

**UPAYA DISKOMINFO JATIM DALAM MENCEGAH JUDI  
ONLINE MELALUI *DIGITAL PUBLIC RELATIONS* PADA  
AKUN INTAGRAM @KOMINFOJATIM**

**SKRIPSI**



**Disusun Oleh:**

**AILSAA GRIPINA**

**2113211048**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
UNIVERSITAS BHAYANGKARA SURABAYA**

**2025**

**UPAYA DISKOMINFO JATIM DALAM MENCEGAH JUDI  
ONLINE MELALUI *DIGITAL PUBLIC RELATIONS* PADA  
AKUN INTAGRAM @KOMINFOJATIM**

**SKRIPSI**

Diajukan Guna Melengkapi Tugas – Tugas dan  
Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh  
Gelar Sarjana Ilmu Sosial dan Ilmu Politik



**Disusun Oleh:**

**AILSAA GRIPINA**

**2113211048**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
UNIVERSITAS BHAYANGKARA SURABAYA**

**2025**

**LEMBAR PERSETUJUAN**

**Upaya Diskominfo Jatim Dalam Mencegah Judi Online Melalui Digital Public  
Relationa Pada Akun Instagram @kominfojatim**

**Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana (S1)  
Ilmu Komunikasi Universitas Bhayangkara Surabaya**

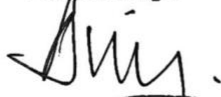
Disusun oleh :

**AILS AGRIPINA**

**2113211048**

Diperiksa dan disetujui oleh

Pembimbing I



**Dr. Muhammad Fadeli, S.Sos.M.Si.**

**NIDN : 0730017201**

Pembimbing II



**Dra. Ratna Setyanajoe, M.Si.**

**NIDN : 0701076602**

Mengetahui,  
Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi



**Julyanto Ekantoro, S.E., S.S., M.Si.**

**NIDN : 0706077106**

**LEMBAR PENGESAHAN**

**Upaya Diskominfo Jatim Dalam Mencegah Judi Online Melalui Digital Public  
Relationa Pada Akun Instagram @kominfojatim**

**Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana (S1)  
Ilmu Komunikasi Universitas Bhayangkara Surabaya**

Disusun oleh :

**AILS AGRIPINA**  
**2113211048**

Tanggal Ujian : 20 Januari 2025

Periode Wisuda :

Dosen Pembimbing

Pembimbing I



Dr. Muhammad Fadeli, S.Sos.M.Si.  
NIDN : 0730017201

Pembimbing II



Dra. Ratna Setyarahajoe, M.Si.  
NIDN : 0701076602

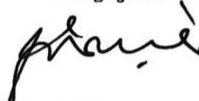
Disetujui oleh Tim Penguji Skripsi

Penguji I



Dr. Muhammad Fadeli,  
S.Sos.M.Si.  
NIDN : 0730017201

Penguji II



Dr. Filria Widiyani Roosinda,  
S.Sos, M.Si, CiQar  
NIDN : 0706088003

Penguji III



Dra. Rini Ganefwati, M.Si.  
NIDN : 0711116301

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik



Dra. Tri Prasetyowati, M.Si.  
NIDN : 0727076701

Menyetujui,  
Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi



Julyanto Ekantoro, S.E., S.S., M.Si.  
NIDN : 0706077106

## LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

Yang bertandatangan di bawah ini :

**Nama** : AILSA AGRIPINA  
**Tempat, Tanggal Lahir** : Kediri, 16 Juni 2003  
**NIM** : 2113211048  
**Fakultas / Program Studi** : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik/Ilmu Komunikasi

Dengan ini saya menyatakan bahwa Skripsi dengan judul "**UPAYA DISKOMINFO JATIM DALAM MENCEGAH JUDI ONLINE MELALUI DIGITAL PUBLIC RELATIONA PADA AKUN INSTAGRAM @KOMINFOJATIM**" beserta seluruh isinya adalah karya saya sendiri dan bukan merupakan karya tulis orang lain, baik sebagian maupun seluruhnya, kecuali dalam bentuk kutipan yang telah disebutkan sumbernya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya. Apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya saya ini, atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini maka saya siap menanggung segala bentuk resiko/sanksi yang berlaku.

Surabaya, 20 Januari 2025  
Yang Membuat Pernyataan



## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT Sang Maha Segalanya, atas seluruh rahmat dan hidayatNya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Upaya Diskominfo Jatim Dalam Mencegah Judi Online Melalui *Digital Public Relations* pada Akun Instagram @kominfojatim”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi pada Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Bhayangkara Surabaya.

Dalam penyelesaian studi dan penulisan skripsi ini, penulis banyak memperoleh bantuan baik pengajaran, bimbingan dan arahan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu penulis menyampaikan penghargaan dan terimakasih yang tak terhingga kepada:

1. Dra. Tri Prasetyowati, M.Si. selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Bhayangkara Surabaya
2. Dr. Muhammad Fadeli, S.Sos.M.Si. dan Dra. Ratna Setyarahajoe, M.Si, selaku Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktu ditengah kesibukan beliau, memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi selama proses penyusunan skripsi ini.
3. Orang tua penulis, Djoko Purwanto dan Tina Sukmawati, untuk beliau berdualah skripsi ini penulis persembahkan. Terimakasih yang tak terhingga atas segala kasih sayang, pengorbanan, dan dukungan yang tak pernah surut. Tanpa doa, cinta, dan bimbingan dari beliau, penulis tidak akan dapat sampai pada titik ini. Semoga penulis dapat terus membanggakan Bapak dan Ibu, serta memberikan manfaat bagi keluarga dan masyarakat.
4. Sahabat seperjuangan, Nurmala Zanni Yudha Reswari, yang bukan hanya teman di jenjang perkuliahan tetapi juga sahabat yang selalu ada di setiap saat, baik dalam suka maupun duka. Terimakasih telah menemani dan memberikan dukungan selama proses perjalanan perkuliahan ini.

Terimakasih atas kebersamaan, semangat, dan kerja sama yang telah kita jalani bersama selama ini.

5. Pasangan penulis, Aditya Maulana Syahputra, terimakasih atas segala dukungan, kesabaran, dan kasih sayang yang selalu diberikan sepanjang perjalanan ini. Bukan hanya menjadi pasangan yang selalu ada disaat sulit, tetapi juga menjadi teman terbaik yang selalu mendengarkan dan memberi semangat untuk terus maju dan tidak menyerah.
6. Sahabat penulis dari semester tiga, Muhammad Faizal Aji Nugroho dan Dwita Tezrah Santoso, terimakasih atas kenangan indah bersama kalian selama ini. Semoga kita dapat terus menjalin pertemanan ini dan meraih kesuksesan di masa depan.
7. Sahabat penulis dari SMP Muhammadiyah 3 Waru, Chiquita Nabilah, Novania Tiara Putri Mahendra, Dhanisa Putri Maharani dan Zaza Sophia Ahmad.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang konstruktif dari berbagai pihak demi perbaikan di masa yang akan datang. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat memberikan kontribusi positif bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang ilmu komunikasi, serta memberikan manfaat bagi pembaca dalam memahami fenomena judi online yang marak terjadi saat ini.

Surabaya, 3 Januari 2025

Penyusun,

Ailsa Agripina

**UPAYA DISKOMINFO JATIM DALAM MENCEGAH JUDI ONLINE  
MELALUI *DIGITAL PUBLIC RELATIONS* PADA AKUN INSTAGRAM  
@KOMINFOJATIM**

**Ailsa Agripina**

Jurusan Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Universitas Bhayangkara Surabaya

E-mail: [ailsaagripina81@gmail.com](mailto:ailsaagripina81@gmail.com)

**ABSTRAK**

Penelitian ini membahas upaya Dinas Komunikasi dan Informatika Jawa Timur (Diskominfo Jatim) dalam mencegah judi online melalui *Digital Public Relations* pada akun Instagram @kominfojatim. Fenomena judi online yang semakin marak menimbulkan dampak negatif bagi masyarakat, terutama generasi muda. Oleh karena itu, komunikasi *digital* menjadi salah satu strategi utama dalam upaya pencegahan mengingat perkembangan teknologi yang semakin pesat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Diskominfo Jatim menggunakan strategi *Digital Public Relations* melalui Instagram @kominfojatim, seperti penyebaran *infografis*, video edukatif, video yang sifatnya *riding the wave*, dan konten himbauan. Akan tetapi, dalam pelaksanaannya terdapat faktor-faktor yang menjadi menghambat baik secara *internal* maupun *eksternal*, salah satunya kurang dapat menjangkau masyarakat yang lebih tua atau yang tidak aktif bermedia sosial seperti Instagram. *Public Relations* Diskominfo Jatim telah mengoptimalkan penggunaan akun Instagram @kominfojatim sebagai *platform* untuk melakukan upaya pencegahan terhadap praktik perjudian online. Dengan memanfaatkan media sosial sebagai alat untuk mengedukasi dan memberi informasi kepada masyarakat, Diskominfo Jatim berhasil meningkatkan kesadaran publik tentang bahaya perjudian online. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, serta studi dokumentasi.

**Kata Kunci :** *Public Relations, Digital Public Relations, Judi Online, Diskominfo Jatim, Instagram*



***EFFORTS OF THE JATIM DISKOMINFO TO PREVENT ONLINE  
GAMBLING THROUGH DIGITAL PUBLIC RELATIONS ON THE  
INSTAGRAM ACOOUNT @KOMINFOJATIM***

**Ailsa Agripina**

Jurusan Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Universitas Bhayangkara Surabaya

E-mail: [ailsaagripina81@gmail.com](mailto:ailsaagripina81@gmail.com)

***ABSTRACT***

*This research discusses the efforts of the East Java Communications and Informatics Service (Diskominfo Jatim) in preventing online gambling through Digital Public Relations on the Instagram @kominfojatim account. The increasingly widespread phenomenon of online gambling has a negative impact on society, especially the younger generation. Therefore, digital communication is one of the main strategies in prevention efforts considering the increasingly rapid development of technology. The research results show that the East Java Diskominfo uses a Digital Public Relations strategy via Instagram @kominfojatim, such as distributing infographics, educational videos, riding the wave video, and advisory contact. However, in its implementation there are factors that hinder it both internally and externally, one of which is the lack of ability to reach older people or those who are not active on social media such as Instagram. Public Relations of East Java Diskominfo has optimized the use of the Instagram account @kominfojatim as a platform to make efforts to prevent online gambling practices. By utilizing social media as a tool to educate and provide information to the public, the East Java Diskominfo has succeeded in increasing public awareness about the dangers of online gambling. The research method used is descriptive qualitative with data collection techniques through observations, interviews, and documentation studies.*

***Keywords : Public Relations, Digital Public Relations, Online Gambling, East Java Diskominfo, Instagram***

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iv
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK.....	viii
<i>ABSTRACT</i> .....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR DIAGRAM.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	12
1.3 Tujuan Penelitian.....	13
1.4 Manfaat Penelitian.....	14
1.5 Definisi Konsep.....	15
1.5.1 <i>Public Relations</i> .....	15
1.5.2 <i>Digital Public Relations</i> .....	16
1.5.3 Judi Online.....	16
1.5.4 Instagram.....	17
1.6 Metode Penelitian.....	18
1.6.1 Lokasi Penelitian.....	18
1.6.2 Subjek dan Objek Penelitian.....	19
1.6.3 Fokus Penelitian.....	21
1.6.4 Sumber Informasi.....	21
1.6.5 Teknik Pengumpulan Data.....	22
1.6.6 Teknik Analisis Data.....	23
1.6.7 Langkah-langkah Penelitian.....	24

BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....	26
2.1    Penelitian Terdahulu .....	26
2.2    Kerangka Konseptual Penelitian .....	28
2.3    Landasan Teori .....	29
2.3.1    Teori CMC .....	29
2.3.2 <i>Public Relations</i> .....	31
2.3.3 <i>Digital Public Relations</i> .....	34
2.3.4    Judi Online .....	35
BAB III GAMBARAN UMUM DISKOMINFO JATIM .....	40
3.1    Profile Dinas Komunikasi dan Informatika (Diskominfo Jatim) .....	40
3.1.1    Sejarah Diskominfo Jatim .....	40
3.1.2    Logo Diskominfo Jatim .....	41
3.1.3    Struktur Organisasi Diskominfo Jatim .....	42
3.1.4    Visi dan Misi Diskominfo Jatim .....	42
3.1.5    Fungsi Diskominfo Jatim .....	43
3.1.6    Unit Kerja Diskominfo Jatim .....	44
3.2    Profile Pejabat Pengelola Informasi dan Dokumentasi (PPID) Dinas Komunikasi dan Informatika Jawa Timur .....	50
3.2.1.    Seputar PPID Diskominfo Jatim .....	50
3.2.2.    Visi dan Misi PPID Diskominfo Jatim .....	50
3.2.3.    Tugas dan Fungsi PPID Diskominfo Jatim .....	51
3.2.4.    Struktur Organisasi PPID Diskominfo Jatim .....	52
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....	53
4.1    Upaya Public Relations Diskominfo Jatim dalam Mencegah Judi Online melalui Media Digital Instagram @kominfojatim. ....	54
4.2    Faktor-faktor yang Mmpengaruhi Upaya Public Relations Diskominfo Jatim dalam Upaya Mencegah Judi Online melalui Media Digital Instagram @kominfojatim.....	66
4.3    Harapan dan Pesan Diskominfo Jatim dalam Mencegah Judi Online melalui Media Sosial dan Teknologi Digital. ....	73
4.4    Teori Computer Mediated Communications (CMC).....	75
4.4.1    Definisi Teori <i>Computer Mediated Communications</i> (CMC).....	75

4.4.2 Implementasi Teori Computer Mediated Communications (CMC) dalam Kegiatan <i>Digital Public Relations</i> Diskominfo Jatim melalui Instagram @kominfojatim .....	76
BAB V PENUTUP.....	78
5.1 Kesimpulan.....	78
5.2 Saran.....	79
DAFTAR PUSTAKA.....	80
LAMPIRAN I .....	84
LAMPIRAN II .....	85

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu.....	27
-------------------------------------	----

## DAFTAR DIAGRAM

Diagram 2.1 Kerangka Konseptual.....	30
Diagram 3.1 Struktur Organisasi Diskominfo Jatim.....	43

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Contoh Kasus Akibat Perjudian Online.....	3
Gambar 1.2 Contoh Kasus Akibat Perjudian Online pada Remaja.....	4
Gambar 1.3 Contoh Kasus Akibat Perjudian Online secara Psikologis.....	5
Gambar 1.4 Contoh Kasus Akibat Perjudian Online terhadap Keluarga.....	6
Gambar 1.5 Data Pengguna Instagram menurut NapoleonCat.....	11
Gambar 1.6 Data Konten Diskominfo Jatim periode Juni-Desember 2024.....	12
Gambar 3.1 Logo Diskominfo Jatim.....	41
Gambar 3.2 Struktur Organisasi PPID Diskominfo Jatim.....	52
Gambar 4.1 Akun Media Sosial Instagram @kominfojatim.....	56
Gambar 4.2 Akun Media Sosial Instagram @jatimpemprov.....	57
Gambar 4.3 Konten Infografis Diskominfo Jatim.....	61
Gambar 4.4 Konten Himbauan Diskominfo Jatim.....	61
Gambar 4.5 Konten Kolaborasi Diskominfo Jatim.....	64
Gambar 4.6 Akun Twitter Diskominfo Jatim.....	71
Gambar 4.7 Akun YouTube Diskominfo Jatim.....	72
Gambar 4.8 <i>Website</i> Aduan Konten Judi Online.....	75

## **DAFTAR LAMPIRAN**

- LAMPIRAN I : Pedoman Wawancara  
LAMPIRAN II : Dokumentasi Wawancara  
LAMPIRAN III : Surat Ijin Penelitian (Universitas Bhayangkara Surabaya)



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Inovasi dalam sektor teknologi telah merevolusi peradaban manusia serta meningkatkan kapasitas produksi baik dari segi kualitas maupun kuantitas. Dengan hadirnya teknologi terbaru pada era industri, pastinya akan secara mendasar mengubah metode kerja dan pola hidup dalam komunitas. Berbagai sisi kehidupan manusia, termasuk cara berkomunikasi dan berinteraksi juga telah mengalami transformasi yang belum pernah dilihat sebelumnya (Saepudin Kanda & Aziz, 2024). Seiring dengan pertumbuhan akses internet dan perkembangan teknologi digital tersebut, judi online menjadi fenomena yang semakin menjamur di Indonesia.

Dalam perkembangannya, saat ini sudah banyak situs judi online yang mudah dijangkau oleh berbagai lapisan masyarakat. Individu yang awalnya memanfaatkan internet hanya untuk mencari informasi mengenai pembelajaran, permainan, dan media sosial, namun seiring dengan maraknya judi online di lapisan masyarakat menjadikan mereka mulai menjelajahi perjudian online. Perjudian merupakan sebuah taruh-menaruh yang dilakukan secara sadar, yaitu mempertaruhkan suatu nilai atau hal yang dianggap berharga dengan pemahaman akan adanya risiko dan harapan tertentu terkait dengan peristiwa permainan, kompetisi, lomba, serta peristiwa lainnya yang hasilnya tidak pasti atau belum diketahui.

Perjudian online sendiri telah menjadi masalah besar yang saat ini sedang dihadapi oleh pemerintah. Sebab, menurut data Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK), sekitar 2,37 masyarakat Indonesia dari berbagai kalangan, mulai dari masyarakat biasa hingga politisi di DPR, terlibat perjudian online. PPATK mencatat, nilai transaksi keuangan mencurigakan perjudian online, mencapai lebih dari Rp600 triliun pada kuartal I tahun 2024. selain itu juga ditemukannya 5.000 rekening bank yang terikat perjudian online dan berakhir dengan pemblokiran. Muncul data menyedihkan bahwa hampir 500.000 anak Indonesia yang berstatus mahasiswa dan pelajar terlibat dalam perjudian online.

