

skripsi Ailsa Agripina

by Turnitin IDN

Submission date: 05-Jan-2025 04:20AM (UTC-0600)

Submission ID: 2548685718

File name: skripsi_Ailsa_Agripina.docx (3.31M)

Word count: 12669

Character count: 86808

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

SKRIPSI



Disusun Oleh:

AILSA AGRIPINA

2113211048

**¹PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS BHAYANGKARA SURABAYA**

2024/2025

UNTUK LEMBAR PERSETUJUAN

KATA PENGANTAR

**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

ABSTRAK

Seiring dengan pertumbuhan akses internet dan perkembangan teknologi digital tersebut judi online menjadi fenomena yang semakin menjamur di Indonesia. Perjudian adalah aktivitas yang melibatkan uang atau barang berharga sebagai taruhan (contohnya bermain dadu, kartu). Di Indonesia, secara langsung maupun online, judi merupakan kegiatan yang dilarang. 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. Pemerintah telah berupaya melakukan pencegahan dan penanggulangan judi online mulai dari menetapkan regulasi dengan terus memperketat pengawasan terhadap situs dan konten judi online, regulasi tersebut 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. 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.

Kata Kunci : *Digital Public Relations*, Judi Online

**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

ABSTRACT

Along with the growth of internet access and the development of digital technology, online gambling has become an increasingly mushrooming phenomenon in Indonesia. Gambling is an activity that involves money or valuables as a bet (for example playing dice, cards). In Indonesia, in person or online, gambling is a prohibited activity. This is regulated by absolute law based on Article 27 paragraph (2) of the ITE Law which regulates that every person who intentionally and without right distributes, transmits or makes accessible electronic information or electronic document containing gambling content can be sentenced to imprisonment for a maximum of six years and/or a maximum fine of IDR 1 billion. The government has made efforts to prevent and control online gambling, starting from establishing regulations by continuing to tighten supervision of online gambling sites and content. These regulations include limiting gambling advertisements that are often found on unofficial sites and implementing stricter mechanisms to prevent access to sites. -the site. The East Java Province Communication and Informations services (Diskominfo) stated its commitment and signed an integrity pact regarding online and offline (conventional) gambling. One of the efforts to prevent online gambling carried out by the East Java Diskominfo is to carry out outreach and education through the social media platform Instagram. The aim is to increase awareness of the dangers of online gambling through outreach and education carried out by the East Java Diskominfo.

Keywords : Digital Public Relations, Online Gambling

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
18 KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR DIAGRAM	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	9
1.3 Tujuan Penelitian	10
1.4 Manfaat Penelitian	10
1.5 Definisi Konsep	12
1.5.1 Public Relations	12
1.5.2 Digital Public Relations	13
1.5.3 Judi Online	14
1.5.4 Instagram	14
1.6 Metode Penelitian	15
1.6.1 Lokasi Penelitian	15
1.6.2 Subjek dan Objek Penelitian	16
1.6.3 Fokus Penelitian	18
1.6.4 Sumber Informasi	18
1.6.5 Teknik Pengumpulan Data	19
1.6.6 Teknik Analisis Data	21
1.6.7 Langkah-langkah Penelitian	21

BAB II TINJAUAN PUSTAKA	23
2.1 Penelitian Terdahulu	23
2.2 Kerangka Konseptual Penelitian	25
2.3 Landasan Teori	26
2.3.1 Teori CMC	27
2.3.2 <i>Public Relations</i>	27
2.3.3 <i>Digital Public Relations</i>	30
2.3.4 Judi Online	30
BAB III GAMBARAN UMUM DISKOMINFO JATIM	36
3.1 Profile Dinas Komunikasi dan Informatika (Diskominfo Jatim)	36
3.1.1 Sejarah Diskominfo Jatim	36
3.1.2 Logo Diskominfo Jatim	37
3.1.3 Struktur Organisasi Diskominfo Jatim	38
3.1.4 Visi dan Misi Diskominfo Jatim	38
3.1.5 Fungsi Diskominfo Jatim	39
3.1.6 Unit Kerja Diskominfo Jatim	39
3.2 Profile Pejabat Pengelola Informasi dan Dokumentasi (PPID) Dinas Komunikasi dan Informatika Jawa Timur	44
3.2.1 Seputar PPID Diskominfo Jatim	44
3.2.2 Visi dan Misi PPID Diskominfo Jatim	45
3.2.3 Tugas dan Fungsi PPID Diskominfo Jatim	46
3.2.4 Struktur Organisasi PPID Diskominfo Jatim	48
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	49
4.1 Upaya Public Relations Diskominfo Jatim dalam Mencegah Judi Online melalui Media Digital Instagram @kominfojatim.	50
4.2 Faktor-faktor yang Mmpengaruhi Upaya Public Relations Diskominfo Jatim dalam Upaya Mencegah Judi Online melalui Media Digital Instagram @kominfojatim.	63
4.3 Harapan dan Pesan Diskominfo Jatim dalam Mencegah Judi Online melalui Media Sosial dan Teknologi Digital.	70
4.4 Teori Computer Mediated Communications (CMC)	72

4.4.1	Definisi Teori <i>Computer Mediated Communications</i> (CMC).....	72
4.4.2	Implementasi Teori <i>Computer Mediated Communications</i> (CMC) dalam Kegiatan <i>Digital Public Relations</i> Diskominfo Jatim melalui Instagram @kominfojatim	73 42
BAB V PENUTUP		76
5.1	Kesimpulan	76
5.2	Saran	76
DAFTAR PUSTAKA		77
LAMPIRAN I		81
LAMPIRAN II		82

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 ¹ Penelitian Terdahulu.....24

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 2.1 Kerangka Konseptual.....	27
Diagram 3.1 Struktur Organisasi Diskominfo Jatim.....	39

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Gambar 1.1 Contoh Kasus Akibat Perjudian Online.....	27
Gambar 1.2	Data Pengguna Instagram menurut NapoleonCat.....	8
Gambar 1.3	Logo Dinas Komunikasi dan Informatika (Diskominfo) Jatim	

DAFTAR LAMPIRAN

33

LAMPIRAN I	: Pedoman Wawancara
LAMPIRAN II	: Dokumentasi Wawancara
LAMPIRAN III	: Hasil Cek Plagiasi Turnitin
LAMPIRAN IV	: Surat Ijin Penelitian (Universitas Bhayangkara Surabaya)
LAMPIRAN V	: Form Bimbingan Skripsi

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 (Laras et al., 2024). Perjudian merupakan sebuah taruhan 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 (Administrator Portal Informasi Indonesia, 2024).

