasi Organisasi Dalam Manajemen Krisis Dengan Menggunakan Teori Komunikasi Krisis Situasional. *Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia p-ISSN*, 2541–0849.
- Karli, K., Harvelian, A., Safitri, A. M., Wahyudi, A., & Pranacitra, R. (2023). Penyuluhan Pengabdian Hukum dalam Mengatasi Dampak Negatif Judi Online terhadap Kesejahteraan Buruh. *PUNDIMAS: Publikasi Kegiatan Abdimas*, 2(2), Article 2. <https://doi.org/10.37010/pnd.v2i2.1266>
- Kencana, M. R. B. (2023, September 25). *2,7 Juta Orang Indonesia Main Judi Online, Mayoritas Pelajar dan Ibu Rumah Tangga*. liputan6.com. <https://www.liputan6.com/bisnis/read/5406813/27-juta-orang-indonesia-main-judi-online-mayoritas-pelajar-dan-ibu-rumah-tangga>
- Marihot, Y., Sari, S., & Endang, A. (2022). Komunikasi Krisis pada Pemberitaan Covid-19 di Media Sosial Facebook (Studi Kasus pada Masyarakat Desa Kunduran, Seluma Timur). *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)*, 1(1), Article 1. <https://doi.org/10.37676/mude.v1i1.1970>
- Marsela, S., Syifa, A., Pratama, F. D., & Muqfi, R. A. (2023). Teori Etika Utilitarianisme dan Penjudi Dalam Persoalan Judi Online di Indonesia. *Das Sollen: Jurnal Kajian Kontemporer Hukum Dan Masyarakat*, 1(02), Article 02. <https://journal.forikami.com/index.php/dassollen/article/view/395>
- Meswari, A. S., & Ritonga, M. (2023). Dampak Dari Judi Online Terhadap Masa Depan Pemuda, Desa Air Buluh Kec.Ipuh Kab.Mukomuko Provinsi Bengkulu. *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, 2(5), Article 5. <https://doi.org/10.53625/jcijurnalcakrawalailmiah.v2i5.4642>
- Nuraeni, H. A., Zulkarnain, N. S., Azizah, M. N., & Rahma, D. (2023). Krisis Akhlak dan Sosial Manusia di Era Modern. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 29473–29477. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i3.11740>
- Pratama, F. N. (t.t.). *Indonesia Peringkat Pertama Judi Slot di Asia Tenggara, Ini Kata Diskominfo Kab. Madiun*. Rri.Co.Id - Portal Berita Terpercaya. Diambil 30 Juni 2024, dari <https://www.rri.co.id/kriminalitas/776570/indonesia-peringkat-pertama-judi-slot-di-asia-tenggara-ini-kata-diskominfo-kab-madiun>
- Pratama, G. (2024, April 29). *Darurat! Bahaya Laten Judi Online, Benarkah Sektor Keuangan Terlibat?* Infobanknews. <https://infobanknews.com/darurat-bahaya-laten-judi-online-benarkah-sektor-keuangan-terlibat/>
- Salma, A. (2018). *Crisis Communication Strategy in Digital Age: The Use of Internet Before, During, and After Crisis*. 22, 19–36.
- Sari, E. C. F., & Rambe, Z. B. P. (2024). Pendidikan Kewarganegaraan dalam Mengatasi Krisis Karakter Pemuda di Era Digital: Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi. *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(6), Article 6. <https://doi.org/10.5281/zenodo.11553747>
- Setiawan, T., Kurniawati, Y., & Saputro, E. (2019). KOMUNIKASI KRISIS DI ERA DIGITAL. *JURNAL EKONOMI, SOSIAL & HUMANIORA*, 1(02), Article 02.
- Siringoringo, A. C., Yunita, S., & Jamaludin, J. (2024). Tren Perjudian Online di Kalangan Mahasiswa: Dampak, dan Upaya Pencegahannya. *Journal on Education*, 6(2), Article 2. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i2.4883>
- Sushmita, C. I. (2024, April 23). *Duh! Indonesia Peringkat 1 Terbanyak Pemain Judi Online Dunia*. Solopos.com. <https://news.solopos.com/duh-indonesia-peringkat-1-terbanyak-pemain-judi-online-dunia-1907520>
- UMA, B. A.-T. (2024, Januari 24). Dampak Judi Online Terhadap Ekonomi Bangsa. *BKMT Universitas Medan Area*. <https://bkmatqwa.uma.ac.id/2024/01/24/dampak-judi-online-terhadap-ekonomi-bangsa/>
- Wacika, P. L. (2021). Strategi Komunikasi Krisis Dinas Pariwisata Provinsi Bali dalam Menghadapi Virus Korona. *JCommsci - Journal Of Media and Communication Science*, 4(1), Article 1. <https://doi.org/10.29303/jcommsci.v4i1.99>