Perjudian online dapat memiliki berbagai efek negatif, baik bagi individu maupun masyarakat. Beberapa efek yang sering terjadi diantaranya: (1) Potensi Kecanduan: potensi kecanduan adalah salah satu dampak terbesar dari perjudian online. Seseorang yang terjebak dalam perjudian online dapat mengalami kesulitan untuk mengontrol keinginan mereka untuk terus berjudi, yang dapat merusak kehidupan pribadi, pekerjaan, dan hubungan sosial mereka. Salah satu contoh kasus yaitu Istri yang membakar suami karena kecanduan main judi online di NTT. Peristiwa tersebut dipicu karena korban bermain judi online dan tidak menafkahi istrinya selama 2 tahun. Pelaku mengaku kesal karena tidak ada keterbukaan

masalah keuangan dari korban. Terduga pelaku menemukan bukti rekening yang digunakan korban untuk bermain judi online.



**Gambar 1.1 Contoh Kasus Akibat Perjudian Online**

<https://news.detik.com/berita/d-7615898/istri-di-ntt-bakar-suami-yang-kecanduan-judi-online-saat-sedang-tidur>

(2) Kriminalitas: dalam beberapa kasus, individu yang terjebak dalam perjudian online bisa terlibat dalam tindakan ilegal seperti penipuan atau pencurian untuk mendanai kebiasaan berjudi mereka. Salah satu contohnya adalah kasus yang melibatkan tiga remaja bergabung dalam kelompok untuk mencuri puluhan slop rokok dan uang dari warung sembako yang berdekatan untuk digunakan bermain judi online. Ketiga pelaku kini ditahan di polsek Delitua untuk proses hukum lanjutan berdasarkan Pasal 363 KUHPidana. Kasus remaja tersebut menunjukkan efek buruk kecanduan judi online terhadap perilaku remaja. Sangat penting untuk melakukan tindakan yang menyeluruh untuk mencegah hal ini terjadi

lebih luas, yang mencakup pendidikan, pengawasan keluarga, dukungan sosial, dan peraturan yang ketat terhadap perjudian online



**Gambar 1.2 Contoh Kasus Akibat Perjudian Online pada Remaja**

<https://medan.kompas.com/read/2024/08/13/160510378/kecanduan-judi-online-3-remaja-di-medan-curi-uang-dan-rokok-dari-warung>

(3) Dampak psikologis: perjudian online dapat menyebabkan stres, gangguan kecemasan hingga depresi, terutama bagi mereka yang mengalami kerugian besar atau kesulitan untuk berhenti berjudi. Salah satu contohnya adalah kasus seorang suami berinisial AF(31) yang nekat membunuh istri dan anaknya, hingga akhirnya ia pun bunuh diri diakibat kecanduan bermain judi online. Sebagai bukti digital, fakta tersebut berasal dari email yang dikirimkan oleh AF ke Bank Indonesia, yang berisi keluhan tentang masalah utang pinjaman online. Terdapat sebanyak 4 jenis situs judi online yang diakses oleh FA dan 15 aplikasi untuk pinjaman online dan kredit online. Frustrasi, depresi, hingga akhirnya bunuh diri menjadi masalah yang muncul akibat kecanduan judi online.



**Gambar 1.3 Contoh Kasus Akibat Perjudian Online secara Psikologis**

[https://pusiknas.polri.go.id/detail\\_artikel/kecanduan\\_judi\\_online\\_akibatkan\\_frustrasi,\\_depresi,\\_lalu\\_bunuh\\_diri](https://pusiknas.polri.go.id/detail_artikel/kecanduan_judi_online_akibatkan_frustrasi,_depresi,_lalu_bunuh_diri)

(4) Pengaruh terhadap keluarga: judi online dapat merusak hubungan keluarga. Ketidakmampuan untuk mengendalikan kebiasaan berjudi, yang sering kali membawa masalah keuangan dan emosional, adalah alasan konflik dapat muncul. Salah satu contohnya adalah kasus istri Indriyani warga Kabupaten Bogor menceraikan sang suami yang ketahuan bermain judi online hingga hutang mencapai Rp600 juta. Pada awalnya, ia tidak menyadari bahwa pasangannya kecanduan bermain slot. Namun selama empat tahun, pernikahan mereka, sang suami sering meminta uang dengan berbagai alasan. Indriyani juga tidak menyadari bahwa suaminya menggunakan ponselnya untuk mengajukan pinjaman online. Indriyani mengalami banyak kejanggalan, yang paling menonjol adalah ketika ia menerima paket hampers yang dikirim ke rumahnya. Dia terkejut saat mengetahui bahwa hampers tersebut dikirim oleh admin judi online. Akibat

ulah sang suami, beberapa aset ikut digadaikan seperti sertifikat hingga BPKB kendaraan.



**Gambar 1.4 Contoh Kasus Akibat Perjudian Online terhadap Keluarga**

<https://regional.kompas.com/read/2023/08/09/224200678/cerita-istri-di-bogor-ceraikan-suami-yang-kecanduan-judi-slot-hingga-utang>

Judi dilarang di Indonesia, baik secara langsung maupun secara online. Berdasarkan Pasal 27 ayat (2) UU ITE, orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik atau dokumen elektronik yang mengandung unsur perjudian dapat dipidana penjara paling lama enam tahun dan/atau denda paling banyak Rp1 miliar. Tak hanya itu, larangan perjudian juga diatur lewat Pasal 303 ayat (1) KUHP dan Pasal 303 bis ayat (1) KUHP.

Pemerintah telah mengambil tindakan untuk menghentikan dan menanggulangi perjudian online dengan menetapkan regulasi yang terus memperketat situs dan konten judi online. Regulasi ini mencakup

pembatasan iklan judi yang sering ditemui di situs web tidak resmi dan penerapan prosedur yang lebih ketat untuk mencegah akses ke situs web tersebut. Selain itu juga melakukan penanganan konten yang tersebar di berbagai platform dan aplikasi serta melakukan pemblokiran transaksi baik melalui rekening ataupun e-wallet (Yulianti et al., 2024). Selain itu, Pemerintah Indonesia telah mengambil beberapa kebijakan lainnya untuk memberantas judi online seperti membentuk Satuab Tugas (Satgas) berdasarkan Keputusan Presiden Nomor 21 Tahun 2024 dan melakukan deklarasi bersama dengan Bank Indonesia, OJK, dan 11 asosiasi dan perhimpunan sistem pembayaran nasional.

Presiden Prabowo Subianto telah memberikan kewenangan langsung kepada Menteri Komunikasi dan Digital (Menkomdigi) untuk menangani perjudian online. Prabowo menegaskan, perjudian online merupakan permasalahan bersama yang memang perlu diselesaikan dengan melibatkan berbagai pemangku kepentingan. Meutiya Hafid menandatangani Peraturan Menteri Komunikasi dan Digital Nomor 2 Tahun 2024 tentang Upaya Mendukung Penegakan Pemberantasan Judi Online di Lingkungan Kementerian Komunikasi dan Digital (Kemkomdigi). Arahan tersebut merupakan langkah awal mewujudkan upaya Kementerian Komunikasi dan Digital dalam mendukung arahan Presiden Prabowo Subianto untuk melindungi masyarakat dari dampak perjudian online yang dimulai dari lingkup internal Kemkomdigi.

Kementerian Komunikasi dan Digital (Kemkomdigi) berhasil memblokir sebanyak 227.811 konten yang terkait dengan judi online periode 20 Oktober – 5 November 2024. Angka ini mewakili rata-rata 14.238 konten yang dihapus setiap harinya dan menunjukkan komitmen pemerintah dalam melindungi keselamatan dan kesehatan digital masyarakat dari bahaya yang ditimbulkan oleh konten perjudian online. Selain itu Kemkomdigi juga memblokir akun-akun selebgram dengan jumlah pengikut yang besar yang terlibat mempromosikan perjudian online. Penindakan tersebut tidak hanya ditunjukkan terhadap jumlah pendukung dan pelaku perjudian online, namun juga untuk melindungi masyarakat dari paparan konten yang dapat merugikan tatanan intelektual, ekonomi, dan sosial.

Berdasarkan intruksi yang diberikan oleh Presiden Prabowo Subianto, Menteri Komunikasi dan Digital (Komdigi) menyampaikannya hingga ke dinas di masing-masing provinsi. Menindak hal tersebut, Dinas Komunikasi dan Informatika (Diskominfo) Provinsi Jawa Timur menyatakan komitmen dan menandatangani pakta integritas terhadap perjudian online dan offline (konvensional). Salah satu upaya mencegah judi online yang dilakukan oleh Diskominfo Jatim adalah melakukan sosialisasi dan edukasi melalui platform media sosial Instagram. Tujuannya untuk meningkatkan kesadaran akan bahaya perjudian online melalui sosialisasi dan edukasi yang dilakukan oleh Diskominfo Jatim.

Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) menyebutkan, diketahui terdapat lima provinsi dengan pemain judi online



terbanyak di Indonesia. Pertama, Jawa Barat dengan 535.644 pemain dan nilai transaksi Rp3,8 triliun. Kedua, DKI Jakarta dengan 238.568 pemain dan nilai transaksi Rp2,3 triliun. Ketiga, Jawa Tengah dengan 201.963 pemain dan nilai transaksi Rp1,3 triliun. Keempat, Jawa Timur dengan 135.227 pemain dan nilai transaksi Rp1,051 triliun. Kelima, Banten dengan jumlah 150.302 pemain dan nilai transaksi Rp1,022 triliun (Mahrus, 2024).

Berdasarkan data di atas, dalam upaya mencegah perjudian online di Jawa Timur, Dinas Komunikasi dan Informatika (Diskominfo) Provinsi Jawa Timur melalui Tim Medsos Bidang Informasi Publik dan Komunikasi Publik melakukan sosialisasi dan edukasi kepada publik dengan melibatkan aktivitas berbasis *Digital Public Relations* melalui pemanfaatan platform media sosial yang sejalan dengan perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di era digital. Banyak bagian, seperti pemerintah, pendidikan, dan masyarakat, melakukan sosialisasi dan edukasi secara menyeluruh. Di era komunikasi digital, peran humas pemerintah dalam menjalankan fungsi komunikasi menjadi sangat penting karena penggunaan alat komunikasi *digital public relations* menjadi masalah mendesak yang terjadi dalam proses sosialisasi.

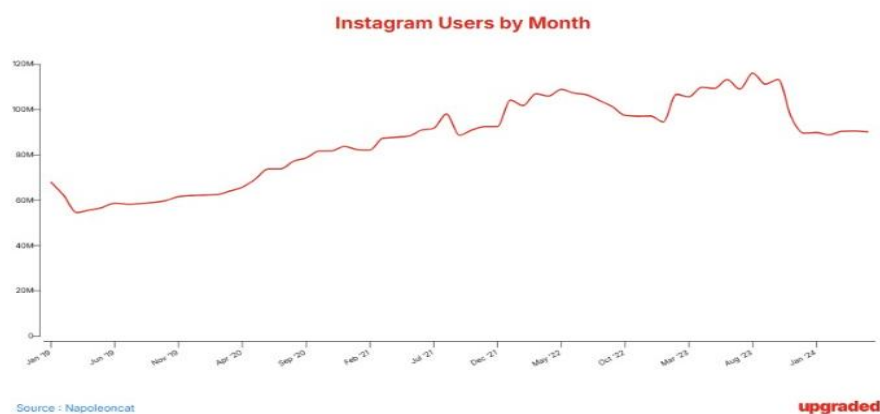
Hal ini dapat dilakukan melalui berbagai media komunikasi yang ada. Salah satunya media yang saat ini digunakan oleh humas adalah *digital public relations* (Nurjanah & Nurnisya, 2016). *Digital Public Relations* adalah praktik kehumasan baru di era komunikasi dan informasi yang dapat menjangkau seluruh khalayak dengan cepat, mudah, dan efektif. Konsep

*Digital Public Relations* terdapat pada media komunikasi yang digunakan. Jika humas konvensional lebih banyak menggunakan media konvensional dalam komunikasi publiknya, maka humas di era digital lebih banyak menggunakan media berbasis internet dalam aktivitas kehumasannya (Kahfi & Zebua, 2024).

Hal tersebut membuka peluang baru bagi para praktisi humas mengumpulkan informasi, menyampaikan pesan, dan memantau opini publik tentang isu-isu yang berkaitan dengan instansi dengan media baru (Shihab et al., 2023). Aktivitas *Digital Public Relations* bertujuan untuk mempermudah penyebaran informasi kepada publik, serta menjadi sarana Humas Diskominfo Jatim dalam menciptakan komunikasi dua arah yang memiliki keuntungan untuk evaluasi kepada instansi.

Penggunaan teknologi yang diolah dengan baik akan memberikan dampak yang berarti untuk berbagai kalangan, salah satunya dalam menjalin hubungan komunikasi antara pemerintahan dengan masyarakat. Komunikasi merupakan faktor penting antara pemerintah dengan masyarakat guna menyampaikan informasi yang saling menguntungkan. Aspek yang perlu diperhatikan salah satunya adalah saluran atau media yang berperan sebagai jembatan komunikasi (Amanda Claudia Van Merdie et al., 2022). Sebagai upaya mencegah judi online, Diskominfo Jatim melakukan *digital public relations* dengan memanfaatkan media sosial, salah satunya Instagram.

Instagram merupakan aplikasi jejaring sosial yang berguna untuk komunikasi dan interaksi, yang peran utamanya adalah memberikan gambar atau video kepada pengguna jejaring sosial Instagram lainnya, yang dapat dibagikan secara luas dan tanpa batas. Menurut Laporan We Are Social, jumlah pengguna Instagram global mencapai 1,63 miliar pada April 2023. Jumlah tersebut meningkat sebesar 12,2% dari tahun sebelumnya. Di Indonesia sendiri, terdapat 106 juta pengguna Instagram per April 2023, menjadikan Indonesia sebagai pengguna Instagram terbesar keempat di dunia. Pada bulan Agustus 2024, pengguna Instagram di Indonesia mencapai 90.183.200 pengguna (Julius, 2024).

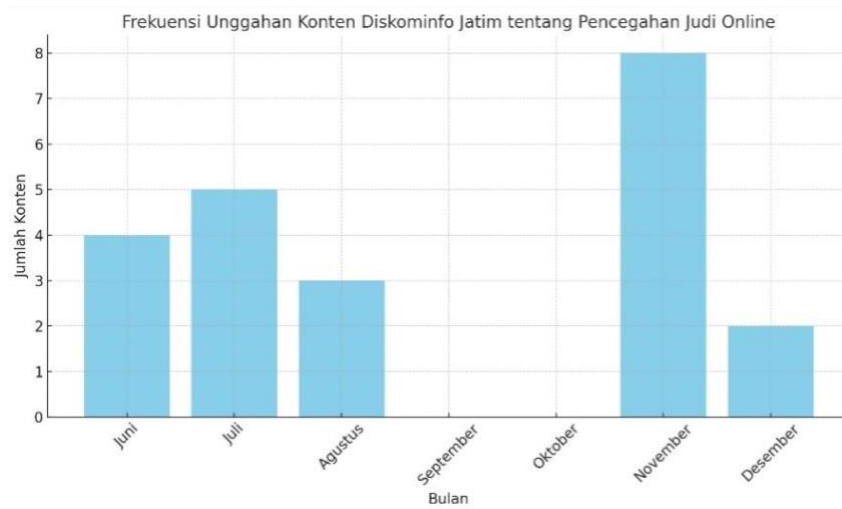


**Gambar 1.5 Data Pengguna Instagram menurut NapoleonCat**

Instagram menjadi alat untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas penyediaan layanan informasi. Instagram sebagai platform yang memfasilitasi interaksi langsung antara masyarakat dan pemerintah membuka kemungkinan untuk memperluas cakupan penyebaran informasi. Lebih dari sekedar alat komunikasi, pengguna Instagram juga berperan dalam terbentuknya pemerintah yang lebih akuntabel dan transparan. Interaksi langsung ini memastikan kesempatan bagi publik untuk

berpartisipasi aktif dan menerima informasi secara real time (Ikhsanto & Rahmawati, 2024).

Dalam hal ini, Instagram menjadi salah satu platform yang digunakan oleh Diskominfo Jatim dalam memberikan sosialisasi dan edukasi sebagai upaya mencegah perjudian online. Hal tersebut karena Diskominfo Jatim memiliki followers/Pengikut yang banyak dibandingkan dengan media sosial Diskominfo Jatim lainnya, dengan pengikut mencapai 54,6 ribu pengikut. Selain itu juga Instagram menjadi media yang saat ini banyak digunakan oleh semua kalangan dan semua usia. Sehingga hal tersebut nantinya diharapkan dapat mempermudah dalam melakukan sosialisasi dan edukasi tentang perjudian online kepada semua lapisan masyarakat.



**Gambar 1.6 Data Konten Kominfo Jatim Periode Juni-Desember 2024**

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat dikatakan bahwa Diskomdigi melakukan aktivitas *digital public relations* sebagai upaya

mencegah perjudian online. Ini diketahui dari permasalahan yang timbul saat ini yaitu semakin maraknya perjudian online khususnya di Jawa Timur yang menempati posisi keempat dengan pengguna judi online terbanyak di Indonesia. Dengan mempertimbangkan latar belakang masalah di atas, beberapa masalah penting yang harus diteliti antara lain:

1. Bagaimana upaya *Public Relations* Diskominfo Jatim dalam mencegah judi online melalui *Digital Public Relations* pada akun Instagram @kominfojatim?
2. Apa Faktor-faktor yang menghambat upaya *Public Relations* Diskominfo Jatim dalam mencegah judi online melalui *Digital Public Relations* pada akun Instagram @kominfojatim?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Selain memenuhi syarat untuk tugas akhir S1 di jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Bhayangkara Surabaya, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Untuk mengkaji upaya *Public Relations* Diskominfo Jatim dalam mencegah judi online melalui *Digital Public Relations* pada akun Instagram @kominfojatim?
- b. Untuk mendeskripsikan faktor-faktor yang menghambat upaya *Public Relations* Diskominfo Jatim dalam mencegah judi online melalui *Digital Public Relations* pada akun Instagram @kominfojatim?

## 1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk memberikan informasi dan pemahaman *Digital Public Relations* Diskominfo Jatim sebagai upaya mencegah judi online melalui akun Instagram @kominfojatim. Penelitian ini dipresentasikan langsung kepada pihak-pihak yang terlibat atau secara tidak langsung mengambil tindakan untuk mencegah masalah tersebut. Untuk manfaat penelitian, peneliti membagi menjadi dua bagian, yaitu:

### a. Manfaat Teoritis

1. Bagi akademis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan, kontribusi dan rangsangan ilmu pengetahuan dalam pengembangan ilmu komunikasi, khususnya tentang *digital public relations*.
2. Penelitian ini diharapkan dapat membantu pihak-pihak yang berkepentingan terhadap masalah *digital public relations* dalam meningkatkan kesadaran masyarakat betapa tentang fenomena judi online.

### b. Manfaat Praktis

1. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu divisi humas dalam menjalankan tugas mereka, khususnya yang berkaitan dengan *digital public relations*. Selain itu, penelitian ini akan memberikan rekomendasi solusi yang tepat untuk digunakan oleh lembaga yang terkait dengan *digital public relations* untuk bekerja lebih efisien, efektif, dan optimal di masa mendatang.

2. Bagi masyarakat, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran serta penyebaran informasi tentang dampak yang terjadi apabila masyarakat terlibat dalam perjudian online terhadap sosialisasi dan edukasi melalui akun Instagram.

## **1.5 Definisi Konsep**

### **1.5.1 *Public Relations***

*Public Relations* merupakan suatu fungsi manajemen untuk mencapai tujuan tertentu yang sebelumnya harus memiliki program kerja yang jelas dan rinci, mencari fakta, merencanakan, mengkomunikasikan dan mengevaluasi hasil yang diperoleh, sekaligus menjadi pen jembatan pesan antara perusahaan dengan publiknya (Nurtjahjani & Trivena, 2018).

Menurut Cutlip dan Center (2009), *public relations* merupakan bagian fungsi manajemen yang bertanggung jawab untuk mengevaluasi sikap publik dan mengidentifikasi kebijakan dan tata cara seseorang atau suatu bahan untuk kepentingan umum, serta melakukan perencanaan suatu kegiatan dan program untuk memperoleh serta memenuhi dukungan publik (Anggraini & Setyanto, 2019).

*Public Relations* dalam praktiknya, saat ini kita tidak bisa lagi begitu saja memahaminya sebagai tindakan institusional. Artinya *public relations* dilaksanakan oleh objek dengan bagian

yang ada dikelola secara profesional. Lebih jauh sesungguhnya public relations adalah pendekatan yang perlu dilakukan oleh perusahaan di masing-masing langkah kebijakan yang diambil (Rifandi & Irwansyah, 2021).

### **1.5.2 Digital Public Relations**

Menurut Onggo dalam Irwansyah (2020: 201), *cyber public relations* merupakan salah satu inovasi public relations yang menggunakan teknologi komunikasi internet untuk memberikan informasi kepada masyarakat. Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa digital public relations adalah aktivitas hubungan masyarakat yang menggunakan teknologi internet atau menggunakan perangkat keras dan perangkat lunak untuk menjalin komunikasi satu-ke-banyak yang terencana dan berkelanjutan untuk terus menjaga kepercayaan masyarakat (Azzahra, 2022).

*Digital Public Relations* merupakan praktik baru dalam dunia humas yang menggunakan internet sebagai alat perantara dan memanfaatkan kekuatan digital untuk membangkitkan antusiasme masyarakat. Salah satunya tugas digital public relations adalah pengelolaan media sosial, manajemen media sosial yang keterampilannya sangat diperlukan karena penyajiannya membutuhkan kreativitas yang tinggi (Asih et al., 2020).

### **1.5.3 Judi Online**



Menurut definisi greffiths (2003), perjudian online mengacu pada kegiatan permainan yang dilakukan di internet dengan perangkat elektronik seperti komputer dan telepon seluler. Kegiatan ini termasuk bertaruh pada permainan kasino, olahraga, poker, atau bentuk perjudian lainnya (Saepudin Kanda & Aziz, 2024).

Menurut Adli (2015), ia berpendapat bahwa judi online bisa menggunakan media internet untuk melakukan taruhan, dalam permainan tersebut harus mencapai kesepakatan mengenai syarat permainan yang dipertahruhkan, yang mana jika sebuah tim memenangkan pertandingan, maka mereka mendapatkan semuanya yang sudah dipertaruhkan (Riski Kamila Juliani et al., 2024).

#### **1.5.4 Instagram**

Instagram adalah salah satu media sosial yang sedang berkembang menjadi gaya hidup baru di masyarakat, terutama di kalangan generasi muda yang menggunakan jejaring sosial setiap hari. Instagram adalah aplikasi berbagi foto yang memungkinkan pengguna mengambil foto, menggunakan filter digital, dan memisahkan mereka. Mike Krieger dan Kevin Systrom, dua pengusaha internet dan pemrograman komputer, mendirikan instagram pada tahun 2010 (Kartini et al., 2022). Menurut Aprilya (2017), Instagram merupakan alat yang menjanjikan untuk banyak

akun, seperti akun informasi, berita, hiburan, kesehatan, toko online, dan acara promosi (Feroza & Misnawati, 2020).

## **1.6 Metode Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah metode deskriptif kualitatif. Menurut Kirk & Miller (1986: 9), penelitian kualitatif didefinisikan sebagai tradisi tersendiri dalam ilmu-ilmu sosial yang pada dasarnya didasarkan pada pengamatan manusia, dalam pokok bahasannya dan dalam terminologinya. Hal ini mengidentifikasi hal-hal yang penting bagi akal sehat dalam dunia keberagaman manusia, tindakan yang berbeda, keyakinan dan kepentingan yang berbeda dengan fokus pada berbagai bentuk hal yang memberikan makna berbeda (Anggito & Setiawan, 2018). Penelitian kualitatif ini berhubungan dengan ide, persepsi, pendapat, atau kepercayaan individu yang diteliti. Selain itu, untuk mengidentifikasi dan menggambarkan digital public relations Diskomdigi Jatim dalam upaya mencegah judi online melalui akun Instagram @kominfojatim. Peneliti menggunakan informan sebagai sumber informasi dalam penelitian ini. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara dokumentasi, dan studi pustaka.

### **1.6.1 Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian merupakan sarana penelitian tempat berlangsungnya kegiatan penelitian telah dilaksanakan. Penentuan lokasi penelitian dimaksudkan untuk mempermudah atau

menperjelas lokasi yang menjadi sasaran dalam penelitian. Peneliti mengambil lokasi penelitian tersebut karena menurut peneliti lokasi tersebut. Lokasi penelitian berada di Dinas Komunikasi dan Digital (Diskomdigi) Provinsi Jawa Timur yang berada di Jl. Ahmad Yani No. 242-244, Gayungan, Kec Gayungan, Surabaya, Jawa Timur. Peneliti menganbil lokasi penelitian tersebut karena Diskomdigi Jatim memiliki keterkaitan dengan fenomena judi online yang bergerak dalam bidang teknologi dan infomatika, hal tersebut selaras dengan ikrar Diskomdigi Jatim yang menyatakan komitmen dan menandatangani pakta integritas terhadap perjudian online dan offline (konvensional).

## **1.6.2 Subjek dan Objek Penelitian**

### **a. Subjek Penelitian**

Moleong (2012:32) menggambarkan subjek penelitian sebagai informan, artinya orang dalam kerangka penelitian yang digunakan untuk memberikan informasi tentang situasi dan kondisi dasar penelitian. Dalam suatu penelitian, subjek penelitian mempunyai peranan yang sangat strategis karena dalam subjek peneltiannya merupakan data tentang variabel yang diamati oleh peneliti. Penentuan subjek dalam penelitian ini dilakukan dengan Teknik purposive, yaitu menentukan kelompok peserta yang akan menjadi informan sesuai dengan

kriteria yang dipilih relevan dengan masalah penelitian tertentu. (Guntara et al., 2023).

Sumber data pada penelitian ini adalah sumber data lisan dan sumber data tertulis. Data lisan diperoleh dari bidang humas Dinas Komunikasi dan Digital (Diskomdigi) Provinsi Jatim. Adapun data tertulis diperoleh dari dokumen-dokumen yang dimiliki Diskomdigi Jatim seperti profil instansi dan dokumentasi yang berupa gambar serta video terkait *digital public relations* dalam permasalahan judi online.

Informan yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah ketua bidang humas dan staf bidang humas yang memiliki pengetahuan mendalam tentang *digital public relations* dan memahami latar belakang perjudian online.

#### **b. Objek Penelitian**

Objek penelitian adalah suatu keadaan yang menggambarkan atau menjelaskan suatu keadaan dari objek yang akan dipelajari untuk memperoleh gambaran yang jelas tentang suatu penelitian. Secara sederhana, objek penelitian merupakan sasaran ilmiah untuk mendapatkan data dan mengetahui apa, siapa, kapan, dan dimana penelitian tersebut dilakukan.

Dalam penelitian ini yang menjadi objek penelitian adalah *Digital Public Relations* Diskomdigi Jatim dalam upaya mencegah judi online melalui akun Instagram @kominfojatim.

### **1.6.3 Fokus Penelitian**

Fokus Penelitian untuk mempersempit objek penelitian yang serta agar penelitian lebih terstruktur dan tidak terjebak pada banyaknya data yang diperoleh di lapangan. Fokus Penelitian berorientasi pada tingkat kebaruan informasi yang ini diperoleh. Penulisan penelitian ini akan difokuskan pada pembahasan mengenai permasalahan sebagai berikut:

1. *Digital Public Relations* Diskomdigi Jatim dalam upaya mencegah judi online melalui akun Instagram @kominfojatim.
2. Faktor-faktor yang menghambat pelaksanaan digital public relation Diskomdigi Jatim dalam upaya mencegah judi online melalui akun Instagram @kominfojatim.

### **1.6.4 Sumber Informasi**

Sumber informasi bertindak sebagai pengarah dan terlibat langsung dalam masalah yang dihadapi Diskomdigi Jatim. Dipilihnya narasumber yang sekarang dikenal sebagai informan penelitian, karena ingin mengetahui apakah mereka benar-benar berpartisipasi dalam penelitian, dengan kata lain bekerja di lapangan. Penelitian ini menggunakan metode pengambilan

sampel yang subjektif untuk tujuan dan maksud tertentu, dengan asumsi bahwa informan yang dipilih memiliki informasi yang diperlukan untuk penelitian. Fokus penelitian ini adalah:

1. Ketua Bidang Humas Diskominfo Jatim
2. Tim Kerja Penyusunan Media Diskominfo Jatim

### **1.6.5 Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data dalam penelitian kualitatif sudah cukup beragam dan berbeda. Pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh informasi yang diperlukan untuk mencapai tujuan penelitian. Sebelum melakukan penelitian, seorang peneliti biasanya mempunyai hipotesis berdasarkan teori yang digunakannya. Untuk membuktikan suatu hipotesis secara empiris, seorang peneliti harus mengumpulkan data untuk diteliti secara lebih mendalam (Fiska, 2021). Maka dari itu penulis menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

1. Observasi

Pengumpulan data langsung terhadap subyek penelitian. Penelitian ini ditujukan kepada pelaksana *digital public relations* di Diskomdigi Jatim. Observasi dilaksanakan untuk memperoleh data mengenai *digital public relation* di Diskomdigi Jatim dalam upaya mencegah perjudian online melalui akun Instagram @kominfojatim.

2. Wawancara

Wawancara adalah percakapan yang sedang berlangsung secara sistematis dan terorganisir dilakukan oleh peneliti sebagai pewawancara dengan sejumlah orang tertentu sebagai responden atau orang yang diwawancarai untuk mendapatkan sejumlah informasi tentang masalah yang sedang dipelajari. Hasil wawancara tersebut nantinya akan dicatat dan direkam oleh wawancara, yang kemudian diolah menjadi data (Habibah, 2014).

### 3. Studi kepustakaan

Hampir semua jenis penelitian memerlukan studi kepustakaan. Studi kepustakaan menggunakan sumber perpustakaan untuk memperoleh data penelitian. Tegasnya studi kepustakaan membatasi kegiatannya hanya pada bahan-bahan koleksi perpustakaan saja, tanpa memerlukan penelitian lapangan (Zed, 2004). Untuk mendapatkan informasi yang diperlukan untuk penelitian, studi kepustakaan ini membaca, mengkaji, dan mempelajari buku-buku kepustakaan yang terkait dengan skripsi (Khotimah, 2021).

#### **1.6.6 Teknik Analisis Data**

Analisis data dalam penelitian adalah salah satu yang paling penting dan membutuhkan pengetahuan yang memadai untuk menangani data yang dikumpulkan untuk mendapatkan suatu kesimpulan dari suatu penelitian. Hasil analisis data akan

memberikan jawaban atas pertanyaan penelitian dan hipotesis penelitian (Handayani, 2023).

Analisis data deskriptif kualitatif dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung. Selain itu analisis deskriptif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas dengan menggunakan data-data yang berasal dari dokumen sehingga data yang diperoleh antara satu sama lain saling berkaitan (Khotimah, 2021).

#### **1.6.7 Langkah-langkah Penelitian**

Langkah ini adalah inti dari penelitian yang melakukan pencarian jawaban atas pertanyaan-pertanyaan yang ingin dipecahkan oleh peneliti, berkaitan dengan langkah-langkah yang dilakukan peneliti sebagai berikut:

1. Tahap Pra Lapangan
  - a. Melakukan identifikasi masalah yang akan diteliti.
  - b. Menentukan tempat penelitian yang memiliki korelasi dengan penelitian yang dipilih.
  - c. Mengajukan judul dan proposal skripsi sesuai dengan apa yang akan diteliti.
  - d. Setelah proposal disetujui oleh pembimbing skripsi maka peneliti menggali gambaran awal tentang objek dan subjek yang akan diteliti.



- e. Dalam kegiatan wawancara, memerlukan surat izin yang dimana peneliti harus mengajukan surat permohonan penelitian yang akan ditanda tangani oleh dekan untuk melakukan penelitian ke instansi terkait.
2. Tahap Pekerjaan Lapangan
- a. Melakukan wawancara kepada narasumber untuk mendapatkan data dan fakta.
3. Tahap Analisis Data
- a. Mengolah hasil wawancara.
  - b. Menganalisis dan melakukan pembahasan terhadap hasil wawancara serta membuat kesimpulan dan saran penelitian.

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu merupakan tinjauan atau penelitian yang telah dilakukan sebelumnya yang mempunyai kesamaan pokok bahasan atau metode dengan penelitian yang sekarang. Tujuan meninjau penelitian terdahulu adalah untuk memahami konteks penelitian, menemukan kesenjangan dalam literatur, dan mengidentifikasi bagaimana penelitian dilakukan saat ini (Maskur, 2024).

**Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu**

NO	NAMA PENELITI	JUDUL	HASIL PENELITIAN
1.	Syarifah Namira Azzahra (2022). <a href="https://repository.uir.ac.id/16895/1/189110125.pdf">https://repository.uir.ac.id/16895/1/189110125.pdf</a>	Pemanfaatan Media Sosial Pada Aktivitas <i>Digital Public Relations</i> Dalam Meningkatkan Citra DPRD Provinsi Riau	Aktivitas <i>Digital Public Relations</i> dalam meningkatkan citra DPRD Provinsi Riau digunakan melalui empat media, yaitu web, Instagram, Youtube dan Fanspage yang termasuk dalam tipe <i>digital PR</i> dalam bentuk <i>press release</i> . Humas DPRD Provinsi Riau memiliki beberapa faktor pendukung seperti tersedianya sarana dan prasarana yang cukup memadai. Sedangkan hambatannya, keterlambatan pengiriman file rilis atau berita informasi kegiatan.

2.	<p>Cindy Meilania, Mohammad Insan Romadhan, Ni Made Ida Pratiwi (2023)</p> <p><a href="https://conference.unsby.ac.id/index.php/samakom/article/view/2631/1343">https://conference.unsby.ac.id/index.php/samakom/article/view/2631/1343</a></p>	<p>Strategi Digital PR (Public Relation) Dalam Mempertahankan Loyalitas Pelanggan di @kacamatomoo</p>	<p>Strategi digital PR yang digunakan memiliki pengaruh yang baik bagi customer dan sebaliknya juga respon customer sangatlah berdampak baik bagi brand ini. Implementasi Digital PR yang diterapkan adalah mendengarkan yang menjadi kritik dan saran customer dan selalu mempertahankan loyalitas pelanggannya.</p>
3.	<p>Muhammad Syafaat, Delmia Wahyudin (2020)</p> <p><a href="https://mail.journal.moestopo.ac.id/index.php/pustakom/article/viewFile/941/558">https://mail.journal.moestopo.ac.id/index.php/pustakom/article/viewFile/941/558</a></p>	<p>Analisis Implementasi <i>Digital Public Relations</i> Pada Konten Instagram @alaminuniversal</p>	<p>Selama tiga tahun. Proses implementasi dilakukan dengan mengedepankan nilai transparansi dalam konten yang dipublikasikan seperti posting foto, video, maupun berita terbari. Selain itu juga dengan memperluas jangkauan melalui penggunaan alat digital seperti <i>search engine optimization</i> dan <i>Instagram ads</i>.</p>
4.	<p>Hafiz Maulana Sadiq, Agus Naryoso, Much Yuliyanto (2022)</p> <p><a href="https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/interaaksi-online/article/download/33553/26712">https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/interaaksi-online/article/download/33553/26712</a></p>	<p>Peran <i>Digital PR</i> Diskominfo Kota Semarang Dalam Mendukung Komunikasi Publik Pada Penanganan Pandemi Covid-19</p>	<p>Public Relations Diskominfo Kota Semarang menggunakan media digital sebagai cara utama untuk melakukan komunikasi publik. Namun, PR Diskominfo Kota Semarang tidak melakukan penelitian secara menyeluruh dalam merancang strategi komunikasi yang akan dilaksanakan. PR Diskominfo Kota Semarang menggunakan berbagai platform media digital sebagai sarana komunikasi publik</p>

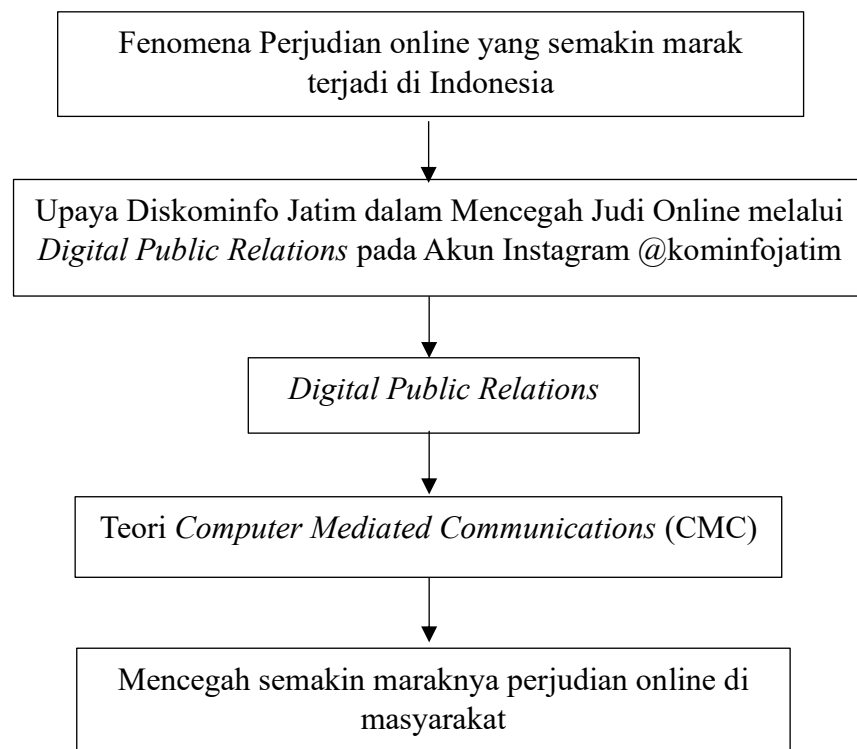
			diantaranya situs wes, Instagram, Twitter, dan Youtube, dengan membuat konten dalam menyebarkan informasi.
5.	Susi Yanti (2022) <a href="http://digilib.uinsa.ac.id/45578/2/Nurul_Hariani_B76216069.pdf">http://digilib.uinsa.ac.id/45578/2/Nurul_Hariani_B76216069.pdf</a>	<i>Public Relation</i> Berbasis Media Digital di <i>Start Up Tictech Studio</i>	PR berbasis digital dalam menjalin hubungan publik di <i>Start Up TicTech Studio</i> merupakan kegiatan manajerial yang berorientasi pada publik eksternal, dengan pengimplementasian berbasis media digital berupa <i>LinkedIn</i> dan <i>website</i> yang mengadopsi 4 tahap manajerial PR.

