

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Karya

Pada saat ini, teknologi informasi mengalami perkembangan yang cukup pesat. Selain perkembangan jenis peralatan teknologi maupun software aplikasi pendukung, perkembangan ini juga berdasarkan pada semakin meratanya pengguna teknologi informasi ini (Nuryanto , 2012).

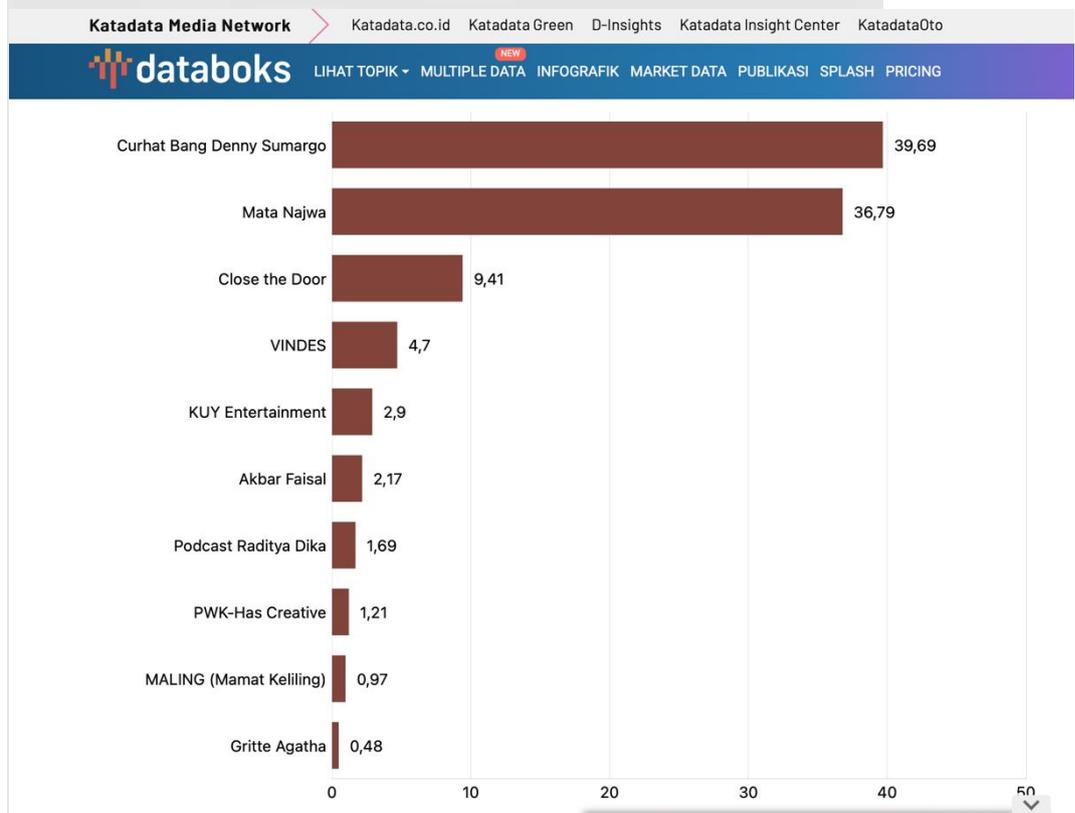
Podcast adalah bentuk sebuah konten digital berupa audio yang disajikan dalam beberapa episode atau segmen disiarkan melalui Internet. Istilah “Podcast” mengacu pada konten audio yang dapat diunduh dan diputar di pemutar musik *Ipod*, namun lama kelamaan istilah tersebut menyebar ke luar perangkat perusahaan *Apple*. (Zulhawati, 2023)

Podcast juga diartikan sebagai teknologi yang dapat digunakan untuk mendistribusikan, menerima, serta mendengarkan konten secara *audio on demand* yang diproduksi secara professional maupun amatir menurut Bonini dalam (Septarina, 2021). Podcast sendiri telah muncul lebih dari 10 tahun yang lalu dan kembali populer pada tahun 2018 hingga saat ini. Adapun keterkaitan antara Podcast dan Jurnalistik adalah bagaimana podcast digunakan sebagai medium atau perantara dalam menyampaikan suatu berita, laporan, ataupun cerita dengan cara yang menarik dan tentunya berupa audio. Tak jarang podcast juga membahas beragam hal mulai dari isu sosial, politik, ataupun budaya (Septarina, 2021).

Perkembangan podcast audio maupun audiovisual di Indonesia tergolong cukup signifikan. Dilihat dari presentase pendengar podcast yang ada di Indonesia sebagai terbesar kedua di dunia per kuartal III 2021 menurut data *GlobalWebIndex (GWI)*. Sementara itu salah satu *platform* yang menyediakan konten podcast yaitu Spotify menyatakan sejak kemunculan pada tahun 2019, pendengar podcast di Indonesia mengalami peningkatan sampai lima kali lipat, dan per tanggal 1

November 2022, Indonesia berhasil menempati 10 besar pendengar podcast terbanyak secara global (Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, 2023).

Selain itu, melalui lembaga riset Ipang Wahid Strategik (IPWS), merilis sebuah survei terkait tentangn podcast yang disukai oleh masyarakat Indonesia. Melalui survei ini menunjukkan bahwa podcast CURHAT BANG- Denny Sumargo menjadi podcast dengan presentase pendengar di Indonesia dengan angka 39,69%, disusul dengan Mata Najwa-Najwa Shihab 36,79%, Close the Door – Deddy Corbuzier 9,41%, serta disusul dengan 7 podcast lainnya. (Katadata, 2023).



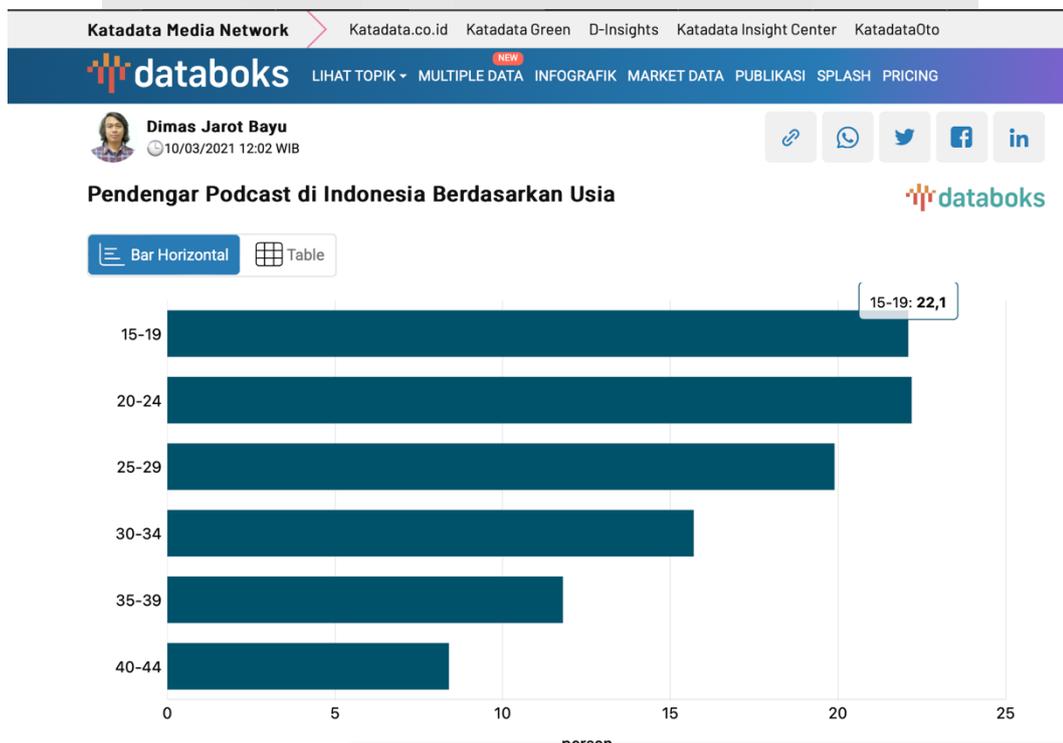
Gambar 1.1 Podcast dengan jumlah pendengar terbanyak di Indonesia

Sumber: Katadata.co.id

10 Podcast tersebut memiliki format podcast dengan konsep audio visual serta gaya penyajian materi podcast talkshow.

Sementara itu, asil survei Jakpat menunjukkan bahwa pendengar podcast di Indonesia lebih banyak didominasi oleh kalangan anak muda. Sebanyak 22,1% responden yang mendengarkan podcast berasal dari kelompok usia 15-19 tahun, sementara 22,2% lainnya berada di rentang usia 20-24 tahun. Ini menunjukkan bahwa podcast menjadi salah satu media yang populer di kalangan generasi muda.