Judi online telah berkembang menjadi masalah mendalam yang meresahkan masyarakat Indonesia. Hampir seluruh lapisan elemen masyarakat terjerumus dalam perjudian online. Banyak kasus yang diakibatkan perjudian online, salah satunya Kasus 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 mengatakan dia kesal karena korban tidak membagikan informasi tentang masalah keluarganya. Terduga pelaku menemukan bukti bahwa korban menggunakan rekening untuk bermain judi online.**

Istri di NTT Bakar Suami yang Kecanduan Judi Online Saat Sedang Tidur

Sui Suadnyana, Yufengki Bria - detikNews

Kamis, 31 Okt 2024 16:26 WIB



Gambar 1.1 Contoh Kasus Akibat Perjudian Online

Judi dilarang di Indonesia, baik secara langsung maupun secara online. ⁵³ Berdasarkan Pasal 27 ayat (2) UU ITE, ⁸ 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 ⁷¹ 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 ⁴ situs dan konten judi online. Regulasi ini mencakup penerapan prosedur yang lebih ketat untuk mencegah akses ke situs web tidak resmi dan ⁴ pembatasan iklan judi yang sering ditemui di 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 Satuan Tugas (Satgas) berdasarkan Keputusan Presiden Nomor 21 Tahun 2024 dan melakukan deklarasi bersama dengan Bank Indonesia, OJK, dan sebelas kelompok dan asosiasi sistem pembayaran nasional lainnya.

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. **Peraturan Menteri Komunikasi dan Digital Nomor 2 Tahun 2024 tentang Upaya Mendukung Penegakan Pemberantasan Judi Online di Kementerian Komunikasi dan Digital (Kemkomdigi) ditandatangani oleh Meutita Hafid. Kementerian Komunikasi dan Digital akan mendukung arahan Presiden Prabowo Subianto untuk memberantas dan mencegah perjudian online, dimulai dari lingkup internal Kemkomdigi sendiri.**

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 untuk melindungi masyarakat dari ancaman yang ditimbulkan oleh 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 ² 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.

¹⁵ Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) menyebutkan, diketahui terdapat lima provinsi dengan pemain judi online terbanyak di Indonesia. Jawa Barat berada pada urutan pertama dengan jumlah pemain sebanyak 535.644, dengan nilai transaksi sebesar Rp3,8 trilliun. DKI Jakarta berada di posisi kedua dengan ¹⁵ 238.568 pemain dan nilai transaksi sebesar Rp2,3 trilliun. Jawa Tengah berada di posisi ketiga dengan 201.963 pemain dan nilai transaksi sebesar Rp1,3 trilliun. Jawa

Timur berada di posisi keempat dengan 135.227 pemain dan nilai transaksi sebesar Rp1,051 triliun. Banten berada di posisi kelima dengan 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.

Public Relations saat ini menggunakan digital public relations sebagai salah satu dari banyak media komunikasi yang tersedia (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. Di era digital, public relations lebih banyak menggunakan media berbasis internet dalam aktivitas kehumasannya

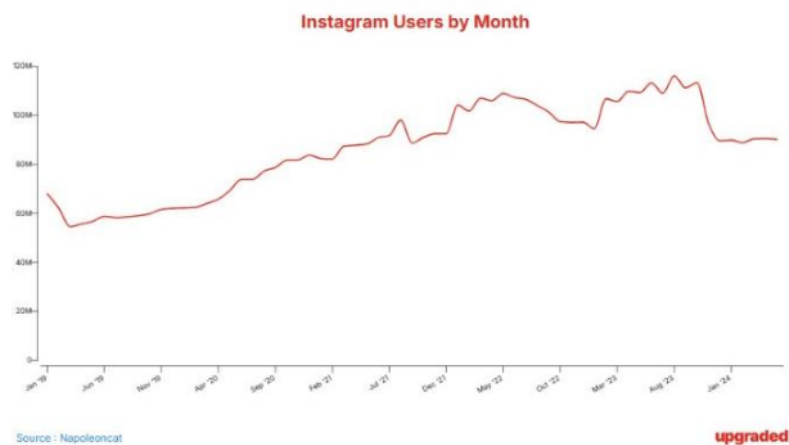
daripada media konvensional untuk komunikasi publik (Kahfi & Zebua, 2024).

Hal tersebut ¹² 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.

Jika teknologi digunakan dengan benar, itu akan sangat bermanfaat bagi banyak hal, ¹⁰⁹ salah satunya dalam membangun hubungan komunikasi antara pemerintah dan masyarakat. Pemerintah dan masyarakat harus berkomunikasi satu sama lain untuk mendapatkan informasi yang saling menguntungkan. Saluran atau media yang berfungsi sebagai jalur komunikasi adalah salah satu elemen yang harus diperhatikan (Amanda Claudia Van Merdie et al., 2022). Sebagai upaya mencegah judi online, Diskominfo Jatim melakukan *digital public relations* dengan ⁸⁰ memanfaatkan media sosial, salah satunya Instagram.

Instagram merupakan aplikasi jejaring sosial yang berguna untuk komunikasi dan interaksi, yang peran utamanya dalah memberikan gambar atau video kepada pengguna jejaring sosial instagram lainnya, yang dapat dibagikan secara luas dan tanpa batas. ¹³ Menurut Laporan *We Are Social*, jumlah

pengguna Instagram di seluruh dunia mencapai 1,63 miliar pada April 2023, peningkatan 6 dari tahun sebelumnya. Indonesia memiliki 106 juta pengguna Instagram, menjadikan negara terbesar keempat di dunia. Pada Agustus 2024, total pengguna Instagram di Indonesia mencapai 90.183.200 orang (Julius, 2024).



Gambar 1.2 Data Pengguna Instagram menurut NapoleonCat

Instagram telah berkembang menjadi alat yang meningkatkan produktivitas dan efisiensi penyediaan layanan informasi. Instagram, sebagai platform yang memungkinkan pemerintah dan masyarakat berinteraksi secara langsung, memungkinkan penyebaran informasi menjadi lebih luas. Instagram bukan hanya alat komunikasi, penggunaanya juga berkontribusi pada pembentukan pemerintahan yang lebih akuntabel dan transparan. Interaksi langsung ini memberikan kepada

publik ¹²³ kesempatan untuk berpartisipasi aktif dan menerima informasi secara langsung. (Ikhsanto & Rahmawati, 2024).

Dalam hal ini, ¹ 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 ⁵⁷ 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 ⁶⁸ semua lapisan masyarakat.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat dikatakan bahwa Diskominfo melakukan aktivitas digital public relations sebagai upaya mencegah perjudian online. **Ini diketahui dari permasalahan yang sedang terjadi**, 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 media digital Instagram @kominfojatim?

2. Faktor-faktor yang mempengaruhi upaya Public Relations Diskominfo Jatim dalam upaya mencegah judi online melalui media digital Instagram @kominfojatim?

1.3 Tujuan Penelitian

Selain memenuhi syarat untuk tugas akhir S1 di jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Bhayangkara Surabaya. **Berikut ini adalah tujuan penelitian:**

- a. Untuk mengkaji upaya Public Relations Diskominfo Jatim dalam mencegah judi online melalui media digital Instagram @kominfojatim?
- b. Untuk mendeskripsikan faktor-faktor yang mempengaruhi Untuk mengkaji upaya Public Relations Diskominfo Jatim dalam mencegah judi online melalui media digital Instagram @kominfojatim?