## 2.2 Kerangka Konseptual Penelitian

Perjudian online sendiri telah menjadi masalah besar yang saat ini sedang dihadapi oleh pemerintah. Dalam perkembangannya, perjudian online semakin membuat masyarakat resah karena banyaknya dampak yang timbul akibat perjudian online. Pemerintah telah berupaya melakukan pencegahan dan penanggulangan judi online mulai dari menetapkan regulasi dengan terus memperketat pengawasan terhadap situs dan konten judi online, regulasi ini mencakup pembatasan iklan judi yang sering ditemui di situs-situs tidak resmi dan penerapan mekanisme yang lebih ketat untuk mencegah akses ke situs-situs tersebut.

Salah satu upaya mencegah judi online yang dilakukan oleh Diskominfo Jatim adalah melakukan sosialisasi dan edukasi melalui platform media sosial Instagram. Tujuannya untuk meningkatkan kesadaran

akan bahaya perjudian online melalui sosialisasi dan edukasi yang dilakukan oleh Diskominfo Jatim. Sosialisasi dan edukasi dilakukan secara masif dan komprehensif oleh banyak sektor, seperti masyarakat, pendidikan, dan pemerintah.



**Diagram 2.1 Kerangka Konseptual**

## **2.3 Landasan Teori**

### **2.3.1 Teori *Computer Mediated Communications (CMC)***

Di era globalisasi saat ini, hampir semua aktivitas manusia bergantung pada alat yang berbasis teknologi digital. Hampir semua interaksi manusia menggunakannya sebagai sebuah medium komunikasi. Konsep tersebut dikenal dengan sebutan *Computer*

*Mediated Communications* (CMC). Menurut Spitzberg (2005:2) mengemukakan, CMC dapat didefinisikan sebagai sistem komunikasi yang difasilitasi oleh teknologi berbasis digital atau melalui media komputer. Contohnya, melalui internet, melalui e-mail, atau webcam. Definisi ini berlaku pada individu-individu yang melakukan proses interaksi melalui medium yang berbasis komputer (Yusup & Subekti, 2010).

Keutamaan *Computer Mediated Communications* (CMC) pada dasarnya mengacu pada komunikasi manusia yang dicapai melalui, atau dengan bantuan teknologi komputer. Seperti definisi yang diutarakan oleh Gerry Santoro (1995) dalam Thurlow, Lengel dan Tomic (2004) menjelaskan “*Pada umumnya, CMC dapat mencakup hampir semua penggunaan komputer termasuk beragam aplikasi seperti program analisis statistik, sistem penginderaan jarak jauh, dan pemodelan keuangan, semuanya sesuai dengan konsep komunikasi manusia.*” John December (1997) mendefinisikan CMC adalah proses komunikasi manusia melalui komputer, melibatkan orang-orang berada dalam konteks tertentu, terlibat dalam proses membentuk media untuk berbagai keperluan (Radita Gora, S.Sos, 2019).

Terdapat dua aspek utama pada *Computer Mediated Communication* (CMC) diantaranya:

- a. Interaktivitas

Interaktivitas dalam CMC memungkinkan audiens tidak hanya menjadi penerima informasi tetapi juga berpartisipasi aktif melalui fitur-fitur seperti komentar, pesan langsung, dan tanggapan lainnya. Ini menciptakan komunikasi dua arah yang memperkuat hubungan antara pengirim pesan dan audiens (Alther, 1996).

b. *Asynchronous communication*

CMC memungkinkan komunikasi yang tidak sinkron, di mana pesan dapat dibuat dan dikonsumsi pada waktu yang berbeda. Hal ini memberikan fleksibilitas waktu bagi pengirim dan penerima untuk terlibat dalam komunikasi (Herring, 1999).

### **2.3.2 *Public Relations***

A. *Pengertian Public Relation*

*Public Relations* merupakan bagian integral dari suatu kelembagaan dan bukan suatu fungsi atau bagian yang berdiri sendiri. *Public relations* adalah penyelenggara komunikasi timbal balik antara suatu lembaga dengan publik yang mempengaruhi sukses tidaknya lembaga tersebut. Dari pihak suatu lembaga, komunikasi seperti ini ditunjukkan untuk menciptakan saling pengertian dan dukungan bagi tercapainya

tujuan kebijakan dan tindakan lembaga tersebut (Nurtjahjani & Trivena, 2018).

Scott Cutlip, Allen Center, dan Glen Broom (2006: 6) menyebutkan Public Relations sebagai "fungsi manajemen yang membangun dan mempertahankan hubungan baik dan bermanfaat dengan publiknya yang mempengaruhi kesuksesan atau kegagalan organisasi". Sementara Kim Harrison (2008: 1) menyebutkan Public Relations sebagai "fungsi membantu organisasi mencapai tujuan-tujuannya melalui komunikasi yang efektif dan relasi-relasi yang konstruktif" (Kriyantono, 2014).

#### B. Tugas *Public Relations*

1. Menyelenggarakan dan bertanggung jawab atas penyampaian informasi secara lisan, tertulis, maupun melalui visual, tujuannya agar publik mampu memrepresentasikan yang benar tentang organisasi atau perusahaan, tujuan, serta kegiatan yang dilakukan. Hal tersebut disesuaikan dengan kebutuhan, keinginan, dan harapan publik baik internal maupun eksternal.
2. Melakukan monitoring dan evaluasi kritik yang saran masyarakat.
3. Memperbaiki citra perusahaan. Citra organisasi bisa merupakan citra dari pimpinan, ada citra yang menjadi keinginan, harapan dan sebagainya. Citra yang bisa



mendapat kepercayaan adalah citra dari kenyataan identitas sebuah organisasi atau perusahaan.

4. Bertanggung jawab sosial. Pr menjadi instrumen untuk bertanggung jawab terhadap semua kelompok yang berhak terhadap tanggung jawab tersebut. Terutama kelompok publik sendiri, publik internal, dan media.
5. Komunikasi. PP mempunyai bentuk komunikasi yang khusus, komunikasi timbal-balik, maka pengetahuan komunikasi menjadi modal utama seorang PR. Dalam fungsinya, komunikasi itu sentral, sehingga perlu untuk dimiliki mulai dari pengetahuan manajemen, kepemimpinan dan struktur organisasi (Rumanti, 2002).

### C. Peran *Public Relations*

1. Mempengaruhi Opini Publik, public relations diharapkan dapat memberikan pengaruh pada pembentukan opini publik. Menurut John Marston (2017: 5), PR dapat mempengaruhi opini publik melalui empat langkah yaitu:
  - a. Research, dengan mempelajari dengan teliti atau melakukan riset setiap kali menghadapi permasalahan.
  - b. Action, melakukan identifikasi tindakan yang perlu dilakukan untuk kepentingan publik.

- c. *Communication*, menyebarluaskan dan mengkomunikasikan tindakan untuk mendapatkan pemahaman, penerimaan dan dukungan.
  - d. *Evaluation*, melakukan evaluasi terhadap komunikasi yang telah dilakukan.
2. Peran sebagai penafsir mahaemmen atau organisasi, artinya PR benar-benar menempatkan dirinya sebagai penafsir organisasi.
  3. Peran sebagai penafsir publik, PR memiliki peran menafsirkan publik kepada manajemen (Haryanto, 2023).

#### D. Ruang Lingkup *Public Relations*

Ruang Lingkup *Public Relations* mencakup semua jenis komunikasi dan tergantung pada publik eksternal maupun internal serta cara organisasi menjalankan visi dan misi untuk mencapai tujuan. Menurut Ruslan (2010: 22-23) menjabarkan bahwa ruang lingkup *Public Relations* membina hubungan dengan publik internal, mampu mengidentifikasi atau menggali hal-hal yang menimbulkan citra negatif di dalam masyarakat dan membina hubungan dengan pihak eksternal dengan mengusahakan tumbuhnya sikap serta gambaran publik yang positif terhadap instansi (Nadia, 2022).

#### 2.3.3 *Digital Public Relations*

#### A. Ruang Lingkup *Public Relations*

Ruang Lingkup *Public Relations* mencakup semua jenis komunikasi dan tergantung pada publik eksternal maupun internal serta cara organisasi menjalankan visi dan misi untuk mencapai tujuan. Menurut Ruslan (2010: 22-23) menjabarkan bahwa ruang lingkup *Public Relations* membina hubungan dengan publik internal, mampu mengidentifikasi atau menggali hal-hal yang menimbulkan citra negatif di dalam masyarakat dan membina hubungan dengan pihak eksternal dengan mengusahakan tumbuhnya sikap serta gambaran publik yang positif terhadap instansi (Nadia, 2022).

### 2.3.4 Judi Online

#### A. Pengertian Judi Online

Menurut Isjoni (2002), perjudian online adalah permainan yang menggunakan jaringan internet dalam proses permainannya, khususnya dalam kehidupan masyarakat. Pada dasarnya judi online sama dengan judi yang lainnya karena mempunyai unsur kekalahan menghasilkan dan mempunyai nilai di dalam game, dengan memanfaatkan jaringan internet dan website yang telah disediakan oleh para penyedia jasa perjudian (Asriadi, 2020).

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, Perjudian adalah aktivitas yang melibatkan uang atau barang berharga sebagai taruhan (contohnya bermain dadu, kartu). Sementara itu, Perjudian Online merujuk pada permainan judi yang dilakukan melalui media elektronik dengan internet sebagai penghubung (Nurhanisah et al., 2024). Menurut Isjoni (2002), perjudian online adalah permainan yang menggunakan jaringan internet dalam proses permainannya, khususnya dalam kehidupan masyarakat. Pada dasarnya judi online sama dengan judi yang lainnya karena mempunyai unsur kekalahan menghasilkan dan mempunyai nilai di dalam game, dengan memanfaatkan jaringan internet dan website yang telah disediakan oleh para penyedia jasa perjudian (Asriadi, 2020).

## B. Macam-macam Judi Online

1. Poker dan Slot Online.
2. Judi Bola Online, merupakan salah satu jenis judi yang khusus dimainkan pada pertandingan olahraga seperti sepak bola, basket, volly, dan olahraga lainnya.
3. Kasino Online, menjadi salah satu jenis judi online yang banyak dipakai penggunaannya dan mempunyai fasilitas bersama dengan jenis yang berbeda sehingga calon pemain lebih leluasa dalam memilihnya.

## C. Judi Online dan Gim Online

Dalam sudut pandang hukum, sebuah permainan atau gim dapat dikategorikan sebagai judi jika memenuhi syarat yang diuraikan dalam Pasal 303 ayat (3) KUHP "Yang disebut permainan judi adalah tiap-tiap permainan, di mana pada umumnya kemungkinan mendapat untung bergantung pada peruntungan belaka, juga karena pemainnya lebih terlatih atau lebih mahir. Di situ termasuk segala pertaruhan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain-lainnya yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala pertaruhan lainnya."

Judi online dengan gim online merupakan dua hal yang berbeda. Secara visual, memang sulit untuk membedakan dengan jelas antara judi online dan gim online. Akan tetapi, masyarakat dapat membedakannya dari fasilitas yang menyediakan penarikan mata uang digital. Berdasarkan Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 11 Tahun 2016 mengenai "Permainan Interaktif Elektronik yang dapat diklasifikasikan apabila konten yang terdapat pada produk merupakan kegiatan judi online yang dapat menggunakan uang asli ataupun uang virtual yang dapat ditukarkan menjadi uang asli", menurut klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik.

Dengan demikian, apabila permainan atau gim online mengandung unsur taruhan dalam bentuk uang, termasuk uang

digital, atau permainan yang hasilnya sangat bergantung pada keberuntungan, maka permainan itu diklasifikasikan sebagai judi online. Beberapa jenis judi online yang marak terjadi saat ini diantaranya: poker dan slot online, judi bola online, kasino online, dan lain sebagainya. Judi online memberikan dampak negatif yang signifikan, tidak hanya dari segi finansial, namun juga dalam hubungan intrapersonal dan interpersonal.

#### D. Dampak Judi Online

##### 1. Menyebabkan Kerugian Finansial

Kecanduan judi online dapat menyebabkan seseorang menghabiskan banyak uang.

##### 2. Gangguan Kesehatan Mental

Kecanduan judi online dapat menyebabkan seseorang mengalami gangguan kesehatan mental seperti stress, depresi, kecemasan, serta terjebak dalam putus asa.

##### 3. Gangguan Kesehatan Fisik

Seseorang yang terjebak dalam permainan judi online cenderung memiliki kualitas tidur yang buruk. Sehingga dapat mempengaruhi kesehatan fisik seperti kelelahan, penurunan sistem kekebalan tubuh, dan meningkatkan risiko stress.

##### 4. Hubungan Sosial Memburuk

Seseorang yang kecanduan judi online akan lebih cenderung fokus berjudi dan abai terhadap hubungan sosial dengan teman, keluarga, dan pasangan.

#### 5. Kualitas Pendidikan dan Pekerjaan Menurun

Judi online dapat menyebabkan konsentrasi menurun dan kurangnya produktivitas menjadi hal yang umum terjadi akibat judi online.

#### 6. Terjerat Masalah Hukum

Judi online merupakan hal yang ilegal untuk dilakukan di Indonesia. Sehingga ketika seseorang melanggar hal tersebut maka dapat terjerat masalah hukum dan harus membayar denda sesuatu dengan tuntutan hukum yang berlaku.

#### 7. Resiko Keamanan Data

Situs judi online kerap meminta untuk memasukkan informasi pribadi seperti nama lengkap, alamat, tanggal lahir, dan nomor rekening bank. Sehingga hal tersebut dapat disalahgunakan seperti pencurian identitas, penipuan, atau kejahatan lainnya (Yulianti et al., 2024).

## **BAB III**

### **GAMBARAN UMUM DISKOMINFO JATIM**

#### **3.1 Profile Dinas Komunikasi dan Informatika (Diskominfo Jatim)**

##### **3.1.1 Sejarah Diskominfo Jatim**

Peraturan Gubernur Provinsi Jawa Timur Nomor 80 Tahun 2016 menetapkan bahwa Dinas Komunikasi dan Informatika adalah bagian dari otonomi daerah dalam bidang komunikasi dan informatika, statistik, dan persandian. Dinas ini dipimpin oleh seorang Kepala Dinas, yang bertanggung jawab kepada Gubernur melalui sekretaris daerah. Alamat kantor Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Jawa Timur adalah Jl, Ahmad Yani No. 242-244 Surabaya.

Peraturan Daerah Provinsi Jawa Timur Nomor 11 Tahun 2016 tentang Pembentukan dan Susunan Perangkat Daerah membentuk Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Jawa Timur. Peraturan ini telah diubah lebih lanjut dengan Peraturan Daerah Provinsi Jawa Timur Nomor 13 Tahun 2022 tentang Perubahan Keempat atas Peraturan Daerah Provinsi Jawa Timur Nomor 11 Tahun 2016 tentang Pembentukan dan Susunan Perangkat Daerah. Salah satu tugas dari peraturan ini adalah menetapkan Peraturan Gubernur tentang Kedudukan, Susunan Organisasi, Uraian Tugas dan Fungsi serta Tata Kerja Badan sesuai tugas pokok



adalah melaksanakan urusan pemerintah yang menjadi kewenangan Pemerintah Provinsi di bidang komunikasi dan informatika, statistik, dan persandian dengan Peraturan Gubernur Jawa Timur Nomor 72 Tahun 2023. salah satu tanggung jawab Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Jawa Timur adalah membantu Gubernur menyiapkan dokumen yang diperlukan untuk pelaksanaan urusan pemerintahan yang berada di bawah kewenangan Pemerintah Provinsi, serta memberikan bantuan.

### 3.1.2 Logo Diskominfo Jatim



**Gambar 3.1 Logo Diskominfo Jatim**

Filosofi Logo:

- a) 3 huruf C bermakna Cerdas, Cepat, dan Cekatan
- b) Lengkung Geometris yang membesar merepresentasikan perkembangan dan perlinfungan dari Kominfo Jatim

- c) Kombinasi warna biru bermakna produktivitas, profesionalitas dan perlindungan terhadap kepentingan public.
- d) Logo wifi melambangkan perkembangan teknologi dalam bidang komunikasi dan informasi, yaitu jejaring internet.
- e) Lingkaran di tengah lengkung geometris menggambarkan data yang dilindungi oleh Kominfo Jatim.
- f) *Logotype Century Gothic*, memiliki karakter tegas, profesional dan modern.

### 3.1.3 Struktur Organisasi Diskominfo Jatim

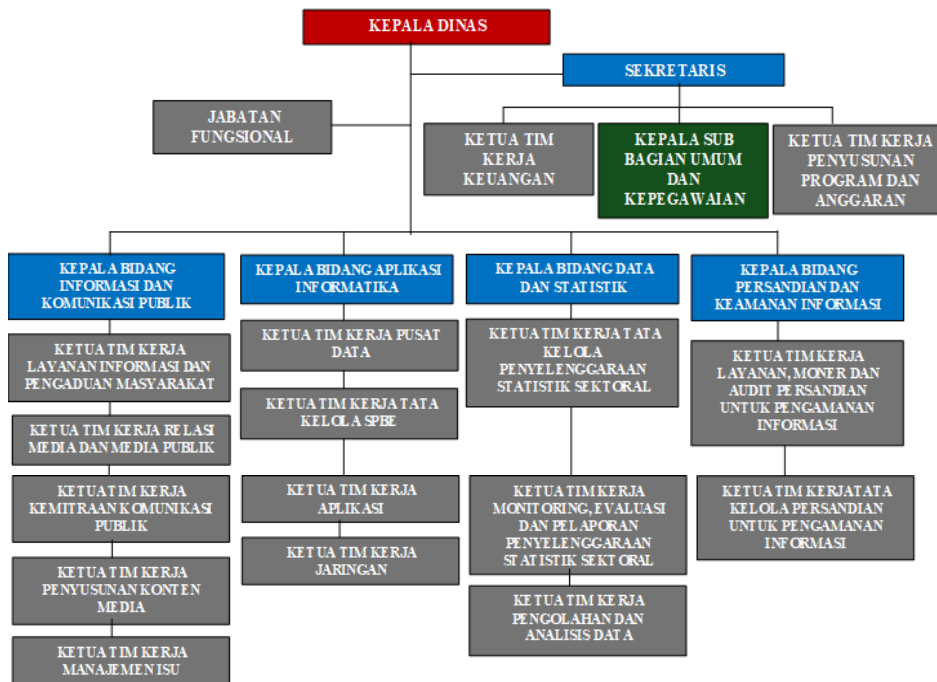


Diagram 3.1 Struktur Organisasi Diskominfo Jatim

### **3.1.4 Visi dan Misi Diskominfo Jatim**

“Terwujudnya tata kelola pemerintahan yang bersih, inovatif, terbuka dan Parsipitaroris, memperkuat demokrasi kewargaan untuk menghadirkan ruang sosial yang menghargai provnsip kebhinekaan.”

### **3.1.5 Fungsi Diskominfo Jatim**

- a. Pembentukan kebijakan di bidang informasi dan komunikasi publik, aplikasi informatika, persandian dan keamanan informasi, data dan statistik;
- b. Pelaksanaan kebijakan dan evaluasi di bidang informasi dan komunikasi publik, aplikasi informatika, persandian dan keamanan informasi, data dan statistik;
- c. Pelaksanaan evaluasi dan pelaporan di bidang informasi dan komunikasi publik, aplikasi informatika, persandian dan keamanan informasi, data dan statistik;
- d. Melaksanakan administrasi organisasi di bidang informasi dan komunikasi publik, aplikasi informatika, persandian dan keamanan informasi, data dan statistik;
- e. Melaksanakan fungsi lain yang terkait dengan tugas dan fungsi Gubernur.

### **3.1.6 Unit Kerja Diskominfo Jatim**

#### **A. Sekretariat**

a. Tugas:

Sekretaris mempunyai tugas merencanakan, melaksanakan, mengkoordinasikan dan mengawasi kegiatan administrasi umum, termasuk kepegawaian, perlengkapan, penyusunan program, keuangan, humas, dan protokol.

b. Fungsi:

1. Pengelola pelayanan administrasi umum dan perizinan;
2. Pengelolaan administrasi kepegawaian;
3. Pengelolaan administrasi keuangan;
4. Pengelolaan administrasi perlengkapan;
5. Pengelolaan aset dan barang milik negara/daerah;
6. Pengelolaan urusan rumah tangga, kerjasama, humas dan protokol;
7. Pelaksanaan koordinasi penyusunan program, anggaran dan perundang-undangan;
8. Pelaksanaan koordinasi penyelesaian masalah hukum (non yustisial) di bidang kepegawaian;

9. Pelaksanaan koordinasi perencanaan jaringan teknologi informasi dan pemeliharannya (maintenance);
10. Pelaksanaan koordinasi penyelenggaraan tugas-tugas bidang;
11. Pengelolaan kearsipan dan perpustakaan;
12. Pelaksanaan monitoring serta evaluasi organisasi tata laksana; dan
13. Pelaksanaan tugas-tugas lain yang diberikan oleh Kepala Dinas.

## **B. Bidang Informasi Publik**

### **a. Tugas:**

Mengembangkan dan menyusun materi yang akan digunakan untuk menerapkan kebijakan layanan informasi publik; pengelolaan informasi publik, dan media publik.

### **b. Fungsi:**

1. Pembuatan kebijakan teknis informasi publik;
2. Pengorganisasian kebijakan informasi publik;
3. Pelaksanaan proses dokumentasi dan klasifikasi informasi publik;
4. Koordinasi hasil aduan masyarakat dengan instansi terkait;

5. Koordinasi pengolahan informasi atau kebijakan nasional dan daerah;
6. Koordinasi pengemasan ulang konten nasional menjadi konten daerah;
7. Koordinasi pengelolaan saluran komunikasi media internal;
8. Koordinasi pelaksanaan diseminasi informasi kebijakan melalui media Pemerintahan Provinsi dan Non Pemerintah;
9. Koordinasi di bidang pengelolaan informasi dan media publik;
10. Penyusunan rumusan pola pembinaan pelayanan informasi publik;
11. Pelaksanaan monitoring, evaluasi dan pelaporan informasi publik; dan
12. Melaksanakan tugas-tugas lain yang diberikan oleh Kepala Dinas.

### **C. Bidang Komunikasi Publik**

#### **a. Tugas**

Kebijakan yang berkaitan dengan pengelolaan opini publik, sumber daya komunikasi publik, dan kemitraan komunikasi publik ditetapkan dan diterapkan oleh bidang komunikasi publik.

b. Fungsi

1. Pembuatan kebijakan teknis pengelolaan opini publik;
2. Pelaksanaan dan koordinasi kebijakan pengelolaan opini publik;
3. Pengoordinasian kebijakan pengelolaan opini publik;
4. Pembinaan dan pengembangan strategi komunikasi publik;
5. Pelaksanaan kebijakan kerjasama antar lembaga komunikasi publik;
6. Pengoordinasian kebijakan pemberdayaan sumber daya dan lembaga komunikasi publik;
7. Monitoring, evaluasi dan pelaporan komunikasi publik; dan
8. Pelaksanaan tanggung jawab tambahan yang diberikan oleh Kepala Dinas.

**D. Bidang Aplikasi dan Informatika**

a. Tugas

Merencanakan, melaksanakan, dan mengkoordinasikan *e-Government* dan Pemberdayaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), Pengembangan Aplikasi, serta Persandian dan Keamanan Informasi adalah tanggungjawab Bidang Aplikasi dan Informatika.

b. Fungsi

1. Perumusan kebijakan aplikasi informatika;
2. Pengendalian mengendalikan persandian dan keamanan informasi;
3. Fasilitas integrasi pelayanan publik *e-Government*;
4. Pelaksanaan pengembangan perangkat lunak;
5. Pelaksanaan pembinaan dan pengembangan (*Government Chief Information Officer*);
6. Pengoordinasian kebijakan aplikasi informatika;
7. Pelaksanaan monitoring, evaluasi, dan pelaporan aplikasi informatika;
8. Pelaksanaan tugas-tugas lain yang diberikan oleh Kepala Dinas.

**E. Bidang Infrastruktur Teknologi Informasi dan Komunikasi**

a. Tugas

Merencanakan, melaksanakan, mengkoordinasikan infrastruktur Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), pemeliharaan infrastruktur TIK, dan pengendalian infrastruktur TIK adalah semua tanggung jawab Bidang Infrastruktur Teknologi Informasi dan Komunikasi.

b. Fungsi

1. Perumusan kebijakan teknis Infrastruktur TIK;
2. Pelaksanaan kebijakan Infrastruktur TIK;



3. Pelaksanaan pengembangan perangkat keras;
4. Pengoordinasian, sinkronisasi dan fasilitas bidang Infrastruktur TIK;
5. Pelaksanaan *Disaster Recovery Center* (DRC) dan *Bussiness Continuity Plan* (BCD);
6. Pelaksanaan monitoring, evaluasi, dan pelaporan Infrastruktur TIK; dan
7. Pelaksanaan tugas-tugas lain yang diberikan oleh Kepala Dinas.

#### **F. Bidang Pengelolaan Data dan Statistik**

##### a. Tugas

Bidang Pengelolaan Data dan Statistik mempunyai tugas merencanakan, melaksanakan dan mengkoordinasikan Pengelolaan Data, Statistik, Evaluasi, dan Informasi.

##### b. Fungsi

1. Pembentukan kebijakan teknis untuk pengelolaan data;
2. Pelaksanaan kebijakan untuk pengelolaan data;
3. Pengoordinasian, sinkronisasi dan kemudahan pengelolaan data;
4. melakukan pemantauan, penilaian, dan pelaporan pengelolaan data; dan
5. melakukan tugas tambahan yang diberikan oleh Kepala Dinas.

## **3.2 Profile Pejabat Pengelola Informasi dan Dokumentasi (PPID) Dinas Komunikasi dan Informatika Jawa Timur**

### **3.2.1. Seputar PPID Diskominfo Jatim**

Menurut Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2008 tentang Keterbukaan Informasi Publik (KIP), setiap badan publik, baik pemerintah maupun non-pemerintah, diwajibkan untuk menyediakan masyarakat informasi publik yang berada di bawah kewenangannya dengan cepat, aktual, tepat waktu, biaya ringan, dan cara sederhana. Di sisi lain, Undang-Undang Keterbukaan Informasi Publik menilai seberapa efektif, efisien, dan akuntabel badan publik.

Sebagai organisasi publik yang menyediakan informasi, suatu instansi harus memperhatikan pelayanan informasi publik dengan meningkatkan pengelolaan informasi dan menyediakan layanan dan informasi publik yang mudah diakses oleh masyarakat. Untuk mencapai hal tersebut, semua lembaga publik harus melaporkan kepada Pejabat Pengelola Informasi dan Dokumentasi (PPID). PPID bertanggung jawab atas penyimpanan, dokumentasi informasi, penyediaan dan pelayanan informasi.

### **3.2.2. Visi dan Misi PPID Diskominfo Jatim**

#### **a. Visi**

”Terwujudnya penyelenggaraan pemerintahan yang baik, transparan, efektif dan efisien, akuntabel serta meningkatkan

pengelolaan dan pelayanan informasi dan dokumentasi di Pemerintahan Provinsi untuk menghasilkan layanan informasi dan dokumentasi yang berkualitas.”

b. Misi

- a) Menghimpun informasi publik dari seluruh bidang di lingkungan Instansi;
- b) Menata dan menyimpan informasi publik dari seluruh Bidang di Instansi;
- c) Melaksanakan konsultasi informasi publik kategori dikecualikan dari informasi yang terbuka untuk publik;
- d) Menyelesaikan sengketa informasi.

**3.2.3. Tugas dan Fungsi PPID Diskominfo Jatim**

a. Tugas

Merencanakan, mengorganisasikan, melaksanakan, mengawasi dan mengevaluasi pelaksanaan kegiatan pengelolaan dan pelayanan informasi di lingkungan satuan kerja.

b. Fungsi

1. Mengelola dan melayani informasi publik serta dokumentasi di satuan kerjanya;
2. Pengolahan, penataan, dan penyimpanan data dan/atau informasi publik;
3. Penyeleksian dan pengujian data dan informasi publik yang termasuk dalam kategori dikecualikan dari informasi yang



## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Wawancara yang dilakukan kepada dua informan pada prinsipnya untuk menggali data tentang a) Upaya *Public Relations* Diskominfo Jatim dalam mencegah judi online melalui media digital Instagram @kominfojatim, yang meliputi: Peran *Digital Public Relations* Diskominfo Jatim dalam mencapai tujuan pencegahan judi online melalui Instagram, Strategi Komunikasi yang diterapkan oleh Diskominfo Jatim dalam menggunakan media sosial untuk mencegah judi online, Tujuan Utama yang ingin dicapai Diskominfo Jatim melalui pengelolaan akun Instagram @kominfojatim, Hal yang mendorong Diskominfo Jatim untuk berfokus pada mencegah judi online melalui platform media sosial Instagram, Jenis Konten tentang pencegahan judi online, dan kolaborasi dengan pihak lain dalam menyebarluaskan pesan tentang pencegahan judi online melalui Instagram.

Selain itu, juga untuk menggali data tentang b) faktor-faktor yang mempengaruhi upaya *Public Relations* Diskominfo Jatim dalam upaya mencegah judi online melalui media digital Instagram @kominfojatim, yang meliputi: Kendala dan tantangan yang dihadapi oleh Diskominfo Jatim dalam pelaksanaan *Digital Public Relations*, Menilai dampak dari upaya mencegah judi online yang dilakukan Diskominfo Jatim melalui akun Instagram, Perluasan dan Pengembangan metode mencegah judi online melalui platform digital selain Instagram. c) Harapan dan pesan Diskominfo Jatim, yang meliputi: Harapan Diskominfo Jatim untuk masa depan dalam menghadapi permasalahan judi online melalui media sosial dan

teknologi digital dan Pesan yang ingin disampaikan Diskominfo Jatim kepada masyarakat mengenai pentingnya peran media sosial dalam mencegah judi online.

#### **4.1 Upaya *Public Relations* Diskominfo Jatim dalam Mencegah Judi Online melalui Media Digital Instagram @kominfojatim.**

Di era digital, kemajuan pesat dalam teknologi informasi dan komunikasi telah membuka banyak peluang dan tantangan baru bagi masyarakat. Salah satunya masalah yang semakin marak terjadi yaitu judi online, yang tidak hanya merugikan diri sendiri tetapi juga merusak sistem sosial dan ekonomi. Komunikasi publik melalui berbagai media digital menjadi sangat penting dalam mencegah judi online, terutama dalam memberikan edukasi dan himbauan kepada masyarakat.

Sebagai lembaga yang bertugas dalam menyebarkan informasi dan mengelola komunikasi publik, Dinas Komunikasi dan Informatika (Diskominfo) Provinsi Jawa Timur memfokuskan upayanya dalam mencegah judi online yang merupakan bagian dari tugas pokok dan fungsi (tupoksi). Hal ini menunjukkan bahwa Diskominfo Jatim menjalankan peran penting dalam mendukung kebijakan pemerintah terkait pemberantasan judi online.

*“Diskominfo Jatim berfokus kepada kepada pencegahan judi online karena memang sudah tupoksi. Salah fokus kominfo untuk medsos adalah instagram, X juga tetapi tidak seintens di instagram. Karena biasanya di akun pemerintah tidak semua akun bakalan kepegang, kebetulan di kominfo jatim kita lebih concern ke instagram dengan berbagai bentuk konten. instagram merupakan platform yang berada ditengah sesuai research analisis segmen kami, kalau di tiktok kami belum bisa keranah sana karena segmen kami bukan ke gen-z akan tetapi masih milenial yang membaca kominfo jatim dan itu lebih banyak di instagram insightnya. (Hasil Wawancara*

***dengan Tim Kerja Penyusunan Konten, Denti Puspita Meilani dan Istiq, Tanggal 24 Desember, Pukul 16.00)***”

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, Diskominfo Jatim memilih untuk berfokus kepada salah satu platform media sosial yaitu Instagram. Diskominfo Jatim menggunakan analisis segmen untuk menentukan platform media sosial yang tepat. Diketahui bahwa segmen audiens utama mereka adalah generasi milenial, bukan gen-Z. Oleh karena itu, Instagram dipilih sebagai platform utama, karena *platform* ini lebih populer dikalangan milenial yang lebih cenderung mengonsumsi informasi melalui konten visual dan memiliki pemahaman lebih dalam memahami isu-isu yang disampaikan. Sedangkan TikTok memiliki ciri khas konten yang lebih cepat dan lebih ringan, yang lebih dikuasai oleh generasi muda (Gen-Z). Oleh karena itu, meskipun TikTok memiliki jangkauan yang luas, Kominfo Jatim memilih untuk tidak fokus di *Platform* ini, mengingat audiens utamanya adalah generasi milenial yang cenderung lebih tertarik dengan bentuk komunikasi yang lebih informatif dan mendalam.

*“Kominfo Jatim mengelola 2 akun media sosial instagram @kominfojatim dan @jatimpemprov. Di akun @kominfojatim lebih berfokus pada kegiatan pimpinan seperti Gubernur, Wakil Gubernur, kepala dinas, lebih kepada kegiatan dan topik yang berhubungan dengan komunikasi dan Informatika. Sedangkan @jatimpemprov cangkupannya lebih luas, berfokus pada program dan kebijakan di Pemprov Jatim. Selaras dengan program pemerintah pusat bukan hanya memberantas tetapi juga melihat dari sisi edukasinya juga. Goals kita bukan sertamerta untuk memberantas judi online karena ada ranahnya sendiri dari aparaturnegara dan hukum. Di kominfo jatim prinsipnya lebih kepada edukasi dan pencegahan bahwa judol tidak baik, mempunyai dampak, dll. (Hasil Wawancara dengan Tim Kerja Penyusunan Konten, Denti Puspita Meilani dan Istiq, Tanggal 24 Desember, Pukul 16.00)”*

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, Kominfo Jatim mengelola dua akun media sosial Instagram yaitu @kominfojatim dan @jatimpemprov, yang masing-masing memiliki tujuan dan fokus yang berbeda. Perbedaan tersebut menunjukkan adanya pembagian tugas dan fokus yang sesuai dengan tujuan komunikasi pemerintah daerah kepada masyarakat melalui media sosial yang terstruktur dan terorganisir. Diketahui bahwa Diskominfo Jatim berfokus pada aspek edukasi dan pencegahan judi online. Meskipun tujuan pemerintah dalam hal ini adalah untuk memberantas judi online, Diskominfo Jatim menekankan pentingnya pendekatan edukasi seperti penyuluhan kepada masyarakat mengenai bahaya judi online serta dampak yang ditimbulkan akibat judi online, yang termasuk kedalam ranah Diskominfo Jatim yaitu komunikasi dan informasi.



**Gambar 4.1 Akun media sosial Instagram @kominfojatim**  
<https://www.instagram.com/kominfojatim?igsh=MXBhc3g4eXUzeGZtdA==>





**Gambar 4.2 Akun Media Sosial Instagram @jatimpemprov**  
<https://www.instagram.com/jatimpemprov?igsh=YTVhaGNnOHd4OTIs>

*”Kominfo jatim lebih kepada Komunikasi, Informasi, dan Edukasi (KIE). Bukan ranah kominfo untuk memberantasnya karena fungsinya kominfo sendiri lebih kepada perpanjangan tangan dari program dan kebijakan pemerintah keseluruhan. Bukan tugas kominfo dalam menangani judol tetapi tujuan utama Kominfo Jatim untuk mempublikasikan konten terkait judi online. Pemerintah pusat mempunyai narasi tunggal, maka lembaga pemerintahan seluruh provinsi di Indonesia juga akan merepost. (Hasil Wawancara dengan Tim Kerja Penyusunan Konten, Denti Puspita Meilani dan Istiq, Tanggal 24 Desember, Pukul 16.00)”*

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, Diskominfo Jatim menjalankan fungsi Komunikasi, Informasi, dan Edukasi (KIE), yang meliputi penyampaian informasi dan edukasi kepada masyarakat mengenai isu-isu tertentu, termasuk judi online. Diskominfo Jatim tidak terlibat langsung dalam proses penegakan hukum atau pemberantasan, karena hal tersebut merupakan domain aparat penegak hukum. Namun, Diskominfo Jatim berperan sebagai saluran untuk menyebarkan informasi dan edukasi masyarakat mengenai kebijakan pemerintah dan dampak sosial dari judi online. Hal tersebut mencakup penyebaran narasi tunggal oleh pemerintah pusat di seluruh provinsi di Indonesia, yang berarti bahwa Diskominfo Jatim

turut berpartisipasi dalam mendukung dan menyebarkan pesan yang seragam dan konsisten terkait judi online.

*”Pada bidang informasi dan komunikasi publik ada yang namanya tim kerja manajemen isu dan tim kerja penyusunan media. tim kerja penyusunan media bertugas sebagai eksekutor. Sedangkan, Tim kerja manajemen isu bertugas untuk membuat strategi komunikasi dan agenda setting, termasuk judi online yang menjadi salah satu prioritas dari pemerintah pusat yang menjadi agenda utama kita. Dalam pembuatan konten kita tidak terpatok pada seminggu berapa konten, kita biasanya menyisipkan judi online ketika sedang ada maraknya isu yang berkaitan dengan judi online atau memang tidak berbentrok dengan isu lain yang dinaikkan dan hari-hari besar. (Hasil Wawancara dengan Tim Kerja Penyusunan Konten, Denti Puspita Meilani dan Istiq, Tanggal 24 Desember, Pukul 16.00)”*

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, Strategi Komunikasi yang diterapkan oleh Diskominfo Jatim dalam menggunakan media sosial untuk mencegah judi online menggunakan pendekatan secara sistematis dan berbasis analisis situasi. Bidang Informasi dan Komunikasi Publik (IKP) Diskominfo Jatim memiliki Tim Kerja Manajemen Isu dan Tim Kerja Penyusunan Media. Kedua tim tersebut memiliki peran yang saling melengkapi dalam menjasakan fungsi komunikasi publik. Tim kerja Manajemen Isu bertugas untuk merancang strategi komunikasi dan agenda setting. Sedangkan Tim Kerja Penyusunan media bertugas sebagai eksekutor yang bertanggung jawab untuk pembuatan konten dan distribusinya ke berbagai platform media sosial. Dalam pembuatan konten, Diskominfo Jatim tidak terikat pada kuantitas atau jumlah konten yang harus diproduksi dalam waktu tertentu, melainkan lebih kepada relevansi isu yang diangkat dan waktunya. Dalam hal ini, konten judi online tidak diproduksi secara teratur, tetapi disisipkan sesuai dengan kebutuhan atau momentum tertentu.

*“Namun tidak menutup kemungkinan juga ada request dari kepala pimpinan, sehingga kita dalam eksekusi produksi tidak merta dari inisiatif kita, tetapi juga dari pimpinan untuk menaikkan tentang isu judi online tersebut. Akan tetapi juga tetap tidak berbentrok dengan isu-isu yang lain agar fokusnya tidak kepecah. (Hasil Wawancara dengan Tim Kerja Penyusunan Konten, Denti Puspita Meilani dan Istiq, Tanggal 24 Desember, Pukul 16.00)”*

Selain dari tim kerja, pimpinan juga berperan dalam arahan terkait isu yang perlu diangkat. Hal tersebut menunjukkan bahwa adanya peran penting dari kebijakan pimpinan dalam pengambilan keputusan strategi komunikasi. Terkait dengan judi online, pimpinan memberikan instruksi untuk menaikkan topik, dengan tidak mengesampingkan isu-isu lain yang sedang berkembang. Oleh karena itu, meskipun tim kerja memiliki otonomi dalam menyusun strategi dan pembuatan konten, keputusan tetap berada di tangan pimpinan yang memandang situasi secara lebih makro.

*“Peran digital PR pada kominfo jatim sangat penting karena saat ini semua serba digital. Kita tidak bisa menutup mata jika perkembangan digital sangat pesat dan kita sebagai PR Pemerintah otomatis harus beradaptasi dengan dengan hal tersebut. Bahkan sekarang sudah masuk ke digital society 5.0 yang sudah menggunakan teknologi AI, sehingga kita perlu kejar-kejaran dengan teknologi. (Hasil Wawancara dengan Tim Kerja Penyusunan Konten, Denti Puspita Meilani dan Istiq, Tanggal 24 Desember, Pukul 16.00)”*

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, peran *Digital Public Relations* di Diskominfo Jatim menjadi sangat krusial karena saat ini semua kegiatan komunikasi dan hubungan masyarakat semakin bergantung pada platform digital. Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) telah menjadi kekuatan penggerak dalam komunikasi secara modern, yang memfasilitasi perubahan besar dalam cara organisasi dan pemerintah berinteraksi dengan publik. Oleh

karena itu, *Public Relations* Pemerintah harus bergerak lebih cepat dan beradaptasi, mengingat dinamika media sosial yang selalu berkembang. Untuk tetap relevan dengan perkembangan teknologi, Diskominfo Jatim terus memperbarui metode dan alat yang digunakan untuk berkomunikasi dengan publik. *Public Relations* Diskominfo Jatim juga terus meningkatkan kompetensi dalam bidang Digital *Public Relations* untuk dapat memanfaatkan teknologi secara optimal.

*“Dalam pembuatan konten kita ada yang jenisnya infografi terkait data-data yang sudah diatasi; bentuk-bentuk edukasi, himbauan, dan video. Kominfo punya rubrik namanya kominfun yang bentuknya video yang kita riding the wave (mengikuti tren yang ada) yang dikaitkan dengan isu tertentu contohnya judi online, video bersifat santai dan tidak kaku. (Hasil Wawancara dengan Tim Kerja Penyusunan Konten, Denti Puspita Meilani dan Istiq, Tanggal 24 Desember, Pukul 16.00)”*

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, dalam pembuatan konten, Diskominfo Jatim menggunakan beberapa bentuk media komunikasi untuk mencapai *audiens* yang beragam dan penyampaian pesan dengan cara yang efektif. Konten yang disajikan meliputi Infografis, Edukasi, Himbauan, dan Video. Hal tersebut mencerminkan diversitas yang digunakan dalam *Digital Public Relations*, yang dapat mempengaruhi sejauh mana pesan yang dapat diterima oleh masyarakat. Diskominfo Jatim berusaha untuk tetap relevan dan tetap mengoptimalkan peluang untuk menjangkau lebih banyak audiens melalui rubrik kominfun berbentuk video yang “*riding the wave*”. *Riding The Wave* atau mengikuti tren yang ada, merupakan strategi yang memanfaatkan dinamika tren yang sedang populer di media sosial dan masyarakat. Video

yang dibuat bersifat santai dan tidak kaku untuk menyesuaikan gaya komunikasi audiens yang lebih informal dan dinamis.



Gambar 4.3 Konten Inforgrafis Diskominfo Jatim  
<https://www.instagram.com/p/C97HrL7PKjr/?igsh=MXB0dm16Mjh3b314bg==>



Gambar 4.4 Konten Himbauan Diskominfo Jatim  
<https://www.instagram.com/p/C80-JydvvgL/?igsh=MWhrZnV3czdwODY5dQ==>

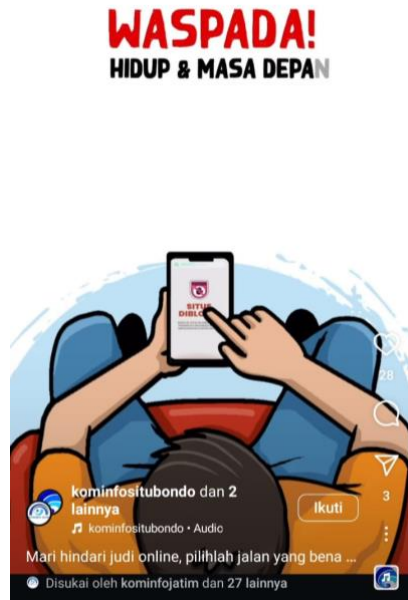
*“Melalui berbagai jenis konten, kita berusaha untuk membangun kesadaran publik tentang judi online. Dan sebenarnya hal tersebut tidak hanya melalui akun Instagram saja, tetapi juga melalui event, sosialisasi, dan sinergitas dalam bentuk kegiatan. Kemudian dari kegiatan tersebut nantinya kita masukan ke dalam instagram. (Hasil Wawancara dengan Tim Kerja Penyusunan Konten, Denti Puspita Meilani dan Istiq, Tanggal 24 Desember, Pukul 16.00)”*

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, upaya Diskominfo Jatim untuk meningkatkan kesadaran publik mengenai bahaya perjudian online dilakukan melalui berbagai macam konten dan media komunikasi, hal tersebut menunjukkan metode komunikasi yang menyeluruh dan terpadu. Melalui pendekatan yang melibatkan banyak saluran, seperti media sosial, acara, dan sosialisasi, Diskominfo Jatim mampu menjangkau audiens yang lebih besar dan menyampaikan informasi dengan lebih efisien. Memanfaatkan platform seperti media sosial, acara fisik, dan interaksi langsung memungkinkan pesan yang sama disampaikan dengan cara yang lebih mendalan dan efektif secara berkala kepada publik. Melalui *event* dan sosialisasi tersebut, Diskominfo Jatim dapat lebih dekat dengan masyarakat dan meningkatkan pemahaman tentang dampak buruk dari judi online dan pentingnya pencegahannya. Setelah *event* dan kegiatan sosialisasi dilaksanakan, Instagram dimanfaatkan untuk menyebarluaskan informasi yang diperoleh dari kegiatan tersebut. Hal tersebut menandakan bahwa Diskominfo Jatim mengoptimalkan kekuatan platform media sosial untuk menjangkau lebih banyak orang, khususnya generasi muda yang lebih aktif dalam menggunakan media sosial.

*”Dalam menyebarluaskan pesan tentang pencegahan judi online, Diskominfo Jatim bekerja sama dengan sejumlah instansi dan lembaga diantaranya: Pemerintah provinsi Jatim, kominfo Kabupaten kota, KIM (Kelompok Informasi Masyarakat) merupakan kelompok yang bergerak di desa (diibaratkan seperti karang taruna) yang diwadahi oleh dinas kominfo kabupaten kota, dan KKD (Komite Komunikasi Digital) yang secara khusus fokus kepada diseminasi program dan kerja pemerintah, diikuti oleh orang-orang yang pakar dalam komunikasi. (Hasil Wawancara dengan Tim Kerja Penyusunan Konten, Denti Puspita Meilani dan Istiq, Tanggal 24 Desember, Pukul 16.00)”*

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, Diskominfo Jatim berkolaborasi dengan beberapa instansi dan lembaga seperti Pemerintah Provinsi Jatim, Kominfo Kabupaten/Kota, Kelompok Informasi Masyarakat (KIM), dan Komite Komunikasi Digital (KKD) dalam menyebarluaskan pesan tentang pencegahan judi online. Kolaborasi tersebut sangat diperlukan untuk memperluas cakupan serta memastikan pesan yang disampaikan tetap konsisten dan efektif. Kolaborasi antara berbagai pihak (pemerintah, masyarakat, dan sektor lainnya) dapat memperkuat usaha bersama untuk mengatasi masalah judi online. Dalam hal ini, kolaborasi antara Diskominfo Jatim, pemerintah, dan kelompok masyarakat seperti KIM sangat penting karena mampu menjangkau berbagai kelompok di tingkat lokal, khususnya di desa-desa yang mungkin sulit dijangkau oleh saluran komunikasi lainnya. KIM sebagai kelompok yang beroperasi di tingkat desa memiliki peran yang signifikan dalam menyampaikan informasi langsung kepada masyarakat lokal. Pada saat yang sama, Komite Komunikasi Digital (KKD) yang

mengutamakan penyebaran program pemerintah menyoroti betapa pentingnya komunikasi digital dalam mendukung kebijakan pemerintah.



**Gambar 4.5 Konten Kolaborasi Diskominfo Jatim**

<https://www.instagram.com/reel/DCS8NOggRcT/?igsh=YWRja2JpcjJ5aW9v>

*”Selain itu, Diskominfo Jatim juga melakukan sosialisasi dan Focus Group Discussions, terkait judi online di sejumlah titik di Jawa Timur, kami juga menggandeng pihak kepolisian untuk menjadi narasumber yang membahas terkait kontribusi kepolisian dalam memberantas judol. Jadi aparat penegak hukum juga kami gandeng. Sebagai contoh, kegiatan sosialisasi yang dilaksanakan di Pasuruan mengundang camat dan lurah, kemudian pihak kepolisian, kominfo jatim, kominfo kota Pasuruan berdiskusi tentang permasalahan judi online yang marak terjadi di desa tersebut. (Hasil Wawancara dengan Tim Kerja Penyusunan Konten, Denti Puspita Meilani dan Istiq, Tanggal 24 Desember, Pukul 16.00)”*

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, *Focus Group Discussions* (FGD) juga digunakan oleh Diskominfo Jatim untuk memberikan edukasi dan menyebarkan informasi mengenai masalah judi online di berbagai lokasi di Jawa Timur, dengan melibatkan sejumlah pihak terkait, seperti Polisi dan pejabat setempat. Keterlibatan pihak kepolisian sebagai pembicara dalam sosialisasi dapat menambah kepercayaan terhadap informasi yang



disampaikan dan memperkuat pesan bahwa pencegahan judi online bukan hanya tanggung jawab pemerintah, tetapi juga merupakan tanggung jawab aparat penegak hukum. Pelaksanaan sosialisasi di Pasuruan yang melibatkan camat dan lurah, serta bekerja sama dengan kepolisian dan Diskominfo Jatim, menggambarkan betapa pentingnya komunikasi di tingkat lokal untuk meningkatkan kesadaran dan dampak pada masyarakat. Mengikutsertakan pejabat daerah seperti camat dan lurah dalam sosialisasi untuk memastikan bahwa informasi yang disampaikan sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik masyarakat setempat. Kolaborasi tersebut diharapkan mampu meningkatkan pemahaman masyarakat mengenai risiko judi online serta memperkuat inisiatif pencegahan dengan pendekatan yang lebih efisien dan komprehensif.

*"Kita hanya punya insight analysis instagram, melihat dari seberapa banyak like, comment, share, dan impressions. Belum ada tools spesifik yang kita pakai untuk menganalisis efektivitasnya, tetapi kita hanya mengandalkan insight analysis bawaan instagram yang kemudian menjadi evaluasi kita, konten apa yang megena di masyarakat dan kita akan membuat hal tersebut. Dalam pembuatan konten juga terdapat trial and error, konten seperti apa yang disukai oleh masyarakat yang hingga saat ini kita masih mencari hal tersebut. Karena algoritma bergerak terus sehingga kita harus mencoba trial and error. (Hasil Wawancara dengan Tim Kerja Penyusunan Konten, Denti Puspita Meilani dan Istiq, Tanggal 24 Desember, Pukul 16.00)"*

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, untuk memantau dan mengevaluasi efektivitas *Digital Public Relations* tersebut, Diskominfo Jatim menggunakan Instagram Insight dan metode trial and error untuk menunjukkan perkembangan strategi yang didasarkan pada data sesuai dengan perubahan yang terjadi di media sosial. Indikator seperti like, comment, share, dan

impressions memberikan informasi yang bermanfaat untuk memahami keterlibatan audiens dalam waktu dekat, meskipun diperlukan alat yang lebih tepat untuk analisis yang lebih mendalam. Pemanfaatan Instagram *Insight* yang menilai indikator tersebut menunjukkan cara yang berlandaskan data untuk menilai pengaruh dan distribusi konten di media sosial. Selain itu, pengaruh algoritma yang terus berubah menambah tantangan dalam menciptakan konten yang selalu berhasil. Dengan demikian, penggunaan alat analitik yang lebih canggih dan penyesuaian yang berkelanjutan terhadap perubahan algoritma akan menjadi semakin krusial dalam meningkatkan efisiensi strategi *Digital Public Relations* Diskominfo Jatim.

#### **4.2 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Upaya Public Relations Diskominfo Jatim dalam Upaya Mencegah Judi Online melalui Media Digital Instagram @kominfojatim.**

Dinas Komunikasi dan Informatika (Diskominfo) Jatim sebagai salah satu instansi pemerintah yang bertugas dalam sektor komunikasi publik, memainkan peranan penting dalam mencegah penyebaran judi online melalui *Digital Public Relations* yang dilakukan. Salah satu cara yang dilakukan adalah dengan pengelolaan platform media sosial, terutama di akun Instagram @kominfojatim, yang berfungsi sebagai medium komunikasi untuk menyebarkan informasi dan memberi edukasi.

Dalam hal ini, keberhasilan *Digital Public Relations* Diskominfo Jatim tidak hanya bergantung pada metode komunikasi yang diterapkan, tetapi juga dipengaruhi oleh faktor-faktor secara internal dan eksternal yang dapat

mempengaruhi dampaknya. Oleh karena itu, sangat penting untuk mengenali faktor-faktor yang mempengaruhi pelaksanaan *Digital Public Relations*, khususnya melalui media digital Instagram, yang saat ini menjadi salah satu platform komunikasi paling populer di kalangan masyarakat.

*“Kendala yang dihadapi jika berhadapan dengan yang sepuh kadang mereka tidak semua memakai instagram, sehingga untuk mengedukasi melalui anak-anaknya. Selain itu, exposure kita belum sebesar itu untuk dapat dikatakan sebagai upaya pencegahan dengan case yang sebesar dan semasif judi online tersebut. Serta kurang spesifik kita untuk membuat agenda setting khusus judi online, masih berat banget untuk kita dapat konsisten, karena setiap harinya ada isu lain yang harus dinaikkan. (Hasil Wawancara dengan Tim Kerja Penyusunan Konten, Denti Puspita Meilani dan Istiq, Tanggal 24 Desember, Pukul 16.00)”*

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, Diskominfo Jatim menghadapi kendala dalam menjangkau masyarakat yang lebih tua, yang tidak semuanya aktif di platform media sosial seperti Instagram. Untuk menyelesaikan kendala tersebut, Diskominfo Jatim menggunakan pendekatan dengan mengajak anak-generasi muda, yang lebih familiar dengan teknologi digital, untuk memberikan edukasi kepada orang tua mereka terkait fenomena judi online. Dalam hal ini, generasi muda berfungsi sebagai perantara untuk menyampaikan informasi dan edukasi kepada orang tua atau anggota keluarga yang kurang memahami teknologi. Namun, pendekatan tersebut memerlukan interaksi yang langsung dan personal, yang dapat memakan waktu dan sumber daya. Oleh karena itu, inisiatif digital untuk generasi muda perlu dipadukan dengan program-program edukasi berbasis komunitas yang dilakukan oleh Diskominfo Jatim melalui sosialisasi di daerah atau melalui

*Focus Group Discussions* (FGD) yang melibatkan beberapa kelompok masyarakat.

Diskominfo Jatim juga menghadapi kendala dalam membuat agenda untuk pencegahan judi online secara berkelanjutan karena adanya berbagai isu lainnya yang muncul setiap hari. Dalam situasi tersebut, Diskominfo Jatim menghadapi faktor internal yaitu permasalahan pembuatan agenda, di mana banyak masalah yang harus dibahas secara bersamaan, sementara itu waktu dan sumber daya yang tersedia sangat terbatas untuk tetap fokus pada satu isu secara berkelanjutan. Untuk menyelesaikan kendala tersebut, Diskominfo Jatim melakukan strategi komunikasi yang terarah untuk memprioritaskan dan menentukan isu yang perlu disampaikan kepada masyarakat. Namun, penting juga untuk memiliki fleksibilitas dalam penyesuaian strategi komunikasi, terutama untuk merespons isu yang berkembang seperti judi online yang mungkin meningkat dalam intensitas pada waktu-waktu tertentu.

*“Selain itu, juga adanya kendala kurangnya literasi digital masyarakat, era semakin canggih tetapi tidak sejalan dengan literasi masyarakat yang dapat dikatakan sangat minim, sehingga mau diedukasi bagaimana pun jika literasi digital kurang ya tidak akan bisa mencapai komunikasi yang efektif. Diera gempuran internet yang semakin masif dan kencang namun SDM kita tidak bisa mengimbangi hal tersebut, dimana kita pun bukan spesifik bahas kepada isunya tetapi juga mengedukasi bagaimana pentingnya literasi digital dari etika, budaya, kecakapan penggunaan media sosialnya. Masyarakat sering terjebak di judul sehingga gampang kemakan hoax, sehingga kita juga pada akhirnya memberikan edukasi tentang hoax itu sendiri melalui website untuk mengklarifikasi berita-berita hoax. (Hasil Wawancara dengan Tim Kerja Penyusunan Konten, Denti Puspita Meilani dan Istiq, Tanggal 24 Desember, Pukul 16.00)”*

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, kendala lainnya yang dihadapi oleh Diskominfo Jatim adalah kurangnya literasi digital masyarakat yang belum merata serta belum bisa mengimbangi perkembangan teknologi sehingga tidak sejalan dan tidak secepat perkembangan teknologinya. Literasi digital adalah kemampuan individu untuk menggunakan teknologi digital dengan cermat dan efisien, yang meliputi kemampuan untuk mengakses, mengevaluasi, dan menyampaikan informasi secara kritis melalui saluran digital. Ketika masyarakat kurang memiliki keterampilan dasar dalam menilai informasi digital, mereka lebih rentan terhadap misinformasi atau hoaks. Di era digital yang sangat cepat berubah, informasi menyebar dengan luar biasa cepat, sehingga sangat mudah bagi pengguna internet untuk terpengaruh oleh hoax. Hal tersebut menekankan pentingnya tidak hanya memberikan edukasi pada masyarakat mengenai isu-isu tertentu seperti perjudian online, tetapi juga mengenai peranan literasi digital, termasuk norma etika di media sosial, budaya digital, dan kemampuan untuk menggunakan internet dengan cara yang sehat.

*“Publik cukup aktif untuk bertanya tentang judul bagaimana, namun lebih spesifik bertanya tentang upaya apa yang telah dilakukan oleh pemerintah yang dimana salah satunya telah dilakukan oleh kemkomdigi. Adapun publik yang melalui DM melaporkan adanya website yang mengandung tentang judl yang kemudian kami arahkan kepada aduan konten. (Hasil Wawancara dengan Tim Kerja Penyusunan Konten, Denti Puspita Meilani dan Istiq, Tanggal 24 Desember, Pukul 16.00)”*

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, media sosial sebagai *platforms* partisipasi publik sangat penting, seperti yang ditunjukkan oleh masyarakat yang aktif menanyakan dan melaporkan masalah seperti judi online. Media

sosial memungkinkan orang untuk tidak hanya mengakses informasi, tetapi juga mengajukan pertanyaan atau melaporkan masalah mereka secara langsung kepada pemerintah atau instansi terkait. Dalam hal ini, pertanyaan tentang upaya pemerintah untuk memerangi perjudian online menunjukkan bahwa masyarakat tidak hanya menerima informasi, tetapi juga aktif berinteraksi dengan pemerintah untuk mencari solusi atas masalah yang mereka anggap penting. Hal tersebut menunjukkan bahwa dalam era digital, komunikasi dua arah antara pemerintah dan masyarakat semakin terjalin, dan platform media sosial menjadi alat yang berguna untuk mengumpulkan pendapat dan laporan masyarakat.

Selain itu, media tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk mengajukan pertanyaan, tetapi juga berfungsi sebagai alat untuk melaporkan konten negatif, seperti situs web yang berkaitan dengan perjudian online. Arahannya yang diberikan oleh Diskominfo Jatim kepada masyarakat adalah untuk melaporkan situs web yang berisi konten perjudian melalui aduan konten. Hal tersebut menunjukkan bagaimana media sosial berfungsi sebagai alat yang efektif dan mudah diakses untuk masyarakat dalam mengajukan pengaduan. Ada kemungkinan bahwa proses aduan konten tersebut merupakan bagian dari pemberdayaan masyarakat untuk mengawasi dan menangani masalah sosial seperti perjudian online. Platform media sosial dapat digunakan untuk mengelola masalah sosial, yang membutuhkan kerja sama pemerintah dan masyarakat.

*“Pasti ada keinginan untuk memperluas dan mengembangkan metode pencegahan judi online melalui platform digital lainnya*

*selain Instagram. Namun, seperti yang sudah kami sampaikan sebelumnya bahwasannya untuk saat ini kita masih berfokus kepada media Instagram saja. Sebenarnya konten yang naik di Instagram juga naik di X (Twitter) dan Youtube. Kami serempak dalam mengupload konten di semua medsos kami, tidak menutup kemungkinan juga ada placement dari media massa. Selain itu kami juga menggunakan media videotron yang menjadi salah satu media edukasi kami untuk publik luar ruang. (Hasil Wawancara dengan Tim Kerja Penyusunan Konten, Denti Puspita Meilani dan Istiq, Tanggal 24 Desember, Pukul 16.00) ”*

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, Diskominfo Jatim menyebarkan konten secara bersamaan di berbagai platform media sosial seperti Instagram, X (Twitter), dan Youtube, karena masing-masing platform tersebut memiliki fitur dan audiens yang berbeda, menyebarkan konten secara bersamaan di berbagai platform akan lebih mudah untuk mencapai audiens yang lebih besar. Misalnya, Instagram menjadi platform yang lebih kepada visual dan cocok untuk konten gambar dan infografis, sedangkan X (Twitter) memungkinkan penyebaran pesan yang cepat dalam bentuk teks singkat atau tautan, dan YouTube lebih cocok untuk konten video yang lebih mendalam dan edukatif. Membagi konten secara bersamaan di berbagai platform juga memungkinkan untuk menjangkau segmentasi audiens yang lebih beragam, mulai dari kaum muda yang aktif di Instagram hingga audiens yang lebih luas.



Gambar 4.6 Akun Twitter Diskominfo Jatim  
<https://x.com/KominfoJatim>



**Gambar 4.7 Akun YouTube Diskominfo Jatim**  
<https://youtube.com/@kominfommc?si=8HjbIJ0edeVoVZxm>

Diskominfo Jatim juga menggunakan media massa melalui placement untuk meningkatkan jangkauan dan kredibilitas pesan. Sebagian besar masyarakat, terutama mereka yang tidak terlalu aktif di media digital, masih mengandalkan media massa, baik itu televisi, radio, surat kabar, atau portal berita. *Placement* media massa yang dilakukan oleh Diskominfo Jatim membantu meningkatkan relevansi dan kredibilitas pesan edukasi yang ingin disampaikan, khususnya yang berkaitan dengan pencegahan judi online. Diskominfo jatim dapat menyebarkan pesan mereka ke audiens yang lebih luas termasuk mereka yang tidak terpapar oleh media sosial. Selain itu, Diskominfo Jatim juga menggunakan videotron sebagai salah satu media edukasi luar ruang. Dengan menggunakan videotron sebagai alat edukasi dalam kampanye pencegahan judi online, visibilitas meningkat dan pengulangan pesan meningkat. Berbagai kelompok masyarakat dapat melihat pesan yang disampaikan melalui media luar ruang.



Dengan memanfaatkan berbagai jenis media secara bersamaan, Diskominfo Jatim tidak hanya memperluas jangkauan informasi dan edukasi tetapi juga menambahkan variasi dalam metode penyampaian. Hal tersebut dapat meningkatkan efektivitas *Digital Public Relations* dalam mencegah judi online, karena pesan yang sama dapat diterima melalui berbagai cara: beberapa melalui visual seperti di Instagram, video di YouTube, Teks di X (Twitter), dan tampilan yang menarik di videotron. Penting untuk memiliki koordinasi yang baik antara berbagai platform ini agar informasi yang disampaikan tetap konsisten dan relevan serta mampu menjangkau audiens dengan cara yang paling sesuai dengan karakteristik masing-masing platform.

#### **4.3 Harapan dan Pesan Diskominfo Jatim dalam Mencegah Judi Online melalui Media Sosial dan Teknologi Digital.**

*”Harapan semoga masyarakat bisa teredukasi dan literasi digitalnya semakin baik, sehingga tidak mudah tergiur oleh judi online. Pesannya saat ini sudah eranya digital, media sosial memiliki peran penting, bukan hanya dari pemerintah tetapi masyarakat juga menjadi perpanjangan tangan dengan merepost konten-konten terkait informasi dan edukasi mencegah judi online. Masyarakat juga memiliki peran untuk mengedukasi sekitar, misalnya dengan berbagi konten atau membuat konten edukasi sendiri yang dilengkapi dengan data akurat. (Hasil Wawancara dengan Tim Kerja Penyusunan Konten, Denti Puspita Meilani dan Istiq, Tanggal 24 Desember, Pukul 16.00)”*

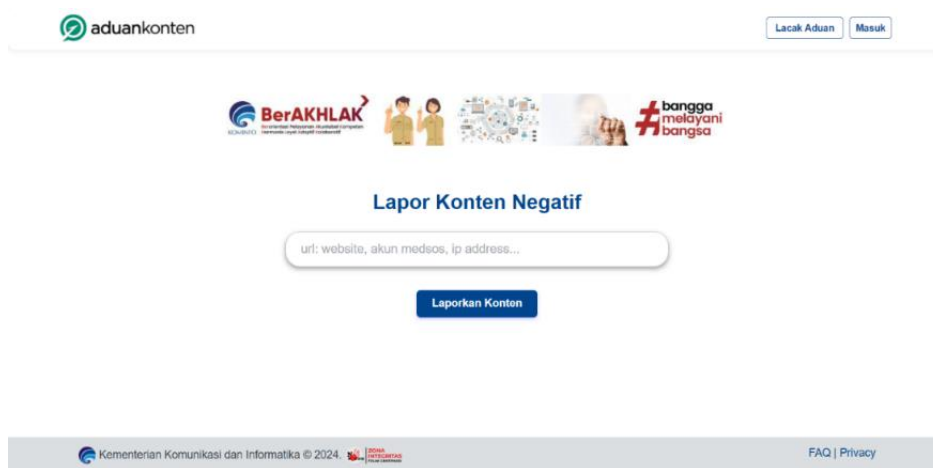
Berdasarkan hasil wawancara tersebut, harapan Diskominfo Jatim untuk meningkatkan literasi digital masyarakat sangatlah penting. Literasi ini tidak hanya mencakup kemampuan teknis dalam menggunakan perangkat dan aplikasi digital, namun juga kemampuan mengidentifikasi dan menyaring

informasi yang valid serta menghindari konten berbahaya, seperti perjudian online. Meningkatkan literasi digital sangat penting untuk mengatasi masalah perjudian online. Ketika akses internet dan *platform digital* menjadi lebih mudah, mereka yang tidak mengetahui cara menyaring informasi dengan besar cenderung menjadi lebih rentan terhadap penipuan dan permintaan untuk bergabung dengan platform perjudian online.

Oleh karena itu, edukasi literasi digital merupakan salah satu upaya alternatif preventif untuk mengurangi dampak negatif perjudian online terhadap masyarakat, khususnya generasi muda yang lebih sering menggunakan internet dan media. Masyarakat yang paham digital akan mampu menyaring informasi dengan lebih baik, menghindari jebakal digital, dan menggunakan teknologi untuk hal yang positif. Peningkatan literasi digital diharapkan mampu menjadikan individu menjadi agen perubahan yang tidak hanya dapat menghindari konten berbahaya seperti perjudian online, namun juga mendorong orang lain untuk menggunakan teknologi dengan lebih hati-hati dan bijaksana.

Adapun Pesan Diskominfo Jatim kepada masyarakat Jatim tentang pentingnya peran media sosial dalam pencegahan perjudian online menekankan kerjasama aktif antara pemerintah dan masyarakat dalam menyebarkan informasi edukasi yang tepat. Melalui media sosial, masyarakat dapat berperan sebagai perpanjangan tangan pemerintah dan menyebarkan konten peringatan bahaya judi online. selain itu, masyarakat juga dapat menjadi agen perubahan, membantu memperkuat literasi digital di

lingkungan mereka dan menciptakan kesadaran akan perjudian online yang lebih luas dan kuat akan pentingnya menjaga keamanan digital dan dampak negatif perjudian online. Dengan demikian, media sosial dapat menjadi alat yang sangat efektif dalam mencegah permasalahan sosial judi online.



**Gambar 4.8 Website Aduan Konten Judi Online <https://aduankonten.id/>**

#### **4.4 Teori *Computer Mediated Communications* (CMC)**

##### **4.4.1 Definisi Teori *Computer Mediated Communications* (CMC)**

*Computer Mediated Communication* (CMC) menjadi landasan penelitian komunikasi di media global dengan menggunakan media internet (Radita Gora, S.Sos, 2019). *Computer Mediated Communication* (CMC) adalah sebuah bentuk komunikasi baru yang menjadi ciri era perubahan teknologi dan sosial. Selama ini kita hanya mengenal bentuk komunikasi intrapersonal, interpersonal, kelompok, dan massa. Di zaman modern, berkomunikasi dengan orang lain melalui komputer (dan kemudian

*smartphone*) sudah menjadi hal yang lumrah. Bentuk komunikasi yang termasuk dalam kategori CMC adalah dimana dua orang atau lebih dapat berkomunikasi atau bertukar informasi satu sama lain hanya melalui komputer, termasuk dalam teknologi komunikasi baru. CMC dapat berupa teks, gambar, video, atau suara yang dapat digunakan di berbagai platform digital seperti *email*, media sosial, forum online, dan aplikasi pesan instan (Pratiwi, 2014).

#### **4.4.2 Implementasi *Teori Computer Mediated Communications (CMC)* dalam Kegiatan *Digital Public Relations* Diskominfo Jatim melalui Instagram @kominfojatim**

Diskominfo Jatim menggunakan teori CMC dalam upaya mencegah judi online melalui *Digital Public Relations* pada akun Instagram @kominfojatim. Teori CMC menjadi dasar strategi komunikasi digital yang digunakan Diskominfo Jatim dalam mengatasi permasalahan judi online. merupakan kegiatan komunikasi yang menggunakan platform digital untuk berinteraksi dengan publik. Pemanfaatan media sosial seperti Instagram memungkinkan Diskominfo Jatim menyebarkan informasi kepada masyarakat secara langsung dan efektif, termasuk dalam memberikan dan edukasi tentang judi online.

Instagram memungkinkan Diskominfo Jatim memberikan informasi kepada masyarakat melalui postingan dan video yang dapat diakses kapan saja. Hal tersebut sejalan dengan sifat CMC

yang memungkinkan komunikasi tanpa batas waktu dan memungkinkan akses informasi kapan pun diperlukan. Melalui fitur-fitur yang disediakan oleh Instagram seperti komentar dan *Direct Message* (DM), Diskominfo Jatim dapat berinteraksi secara langsung dengan audiensnya. Hal ini menciptakan komunikasi dua arah dimana masyarakat dapat bertanya, memberikan masukan, dan melaporkan aktivitas judi online.

Instagram juga dapat menjangkau audiens yang lebih luas, termasuk generasi muda yang lebih rentan terhadap tipu daya judi online. CMC memungkinkan Diskominfo Jatim untuk menyampaikan pesan secara efektif ke berbagai kelompok dengan cara menarik (menggunakan infografis, gambar, dan video) dan meningkatkan visibilitas pesan menggunakan hastag yang relevan. CMC juga memungkinkan Diskominfo Jatim menyediakan saluran bagi masyarakat untuk melaporkan aktivitas judi online secara anonim melalui pesan langsung dan fitur media sosial lainnya. CMC dapat dimanfaatkan Diskominfo Jatim untuk mempublikasikan berbagai jenis konten yang memberikan informasi dan edukasi kepada masyarakat tentang bahaya judi online dan cara menghindarinya. Dengan menggabungkan elemen visual dengan pesan yang jelas, informasi akan dapat lebih cepat dipahami dan diterima oleh audiens yang lebih luas.

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

*Public Relations* Diskominfo Jatim telah mengoptimalkan penggunaan akun Instagram @kominfojatim sebagai platform untuk melakukan upaya pencegahan terhadap praktik perjudian online. *Digital Public Relations* memungkinkan Diskominfo Jatim untuk berinteraksi langsung dengan masyarakat, menjawab pertanyaan mereka, dan memberikan edukasi serta informasi melalui konten visual yang menarik seperti infografis, himbauan, dan video yang sifatnya *riding the wave* atau mengikuti tren yang berkembang saat ini. Akun Instagram @kominfojatim digunakan untuk menyebarkan informasi tentang kebijakan pemerintah, undang-undang yang melarang perjudian online, dan platform pengaduan bagi masyarakat yang menemukan situs perjudian online.

Meskipun upaya Diskominfo Jatim dalam mencegah judi online melalui *Digital Public Relations* terlihat efektif, tantangan yang ada tetap cukup besar. Salah satu tantangan utama adalah keterbatasan dalam menjangkau kelompok masyarakat yang lebih tua, yang mungkin tidak terlalu aktif di media sosial seperti Instagram. Dengan memanfaatkan media sosial sebagai alat untuk mengedukasi dan memberi informasi kepada masyarakat, Diskominfo Jatim berhasil meningkatkan kesadaran publik tentang bahaya perjudian online. Meskipun tantangan untuk memberantas

praktik judi online ini masih ada, langkah-langkah yang diambil oleh Diskominfo Jatim menunjukkan bahwa adanya kolaborasi antara pemerintah, teknologi, dan masyarakat yang dapat menciptakan ekosistem digital yang lebih aman dan sehat. Oleh karena itu, perlu untuk terus meningkatkan upaya dalam mencegah judi online dengan memanfaatkan berbagai saluran komunikasi yang lebih efektif serta berkolaborasi antar lembaga terkait untuk memperluas jangkauan.

## 5.2 Saran

1. Jika ada laporan atau pertanyaan tentang judi online, Diskominfo Jatim dapat merespons komentar dan pesan yang masuk dari masyarakat dengan memberikan informasi yang akurat serta solusi dengan cepat.
2. Menyusun jadwal unggahan yang konsisten dan teratur agar pesan anti-judi online tetap hadir di timeline audiens, dengan pembuatan konten yang bersifat edukatif dan bervariasi untuk tetap menjaga perhatian audiens dan meningkatkan daya serap informasi.
3. Melakukan evaluasi berkala terhadap seberapa efektif Komunikasi, Informasi, dan Edukasi (KIE) yang dilakukan melalui Instagram. Diskominfo Jatim dapat mengevaluasi keberhasilan upaya mereka dengan melihat metrik seperti *engagement rate*, jumlah laporan yang masuk terkait aktivitas online perjudian online, dan dampak konten terhadap kesadaran publik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alther, J. B. (1996). Computer-Mediated Communication: Impersonal, Interpersonal, and Hyperpersonal Interaction. *Communication Research*, 23(1), 3-43
- Amanda Claudia Van Merdie, C., Ganefwati, R., & Setyarahajoe, R. (2022). Aktivitas Cyber Pr Biro Ekonomi Provinsi Jatim Dalam Menginformasikan Program Millennial Job Center Guna Menghadapi Era Gig Ekonomi. *Jurnal Administrasi Publuk Dan Ilmu Komunikasi*, 9(1), 71–83. <https://doi.org/10.55499/intelektual.v9i1.72>
- Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). *Metode Penelitian Kualitatif* (E. D. Lestari (ed.); Cetajan Pe). CV Jejak. [https://www.google.co.id/books/edition/Metodologi\\_penelitian\\_kualitatif/59V8DwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=penelitian+kualitatif+adalah&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Metodologi_penelitian_kualitatif/59V8DwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=penelitian+kualitatif+adalah&printsec=frontcover)
- Anggraini, C., & Setyanto, Y. (2019). Peranan Public Relations Dalam Mempertahankan Eksistensi Ramayana. *Prologia*, 3(2), 408. <https://doi.org/10.24912/pr.v3i2.6373>
- Asih, W. M., Muchtar, K., & Abidin, Y. Z. (2020). Pengelolaan Digital Pr Dalam Mengemas Konten Dakwah Di Instagram @Masjidtrans. *Jurnal Riset Komunikasi*, 3(1), 108–119. <https://doi.org/10.24329/jurkom.v3i1.87>
- Asriadi. (2020). Analisis Kecanduan Judi Online (Studi Kasus Pada Siswa SMAK AN NAS Mandai Maros Kabupaten Maros). *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Bimbingan*. [https://eprints.unm.ac.id/20023/1/JURNAL\\_Asriadi.pdf](https://eprints.unm.ac.id/20023/1/JURNAL_Asriadi.pdf)
- Azzahra, S. N. (2022). *Pemanfaatan Media Sosial Pada Aktivitas Digital Public Relations Dalam Meningkatkan Citra DPRD Provinsi Riau*. 19–27. <http://repository.uir.ac.id/id/eprint/16895>
- Feroza, C. S., & Misnawati, D. (2020). Penggunaan Media Sosial Instagram Pada Akun @Yhoophii\_Official Sebagai Media Komunikasi Dengan Pelanggan. *Jurnal Inovasi*, 14(1), 32–41. file:///C:/Users/MyBook14F/Downloads/1397-Article Text-2944-1-10-20210711.pdf
- Fiska. (2021). *Teknik Pengumpulan Data dalam Rancangan Penelitian*. Gramedia.
- Guntara, I. R., Yazid, T. P., & Rummyeni. (2023). STRATEGI KOMUNIKASI DINAS PENGENDALIAN PENDUDUK KELUARGA BERENCANA PEMBERDAYAAN PEREMPUAN DAN PERLINDUNGAN ANAK KABUPATEN KAMPAR MENUJU KOTA LAYAK ANAK TINGKAT UTAMA. *Public Service And Governance Journal*, 4(1), 1–19. file:///C:/Users/MyBook14F/Downloads/PSGJ+-+VOLUME+4,+NO.+1,+JANUARI+2023+Hal+01-19.pdf
- Habibah, N. (2014). Wawancara Dalam Penelitian. *Repository Universitas*



- Muhammadiyah Sidoarjo, 14. <https://eprints.umsida.ac.id/454>
- Handayani, L. T. (2023). *Implementasi Teknik Analisis Data Kuantitatif (Penelitian Kesehatan)* (Buku Ajar). PT. Scifintech Andrew Wijaya. [https://www.google.co.id/books/edition/Buku\\_Ajar\\_Implementasi\\_Teknik\\_Analisis\\_D/OYCyEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=teknik+analisa+data&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Buku_Ajar_Implementasi_Teknik_Analisis_D/OYCyEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=teknik+analisa+data&printsec=frontcover)
- Haryanto, C. G. (2023). *Digital Public Relations* (Edisi Pert). Kencana (Prenadamedia Groups).
- Herring, S. C. (1999). *Interactional Coherence* in CMC. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 4(4)
- Ikhsanto, F. N., & Rahmawati, D. E. (2024). Penggunaan Instagram sebagai Media Komunikasi Pemerintah dalam Sosialisasi Prosedur Pembuatan Paspor: Kantor Imigrasi Kelas 1 TPI Yogyakarta. *NeoRespublica: Jurnal Ilmu Pemerintahan*, 5(2), 545–561. <https://doi.org/https://doi.org/10.52423/neores.v5i2.233>
- Julius, N. (2024). *Data Jumlah Pengguna Instagram di Indonesia 2024*. Upgraded.
- Kahfi, A. H., & Zebua, W. D. A. (2024). Digital Public Relations Dalam Pemanfaatan Program Keluarga Harapan ( PKH ) Kementerian Sosial RI. *Jurnal Ilmu Komunikasi, Sosial Dan Humaniora*, 2(2), 39–52. <https://doi.org/https://doi.org/10.47861/tuturan.v2i2.916>
- Kartini, Syahrina, J., Siregar, N., & Harahap, N. (2022). PENELITIAN TENTANG INSTAGRAM. *Jurnal Perpustakaan Dan Informasi, Penelitian Kepustakaan*, 20–26. file:///C:/Users/MyBook14F/Downloads/4466-Article Text-8003-2-10-20221030.pdf
- Khotimah, K. (2021). *IMPLEMENTASI PROGRAM KARTU KELUARGA SEJAHTERA DALAM MENINGKATKAN KESEJAHTERAAN MASYARAKAT KECAMATAN GAYUNGAN SURABYA* [Univeristas Bhayangkara Surabaya]. <http://eprints.ubhara.ac.id/1819/1/KhusnulKhotimahSkirpsi.pdf>
- Kriyantono, R. (2014). *Public Relations, Issue & Krisis Manajement*. Kencana (Prenadamedia Groups).
- Mahrus, M. (2024). *Pemain Judi Online di Jatim Peringkat Ke-4 dengan Nilai Transaksi Rp1,05 Triliun*. Radar Surabaya (Jawa Pos).
- Maskur, S. (2024). *Praktis Belajar Metodologi Penelitian* (S. M. Yusuf (ed.); Buku Ajar). PT Indragiri Dot Com. [https://www.google.co.id/books/edition/Prak\\_s\\_Belajar\\_Metodologi\\_Penelitian\\_Bida/BVMjEQAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=penelitian+terdahulu&pg=PA104&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Prak_s_Belajar_Metodologi_Penelitian_Bida/BVMjEQAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=penelitian+terdahulu&pg=PA104&printsec=frontcover)
- Nadia, R. (2022). *Ruang Lingkup Public Relations*. Retizen.
- Nurhanisah, Y., Oktari, R., & 'Aini, P. I. (2024). *STOP JUDI* (E. Pang (ed.)).

Kementerian Komunikasi dan Informatika.  
[https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://www.indonesiabaik.id/public/uploads/post/7314/Stop\\_Judi\\_Online.pdf&ved=2ahUKEwiV68XD1a2JAxUGyZgGHUZiLx4QFnoECBQQAQ&usg=AOvVaw3PyOHLZStwQe-9ivaa76Ua](https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://www.indonesiabaik.id/public/uploads/post/7314/Stop_Judi_Online.pdf&ved=2ahUKEwiV68XD1a2JAxUGyZgGHUZiLx4QFnoECBQQAQ&usg=AOvVaw3PyOHLZStwQe-9ivaa76Ua)

- Nurjanah, A., & Nurnisya, F. Y. (2016). PEMANFAATAN DIGITAL PUBLIC RELATIONS (PR) DALAM SOSIALISASI TAGLINE “jogja istimewa” HUMAS PEMERINTAH KOTA YOGYAKARTA. *Aristo*, 4(1), 130–144. <https://journal.umpo.ac.id/index.php/aristo/article/view/183/299>
- Nurtjahjani, F., & Trivena, S. M. (2018). *Public Relations Citra dan Praktek* (Cetakan Pe). Polinema Press. [https://www.google.co.id/books/edition/Public\\_Relation\\_Citra\\_dan\\_Praktek/EDNyDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=public+relations+adalah&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Public_Relation_Citra_dan_Praktek/EDNyDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=public+relations+adalah&printsec=frontcover)
- Pratiwi, F. D. (2014). (CMC) dalam Perspektif Komunikasi Lintas Budaya (Tinjauan pada Forum Diskusi Soompi Empress Ki TaNyang Shipper). *Jurnal Komunikasi Profetik*, 7(1), 29–44. <https://media.neliti.com/media/publications/224285-computer-mediated-communication-cmc-dala.pdf>
- Radita Gora, S.Sos, M. (2019). *Riset Kualitatif Public Relations*. Jakad Publishing Surabaya. [https://www.google.co.id/books/edition/RISSET\\_KUALITATIF\\_PUBLIC\\_RELATIONS/KijZDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=teori+computer+mediated+communication+\(cmc\)&pg=PA182&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/RISSET_KUALITATIF_PUBLIC_RELATIONS/KijZDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=teori+computer+mediated+communication+(cmc)&pg=PA182&printsec=frontcover)
- Rifandi, D. A., & Irwansyah, I. (2021). Perkembangan Media Sosial pada Humas Digital dalam Industri 4.0. *JURNAL SIMBOLIKA: Research and Learning in Communication Study*, 7(2), 141–151. <https://doi.org/10.31289/simbolika.v7i2.5376>
- Riski Kamila Juliani, Muhammad Satria, Reza Mauldy Raharja, & Wika Hardika Legiani. (2024). Fenomena Judi Online di Kalangan Generasi Muda. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 4(2), 113–122. <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v4i2.3221>
- Rumanti, M. A. (2002). *Dasar-Dasar Public Relations Teori dan Praktik* (L. Evelina (ed.)). PT. Grasindo.
- Saepudin Kanda, A., & Aziz, F. (2024). Analisis Dampak Kasus Judi Online Terhadap Kesenjangan Anak Muda Di Dicikutra High Land. *Jurnal Ilmiah Research Student*, 1(3), 829–836. <https://doi.org/10.61722/jirs.v1i3.780>
- Shihab, M., Perdana, A. S. D., & Daniela, L. (2023). Digital Public Relations and Social Sustainability: A Case of Le Minerale’s Disposable Gallons. *ArticleJournal of Appropriate Technology*, 9(3), 143–151. <https://doi.org/10.37675/jat.2023.0031>

- Yulianti, R., Negara, R. A., Pangat, M. S. A., & Masitoh, H. D. (2024). *Buku Anti Judi Online* (D. S. Rahmawati (ed.)). Kementerian Komunikasi dan Informatika. <https://aptika.kominfo.go.id/wp-content/uploads/2024/09/Buku-Anti-Judi-Online.pdf>
- Yusup, P. M., & Subekti, P. (2010). *Teori & Praktik Penelusuran Informasi* (Edisi Pert). KENCANA PRENADA MEDIA GROUP. [https://books.google.co.id/books?id=XuLODwAAQBAJ&pg=PA130&hl=id&source=gbs\\_selected\\_pages&cad=1#v=onepage&q&f=false](https://books.google.co.id/books?id=XuLODwAAQBAJ&pg=PA130&hl=id&source=gbs_selected_pages&cad=1#v=onepage&q&f=false)
- Zed, M. (2004). *Metode Penelitian Kepustakaan* (Cetakan Pe). Yayasan Obor Indonesia. [https://www.google.co.id/books/edition/Metode\\_Penelitian\\_Kepustakaan/iV8zwHnGo0C?hl=id&gbpv=1&dq=studi+kepustakaan+adalah&pg=PA4&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Metode_Penelitian_Kepustakaan/iV8zwHnGo0C?hl=id&gbpv=1&dq=studi+kepustakaan+adalah&pg=PA4&printsec=frontcover)

## LAMPIRAN I

### PEDOMAN WAWANCARA

1. Apa yang mendorong Diskominfo Jatim untuk berfokus pada pencegahan judi online melalui platform media sosial, khususnya Instagram?
2. Apa tujuan utama yang ingin dicapai Diskominfo Jatim melalui pengelolaan akun Instagram @kominfojatim?
3. Bagaimana strategi komunikasi yang diterapkan oleh diskominfo jatim dalam menggunakan media sosial untuk menangkal judi online?
4. Apa peran *Digital Public Relations* dalam mencapai tujuan pencegahan judi online melalui Instagram?
5. Apa saja jenis konten yang sering diposting di akun Instagram @kominfojatim terkait pencegahan judi online?
6. Bagaimana cara diskominfo jatim membangun kesadaran publik mengenai bahaya judi online melalui akun Instagram tersebut?
7. Apa ada kolaborasi dengan pihak lain, seperti Lembaga Pemerintah atau Organisasi Masyarakat dalam menyebarkan pesan tentang pencegahan judi online melalui Instagram?
8. Apa metode yang digunakan oleh Diskominfo Jatim untuk memantau dan mengevaluasi efektivitas kampanye pencegahan judi online di Instagram?
9. Faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi upaya Digital Public Relations Diskominfo Jatim dalam upaya mencegah judi online melalui media digital Instagram @kominfojatim?
10. Apakah ada rencana untuk memperluas atau mengembangkan metode pencegahan judi online melalui platform digital lainnya selain Instagram?
11. Apa harapan diskominfo jatim untuk masa depan dalam menghadapi permasalahan judi online melalui media sosial dan teknologi digital?
12. Apa pesan yang ingin disampaikan diskominfo jatim kepada Masyarakat jatim mengenai pentingnya peran media sosial dalam pencegahan judi online?

## LAMPIRAN II

### DOKUMENTASI WAWANCARA

**Dokumentasi dengan pihak Humas dan Tim Kerja Penyusun Media**