Namun, jumlah pendengar podcast cenderung menurun seiring bertambahnya usia. Pada kelompok usia 25-29 tahun, hanya sekitar 19,9% responden yang tercatat sebagai pendengar podcast, sementara angka tersebut lebih rendah lagi pada kelompok usia 30-34 tahun, yakni hanya mencapai 15,7%. Hal ini mengindikasikan bahwa audiens podcast lebih diminati oleh kalangan muda dan menjadi kurang populer di kalangan kelompok usia yang lebih tua. Tren ini bisa jadi terkait dengan kecenderungan anak muda yang lebih terhubung dengan teknologi dan media digital, sementara kelompok usia yang lebih tua mungkin lebih memilih bentuk hiburan atau informasi yang lebih tradisional.



Gambar 1.2 Pendengar Podcast di Indonesia Berdasarkan Usia

Berdasarkan pemaparan di atas, penulis tertarik untuk membuat sebuah podcast mengenai isu tentang judi online. Isu ini diangkat karena fenomena judi online telah berkembang pesat di masyarakat, didorong oleh kemajuan teknologi informasi dan komunikasi serta akses internet yang semakin luas (Nuryanto, 2012). Perkembangan teknologi informasi mempermudah distribusi berbagai jenis konten, termasuk perjudian, yang sebelumnya terhalang oleh batasan geografis dan hukum. Hal ini sejalan dengan teori digital journalism, yang menyatakan bahwa platform digital, seperti podcast, memberikan ruang bagi konten audio untuk dapat diakses secara luas dan cepat oleh audiens (Jones J, 2013).

Hadirnya permainan judi online sebagai salah satu dampak negatif dari perkembangan teknologi dalam bidang elektronik perlu ditanggapi dari berbagai perspektif karena dampaknya kembali kepada penggunanya. Dampak dari penggunaan judi online akan semakin terlihat jelas ketika para pengguna menyadari betapa besar kerugian yang mereka alami. (Sanjoto, 2016,).

Perjudian di Indonesia sendiri memiliki sejarah yang panjang, namun perjudian online terbilang sebagai fenomena yang relatif baru. Pada awalnya beberapa operator asing yang memperkenalkan perjudian online di Indonesia pada awal 2000-an. Meskipun tidak diatur dengan baik, hal ini memberikan masyarakat akses ke berbagai permainan judi online. ( Palawe, 2023).

Judi online menjadi topik yang relevan untuk dibahas dalam podcast karena dampaknya yang semakin luas di Indonesia. Praktik ini tidak hanya melibatkan orang dewasa, tetapi juga merambah ke kalangan anak-anak dan remaja, baik sebagai pelaku maupun korban. Selain itu, perputaran uang dalam bisnis judi online mencapai ratusan triliun rupiah, mencerminkan besarnya skala industri ilegal ini. Masalah ini semakin kompleks dengan adanya keterlibatan berbagai pihak, termasuk oknum aparat, yang membuat upaya pemberantasan judi online menjadi lebih sulit. Meskipun pemerintah terus berusaha menindak dan memblokir platform judi online, situs-situs baru terus bermunculan dengan berbagai cara untuk menghindari pengawasan. Hal ini menunjukkan bahwa judi online bukan hanya

permasalahan individu, tetapi juga berkaitan dengan aspek regulasi, ekonomi, dan hukum di Indonesia.

Pada tahun 2023, Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) mencatat bahwa total perputaran uang dalam aktivitas judi online di Indonesia mencapai Rp327 triliun. Angka ini terus bertambah pada tahun berikutnya, di mana hanya dalam kuartal pertama 2024, perputaran uang yang tercatat sudah mencapai Rp110 triliun. Lebih mengkhawatirkan lagi, data menunjukkan bahwa judi online tidak hanya melibatkan orang dewasa, tetapi juga anak-anak dan remaja. Tercatat sebanyak 197.540 anak berusia 11 hingga 19 tahun telah terlibat dalam aktivitas ini, dengan nilai transaksi yang mencapai Rp293,4 miliar. Fakta ini diungkapkan oleh Kepala PPATK, Ivan Yustiavandana, dalam Seminar Nasional bertajuk Memerangi Judi Online dan Kejahatan Baru Era Ekonomi Digital 5.0 yang diselenggarakan di Jakarta pada 19 November 2024. (Menpan, 2024).

Sebelumnya, Polda Metro Jaya telah menangkap 11 tersangka yang terlibat dalam kasus judi online, termasuk beberapa pegawai Komdigi. Kabid Humas Polda Metro Jaya, Kombes Pol Ade Ary Syam Indradi, menjelaskan bahwa para tersangka memiliki kewenangan untuk mengecek dan memblokir situs judi daring, namun mereka menyalahgunakan wewenang tersebut dengan sengaja membiarkan situs-situs tersebut tetap aktif. Menurut Anggota KPAI Subklaster Anak Korban Pornografi dan Cybercrime, Kawiyan, keterlibatan pegawai Komdigi ini telah menghambat upaya pemerintah dalam memberantas situs judi online. Sebagai pihak yang bertanggung jawab atas pemblokiran situs-situs tersebut, mereka justru menyalahgunakan kewenangannya demi kepentingan pribadi, (Antara, 2024).

Tren judi online menunjukkan perubahan pola transaksi. Saat ini, jumlah uang yang digunakan dalam satu kali transaksi semakin kecil, namun jumlah pemain justru meningkat signifikan. Akibatnya, meskipun nilai transaksi individu tampak lebih rendah, secara akumulatif perputaran uang dalam industri judi online terus membesar dan semakin sulit dikendalikan. Fenomena ini menjadi tantangan

besar dalam upaya pemberantasan judi online serta pencegahan dampaknya terhadap masyarakat, terutama generasi muda.

Perkembangan permainan judi online beberapa tahun terakhir ini memiliki perkembangan yang cukup pesat, dan merugikan banyak pihak. Kerugian dari judi online ini tidak hanya berupa kerugian materil, namun juga kerugian lainnya seperti pada kesehatan mental, dan raga.

Dalam beberapa kasus judi online bahkan para pengguna yang kalah dengan nominal uang yang besar mengakhiri hidup mereka dan meninggalkan hutang besar karena permainan judi online ini. Adapun podcast ini nantinya juga akan ‘melihat dari sisi operator judi online yang menjalankan permainan ini, dan dari sisi para pemain judi online.

Pemain judi online dibagi menjadi dua tipe pemain, yaitu orang berkecukupan yang menganggap judi online sebagai kegiatan yang menyenangkan atau di dalam istilah kedokteran jiwa perjudian online ini sangat efektif untuk merangsang pelepasan dopamin atau hormon kebahagiaan. Namun, seiring dengan berjalannya waktu, otak akan membangun toleransi terhadap dopamin yang berarti para pemain membutuhkan lebih banyak permainan judi untuk mendapatkan sensasi yang sama. Dan hal ini menjadi alasan mengapa orang yang kecanduan judi akan terus melakukan permainan terus untuk merasakan kepuasan yang sama. (Nasution, F. A., 2024).

Sementara itu, mereka yang kekurangan menjadikan permainan judi online sebagai cara agar mereka mendapatkan uang dengan cara yang dianggap mudah, dan banyak dari mereka yang akhirnya menggunakan pinjaman online untuk bermain judi online.

Pertumbuhan industri judi online tak hanya ditandai dengan inovasi teknologi, namun juga oleh perubahan signifikan pada cara orang bertaruh. Akses dengan internet memungkinkan para pemain judi online bisa bermain di mana saja dan kapan saja. (Palawe, 2023). Sementara itu, dampak paling nyata dari judi online adalah kepada perilaku, dan juga mental.

Pada tahun 2014, pemerintah Indonesia meluncurkan program ‘Internet Positif’ guna untuk memblokir situs web perjudian online di Indonesia. Meskipun upaya ini membatasi akses kepada situs-situs judi tertentu, namun masih ada peluang bagi para pemain judi online untuk bisa mengakses situs judi online melalui VPN. (Palawe, 2023).

Dalam podcast Ngopi Ngapak milik Andi Noya menjelaskan bahwa Indonesia menjadi negara yang menarik untuk para bandar yang sebagian besar berbasis di negara Singapura dan Kamboja. Sementara itu ketaatan peraturan-peraturan hukum di Indonesia karena pada dasarnya judi online di Indonesia itu tidak diperbolehkan dan ada peraturan atau Undang-Undang yang mengingkari perihal judi online namun terdapat campur tangan oleh “petugas” yang menambah alasan mengapa Indonesia menjadi sasaran empuk, (Ngopi Ngapak, 2024).

Peraturan tentang judi online di Indonesia sendiri diatur dalam beberapa peraturan yakni UU ITE, dan Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP).

UU ITE Pasal 27 ayat 2 dan Pasal 45 ayat 2 mengatur tentang larangan mendistribusikan, mentransmisikan, atau membuat informasi elektronik yang mengandung unsur perjudian, dengan ancaman pidana penjara hingga enam tahun dan denda maksimal Rp 1 miliar. Selain itu, dalam KUHP Pasal 303 ayat (1), diatur tentang larangan menawarkan atau memberi kesempatan untuk permainan judi tanpa izin, dengan ancaman pidana penjara hingga sepuluh tahun atau denda maksimal Rp 25 juta. Ketiga peraturan tersebut bertujuan untuk menanggulangi tindak perjudian secara elektronik maupun konvensional.

Kecanduan judi online sendiri disebut sebagai gangguan kontrol impuls yang ditandai dengan kuatnya keinginan untuk terus berjudi meskipun mengalami dampak negatif. Orang yang kecanduan judi online sering kali kehilangan kontrol terhadap aktivitas perjudian mereka kemudian menghabiskan banyak waktu dan uang diluar apa yang mereka rencanakan, dan mengalami kesulitan untuk berhenti bermain meskipun adanya keinginan untuk berhenti. (Nasution, F. A., 2024)

Melansir dari *MediaIndonesia.com*, Menteri Koordinator Bidang Politik, Hukum, dan Keamanan (Menko Polhukam) Hadi Tjahjanto, melaporkan bahwa terdapat sekitar 4 juta orang yang bermain judi online di Indonesia, dengan rentang usia pemain dari berbagai kelompok usia. Sebanyak 2% dari pemain tersebut adalah mereka dengan usia di bawah 10 tahun, sementara 40% lainnya berasal dari kelompok usia 31 hingga 50 tahun. (PPATK.go.id)

Dalam konteks podcast, media bisa menjadi alat yang efektif untuk menyebarkan informasi mengenai risiko dan konsekuensi hukum dari perjudian, serta cara-cara untuk menghindari atau mengatasi kecanduan judi.

Melalui podcast, media dapat memberikan informasi yang lebih mudah diakses dan dicerna oleh banyak orang, terutama di kalangan anak muda yang cenderung lebih sering mengonsumsi konten audio. Media juga bisa memperkenalkan narasumber ahli, seperti psikolog, pengacara, atau korban judi, yang bisa memberikan wawasan lebih dalam tentang dampak negatif perjudian.

Adapun podcast ini akan dipublikasikan pada media KBR, KBR Media adalah perusahaan pers yang menyediakan konten dengan perspektif kemanusiaan yang inklusif dan kritis. KBR sendiri melakoni kerja jurnalistik dengan standar tertinggi, menjunjung inklusivitas serta berorientasi pada dampak dan ingin mendorong #IndonesiaInklusif lewat kerja-kerja jurnalistik yang dilakukan.

KBR percaya keberagaman publik Indonesia, juga pada peran jurnalistik untuk mengawasi kekuasaan - *we put people in power accountable*. Bagi KBR informasi adalah barang publik, yang bisa dipakai oleh #TemanKBR yaitu orang muda yang berpikiran terbuka, untuk mendorong perubahan di masyarakat demi Indonesia yang lebih baik. (KBR.id).

Podcast ini nantinya akan menjadi bagian dari *KBR Prime*, yaitu platform podcast yang merupakan bagian dari KBR, sebuah media independen yang berdiri tak lama setelah era Reformasi pada tahun 1999. KBR lahir dengan semangat radio publik, mendampingi masyarakat dalam masa transisi menuju demokrasi. Awalnya,

KBR mengusung konsep sebagai "kantor berita radio" yang menjalin kerja sama dengan lebih dari 300 radio lokal di seluruh Indonesia. Media ini telah meraih berbagai penghargaan jurnalistik, baik nasional maupun internasional, atas kontribusinya terhadap demokrasi, toleransi, dan partisipasi publik.

Pada tahun 2018, KBR meluncurkan platform digital bernama KBR Prime, yang berfokus pada podcast berbasis *nilai (value-based podcasts)* dengan semangat "*podcast for curious minds*", (KBRprime.id).

## **1.2 Tujuan Karya**

Terdapat beberapa tujuan yang ingin dicapai oleh penulis dalam produksi podcast dengan tema judi ini:

1. Membuat perancangan podcast audio storytelling yang informatif dan menarik
2. Memproduksi podcast dengan masalah utama dari peningkatan populasitas judi online
3. Mempublikasikan hasil podcast dengan tema judi online yang dilihat dari berbagai sisi.

## **1.3 Kegunaan Karya**

Kegunaan yang ingin dicapai dari podcast ini adalah:

1. Sebagai sumber informasi dan edukasi bagi masyarakat tentang judi online.
2. Menjadi bahan acuan bagi individu dan pihak yang ingin memahami risiko dan alur permainan dari judi online.
3. Sebagai contoh karya jurnalistik yang mengemas isu judi online dalam format audio yang menarik dan informatif.
4. Dapat digunakan sebagai referensi edukasi dalam pembuatan podcast atau karya jurnalistik terkait topik serupa di masa depan.