78

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*

³⁹ *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).

²⁴ 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 1.5.2 *Digital Public Relations*

Cyber public relations seperti yang dinyatakan oleh Onggo dalam Irwansyah (2020:201), adalah salah satu perkembangan dalam bidang ⁵⁹ *public relations* yang menggunakan teknologi komunikasi internet untuk memberikan informasi kepada masyarakat. Didasarkan pada ¹⁶ pernyataan di atas, *digital public relations* dapat didefinisikan sebagai aktivitas hubungan masyarakat yang menggunakan internet atau perangkat keras dan perangkat lunak untuk menjalin komunikasi satu-ke-banyak yang terencana dan berkelanjutan untuk mempertahankan kepercayaan masyarakat (Azzahra, 2022).

Praktik baru dalam dunia humas dikenal sebagai *Digital Public Relations*, yang ²⁹ menggunakan internet sebagai alat perantara dan memanfaatkan kekuatan digital untuk menarik perhatian 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 ⁵¹ media internet untuk melakukan taruhan, dalam permainan tersebut harus mencapai kesepakatan mengenai syarat permainan yang dipertahuhkan, yang mana jika sebuah tim memenangkan pertandingan, maka mereka mendapatkan semuanya yang sudah dipertaruhkan (Riski Kamila Juliani et al., 2024).

1.5.4 Instagram

⁶ 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

³⁷ alat yang menjanjikan untuk banyak akun, seperti akun informasi, berita, hiburan, kesehatan, toko online, dan acara promosi (Feroza & Misnawati, 2020).

1.6 Metode Penelitian

²⁷ Peneliti menggunakan penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif adalah tradisi unik dalam ilmu sosial, menurut Kirk & Miller (1986: 9). ini didasarkan pada pengamatan manusia, subjek penelitian, dan istilah yang digunakan. Hal ini mengidentifikasi hal-hal yang penting bagi akal sehat dalam dunia keberagaman manusia, tindakan yang berbeda, ⁶⁴ keyakinan dan kepentingan yang berbeda dengan fokus pada berbagai bentuk hal yang memberikan makna berbeda (Anggito & Setiawan, 2018). Individu yang diteliti memiliki ide, persepsi, pendapat, atau kepercayaan yang berkorelasi dengan penelitian kualitatif ini. 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 ⁸⁴ dalam penelitian ini. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara dokumentasi, dan studi pustaka.

⁴⁹ 1.6.1 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian merupakan sarana penelitian tempat berlangsungnya kegiatan penelitian telah dilaksanakan. Untuk memudahkan atau memperjelas lokasi penelitian, penentuan lokasi penelitian dilakukan. 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 penelitiannya merupakan data yang tenang variabel yang

diamati peneliti. Penelitian ini menggunakan teknik purposive untuk menentukan subjeknya. Ini berarti memilih kelompok peserta berdasarkan kriteria yang relevan dengan masalah penelitian (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 1.6.3 Fokus Penelitian

Fokus penelitian adalah untuk mempersempit subjek penelitian dan membuat penelitian lebih sistematis dan tidak terjebak pada banyaknya data yang diperoleh di lapangan. 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 mempengaruhi pelaksanaan digital public relation Diskomdigi Jatim dalam upaya mencegah judi online melalui akun Instagram @kominfojatim.
3. Feedback yang didapatkan Public Relations Diskomdigi Jatim dalam upaya mencegah judi online melalui akun Instagram @kominfojatim.

1.6.4 Sumber Informasi

Sumber informasi terlibat langsung dan bertindak sebagai pengarah 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

Penelitian kualitatif menggunakan berbagai teknik pengumpulan data untuk mendapatkan informasi yang diperlukan untuk mencapai tujuan penelitian. Sebelum memulai penelitian, seorang peneliti biasanya membuat hipotesis berdasarkan teori yang mereka gunakan. Untuk membuktikan hipotesis secara empiris, seorang peneliti harus mengumpulkan data untuk diteliti secara lebih mendalam (Fiska, 2021). Untuk mencapai tujuan ini, penulis menggunakan metode 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.

32

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 membutuhkan studi kepustakaan. Studi kepustakaan mengumpulkan data untuk penelitian dengan menggunakan bahan perpustakaan. Karena studi kepustakaan tidak memerlukan penelitian lapangan, fokusnya hanya pada koleksi perpustakaan (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).

113

1.6.6 Teknik Analisis Data

Salah satu komponen penelitian yang paling penting adalah analisis data, ini membutuhkan pengetahuan yang cukup untuk menangani data yang dikumpulkan untuk mencapai kesimpulan penelitian dan menjawab pertanyaan dan hipotesis penelitian (Handayani, 2023).

¹ Analisis data deskriptif kualitatif dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung. Selain itu, analisis deskriptif dilakukan secara berkelanjutan dan interaktif hingga selesai, dan data yang diperoleh dari dokumen saling berkaitan satu sama lain (Khotimah, 2021).

¹ 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:

³³ 1. Tahap Pra Lapangan

a. Menentukan masalah yang akan diteliti;

- b. **Memilih lokasi penelitian yang sesuai dengan topik yang dipilih;**
 - c. **Membuat judul dan proposal skripsi yang sesuai dengan fokus penelitian;**
 - d. **Setelah pembimbing skripsi menyetujui proposal penelitian, peneliti mulai mendapatkan pemahaman awal tentang topik dan subjek penelitian;**
 - e. **Untuk melakukan wawancara, peneliti harus mengajukan surat permohonan penelitian yang akan ditandatangani oleh dekan, sebelum dapat melakukan penelitian di instansi yang terikat.**
2. Tahap Pekerjaan Lapangan
- a. **Wawancara narasumber ⁸¹ untuk mendapatkan informasi dan data yang akurat.**
3. Tahap Analisis Data
- a. Mengolah hasil wawancara.
 - b. **Menyusun kesimpulan dan saran penelitian dari hasil wawancara.**

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).

67

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

NO	NAMA PENELITI	JUDUL	HASIL PENELITIAN
1.	Syarifah Namira Azzahra (2022). https://repository.uir.ac.id/16895/1/189110125.pdf	Pemanfaatan Media Sosial Pada Aktivitas Digital Public Relations Dalam Meningkatkan Citra DPRD Provinsi Riau	Aktivitas <i>Digital Public Relations</i> dalam meningkatkan citra DPRD Provinsi Riau digunak ³⁸ an 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.

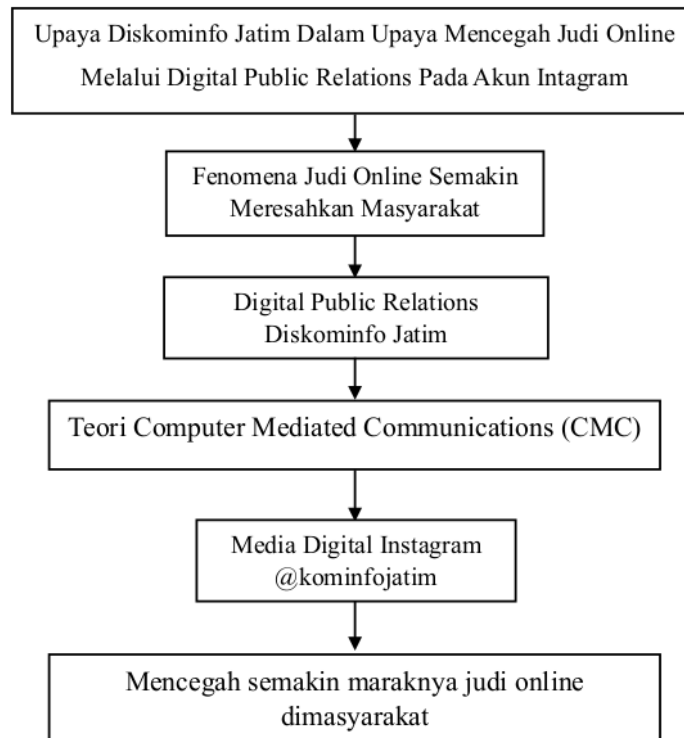
2.	<p>Cindy Meilania, Mohammad Insan Romadhan, Ni Made Ida Pratiwi (2023)</p> <p>https://conference.unsby.ac.id/index.php/semakom/article/view/2631/1343</p>	<p>Strategi Digital PR (Public Relation) Dalam Mempertahankan Loyalitas Pelanggan di @kacamatomoo</p>	<p>Strategi digital PR yang digunakan memiliki 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>https://mail.journal.moestopo.ac.id/index.php/pustakom/article/viewFile/941/558</p>	<p>Analisis Implementasi Digital Public Relations 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>https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/interaksi-online/article/download/33553/26712</p>	<p>Peran Digital PR 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</p>

			Semarang menggunakan berbagai platform media digital sebagai sarana komunikasi publik diantaranya situs wes, Instagram, Twitter, dan Youtube, dengan membuat konten dalam menyebarluaskan informasi.
5.	Susi Yanti (2022) http://digilib.uinsa.ac.id/45578/2/Nurul_Hariani_B76216069.pdf	⁴⁸ <i>Public Relation Berbasis Media Digital di Start Up Tictech Studio</i>	⁴⁸ Di Start Up TicTech Studio, PR berbasis digital, yang berfokus pada publik internal menggunakan media digital seperti Linkdln dan website dengan empat tahap manajemen PR.

2.2 Kerangka Konseptual Penelitian

Perjudian ¹⁰ 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 menetapkan regulasi yang ⁴memperketat pengawasan terhadap situs dan konten judi online dalam upaya mencegah dan mengendalikan perjudian ⁴online. Regulasi ini termasuk pembatasan iklan judi yang sering muncul di situs-situs tidak resmi serta penerapan prosedur 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. ⁴ Sosialisasi dan edukasi dilakukan secara masif dan komprehensif oleh banyak sektor, seperti masyarakat, pendidikan, dan pemerintah.



¹ **Diagram 2.1 Kerangka Konseptual**

2.3 Landasan Teori

2.3.1 Teori CMC

2.3.2 *Public Relations*

A. Pengertian *Public Relation*

Public Relations (PR) adalah bagian integral dari lembaga, bukan fungsi atau bagian terpisah. Kesuksesan lembaga dipengaruhi oleh komunikasi dua arah antara publik dan lembaga. ²⁵ Komunikasi yang dilakukan oleh lembaga bertujuan untuk saling memahami dan membantu mencapai tujuan, kebijakan, dan tindakan lembaga (Nurtjahjani & Trivena, 2018).

Sementara Kim Harrison (2008: 1) ³⁴ Menurut Scott Cutlip, Allen Center, dan Glen Broom (2006: 6), *Public Relations* adalah “fungsi manajemen yang berfokus pada pembangunan dan pemeliharaan hubungan yang baik dan saling menguntungkan dengan publik yang mempengaruhi keberhasilan atau kegagalan suatu organisasi”. menyebutkan ¹⁷ *Public Relations* sebagai “fungsi membantu organisasi mencapai tujuan-tujuannya melalui komunikasi yang efektif dan relasi-relasi yang konstruktif” (Kriyantono, 2014).

B. Tugas Public Relations

17

1. Menyelenggarakan dan bertanggung jawab atas

penyampaian informasi secara lisan, tertulis, dan visual

43

untuk memberikan pemahaman yang akurat tentang

organisasi atau perusahaan, tujuannya, dan kegiatan yang

dilakukan sesuai dengan kebutuhan, keinginan, dan

harapan masyarakat secara internal dan eksternal.

2. Memantau dan mempertimbangkan kritik dan rekomendasi dari masyarakat.

3. Meningkatkan citra perusahaan. citra perusahaan dapat mencerminkan pimpinan, harapan, dan keinginan saat ini. Citra yang dapat dipercaya adalah citra yang mencerminkan identitas asli organisasi atau perusahaan.

43

4. Bertanggung jawab sosial. PR membantu bertanggung jawab kepada semua kelompok yang berhak atas tanggung jawab tersebut, terutama media, kelompok terkait, dan publik internal.

5. Komunikasi. PR adalah jenis komunikasi yang bersifat timbal balik, sehingga pengetahuan komunikasi sangat penting bagi seorang PR. Komunikasi sangat penting untuk menjalankan fungsinya, dan diperlukan

pengetahuan tentang 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 manajemen 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).

115
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), bidang *Public Relations* mencakup membangun hubungan dengan publik *internal*, menemukan atau mencari solusi hal-hal yang dapat menimbulkan citra negatif masyarakat, dan membangun hubungan dengan pihak *eksternal* dengan tujuan menumbuhkan sikap dan persepsi publik yang positif terhadap organisasi (Nadia, 2022).

¹² 2.3.3 *Digital Public Relations*

A. Pengertian *Digital Public Relations*

Digital Public Relations merupakan bentuk dari munculnya media baru yang mencakup praktik-praktik media yang menggunakan teknologi digital dan komputer. *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

penyajianya membutuhkan kreativitas yang tinggi (Asih et al., 2020).

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 ²⁶ yang telah disediakan oleh para penyedia jasa perjudian (Asriadi, 2020).

