

Representasi Pemain Judi *Online* dalam Pemberitaan Media Daring *Kompas.com* dan *Detik.com*: AWK Model Teun A. Van Dijk

Yudi Utomo¹; Esti Swatika Sari²; Maman Suryaman³; Ardi Setyawardana⁴

^{1,2,3,4}Program Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia,

Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia

Corresponding author: yudi0179fbsb.2025@student.uny.ac.id, esti_swastikasari@uny.ac.id,
maman_suryaman@uny.ac.id, ardisetyawardana.2025@student.uny.ac.id

Artikel Info

Received : 12 Juni 2026
Revised : 1 Juli 2026
Accepted : 25 Juli 2026
Published : 30 Juli 2026

DOI: <https://doi.org/10.51673/jurnalistrendi.v11i3.3011>

Abstract

This study examines the representation of online gambling players (judol) in Kompas.com and Detik.com news with the Critical Discourse Analysis (AWK) approach of the Teun A. van Dijk model. This study examines how the two media construct the identity of a judol player, whether as a victim who needs to be rehabilitated or as a perpetrator who is fully responsible for his actions. The study used a qualitative method with a critical paradigm of six purposively selected news articles, three from Kompas.com and three from Detik.com (2024–2026). The data were analyzed following the interactive model of Miles, Huberman, and Saldana (2014) on van Dijk's three dimensions: text structure, social cognition, and social context. The results showed a consistent but different pattern of representation in both media. Kompas.com to frame the 'struggling victim' through empathic-medical diction, active sentences that defend agency, and narratives of recovery. Detik.com to form a framing of 'victim as well as threat' through dramatic diction, passive sentences that reduce agency, and disaster narratives. Thus, the difference between the two media does not lie in the dichotomy of victim and perpetrator, but in two ideologically different variants of victim framing. This difference stems from the social cognition of journalists and the institutional context of the two media. Both media have the same ideological weakness, namely not presenting bookmakers and digital platforms as structural actors. Theoretically, this finding extends the episodic-thematic framing thesis of Iyengar (1991) on Indonesian-language digital discourse, namely that framing centered on individual performers tends to cover the role of more powerful parties. The implication is that this kind of news has the potential to divert public attention from the responsibility of structural actors, so journalists and editors need to develop more structurally balanced headline coverage.

Keywords: critical discourse analysis; media framing; online gambling; representation; van Dijk

A. PENDAHULUAN

Fenomena judi *online* (judol) di Indonesia telah melampaui sekadar masalah hukum menjadi krisis sosial yang menyentuh hampir seluruh lapisan masyarakat. Data Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) menunjukkan bahwa pada kuartal pertama 2025, nilai deposit pemain judol dari kalangan usia produktif 31–40 tahun saja mencapai Rp2,5 triliun, sedangkan kelompok usia 10–16 tahun mencatatkan angka lebih dari Rp2,2 miliar

(PPATK, 2025). Rentang usia yang sangat lebar ini menegaskan bahwa judul bukan lagi problematika kelompok marjinal tertentu, melainkan fenomena lintas kelas, lintas generasi, dan lintas latar belakang pendidikan.

Di tengah meluasnya problematika tersebut, media daring hadir bukan sekadar sebagai perekam realitas peristiwa, melainkan sebagai aktor yang turut membentuk cara masyarakat memahami dan merespons masalah judul. Media mengonstruksi realitas melalui pilihan kebahasaan, struktural, dan editorial yang tidak pernah netral (Eriyanto, 2011; van Dijk, 1998). *Framing* bekerja dengan cara menonjolkan aspek tertentu dari realitas dan meminggirkan aspek lainnya, sehingga secara tidak langsung bersifat mendefinisikan masalah, menentukan penyebab, membuat penilaian moral, dan menyarankan solusi (Entman, 2007).

Secara lebih spesifik, Iyengar (1991) menunjukkan bahwa framing episodik yang menyorot kasus individual cenderung mengarahkan khalayak untuk membebaskan tanggung jawab pada individu, sedangkan framing tematik yang menempatkan persoalan dalam konteks yang lebih luas mengarahkan tanggung jawab pada sistem atau negara. Dalam ekosistem media digital, proses framing semakin dipengaruhi oleh aktor dan infrastruktur baru seperti platform, algoritma, dan media ideologis (Entman & Usher, 2018), sehingga kajian framing kontemporer perlu memperhitungkan tidak hanya teks, tetapi juga posisi struktural yang membentuknya. Representasi yang dihasilkan media pada akhirnya memengaruhi bagaimana publik menilai pemain judul, yakni apakah sebagai korban yang patut ditolong atautkah sebagai pelaku yang layak dikecam.

Pertanyaan tentang *framing* inilah yang menjadi titik masuk penelitian ini. Dua media daring yang dipilih sebagai objek kajian adalah *Kompas.com* dan *Detik.com*. *Kompas.com* merupakan perpanjangan digital dari Harian Kompas yang dikenal dengan orientasi jurnalisme mendalam dan segmen pembaca kelas menengah terdidik. *Detik.com* adalah pelopor media digital Indonesia yang mengembangkan model jurnalisme cepat berbasis *traffic* dengan basis pembaca yang heterogen. Perbedaan karakter institusional ini secara teoretis membuka kemungkinan lahirnya perbedaan *framing* yang signifikan dalam meliput isu yang sama.

Dari sisi psikologi, kecanduan judul bekerja melalui mekanisme *reinforcement intermittent*, yaitu sistem hadiah yang tidak teratur tetapi berulang yang secara neurobiologis menciptakan ketergantungan lebih kuat dibandingkan hadiah yang konsisten. Mekanisme ini menempatkan pemain dalam posisi etis yang ambigu. Mereka adalah agen yang membuat pilihan, tetapi pilihan tersebut sangat dibentuk oleh desain sistem yang manipulatif (Sobur, 2019). Ambiguitas inilah yang kemudian tercermin dan diperdebatkan maknanya dalam wacana media, sehingga studi AWK terhadap pemberitaan judul menjadi sangat relevan dan mendesak.

Dengan menggunakan kerangka Analisis Wacana Kritis (AWK) model Teun A. van Dijk, membantu menghubungkan analisis linguistik tingkat mikro dengan proses mental wartawan (kognisi sosial) serta konteks sosial-ideologis yang melatarbelakangi produksi teks (van Dijk, 1997). Sebagai bagian dari konsep teori Analisis Wacana Kritis, pendekatan ini berpijak pada asumsi bahwa bahasa tidak pernah netral, melainkan sarat relasi kuasa dan ideologi (Fairclough, 1989; van Dijk, 2001; Wodak & Meyer, 2009). Model van Dijk dikenal sebagai pendekatan sosiokognitif karena menempatkan kognisi, proses mental individu dan kelompok, sebagai jembatan penghubung antara teks dan konteks sosial (van Dijk, 1997). Model ini bekerja melalui tiga dimensi: (1) struktur teks, (2) kognisi sosial, dan (3) konteks sosial (Mugni et al., 2024).

Struktur teks mencakup tiga tingkatan: *struktur makro* (tematik/gagasan pokok), *superstruktur* (skema organisasi teks: *lead*, urutan narasi, posisi narasumber, penutup), dan *struktur mikro* (elemen semantik, sintaksis, stilistika, dan retorika) (van Dijk, 1998). Kognisi sosial adalah dimensi paling khas model van Dijk: pemahaman tentang model mental wartawan mencakup pengetahuan, prasangka kognitif, dan ideologi profesional yang membentuk pilihan kebahasaan (van Dijk, 2008). Konteks sosial mencakup kondisi institusional, relasi

antarkelompok, distribusi kekuasaan, dan wacana dominan saat teks diproduksi, termasuk konsep *ideological square* yang menjelaskan polarisasi *in-group* dan *out-group* (van Dijk, 1997, 2008).

Penelitian sebelumnya, Islamiyah dan Hermaliza (2024) membuktikan bahwa framing AWK van Dijk yang diterapkan pada pemberitaan *Kompas.com* secara konsisten mengungkap struktur ideologis yang mendasari pilihan kebahasaan wartawan. Budiawan et al. (2025) mengkaji inklusi-eksklusi aktor sosial dalam pemberitaan judul di *Kompas.com* menggunakan pendekatan korpus, tapi belum menyentuh dimensi kognisi sosial dan konteks institusional secara mendalam, serta tidak memasukkan *Detik.com* sebagai pembanding. Winingsih et al. (2022) membuktikan efektivitas AWK van Dijk dalam menganalisis pemberitaan media digital Indonesia, khususnya dalam membongkar ideologi yang tersembunyi di balik pilihan kebahasaan. Ritonga et al. (2022) bahkan telah menerapkan AWK model van Dijk secara komparatif pada *Detik.com* dan *Kompas.com*, tetapi pada isu arus mudik, bukan pada isu judul, dan belum menautkan temuan tekstual dengan dimensi kognisi sosial wartawan. Dengan demikian, celah penelitian dapat dirumuskan secara tegas, yakni belum ada kajian yang secara komparatif menganalisis konstruksi identitas pemain judul di dua media daring berkarakter institusional berbeda sekaligus mengintegrasikannya dengan dimensi kognisi sosial dan konteks institusional secara utuh.

Penelitian ini berupaya mengisi ruang kosong tersebut, dengan tiga kebaruan yang membedakannya secara substantif dari kajian-kajian terdahulu. Pertama, dari sisi cakupan, penelitian ini menjadi kajian pertama yang secara komparatif menganalisis konstruksi identitas pemain judul di *Kompas.com* dan *Detik.com* dalam satu desain penelitian yang utuh. Kedua, dari sisi kedalaman analisis, penelitian ini menerapkan ketiga dimensi van Dijk secara integratif, justru pada dimensi kognisi sosial wartawanlah akar ideologis dari perbedaan *framing* dapat dijelaskan secara memadai. Ketiga, dari sisi hasil temuan, penelitian berfokus menemukan perbedaan *framing* antara *Kompas.com* dan *Detik.com* bukan terletak pada dikotomi sederhana antara korban dan pelaku, melainkan pada dua varian *framing* korban yang berbeda secara ideologis. Secara teoretis, kedua varian ini memperluas tesis Iyengar (1991): keduanya sama-sama merupakan framing berorientasi individual (episodik) yang menempatkan tanggung jawab pada pemain, sekaligus menegaskan seruan Cacciatore, Scheufele, dan Iyengar (2016) agar analisis framing memperjelas tipe framing yang dikaji alih-alih memperlakukannya sebagai konsep tunggal yang longgar.

Berdasarkan latar belakang di atas, penelitian ini merumuskan tiga pertanyaan penelitian: bagaimana struktur teks membangun representasi pemain judul dalam pemberitaan *Kompas.com* dan *Detik.com*?; bagaimana kognisi sosial wartawan tercermin dalam konstruksi *framing* korban versus pelaku?; bagaimana konteks sosial-ideologis melatarbelakangi perbedaan representasi di antara kedua media? Adapun tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan representasi pemain judul pada tataran struktur teks, menganalisis kognisi sosial wartawan yang melatarbelakangi perbedaan konstruksi framing pada kedua media, serta menjelaskan konteks sosial-ideologis yang membentuk perbedaan representasi tersebut.

B. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan paradigma kritis (Creswell, 2014). Metode analisis yang digunakan adalah AWK model van Dijk dengan kerangka sosiokognitif (van Dijk, 1997, 1998, 2008). Desain penelitian bersifat komparatif, membandingkan pemberitaan pada dua media dengan karakter institusional berbeda. Sumber data primer terdiri dari enam artikel berita teks, yaitu tiga dari *Kompas.com* dan tiga dari *Detik.com*. Pemilihan tersebut berdasarkan kriteria berikut: berformat artikel teks; berfokus pada kisah personal satu individu pemain atau korban judul; diterbitkan dalam rentang waktu

2024–2026; serta terverifikasi keberadaan dan aksesibilitasnya secara daring. Unit analisis dalam penelitian ini ditetapkan secara berjenjang agar konsisten di ketiga dimensi van Dijk. Pada tataran struktur mikro, unit analisisnya adalah satuan kebahasaan berupa kata, frasa, klausa, dan kalimat; pada tataran struktur makro dan superstruktur, unitnya adalah keseluruhan wacana artikel; sedangkan pada dimensi kognisi sosial dan konteks sosial, unit analisisnya adalah inferensi ideologis yang ditarik dari pola kebahasaan tersebut. Setiap artikel korpus dianalisis melalui ketiga dimensi ini secara konsisten sehingga interpretasi antardimensi dapat diverifikasi silang.

Tabel 1. Korpus Data Penelitian

No.	Kompas.com	Detik.com
1	<i>Pengakuan Pemuda yang Main Judi Online sejak SMA: Gaji Selalu Habis, tapi Sulit Berhenti</i> (26/5/2026)	<i>Kisah Pria Bandung Kecanduan Judi Online, Gangguan Jiwa dan Ditinggal Keluarga</i> (23/6/2024)
2	<i>Kisah Tragis Korban Judi Online di Jambi, dari Perawat Jadi Maling Motor</i> (19/6/2025)	<i>Jerat Judi Online: Rumah Tangga Hancur dan Risiko Gangguan Jiwa</i> (13/9/2024)
3	<i>Berjuang Melawan Kecanduan, Cerita Para Korban Judi 'Online' di NTT</i> (3/10/2024)	<i>Pengakuan Pria Cimahi Kecanduan Judi Online Bikin Anaknya Drop Out Kuliah</i> (27/6/2024)

Analisis data berdasarkan model interaktif Miles, Huberman, dan Saldana (2014) yang terdiri dari tiga komponen yang berjalan secara simultan, yakni kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Kondensasi data dilakukan melalui *selecting, focusing, simplifying*, dan *transforming*. Penyajian data dilakukan melalui matriks perbandingan antardimensi dan narasi analitis tekstual berdasarkan keseluruhan korpus data penelitian. Penarikan kesimpulan dilakukan melalui verifikasi silang antara ketiga dimensi analisis. Keabsahan data diperkuat melalui triangulasi sumber, berupa data artikel, laporan PPATK, literatur akademis, serta triangulasi teori yakni AWK van Dijk, *framing* Entman, representasi sosial. Untuk menjaga transparansi, proses pengodean dilakukan dua tahap: kode deskriptif pada satuan kebahasaan konkret (misalnya “kecanduan”, “terjebak”, kalimat aktif/pasif), lalu diabstraksi menjadi kategori tematik (misalnya MEDIKALISASI, DRAMATISASI, AGENSI_AKTIF, AGENSI_PASIF). Konsistensi kode diperiksa melalui pembacaan berulang atas seluruh korpus hingga tercapai saturasi. Adapun interpretasi dimensi kognisi sosial dilakukan secara inferensial dengan menautkan pola pilihan kebahasaan pada model mental dan ideologi profesional wartawan sesuai prosedur sosiokognitif van Dijk (2008); agar tidak spekulatif, setiap inferensi diverifikasi silang dengan bukti tekstual dan konteks institusional media.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Analisis

Proses kondensasi data menghasilkan pola kode yang konsisten di seluruh enam artikel. