

**ANALISIS WACANA BERBASIS KORPUS
PADA PEMBERITAAN JUDI *ONLINE* PADA SITUS
MEDIA *ONLINE***

SKRIPSI

**Disusun untuk memenuhi sebagai persyaratan mencapai
Derajat Sarjana Strata 1 (S1) Ilmu Komunikasi**



Disusun oleh :

BIANCA BALKYS FIRLANIKA

07031382126306

**JURUSAN ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

2025/2026

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

**ANALISIS WACANA BERBASIS KORPUS PADA PEMBERITAAN JUDI
ONLINE PADA SITUS MEDIA ONLINE**

SKRIPSI

**Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana S-1
Ilmu Komunikasi**

Oleh :

BIANCA BALKYS FIRLANIKA

07031382126306

Pembimbing I

Erlina Saraswati, S.KPM., M.Sc.
NIP. 199209132019032015

Pembimbing II

Ryan Adam, S.I.Kom., M.I.Kom
NIP. 198709072022031003



**Mengetahui,
Ketua Jurusan,**

Dr. Muhammad Husni Thamrin, M.Si
NIP. 196406061992031001

HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

ANALISIS WACANA BERBASIS KORPUS PADA PEMBERITAAN JUDI *ONLINE* PADA SITUS MEDIA *ONLINE*

SKRIPSI

Oleh :

BIANCA BALKYS FIRLANIKA
07031382126306

Telah dipertahankan di Depan Komisi Penguji
Pada tanggal 28 Juli 2025
dan Dinyatakan Telah Memenuhi Syarat

KOMISI PENGUJI

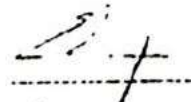
Muhamad Hidayatul Ilham, S.IP., M. Ikom
NIP. 1994101120220310009
Ketua Penguji



Dr. Retna Mahriani, M.Si
NIP. 196012091989122001
Anggota



Erlisa Saraswati, S.KPM., M.Sc.
NIP. 199209132019032015
Anggota



Ryan Adam, S.I. Kom., M.E Kom.
NIP. 198709072022031003
Anggota



Seangketahui,

Dekan FISIP UNSRI,

Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi



Prof. Dr. Alfirdi, M.Si
NIP. 196601221990031004

Dr. Muhammad Husni Thamrin, M.Si
NIP 196406061992031001

PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Bianca Balkys Firlanika
NIM : 07031382126306
Tempat dan Tanggal Lahir : Palembang, 06 Juli 2003
Program Studi/Jurusan : Ilmu Komunikasi
Judul Skripsi : Analisis Wacana Berbasis Korpus Pada Pemberitaan Judi Online Pada Situs Media Online

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Seluruh data, informasi serta pernyataan dalam pembahasan dan kesimpulan yang disajikan dalam karya ilmiah ini, kecuali yang disebutkan sumbernya adalah merupakan hasil pengamatan, penelitian, pengolahan serta pemikiran saya dengan pengarahannya dari pembimbing yang ditetapkan.
2. Karya ilmiah yang saya tulis ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapat gelar akademik baik di Universitas Sriwijaya maupun di perguruan tinggi lainnya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya dan apabila di kemudian hari ditemukan bukti ketidak benaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademis berupa pembatalan gelar yang saya peroleh melalui pengajuan karya ilmiah ini.

Palembang,

Yang membuat pernyataan,


NIM.07031382126306
Bianca balkys Firlanika

NIM.07031382126306

Abstrak

Penelitian ini berjudul “Analisis Wacana Berbasis Korpus pada Pemberitaan Judi Online pada Situs Media Online” yang bertujuan untuk mengetahui kata dengan frekuensi paling tinggi, kolokasi, dan konkordansi dari pemberitaan judi online. Penelitian ini menggunakan pendekatan *mixed method*, yaitu perpaduan metode kuantitatif dan kualitatif. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui dokumentasi dan studi pustaka. Data diperoleh dari 140 sampel berita yang dipublikasikan di situs media online seperti Kompas.com, Detik.com, Tempo.co, CNBC Indonesia, dan CNN Indonesia selama periode Juni hingga September 2024. Analisis dilakukan dengan bantuan aplikasi *Voyant Tools*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kata “judi online” memiliki frekuensi tertinggi, dan kolokasi dominan seperti “transaksi”, “rekening”, “satgas”, dan “bansos” muncul secara konsisten dalam konteks berita. Dalam dimensi konkordansi, ditemukan bahwa pemberitaan cenderung menyoroti sisi negatif dan respons pemerintah, termasuk pembentukan Satgas Judi Online berdasarkan Keppres Nomor 21 Tahun 2024. Penelitian ini menggunakan Teori Atribusi Harold Kelley, yang mengidentifikasi faktor internal (seperti impulsivitas dan kecanduan) dan eksternal (seperti tekanan ekonomi dan kemudahan akses internet) sebagai penyebab perilaku judi online. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi akademik dan sumber informasi dalam mengkaji wacana media terhadap isu sosial kontemporer.

Kata Kunci: Analisis Wacana, Judi Online, Media Online, Korpus, Teori Atribusi

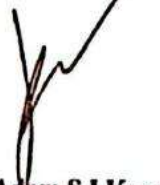
Pembimbing I



Erlisa Saraswati, S.KPM., M.Sc

NIP. 199209132019032015

Pembimbing II



Ryan Adam S.I.Kom., M.I.Kom

NIP. 198709072022031003



Kepala Jurusan Ilmu Komunikasi

Dr. Muhammad Husni Thamrin, M.Si

NIP. 19646061992031001

Abstract

This study, entitled "Corpus-Based Discourse Analysis on Online Gambling News in Online Media", aims to identify the most frequently used words, collocations, and concordances in online gambling news. This research employs a mixed-method approach, combining both quantitative and qualitative methods. Data were collected through documentation and literature review. A total of 140 news articles published on online media platforms such as Kompas.com, Detik.com, Tempo.co, CNBC Indonesia, and CNN Indonesia from June to September 2024 were analyzed. The analysis was conducted using Voyant Tools. The results show that the phrase "online gambling" appears with the highest frequency, and dominant collocations such as "transaction," "account," "task force," and "social assistance" frequently appear in the context of the news. Concordance analysis reveals that the news tends to emphasize negative impacts and government responses, including the establishment of the Online Gambling Task Force as stated in Presidential Decree No. 21 of 2024. This study adopts Harold Kelley's Attribution Theory, which identifies internal factors (such as impulsivity and addiction) and external factors (such as economic pressure and internet accessibility) as causes of online gambling behavior. This research is expected to serve as an academic reference and informative source in analyzing media discourse on contemporary social issues.

Keywords: *Discourse Analysis, Online Gambling, Online Media, Corpus, Attribution Theory*

Advisor I



Erlisa Saraswati, S.KPM., M.Sc

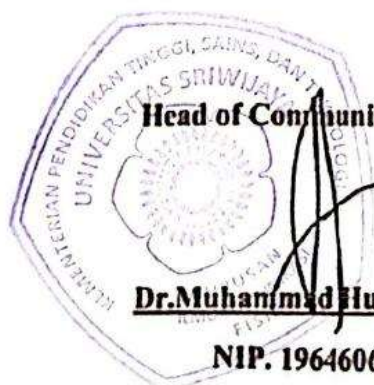
NIP. 199209132019032015

Advisor II



Ryan Adan S.I.Kom., M.I.Kom

NIP. 198709072022031003



Head of Communication Department

Dr. Muhammad Husni Thamrin, M.Si

NIP. 19646061992031001

MOTTO

MANY THINGS HAPPENS BUT IM SURVIVE

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan Rahmat, Hidayah, serta Karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul Analisis Wacana Berbasis Korpus Pada Pemberitaan Judi Online Pada Situs at memperoleh gelar Sarjana pada program studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sriwijaya. Dalam penyusunan dan penulisan proposal skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis dengan senang hati menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Taufik Marwa, S.E., M.Si .selaku Rektor Universitas Sriwijaya.
2. Bapak Prof. Dr. Alfitri, M.Si. selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sriwijaya, Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UniversitasSriwijaya beserta jajaran pengurus Dekanat lainnya.
3. Bapak Dr. M. Husni Thamrin, M.Si dan selaku Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sriwijaya.
4. Mba Erlisa Saraswati, S.KPM., M.Sc selaku Pembimbing I dan Pembimbing Akademik yang selalu memberikan arahan, saran, dan motivasi selama penulis membuat l skripsi.
5. Bapak Ryan Adam S.I.Kom., M.I.Kom selaku Pembimbing II yang selalu memberikan arahan, saran, dan motivasi selama penulis membuat skripsi.
6. Seluruh Dosen beserta Staf Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sriwijaya yang telah memberikan bantuan selama proses penyusunan skripsi.
7. Kedua orang tuaku tercinta serta seluruh keluarga tercinta yang selalu memotivasi untuk terus berjuang menyelesaikan skripsi ini. Terimakasih atas segala dukungannya selama ini, baik dari dukungan moral dan finansial yang tidak henti-hentinya diberikan agar saya selalu semangat menyelesaikan pendidikan dan kuat menghadapi segala hambatan, serta doa yang selalu mengiringi setiap langkah saya.

8. Kepada orang spesial di hidup saya JWW, terimakasih sudah hadir dan memberikan semangat untuk saya menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
9. Kepada teman dekat penulis Bunga, Nadya, Adin, Lintang, Dhika, Taya, Nina, dan Martinus yang sudah menemani proses pengerjaan skripsi ini.
10. Kepada F1 GP Race, Going Seventeen, VinDes Show, Podcast Agak Laen, Crime Documenter Netflix yang menjadi pelipur lara saya dan hiburan saya saat penat dalam proses pengerjaan skripsi.

Dalam penulisan proposal skripsi ini tentunya terdapat banyak kekurangan dari berbagai aspek, mulai dari kualitas ataupun kuantitas dari materi penelitian yang disajikan. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna sehingga penulis membutuhkan kritik dan saran yang bersifat membangun untuk kemajuan Pendidikan di masa yang akan datang.

Palembang, 15 Juli 2024
Penulis

Bianca Balkys F.
NIM. 07031382126306

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS.....	iii
Abstrak.....	iv
Abstract.....	v
MOTTO	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	11
1.3 Tujuan Penelitian.....	12
1.4 Manfaat Penelitian.....	12
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	13
1.4.2 Manfaat Praktis	13
BAB II	14
TINJAUAN PUSTAKA	14
2.1 Landasan konseptual	14
2.1.1 Media Online	14
2.1.1.1 Definisi Media Online	14
2.1.1.2 Berbagai Jenis Media Online	15
2.1.1.3 Game Online	17
2.1.1.4 Karakteristik Media Online	17
2.1.2 Berita.....	19
2.2 Kerangka Teoritis	21
2.2.1 Analisis Korpus.....	22

2.2.3 Analisis Lingusitik Korpus	25
2.3 Kerangka Pemikiran	25
2.4 Penelitian terdahulu	26
BAB III.....	32
METODE PENELITIAN	32
3.1 Desain Penelitian	32
3.2 Definisi Konsep	33
3.2.1 Analisis Wacana Berbasis Korpus	33
3.2.2 Korpus.....	33
3.2.3 Media Online	33
3.2.4 Berita.....	34
3.3. Definisi Operasional.....	34
3.4 Jenis dan Sumber Data	35
3.4.1 Jenis Data	35
3.4.2 Sumber Data	36
3.5 Unit Analisis, Populasi dan Sampel	37
3.5.1 Unit Analisis	37
3.5.2 Populasi.....	37
3.5.3 Sampel	38
3.6 Teknik Pengumpulan Data	38
3.6.1 Dokumentasi	39
3.6.2 Studi Pustaka.....	39
3.7 Teknik Keabsahan Data.....	39
3.8 Teknik Analisis Data	40
BAB IV	41
GAMBARAN UMUM	41
4.1 Media Online	41
BAB V.....	58
HASIL DAN PEMBAHASAN	58
5.1 Temuan Penelitian	58
5.2. Hasil Analisis Frekuensi.....	59
5.3 Hasil Analisis Kolokasi	63

5.3.1 Analisis Kolokasi Konotasi Positif/Netral	65
5.3.2 Analisis Kolokasi Konotasi Negatif	72
5.4 Hasil Analisis Konkordansi	81
5.4.1 Konkordansi Konotasi Positif / Netral	82
5.4.2. Konkordansi Konotasi Negatif	101
5.5. Teori Atribusi	133
BAB VI	141
KESIMPULAN & SARAN.....	141
6.1 Kesimpulan.....	141
6.1.1. Saran Teoritis.....	144
6.1.2. Saran Praktis	144
6.1.3. Saran Akademis	145
DAFTAR PUSTAKA	148

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 : Sumber Berita Utama Masyarakat Indonesia 2021-2023	2
Gambar 1.2 : Usia Pemain Judi <i>Online</i> di Indonesia pada Juni 2024	10
Gambar 1.3 : Jumlah dan Nilai Transaksi Judi Online di Indonesia per Tahun 2017-2023	11
Gambar 1.4 : Berita Pemblokiran Judi <i>Online</i>	12
Gambar 1.5 : Portal Pemberitaan Judi <i>Online</i>	14
Gambar 5.1 : Circus Frekuensi pada Korpus	64
Gambar 5.2 : Frekuensi kata yang muncul	65
Gambar 5.3 : <i>Word Links</i> Kata “ <i>Online</i> ”	71
Gambar 5.4 : <i>Word Links</i> Kata “ <i>Satgas</i> ”	72
Gambar 5.5 : <i>Word Links</i> Kata “ <i>Pemberantasan</i> ”	73
Gambar 5.6 : <i>Word Links</i> Kata “ <i>Pencegahan</i> ”	75
Gambar 5.7 : <i>Word Links</i> Kata “ <i>Penegakan</i> ”	76
Gambar 5.8 : <i>Word Links</i> Kata “ <i>Judi</i> ”	77
Gambar 5.9 : <i>Word Links</i> Kata “ <i>Transaksi</i> ” a “ <i>Bandar</i> ”	83
Gambar 5.14 : <i>Word Links</i> Kata “ <i>Terlibat</i> ”	84
Gambar 5.16 : <i>Word Links</i> Kata “ <i>Kejahatan</i> ”	85

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 : Beberapa penelitian terdahulu yang menjadi landasan penelitian	30
Tabel 3.1 : Definisi Operasional	35
Tabel 5.1 : Frekuensi Konotasi Positif/Netral	66
Tabel 5.2 : Frekuensi Konotasi Negatif	66
Tabel 5.3 : Kolokasi Konotasi Positif, Netral dan Negatif	68
Tabel 5.5 : Analisis Konkordansi Satgas	90
Tabel 5.6 : Analisis Konkordansi Pemberantasan	93
Tabel 5.7 : Analisis Konkordansi Hukum	96
Tabel 5.8 : Analisis Konkordansi Pencegahan	99
Tabel 5.9 : Analisis Konkordansi Judi	104
Tabel 5.10 : Analisis Konkordansi Transaksi	108
Tabel 5.11 : Analisis Konkordansi Situs	113
Tabel 5.12 : Analisis Konkordansi Pelaku	117
Tabel 5.13 : Analisis Konkordansi Korban	121
Tabel 5.14 : Analisis Konkordansi Bandar	125
Tabel 5.15 : Analisis Konkordansi Terlibat	128
Tabel 5.16 : Analisis Konkordansi Kejahatan	132

DAFTAR BAGAN

Bagan 2. 1 Kerangka Pemikiran.....	26
---	-----------

BAB I

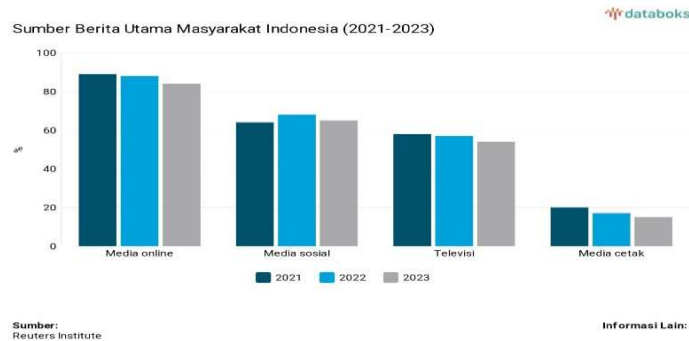
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perubahan teknologi komunikasi dan informasi telah membawa dampak besar pada cara masyarakat memperoleh berita. Perkembangan yang pesat ini membuat media konvensional seperti majalah, televisi, koran, dan radio mulai ditinggalkan karena dianggap kurang efisien (Chen & Zhang, 2023). Media online meliputi situs berita, blog, media sosial, dan platform video (Schlesinger & Doyle, 2021) serta didefinisikan sebagai media berbasis internet yang fleksibel untuk diakses kapan saja dan di mana saja (Jones & McCabe, 2023). Kemudahan akses tersebut mendorong pergeseran kebiasaan masyarakat dalam memperoleh informasi. Media online akhirnya tidak hanya berfungsi sebagai sarana distribusi berita, tetapi juga membentuk pola konsumsi informasi yang lebih cepat dan interaktif.

Kemajuan internet melahirkan inovasi komunikasi digital, termasuk media online yang memudahkan penyebaran serta penerimaan informasi secara cepat dan efisien. Fleksibilitasnya memungkinkan akses informasi kapan saja dan di mana saja, menjadikannya lebih unggul dibanding media konvensional seperti koran, televisi, dan radio terutama dalam hal kecepatan, jangkauan, dan personalisasi konten. Informasi real-time tanpa batas geografis memperkuat posisi media online sebagai sumber utama masyarakat Indonesia sejak 2021 hingga 2023 (Annur, 2023). Fakta ini menunjukkan perubahan pola konsumsi media yang beralih ke platform digital dengan tingkat kepercayaan lebih tinggi

karena responsif terhadap isu-isu terkini. Data pada Gambar 1.1 menegaskan tren meningkatnya preferensi masyarakat terhadap media online dibandingkan media lainnya.



Gambar 1.1 Sumber Berita Utama Masyarakat Indonesia 2021-2023

(Sumber: Databoks)

Dewasa ini, internet menjadi tulang punggung transformasi digital di berbagai bidang, termasuk pendidikan, pemerintahan, hiburan, dan ekonomi yang informasinya dikemas dalam pemberitaan. Penyebaran berita melalui media online berlangsung lebih cepat dibandingkan media konvensional, menunjukkan tingginya minat masyarakat dalam memanfaatkan internet sebagai sarana informasi (Firmansyah, 2022). Keunggulan utama media online terletak pada pembaruan real-time yang memungkinkan berita diubah atau ditambahkan sesuai perkembangan tanpa proses cetak maupun jadwal siaran. Kecepatan ini menjadikan masyarakat selalu memperoleh informasi aktual sekaligus mendorong pertumbuhan jurnalisme digital yang lebih adaptif terhadap dinamika sosial. Media online pada akhirnya menjadi sumber informasi utama masyarakat modern dengan ekspektasi tinggi terhadap kecepatan dan akurasi berita.

Peningkatan akses masyarakat Indonesia terhadap media online untuk memperoleh berita terus mengalami kenaikan, seiring inovasi penyajian konten yang lebih kreatif serta kemudahan akses melalui perangkat mobile. Media online juga memanfaatkan algoritma untuk menampilkan konten sesuai preferensi pengguna. Menurut Annur (2023), 89% masyarakat Indonesia memilih media online sebagai sumber utama berita pada 2021 meskipun terjadi sedikit penurunan pada 2023, media ini tetap dominan. Data tersebut menegaskan ketergantungan masyarakat terhadap media online sebagai bagian dari gaya hidup digital modern. Transformasi ini tidak hanya mencerminkan kebutuhan akan informasi cepat, tetapi juga peran media online sebagai alat literasi digital yang membentuk pola pikir publik.

Khalayak media online umumnya memiliki literasi teknologi yang baik karena pengoperasiannya membutuhkan perangkat mobile dan koneksi internet (Kim & Park, 2024). Media online memberi kebebasan audiens untuk memilih serta menyaring informasi sesuai minat, sehingga pola konsumsi berita menjadi individual, dinamis, dan interaktif. Kebebasan ini sekaligus menimbulkan tantangan dalam pengelolaan perhatian karena audiens mudah berpindah antar topik. Sebagian besar media online merupakan perpanjangan dari perusahaan media cetak ternama yang kini menargetkan audiens berorientasi digital. Kelompok ini dinilai memiliki potensi besar dalam memperluas penyebaran informasi melalui jejaring sosial dan platform digital lainnya.

Berdasarkan data di atas, media online dapat dipahami sebagai media baru yang hadir sebagai respons terhadap perkembangan teknologi sekaligus perluasan ruang kebebasan berekspresi (Gupta & Kumar, 2023). Internet,

perangkat mobile, dan platform digital memungkinkan penyebaran serta akses informasi secara instan dengan jangkauan global. Media ini juga menyediakan ruang terbuka bagi individu maupun kelompok untuk menyuarakan opini tanpa batasan geografis dan sensor ketat. Kemudahan akses, fleksibilitas konten, serta jangkauan luas menjadikan media online instrumen utama distribusi informasi sekaligus pendorong iklim komunikasi yang lebih demokratis. Peran edukatifnya turut memperkuat literasi digital masyarakat serta membentuk budaya komunikasi baru yang partisipatif dan inklusif.

Pemuatan berita di portal digital kini menjadi mekanisme utama penyebaran informasi karena menawarkan akses lebih cepat dibandingkan media cetak atau televisi. Kecepatan dan pembaruan real-time memungkinkan publik memperoleh informasi terkini secara langsung (Johnson & Lee, 2023). Kemudahan tersebut disertai tantangan berupa validitas informasi, bias editorial, dan praktik clickbait yang menurunkan kualitas jurnalisme digital. Kondisi ini menuntut literasi digital masyarakat agar mampu memilah informasi kredibel dari hoaks. Upaya media mengembangkan jurnalisme berbasis data, konten visual, dan transparansi sumber bertujuan menjaga kredibilitas sekaligus meningkatkan kepercayaan publik.

Media online menyajikan beragam berita terkini, termasuk konten sensitif seperti isu judi online yang semakin marak diberitakan. Pemberitaan ini menjadi sorotan karena dampak negatifnya terhadap psikologis individu dan kerugian ekonomi jangka panjang. Portal berita kerap menampilkan isu tersebut dengan judul sensasional untuk menarik perhatian, sehingga berpengaruh pada pembentukan persepsi publik. Meski demikian, pemberitaan masif tentang judi

online juga berfungsi sebagai edukasi dan peringatan dini mengenai risiko perjudian digital. Kondisi ini menuntut media online menjaga keseimbangan antara daya tarik berita dan tanggung jawab etis dalam penyajian informasi.

Pemberitaan mengenai judi online semakin gencar seiring meningkatnya jumlah orang yang terjerat kasus tersebut dan menimbulkan keresahan publik (Anwar & Safitri, 2022). Platform judi online berhasil menarik ribuan pengguna dari berbagai lapisan masyarakat Indonesia karena kemudahan akses melalui gawai yang terhubung internet serta dukungan uang elektronik. Isu ini menjadi perhatian luas karena melibatkan pelaku, korban, regulasi pemerintah, hingga dampak sosial-ekonomi yang ditimbulkannya. Akses yang praktis membuat judi online berkembang menjadi candu bagi sebagian orang, sebab dianggap sebagai cara instan memperoleh keuntungan.

Beberapa lembaga pemerintah dan organisasi non-pemerintah menjalin kerja sama dengan media *online* untuk mengedukasi masyarakat tentang bahaya judi *online* melalui pemberitaan. Kampanye tersebut fokus untuk menyuarakan gerakan pencegahan kecanduan, perlindungan terhadap kelompok rentan dan upaya menciptakan kesadaran akan risiko finansial bagi orang yang terlibat dalam perjudian *online*. Media sosial yang terhubung dengan berita *online* juga memainkan peran besar dalam menyebarkan pesan-pesan ini kepada audiens yang lebih luas sehingga secara tidak langsung membentuk suatu sudut pandang untuk bisa dipahami oleh pembaca.

Akses internet yang mudah sering disalahgunakan untuk aktivitas ilegal seperti perjudian online. Aktivitas ini melibatkan taruhan uang melalui

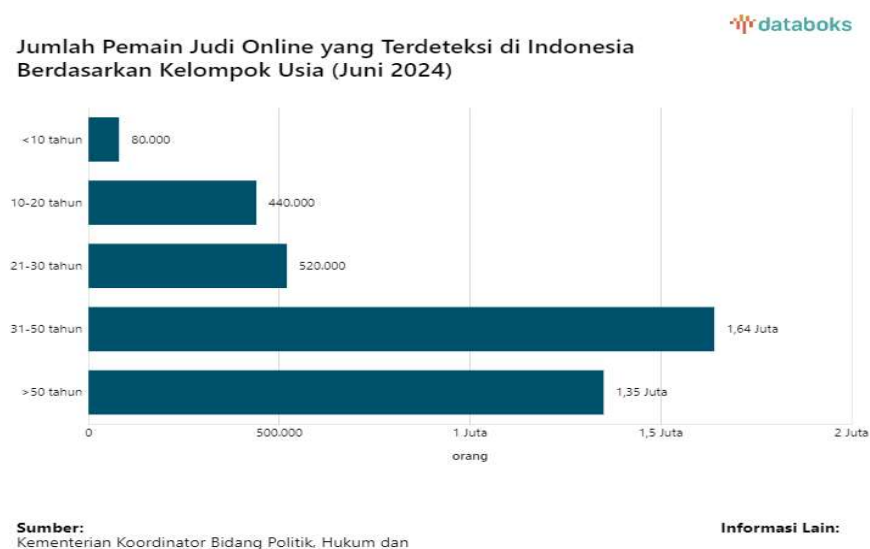
platform digital dengan seluruh transaksi dilakukan secara daring (Wardana, Prasetyo, & Ramadhani, 2023). Perjudian online menunjukkan bahwa perkembangan teknologi tidak hanya memberi dampak positif, tetapi juga membuka celah praktik kriminal. Di Indonesia, aktivitas ini dikategorikan ilegal karena berisiko menimbulkan kerugian finansial maupun psikologis yang tidak hanya berdampak pada individu, tetapi juga keluarga dan masyarakat. Kondisi tersebut menegaskan perlunya upaya pencegahan serta pengawasan ketat terhadap aktivitas digital yang rawan disalahgunakan.

Pemerintah di berbagai negara, termasuk Indonesia, telah mengambil langkah strategis untuk menekan maraknya judi online seiring pesatnya kemajuan teknologi digital. Upaya nasional dilakukan melalui pemblokiran situs, penegakan hukum ketat, serta penerapan sistem pemantauan otomatis guna mendeteksi konten perjudian. Langkah tersebut didorong oleh kemudahan akses dan anonimitas pengguna yang memperluas praktik judi online di masyarakat. Pemerintah juga memperkuat infrastruktur digital serta menjalin kerja sama antar lembaga dan penyedia layanan internet untuk meningkatkan efektivitas pengawasan. Penanganan ini tidak hanya bersifat teknis, tetapi juga menuntut edukasi publik agar kesadaran terhadap bahaya perjudian online semakin meningkat.

Peningkatan popularitas judi online menimbulkan risiko serius terhadap kesejahteraan individu dan sosial. Aktivitas ini memiliki tingkat masalah perjudian lebih tinggi dibandingkan bentuk konvensional, dengan pelaku yang rentan terhadap impulsivitas, disregulasi emosi, serta gangguan mental komorbid yang memperburuk dampaknya (Wirkus et al., 2024). Pemerintah

merespons dengan membentuk Satuan Tugas (Satgas) Pemberantasan Judi Online melalui Keputusan Presiden Nomor 21 Tahun 2024 pada 14 Juni 2024. Satgas ini memperkuat pencegahan dan penegakan hukum secara terintegrasi serta mencerminkan keseriusan negara menghadapi ancaman multidimensional yang merugikan finansial, sosial, dan kesehatan mental masyarakat.

Pelaku judi online di Indonesia berasal dari berbagai kalangan tanpa batas usia, pekerjaan, maupun gender. Aktivitas ini lebih banyak melibatkan masyarakat menengah ke bawah yang tergiur janji kemakmuran instan. Data per Juni 2024 mencatat sekitar 4,03 juta pelaku dengan rentang usia dari anak-anak hingga dewasa (Gambar 1.2). Fenomena ini semakin meluas akibat mudahnya akses melalui perangkat mobile, tekanan sosial, serta kondisi ekonomi yang tidak stabil. Situasi tersebut menandakan krisis sosial yang perlu segera ditangani melalui penegakan hukum, pemberdayaan ekonomi, dan edukasi literasi digital guna mencegah kerusakan tatanan sosial dan generasi muda.



Gambar 1.2 Usia Pemain Judi *Online* di Indonesia pada Juni 2024 (Sumber : Databooks)

Menurut laporan Menko Polhukam Hadi Tjahjanto, terdapat sekitar empat juta masyarakat Indonesia yang terjerat judi online (Muhamad, 2024). Meski dominan berasal dari kalangan menengah ke bawah, kelompok ekonomi menengah ke atas juga turut terlibat dengan transaksi bervariasi dari Rp100.000,00 hingga Rp40 miliar. Fakta ini menunjukkan bahwa judi online merupakan masalah serius yang terus meluas, terbukti dari peningkatan jumlah serta nilai transaksinya sejak 2017–2023 (Gambar 1.3). Kecenderungan masyarakat sulit lepas dari judi online didorong oleh faktor psikis dan pola pikir cepat kaya, sehingga potensi dampaknya terhadap sosial-ekonomi bangsa kian mengkhawatirkan.



Gambar 1.3 Jumlah dan Nilai Transaksi Judi *Online* di Indonesia per Tahun 2017-2023 (Sumber: Databoks)

Pendataan menunjukkan transaksi judi online dari 2017–2022 meningkat signifikan, menandakan popularitasnya di masyarakat. Nugraheny & Ihsanuddin (2024) melaporkan melalui Kompas.com bahwa PPATK pada 2023 menemukan 168 juta transaksi judi online dengan nilai mencapai Rp327 triliun serta penyalahgunaan sejumlah rekening (Gambar 1.4). Fakta ini mendorong pemerintah mengambil langkah responsif berupa pemblokiran rekening terkait

judi online, bahkan sebelum Satgas Pemberantasan Perjudian Online dibentuk. Menurut pemberitaan Kompas.com, OJK telah memblokir 6.056 rekening yang digunakan untuk aktivitas judi online.



Gambar 1.4 Berita Pemblokiran Judi Online

(Sumber: Kompas.com)

Rasa khawatir terhadap dampak praktik judi online mendorong media digital di Indonesia berperan aktif bukan hanya sebagai penyampai informasi, tetapi juga agen edukasi publik. Dengan jangkauan yang luas, media online menyajikan konten mengenai risiko finansial, potensi kecanduan, serta ancaman hukum secara sistematis dan mudah dipahami. Pemberitaan diperbarui secara berkala, seiring meningkatnya perhatian publik dan langkah pemerintah. Melalui infografis, video edukatif, dan kutipan pejabat publik, media online memperkuat kredibilitas sekaligus menjadi kanal efektif dalam kampanye pencegahan, terutama bagi kelompok rentan seperti remaja dan dewasa muda.

Pada penelitian analisis wacana kritis Teun A. van Dijk terhadap pemberitaan judi online di media **Detik.com tahun 2024**, ditemukan bahwa jurnalis konsisten menggunakan struktur tematik dalam penyusunan berita. Detik.com tidak hanya berfungsi sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai wadah penyebaran ide dan opini yang didukung fakta. Fakta tersebut ditampilkan secara lengkap melalui data nominal spesifik, grafik, maupun diagram, serta diperkuat dengan gambar sebagai dokumentasi konkret. Keseluruhan elemen kemudian diolah menjadi satu kesatuan berita yang kompleks dan mudah diakses publik melalui portal daring. Selain Detik.com, beberapa media online lain juga turut menyajikan pemberitaan mengenai judi online, sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 1.5a dan 1.5b.



Gambar 1.5 Portal Pemberitaan Judi Online:

(Sumber : Kompas.com dan CNNIndonesia.com)

Pemberitaan judi online menyebar luas dan menimbulkan tanggapan beragam dari masyarakat. Audiens tidak hanya memberikan respons pro, tetapi juga kontra, mencerminkan perbedaan sudut pandang individu. Perbedaan opini ini dapat dipengaruhi oleh persepsi terhadap keuntungan instan dari judi online serta kerangka pemberitaan (framing) dan pemilihan kata yang digunakan media. Struktur dan bahasa pemberitaan berperan penting dalam membentuk pandangan publik terhadap isu ini. Fenomena ini menunjukkan bagaimana media memengaruhi opini masyarakat sekaligus menciptakan dinamika sosial dalam menanggapi informasi digital.

Semakin maraknya pemberitaan mengenai dampak negatif judi *online* menjadikan topik ini sebagai hidangan utama dalam penyajian berita di media *online*. Penggunaan dan pemilihan kata dalam pemberitaan menjadi salah satu hal terpenting yang berkaitan dengan pembentukan persepsi tersebut. Oleh karena itu, hal tersebut menjadi perhatian tersendiri bagi peneliti untuk melakukan penelitian ilmiah dengan judul “**Analisis Wacana Berbasis Korpus pada Pemberitaan Judi *Online* pada Media *Online***”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, didapatkan rumusan masalah yang bersifat kualitatif dan kuantitatif dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Apa kata yang frekuensinya paling sering dan dominan digunakan dalam pemberitaan judi *online* pada media *online*?

2. Bagaimana kolokasi penggunaan kata yang paling sering dan dominan digunakan dalam pemberitaan judi *online* pada media *online*?
3. Bagaimana konkordansi penggunaan kata yang paling sering dan dominan digunakan dalam pemberitaan judi online pada media *online*?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan di atas, maka tujuan dilakukannya penelitian ini yakni sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui kata yang frekuensinya paling sering dan dominan digunakan dalam pemberitaan judi *online* pada media *online*.
2. Untuk melakukan analisis dan identifikasi terhadap kolokasi penggunaan kata yang paling sering dan dominan digunakan dalam pemberitaan judi online pada media *online*.
3. Untuk melakukan analisis dan identifikasi terhadap konkordansi penggunaan kata yang paling sering dan dominan digunakan dalam pemberitaan judi online pada media *online*.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan dari tujuan penelitian yang telah diuraikan di atas, maka besar harapan peneliti bahwa penelitian ini dapat memberikan berbagai manfaat terutama bagi para pembacanya. Adapun manfaat dalam penelitian ini dibagi menjadi dua, yaitu manfaat secara teoritis dan praktis yang apabila dijabarkan sebagai berikut ini:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Adapun secara teoritis, diharapkan bahwa penelitian ini dapat menjadi salah satu acuan referensi dan sumber yang kompleks untuk memperluas wawasan mengenai analisis wacana berbasis korpus, terutama pada pemberitaan yang mengangkat isu-isu kontroversial seperti judi *online*. Selain itu, diharapkan juga penelitian ini dapat menjadi sumber informasi yang bersifat informatif sehingga dapat memacu munculnya penelitian-penelitian baru yang lebih kompleks dan inovatif dengan mengangkat tema atau topik serupa.

1.4.2 Manfaat Praktis

Adapun secara praktis, diharapkan bahwa penelitian ini dapat berguna sebagai sumber informasi dan referensi bagi para praktisi untuk melakukan penelitian lanjutan serupa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, R. (2020). *Internet of Things Market Analysis Forecasts, 2020–2030*.
- Afra, D. I., Fajri, R., Prafitia, H. A., Arief, I., & Mantau, A. J. (2024). Feature Selection and Performance Evaluation of Buzzer Classification Model. *Jurnal Optimasi Sistem Industri*, 1-14.
- Akbar, P., Irawan, B., Taufik, M., Nurmandi, A., & Suswanta. (2021). Social media in politic: Political campaign on United States election 2020 between Donald Trump and Joe Biden. In *International Conference on Human-Computer Interaction*, 359-367.
- Alharbi, N., & de Doncker, E. (2021). Sentiment Analysis of Arabic Tweets Using Deep Learning Models. *Journal of King Saud University - Computer and Information Sciences*, 653-659.
- Almos, R., Pramono, Seswita, Asma, & Putri. (2023). *Linguistik Korpus: Sarana dan Media Pembelajaran pada Mata Kuliah Leksikologi dan Leksikografidi Perguruan Tinggi. Jurnal Pendidikan*, 4. doi:<https://doi.org/10.31849/lectura.v14i1.11705>
- Amin, F. A., Garancang, S., & Abunawas, K. (2023). *Konsep Umum Populasi Dan Sampel Dalam Penelitian. Jurnal Kajian Islam Kontemporer*, 14, 4.
- Anam, K. (2022). Demokrasi Siber Dalam Kontestasi Elektoral di Pilpres 2019: Studi Terhadap Buzzer Politik di Garuda Siaga Republik Indonesia (GASRI). Master's thesis, Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Anggraini, N., & Wahyudi, S. (2021). Efisiensi Media Online dalam Distribusi Berita di Era Digital. *Journal of Communication and Media Studies*, 55-68.
- Annur, C. M. (2023, 06 16). *Meski Trennya Turun, Media Online Tetap Jadi Sumber Berita Utama Masyarakat Indonesia*. Retrieved 09 17, 2024, from <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/06/16/meski-trennya-turun-media-online-tetap-jadi-sumber-berita-utama-masyarakat-indonesia>.
- Anwar, F., & Safitri, R. (2022). Pemberitaan Judi Online di Media Digital dan Dampaknya terhadap Masyarakat Indonesia. *Journal of Digital Society*, 11(2), 134-149.
- Ardiansyah, R., & Sari, N. K. (2021). Kerangka Teoritis dalam Penelitian Pendidikan: Konsep dan Aplikasi. *Journal of Educational Research*, 14, 88-102.
- Arianto, B. (2020). Salah Kaprah Ihwal Buzzer: Analisis Percakapan Warganet di media sosial. *JiIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pemerintahan*, 5(1), 6. doi:10.14710/jiip.v5i1.7287

- Auli, R. C. (2024). Pasal 28 ayat 3. Diambil kembali dari Hukum Online: [https://www.hukumonline.com/klinik/a/pasal-28-ayat-\(3\)-uu-ite-2024-tentang-lessigreaterhoaxlessigreater-yang-menimbulkan-kerusuhan-lt65e37c0e1d1a0/](https://www.hukumonline.com/klinik/a/pasal-28-ayat-(3)-uu-ite-2024-tentang-lessigreaterhoaxlessigreater-yang-menimbulkan-kerusuhan-lt65e37c0e1d1a0/)
- Aulia, W., & Lexianigrum, S. (2024). Analisis Fenomena Buzzer pada Konten Media Sosial tiktok menjelang pemilu 2024. *IJM: Indonesian Journal of Multidisciplinary*, 2 nomor 4 tahun 2024(e-ISSN: 3025-5961). Dipetik 09 15, 2024, dari <https://journal.csspublishing/index.php/ijm>
- Ausat, A. M. (2023). The role of social media in shaping public opinion and its influence on economic decisions. *Technology and Society Perspectives (TACIT)*, 35-44.
- Azhari, D. S. (2023). Penelitian Mixed Method Research untuk Disertasi. *Journal of Social Science Research*, 8010-8025.
- Baker, P. (2021). *Corpus Linguistics and Discourse Analysis: New Ways of*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Biber, D., & Egbert, J. (2020). Register Variation Online: Exploring the Full Range of Internet Texts. Cambridge: Cambridge University Press.
- Bryman, A. (2021). *Social Research Methods* (6th ed.). Oxford University Press.
- Budiman, O. S., Mingkid, E., & Putri, A. K. (2021). Peran Pendidikan Pemakai Bagi Mahasiswa Dalam Meningkatkan Pemaanfaatan Jasa Layanan Perpustakaan Universitas Hein Namotemo Tobelo. 8.
- Cahyarani, V. D., & Iskandar, D. (2021). Penerapan citizen journalism dalam pemberitaan lingkungan hidup di media online. *Jurnal Riset Jurnalistik Dan Media Digital*, 71-78.
- Chen, L., & Zhang, Y. (2023). The Evolution of Media in the Digital Age: From Traditional to Online Platforms. *Journal of Digital Communication*, 32-46.
- Chóliz, M., Marcos, M., & Lázaro-Mateo, J. (2021). The risk of online gambling: A study of gambling disorder prevalence rates in Spain. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 19, 404-417.
- Chua, T. H., & Chang, L. (2021). Follow me and like my beautiful selfies: Singapore teenage girls' engagement in self-presentation and peer comparison on social media. *Computers in Human Behavior*, 106760.
- Creswell, J. W., & PlanoClark, V. L. (2021). *Designing and Conducting Mixed Methods Research* (4th ed.). SAGE Publications.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2022). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (6th ed.). SAGE Publications.

- Dewantara, J., Syamsuri, S., Wandira, A., Afandi, A., Hartati, O., Cahya, N., & Nurgiansah. (2022). *Role of Buzzers in Social Media in Guiding Public Opinion Regarding*.
- Efendi, Rambe, Lubis, & Agustina. (2023). Menulis Isi Berita dan Feature. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7, 2.
- Efendi, Siregar, Mulyani, & Zainina. (2023). Mengenal Konsep Dasar Soft News. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 5, 6.
- Erwati, T., & Pelu, G. M. (2021, September). *Jurnal Ilmiah Akuntansi*, 12, 75. Diambil kembali dari <http://ejournal.unibba.ac.id/index.php/AKURAT>.
- Ermanto, Ardi, H., & Juita, N. (2022). *Linguistik Korpus: Aplikasi Digital untuk Kajian dan Pembelajaran Humaniora*. (R. A. Rusdian, Ed.) Depok: PT RAJAGRAFINDO PERSADA.
- Fachrunnisa, Z. H., & Ramadhani, N. D. (2024, January 1). Apakah Faktor yang Mempengaruhi Kualitas Audit? *UBMJ (UPY BUSINESS AND MANAGEMENT JOURNAL)*, 3, 40.
- Gupta, R., & Kumar, S. (2023). Technology and Freedom of Expression: The Rise of Online Media. *International Journal of Media and Society*, 77-90.
- Haryanto, S., & Rahmawati, N. (2022). Penyebaran Informasi dan Edukasi Melalui Media Sosial Terkait Judi Online di Indonesia. *Jurnal Komunikasi Digital*, 72-85.
- Hasanah, S., Agustina, D., Ningsih, O., & Nopriyanti, I. (2024, Juni 1). Teori Tentang Persepsi dan Teori Atribusi Kelley. *CiDEA Journal*, 3, 44. doi: <https://doi.org/10.56444/cideajournal.v3i1.1810>
- Hendrayadi, Kustati, M., & Sepriyanti, N. (2023). MIXED METHOD RESEARCH. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 6, 2. Retrieved from <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp>
- Hermawan, I. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan (Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed Method)*. Kuningan: Hidayatul Quran Kuningan.
- Iba, Z., & Wardhana, A. (2023). *Metode Penelitian*. (M. Pradana, Ed.) Purbalingga: EUREKA MEDIA AKSARA.
- Indriyani, Bambang, & Hapsari. (2020). Jurnal Studi Jurnalistik. *Efektivitas Penggunaan Media Online Tirto.Id*, 159. doi:<http://doi.org/10.15408/jsj.v2i2.15065>
- Jailani, Susanto, & Risinta. (2023). Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data Dalam Penelitian Ilmiah. *Jurnal Pendidikan, Sosial & Humaniora*, 1, 57.

- Johnson, K., & Lee, M. (2023). The Impact of Real-Time Updates on User Engagement in Online News Portals. *International Journal of Digital Communication*, 89-103.
- JR, D., & Ermanto. (2023). Afiksasi Reduplikasi dalam Novel Hikayat Dodon Tea dan Umar Galie: Metode Linguistik Korpus. *Journal of Education and Humanities*, 5. doi:<https://doi.org/10.59687/educaniora.v1i2.38>
- Kim, Y., & Park, S. (2024). Understanding Tech-Savvy Audiences: The Role of Digital Literacy in Media Consumption. *Journal of Communication and Technology*, 14(3), 98-112.
- Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2022). Internet Gaming Addiction: A Systematic Review of Empirical Research. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 20(3), 715-726.
- Kusumaningsih, R., & Suhardi, S. (2023). Penanggulangan Pemberantasan Judi Online Di Masyarakat. *ADMA: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 4(1), 1-10.
- Latifah, S., & Arifin, Z. (2022). Media Consumption Patterns: Why Audiences Prefer Online Platforms for News. *Journal of Media Studies*, 67-75.
- Lestari, A. (2024). Efektivitas Kampanye Anti-Judi Online Melalui Pemberitaan di Media Massa: Studi Kasus di Indonesia. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 20(1), 33-50.
- Liu, M., & Jingyi. (2022). Climate change” vs. global warming. *Journal of World Languages*, 3. doi:<https://doi.org/10.1515/jwl-2022-0004>
- Lubis, & Ismail. (2020). Diskursus Kebenaran Berita Berdasarkan. *Jurnal Ilmu Hukum*, 5, 4. Retrieved from <https://jurnal.umsu.ac.id/index.php/delegalata>
- Martinez, A., & Nguyen, T. (2023). Media Consumption Trends Among Technology-Savvy Users: Insights and Implications. *International Journal of Media and Communication Research*, 15(4), 54-69.
- Maxwell, J. A. (2022). *Qualitative Research Design: An Interactive Approach (4th. Cambridge: Cambridge University Press.*
- Mubin, M. N. (2021). Pendekatan Kognitif-Sosial Perspektif Albert Bandura Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Journal Unuja*, 5, 93. Diambil kembali dari ejournal.unuja.ac.id/index.php/edureligia.
- Muhamad, N. (2024, Juni 24). 4 Juta Orang Indonesia Judi Online, dari Anak sampai Orang Tua. Retrieved 09 18, 2024, from <https://databoks.katadata.co.id/demografi/statistik/400b311f672b213/4-juta-orang-indonesia-judi-online-dari-anak-sampai-orang-tua>.
- Muslimin, K. (2021). *Jurnalistik Dasar*. (S. Saidah, Ed.) Yogyakarta: UNISNU PRESS.

- Ngongo, L., Hidayat, T., & Wiyanto. (2019). *PENDIDIKAN DI ERA DIGITA. PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN PROGRAM PASCASARJANA UNIVERSITAS PGRI*, 4.
- Prasetyo, D., & Nugraha, Y. (2022). *Dampak Sosial Judi Online di Kalangan Remaja: Perspektif Pemberitaan Media Daring. Jurnal Penelitian Komunikasi*, 98-110.
- Pratama, B., & Yulianto, F. (2023). Faktor-faktor yang Mempengaruhi Masyarakat Indonesia dalam Mengakses Berita Melalui Media Online. *Journal of Communication Studies*, 14(2), 88-102.
- Que, V. K., Ade, & Hindiriyanto. (2020, May 2). Analisis Sentimen Transportasi Online Menggunakan Support Vector Machine Berbasis Particle Swarm Optimization. *Jurnal Nasional Teknik Elektro dan Teknologi Informasi*, 3.
- Rasyid, & Sazly. (2021). Pengaruh Penerapan Manajemen Risiko Terhadap. *Riset & Jurnal Akuntansi*, 5, 3. doi:<https://doi.org/10.3395/owner.v5i.432>
- Romli. (2018). *Jurnalistik Online*. (I. Kurniawan, & M. A. Elwa, Eds.) Bandung: Penerbit Nuansa Cendekia.
- Samsuar. (2019a). Atribusi. *Jurnal Network Media*, 65.
- Samsuar. (2019b). Atribusi. *Jurnal Network Media*, 2, 67.
- Schlesinger, P., & Doyle, G. (2021). *The Political Economy of Media Platforms: Connectivity and Communication in the Digital Age*. Palgrave Macmillan.
- Sitanggang, A. S., Sabta, R., & Hasiolan, F. Y. (2023). Perkembangan Judi Online Dan Dampaknya Terhadap Masyarakat: Tinjauan Multidisipliner. *Triwikrama: Jurnal Ilmu Sosial*, 1(6), 70-80.
- Smith, J., & Taylor, L. (2023). The Role of Personalization and Accessibility in Driving Online News Consumption. *International Journal of Media and Communication*, 12(2), 102-116.
- Susanto, D. (2023). User Engagement in Online News Platforms: The Role of Real-time Updates and Interactive Features. *International Journal of Digital News Media*, 15(3), 66-79.
- Syahputri, A. Z., Fay, & Ramdani. (2023, June 30). Kerangka Berfikir Penelitian Kuantitatif. *Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pengajaran*, 2. Retrieved from <https://jurnal.diklinko.id/index.php/tarbiyah/>.
- Fadilla, A. N., Agustina, R. S., & Syafikarani, F. A. (2024). *Dinamika Perubahan Sosial dan Politik di Era Digital: Pengaruh Media Sosial dan Partisipasi Masyarakat*. ARIMA: Jurnal Sosial Dan Humaniora, 17-23.

- Wang, S., & Park, Y. (2024). Journalism in the Digital Age: How Data and Multimedia are Shaping News Platforms. *Journal of Communication Innovation*, 102-118.
- Wardana, I., Prasetyo, H., & Ramadhani, F. (2023). Dampak Kecanduan Judi Online terhadap Kesejahteraan Ekonomi dan Mental: Studi Kasus di Indonesia. *Journal of Psychology and Social Behavior*, 18(2), 56-70.
- Waruwu, M. (2023). Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif, Metode Penelitian Kombinasi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7, 6.
- Widiastuti, R., & Santoso, H. (2024). Faktor-faktor yang mempengaruhi Partisipasi dalam Judi Online di Indonesia. *Jurnal Sosiologi dan Antropologi*, 18(1), 45-59. doi:10.54321/jsa.v18i1.678
- Winda, Ja'far, Siregar, & dkk. (2022). Jurnal Ilmiah Teknik Informatika dan Komunikasi. *MANAJEMEN MEDIA ONLINE*, 2, 5. Retrieved from : <http://journal.sinov.id/index.php/juitik/index>.
- Yadav, A., & Vishwakarma D, K. (2020, december 02). Sentimen Analysis Using Deep Learning Architectures: A Review. 53, 53.
- Yanuardianto, E. (2019). Teori Kognitif Sosial Albert Bandura (Studi Kritis dalam Menjawab Problem Pembelajaran di MI). *Jurnal Auladuna*, 1, 3.
- Zakariah, M. A., Vivi, A., & Zakariah, K. M. (2020). *Metodelogi Penelitian*. Yayasan Pesantren Al-Mawaddah Warrahmah.
- Zhang, Y., & Zhao, S. (2022). The Impact of Technological Advances on News Consumption Patterns in the Digital Era. *Journal of Digital Media and Communication*, 15, 102-120.