B. Macam-macam Judi Online

1. Poker dan Slot Online.
2. ⁵¹ Judi Bola Online, merupakan salah satu jenis judi yang khusus dimainkan pada pertandingan olahraga seperti sepak bola, basket, volly, dan olahraga lainnya.
3. ⁷³ 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, setiap permainan atau gim ²⁶ yang memenuhi syarat sebagaimana disebutkan dalam Pasal 303 ayat (3) KUHP dapat dikategorikan sebagai judi jika memenuhi syarat tersebut. Pasal tersebut menyatakan bahwa yang dimaksud ⁵⁰ dengan permainan judi adalah setiap permainan di mana kemungkinan mendapatkan keuntungan bergantung pada keberuntungan semata, meskipun pemainnya lebih terlatih atau lebih mahir. Selain itu, ini mencakup segala ⁹⁰ jenis pertarungan mengenai hasil perlombaan atau permainan lainnya yang dilakukan antara individu yang berpartisipasi.

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.⁵⁸ Berdasarkan Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 11 Tahun 2016 mengenai "Permainan Interaktif Elektronik", sebuah permainan dapat dikategorikan sebagai judi online jika⁴⁰ konten yang terdapat pada produk tersebut melibatkan kegiatan yang menggunakan uang asli atau uang virtual yang dapat ditukarkan menjadi uang asli. Klasifikasi ini merujuk pada permainan yang dapat menimbulkan kerugian atau keuntungan bagi pemainnya, yang berhubungan dengan denda.

Oleh karena itu, apabila sebuah permainan atau gim online melibatkan taruhan uang, termasuk uang digital, atau hasilnya sepenuhnya bergantung pada keberuntungan, permainan tersebut dianggap sebagai judi online. Beberapa jenis judi online yang populer saat ini termasuk slot dan poker online, kasino online, dan sebagainya. judi online dapat berdampak buruk pada hubungan dan kualitas hidup seseorang, bukan hanya kerugian secara materiil.

²²
D. Dampak Judi Online

1. Menyebabkan Kerugian Finansial

Kecanduan judi online dapat menyebabkan seseorang menghabiskan banyak uang.

4 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 ⁴Keamanan 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

¹ 3.1 Profile Dinas Komunikasi dan Informatika (Diskominfo Jatim)

3.1.1 Sejarah Diskominfo Jatim

² 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, ⁸⁷ statistik, dan persandian. Dinas ini dipimpin oleh seorang Kepala Dinas, ³ 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.

⁸³ Peraturan Daerah Provinsi Jawa Timur Nomor 11 Tahun 2016 tentang Pembentukan dan Susunan Perangkat Daerah membentuk ³¹ Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Jawa Timur. **Peraturan Daerah Provinsi Jawa Timur Nomor 13 Tahun 2022, yang merupakan perubahan keempat dari Peraturan Daerah Provinsi Jawa Timur Nomor 11 Tahun 2016 mengenai Pembentukan dan Susunan Perangkat Daerah. Salah satu tugas dari peraturan ini adalah ² menetapkan Peraturan Gubernur yang menatur Kedudukan, Susunan Organisasi, Uraian Tugas dan Fungsi, serta**

Tata Kerja Badan. Tugas tersebut sesuai dengan tugas pokok yang diberikan oleh Peraturan Gubernur Jawa Timur Nomor 72 Tahun 2023 untuk melaksanakan urusan pemerintah di bidang komunikasi dan informatika. 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



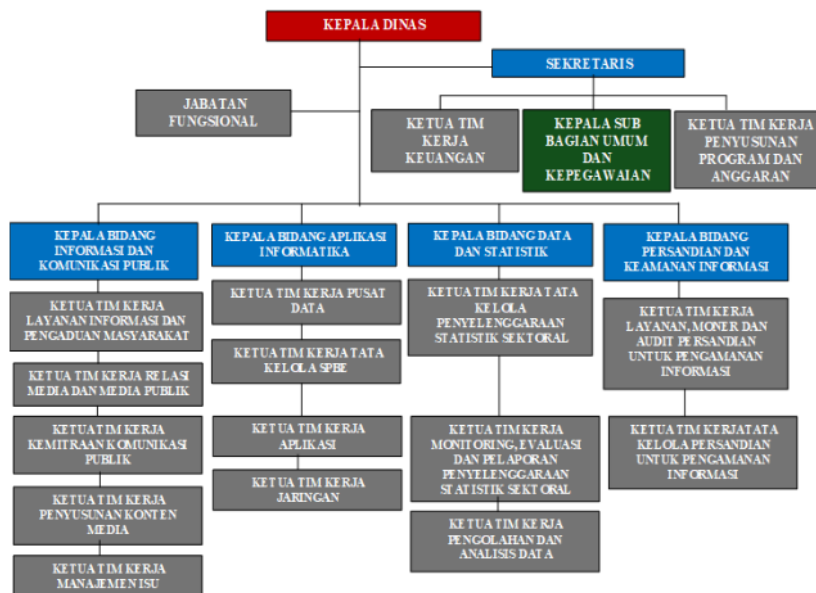
Gambar 1.3 Logo Dinas Komunikasi dan Informatika (Diskominfo) Jatim

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



3.1.4 Diagram 3.1 Struktur Organisasi Diskominfo Jatim

¹³ “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. ⁵ Peusunan kebijakan di bidang informasi dan komunikasi publik, aplikasi informatika, persandian dan keamanan informasi, data, serta 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. Menjalankan administrasi organisasi di bidang informasi dan komunikasi publik, aplikasi informatika, persandian dan keamanan informasi, data dan statistik;
- e. Menjalankan fungsi-fungsi lain yang berhubungan dengan tugas dan fungsi Gubernur.

3.1.6 Unit Kerja Diskominfo Jatim

A. Sekretariat

Betugas untuk ¹⁶ Merencanakan, melaksanakan, mengkoordinasikan, dan mengawasi kegiatan administrasi umum termasuk keuangan, humas, protokol perlengkapan, dan penyusunan program.

- Sekretaris menjalankan fungsi-fungsi sebagai berikut untuk memenuhi tanggung jawabnya:

- a. Mengelola ² pelayanan administrasi umum dan perizinan;
- b. Manajemen administrasi kepegawaian;
- c. Pengelolaan administrasi keuangan;
- d. Pengelolaan administrasi perlengkapan;
- e. Pengelolaan aset dan barang milik negara/daerah;
- f. Pengelolaan urusan rumah tangga, kerjasama, humas dan protokol;
- g. Pelaksanaan koordinasi penyusunan program, anggaran dan perundang-undangan;
- h. Pelaksanaan koordinasi penyelesaian masalah hukum (non yustisial) di bidang kepegawaian;
- i. Pelaksanaan koordinasi perencanaan jaringan teknologi informasi dan pemeliharannya (maintenance);

- j. Pelaksanaan koordinasi penyelenggaraan tugas-tugas bidang;
- k. Pengelolaan kearsipan dan perpustakaan;
- l. Pelaksanaan monitoring serta evaluasi organisasi tata laksana; dan
- m. Pelaksanaan tugas-tugas lain yang diberikan oleh Kepala Dinas.

B. 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 prosedur teknis manajemen opini publik;
2. implementasi dan koordinasi prosedur manajemen opini publik;
3. Sinkronisasi kebijakan pengelolaan opini publik;
4. pembaharuan dan perluasan strategi komunikasi publik;
5. Pelaksanaan kebijakan kerjasama antar lembaga komunikasi publik;

6. Sinkronisasi manajemen penguatan sumber daya dan lembaga komunikasi publik;
7. Pemantauan, penilaian dan pembuatan laporan komunikasi publik; dan
8. Mengimplementasikan tanggung jawab tambahan yang disampaikan oleh Kepala Dinas.

C. 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. Pelaksanan 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.

D. Bidang ¹³Infrastruktur Teknologi Informasi dan Komunikasi

a. **Tugas**

Merencanakan, melaksanakan, mengkoordinasikan infrastruktur ³ Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), pemeliharaan infrastruktur TIK, dan pengendalian infrastruktur TIK adalah semua tanggung jawab Bidang Infrastruktur ³ 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 *Business Continuity Plan* (BCD);
6. Pelaksanaan monitoring, evaluasi, dan pelaporan Infrastruktur TIK; dan

7. Pelaksanaan tugas-tugas lain yang diberikan oleh Kepala Dinas.

E. Bidang Pengelolaan Data dan Statistik

a. Tugas

² 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 ³ pelaporan pengelolaan data; dan
5. melakukan tugas tambahan yang diberikan oleh Kepala Dinas.

3.2 Profile ⁷ Pejabat Pengelola Informasi dan Dokumentasi (PPID) Dinas

Komunikasi dan Informatika Jawa Timur

3.2.1. Seputar PPID Diskominfo Jatim

¹⁹ Menurut Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2008 tentang Keterbukaan Informasi pUbluk (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. 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.

23

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.

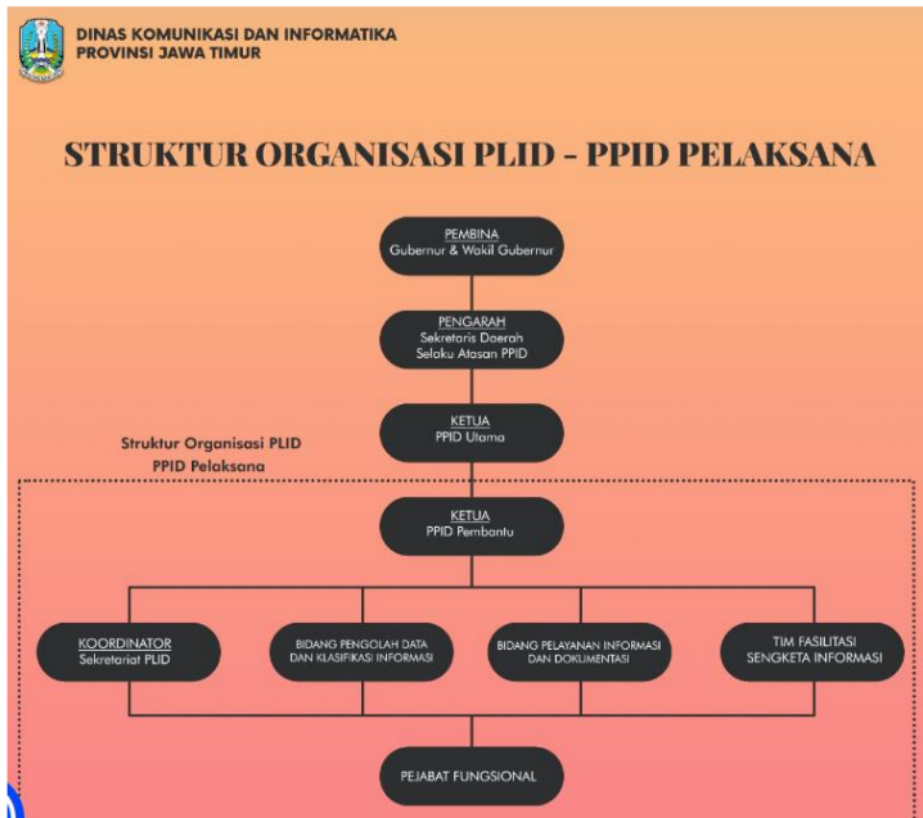
b. Fungsi

1. Mengelola dan melayani informasi publik serta dokumentasi di satuan kerjanya;
2. ¹¹ 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

dibuka untuk publik yang ditetapkan oleh Pejabat yang berwenang;

4. Pengujian aksesibilitas atas suatu informasi publik;
5. Penyelesaian sengketa pelayanan informasi;
6. Pelaksanaan koordinasi antar bidang dalam pengelolaan dan pelayanan informasi publik serta dokumentasi.

3.2.4. Struktur Organisasi PPID Diskominfo Jatim



3
Gambar 1.5 Struktur Organisasi PPID Dinas Komunikasi dan Informatika (Diskominfo) Jatim

BAB IV

56

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 PR 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 ⁴ teknologi informasi dan komunikasi telah membuka ⁸⁵ 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 ⁷⁹ informasi dan mengelola komunikasi publik, Dinas Komunikasi dan Informatika (Diskominfo) ⁹⁷ 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 Instgram. 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 1.6 Akun media sosial Instagram @kominfojatim <https://www.instagram.com/kominfojatim?igsh=MXBhc3g4eXUzeGZtdA==>



46

Gambar 1.7 Akun Media Sosial Instagram @jatimpemprov
<https://www.instagram.com/jatimpemprov?igsh=YTVhaGNnOHd4OTls>

"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 judul 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 Menejemen 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 1.8 Konten Inforgrafis Diskominfo Jatim
<https://www.instagram.com/p/C97HrL7PKjr/?igsh=MXB0dm16Mjh3b314bg==>



Gambar 1.9 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)”

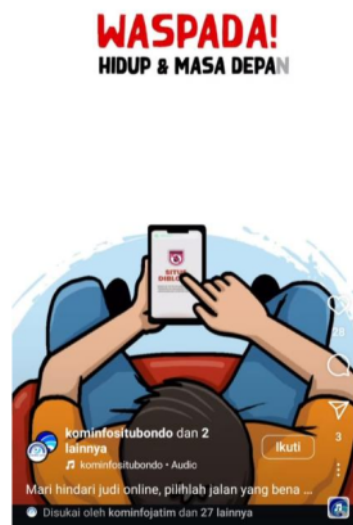
Berdasarkan hasil wawancara tersebut, upaya Diskominfo Jatim untuk meningkatkan kesadaran publik mengenai bahaya perjudian online dilakukan melalui berbagai macam konten dan media komunikasi, hal tersebut menunjukkan metode komunikasi yang menyeluruh dan terpadu. Melalui pendekatan yang melibatkan banyak 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 mendalam 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. ¹⁰² 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 penyebarluasan program pemerintah menyoroti betapa pentingnya komunikasi digital dalam mendukung kebijakan pemerintah.



Gambar 1.10 Konten Kolaborasi Diskominfo Jatim dengan Kominfo Situbondo
<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 ⁶⁹ 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 ³⁷ 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.

⁸⁹ Dinas Komunikasi dan Informatika (Diskominfo) Jatim sebagai salah satu instansi pemerintah yang bertugas dalam sektor komunikasi publik, melainkan peranan penting dalam mencegah penyebaran judi online melalui Digital Public Relations yang dilakukan. ⁹⁶ 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 ²⁵ dipengaruhi oleh faktor-faktor secara internal dan eksternal yang dapat mempengaruhi dampaknya. ¹²⁴ Oleh karena itu, sangat penting untuk mengenali faktor-faktor yang mempengaruhi pelaksanaan Digital Public Relations, khususnya melalui media digital Instagram, yang saat ini ¹¹¹ 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 ⁵² 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. ¹⁰⁰ Literasi digital adalah kemampuan individu untuk menggunakan teknologi digital dengan cermat dan

efisien, yang meliputi ²⁵ 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 judol 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 platform 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 ⁹⁵ 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. Arahan 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 ¹ 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.

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 ⁹⁴ 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 ⁵² 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.



Gambar 1.11 Akun Twitter Diskominfo Jatim
<https://x.com/KominfoJatim>



Gambar 1.12 Akun YouTube Diskominfo Jatim
<https://youtube.com/@kominfommc?si=8HjbIJ0edeVoVZxm>

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 ¹⁰⁴ 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 1.13 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). ³⁶ *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.
⁶ 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 ¹⁰¹ 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. ¹⁰⁷ 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 ¹⁰³ 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 ⁹⁹ 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

91

5.1 Kesimpulan

5.2 Saran

DAFTAR PUSTAKA

- 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 Publik 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
- Angraini, 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
- 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](file:///C:/Users/MyBook14F/Downloads/1397-Article%20Text-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
- Haryanto, C. G. (2023). *Digital Public Relations* (Edisi Pert). Kencana (Prenadamedia Groups).
- 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/Khusnul Khotimah Skirpsi .pdf>
- Kriyantono, R. (2014). *Public Relations, Issue & Krisis Manajemnt*. 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_Peneli_an_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

- 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
- 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/RISET_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/RISET_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/simbollika.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. *Article Journal of Appropriate Technology*, 9(3), 143–151.
<https://doi.org/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>

Zed, M. (2004). *Metode Penelitian Kepustakaan* (Cetakan Pe). Yayasan Obor Indonesia.
https://www.google.co.id/books/edition/Metode_Penelitian_Kepustakaan/iIV8zwHnGo0C?hl=id&gbpv=1&dq=studi+kepustakaan+adalah&pg=PA4&printsec=frontcover

LAMPIRAN I
PEDOMAN WAWANCARA

LAMPIRAN II

DOKUMENTASI WAWANCARA

Dokumentasi dengan pihak Humas dan Tim Kerja Penyusun Media



skripsi Ailsa Agripina

ORIGINALITY REPORT

26%

SIMILARITY INDEX

24%

INTERNET SOURCES

8%

PUBLICATIONS

12%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	eprints.ubhara.ac.id Internet Source	2%
2	kominfo.jatimprov.go.id Internet Source	2%
3	repository.dinamika.ac.id Internet Source	2%
4	aptika.kominfo.go.id Internet Source	1%
5	jdih.jatimprov.go.id Internet Source	1%
6	Submitted to Universitas Bhayangkara Jakarta Raya Student Paper	1%
7	text-id.123dok.com Internet Source	1%
8	ap.uinsgd.ac.id Internet Source	1%
9	repository.usbypkp.ac.id Internet Source	1%

10	nasional.okezone.com Internet Source	<1 %
11	ppid.tulungagung.go.id Internet Source	<1 %
12	fikom.gunadarma.ac.id Internet Source	<1 %
13	repository.upnjatim.ac.id Internet Source	<1 %
14	Submitted to IAIN Pekalongan Student Paper	<1 %
15	www.jurnaltinta.com Internet Source	<1 %
16	repository.uin-suska.ac.id Internet Source	<1 %
17	123dok.com Internet Source	<1 %
18	kc.umn.ac.id Internet Source	<1 %
19	jatimprov.go.id Internet Source	<1 %
20	Submitted to Universitas Islam Negeri Raden Fatah Student Paper	<1 %
21	jurnal2.untagsmg.ac.id Internet Source	<1 %

<1 %

22

www.tebingtinggikota.go.id

Internet Source

<1 %

23

iainbukittinggi.ac.id

Internet Source

<1 %

24

Submitted to UPN Veteran Yogyakarta

Student Paper

<1 %

25

eprints.ums.ac.id

Internet Source

<1 %

26

eprints.iain-surakarta.ac.id

Internet Source

<1 %

27

e-journal.uajy.ac.id

Internet Source

<1 %

28

eprints.unm.ac.id

Internet Source

<1 %

29

jurnalrisetkomunikasi.org

Internet Source

<1 %

30

jurnal.unived.ac.id

Internet Source

<1 %

31

repository.unika.ac.id

Internet Source

<1 %

32

Submitted to Sriwijaya University

Student Paper

<1 %

33	etheses.uin-malang.ac.id Internet Source	<1 %
34	jim.unsyiah.ac.id Internet Source	<1 %
35	Submitted to Universitas Diponegoro Student Paper	<1 %
36	ejournal.uin-suka.ac.id Internet Source	<1 %
37	jurnal.peneliti.net Internet Source	<1 %
38	ojs.unimal.ac.id Internet Source	<1 %
39	repository.radenintan.ac.id Internet Source	<1 %
40	www.kabargames.id Internet Source	<1 %
41	Khafidhotur Rahmawati, Dadan Anugrah, Betty Tresnawaty. "Pengelolaan Digital Public Relations Diskominfo Kabupaten Bogor (Studi Deskriptif Pada Pengelolaan Akun Instagram @kabupaten.bogor)", Reputation Jurnal Hubungan Masyarakat, 2023 Publication	<1 %
42	Submitted to SDM Universitas Gadjah Mada Student Paper	<1 %

43	komunitaspr.wordpress.com Internet Source	<1 %
44	maklumat.id Internet Source	<1 %
45	aksiologi.org Internet Source	<1 %
46	ojs.upj.ac.id Internet Source	<1 %
47	www.coursehero.com Internet Source	<1 %
48	digilib.uinsby.ac.id Internet Source	<1 %
49	docplayer.info Internet Source	<1 %
50	Erwin Ubwarin. "KEBIJAKAN FORMULASI HUKUM PIDANA DALAM PENANGGULANGAN TINDAK PIDANA PERJUDIAN MELALUI INTERNET (INTERNET GAMBLING)", SASI, 2017 Publication	<1 %
51	digilib.unila.ac.id Internet Source	<1 %
52	Thania Maharani Putri Dewi, Rini Ganefwati, Tira Fitriawardhani. "Sosialisasi Humas Kanwil BPN Jatim Dalam Program PTSL Untuk	<1 %

Meningkatkan Kesadaran Masyarakat", Jurnal Administrasi Publuk dan Ilmu Komunikasi, 2024

Publication

53

eprints.walisongo.ac.id

Internet Source

<1 %

54

journal.sinergi.or.id

Internet Source

<1 %

55

repository.ummat.ac.id

Internet Source

<1 %

56

jptam.org

Internet Source

<1 %

57

Putri Puspita Sari, Dang Eif Saeful Amin, Abdul Azis Maarif. "Pengelolaan Media Sosial Instagram @banksampahbersinar.id sebagai Media Komunikasi dan Informasi", Reputation Jurnal Hubungan Masyarakat, 2022

Publication

<1 %

58

jurnal.ensiklopediaku.org

Internet Source

<1 %

59

Submitted to Konsorsium PTS Indonesia - Small Campus II

Student Paper

<1 %

60

Submitted to Konsorsium Perguruan Tinggi Swasta Indonesia

Student Paper

<1 %

61	Submitted to UIN Walisongo Student Paper	<1 %
62	journal.moestopo.ac.id Internet Source	<1 %
63	konsultasiskripsi.com Internet Source	<1 %
64	Submitted to Institut Agama Islam Al-Zaytun Indonesia Student Paper	<1 %
65	es.scribd.com Internet Source	<1 %
66	icjr.or.id Internet Source	<1 %
67	repository.stienobel-indonesia.ac.id Internet Source	<1 %
68	repository.upi.edu Internet Source	<1 %
69	suaradewata.com Internet Source	<1 %
70	vdocuments.net Internet Source	<1 %
71	www.inanews.co.id Internet Source	<1 %
72	dspace.lu.lv	

Internet Source

<1 %

73

link-bokep57782.pointblog.net

Internet Source

<1 %

74

repositori.usu.ac.id

Internet Source

<1 %

75

repositori.ub.ac.id

Internet Source

<1 %

76

repositori.uki.ac.id

Internet Source

<1 %

77

repositori.umsu.ac.id

Internet Source

<1 %

78

repositori.unwira.ac.id

Internet Source

<1 %

79

www.sekitarpantura.com

Internet Source

<1 %

80

Resha Devina Putri, Khoirudin Khoirudin.
"Strategi Digital Public Relations Dalam
Menyampaikan Informasi Melalui Instagram
@bdg.disdik", Reputation Jurnal Hubungan
Masyarakat, 2024

Publication

<1 %

81

digilib.isi.ac.id

Internet Source

<1 %

e-repository.perpus.iainsalatiga.ac.id

82

Internet Source

<1 %

83

eprints.umpo.ac.id

Internet Source

<1 %

84

garuda.kemdikbud.go.id

Internet Source

<1 %

85

pkuulilalbab-uika.blogspot.com

Internet Source

<1 %

86

www.emitennews.com

Internet Source

<1 %

87

www.pulangpisaukab.go.id

Internet Source

<1 %

88

Alfian Bagus Fitrianto, Iman Sumarlan.
"Representation of Social Inequality in the
Film Jakarta Vs Everybody", Jurnal JTIK (Jurnal
Teknologi Informasi dan Komunikasi), 2024

Publication

<1 %

89

Teguh Iman Hermanto, Yusuf Muhyidin.
"Analisis Data Sebaran Bandwidth
Menggunakan Algoritma DbSCAN Untuk
Menentukan Tingkat Kebutuhan Bandwidth Di
Kabupaten Purwakarta", Rabbit : Jurnal
Teknologi dan Sistem Informasi Univrab, 2020

Publication

<1 %

90

Submitted to Universitas Airlangga

Student Paper

<1 %

91	digilib.uinsa.ac.id Internet Source	<1 %
92	e-theses.iaincurup.ac.id Internet Source	<1 %
93	jurnal.lenterah.tech Internet Source	<1 %
94	panwaslusukasari.com Internet Source	<1 %
95	repository.unair.ac.id Internet Source	<1 %
96	vibdoc.com Internet Source	<1 %
97	www.garutkab.go.id Internet Source	<1 %
98	www.hukumonline.com Internet Source	<1 %
99	www.kompasiana.com Internet Source	<1 %
100	Gandi Aditya Pratama, Arif Surya Kusuma. "Kepercayaan di Internet: Studi Kasus pada Korban Layanan Top Up Game Online di Media Sosial", Jurnal Indonesia : Manajemen Informatika dan Komunikasi, 2024 Publication	<1 %

Submitted to IAIN Bone

101

Student Paper

<1 %

102

Melda Yenni, Isti Harkomah, Rasmala Dewi. "Metode Digital Health sebagai Salah Satu Upaya Percepatan Penurunan Stunting", Jurnal Kreativitas Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM), 2024

Publication

<1 %

103

Shafira Ferdianti, Akhmad Yunani. "PERAN KONTEN INSTAGRAM DALAM MEMEDIASI PENGARUH CITRA MEREK TERHADAP MINAT BELI PADA BRAND GEOFF MAX", JMBI UNSRAT (Jurnal Ilmiah Manajemen Bisnis dan Inovasi Universitas Sam Ratulangi)., 2023

Publication

<1 %

104

Syarif Budhirianto. "REVITALISASI FUNGSI HUMAS PEMERINTAH DALAM TATA KELOLA INFORMASI DI BIRO HUMAS PEMPROV JABAR", Jurnal Komunika : Jurnal Komunikasi, Media dan Informatika, 2017

Publication

<1 %

105

choirul_umam.staff.gunadarma.ac.id

Internet Source

<1 %

106

conference.untag-sby.ac.id

Internet Source

<1 %

107

digilib.uin-suka.ac.id

Internet Source

<1 %

108	ebookily.net Internet Source	<1 %
109	ejournal.ubhara.ac.id Internet Source	<1 %
110	ejournal.unesa.ac.id Internet Source	<1 %
111	ikipggrimadiun.ac.id Internet Source	<1 %
112	juaraqq.wordpress.com Internet Source	<1 %
113	jurnal-mahasiswa.unisri.ac.id Internet Source	<1 %
114	repository.uksw.edu Internet Source	<1 %
115	repository.unhas.ac.id Internet Source	<1 %
116	repository.usd.ac.id Internet Source	<1 %
117	sikipo.jatimprov.go.id Internet Source	<1 %
118	sisfotenika.stmikpontianak.ac.id Internet Source	<1 %
119	upgraded.id Internet Source	<1 %

120

www.ican-education.com

Internet Source

<1 %

121

Bima Fauzi Permana, Haris Sumadiria, Lida Imelda Cholidah. "Pengelolaan Digital PR melalui Instagram @dishut_jabar", Reputation Jurnal Hubungan Masyarakat, 2024

Publication

<1 %

122

Maila D.H. Rahiem. "Religion, Education, Science and Technology towards a More Inclusive and Sustainable Future", CRC Press, 2024

Publication

<1 %

123

id.scribd.com

Internet Source

<1 %

124

www.batamnews.co.id

Internet Source

<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography On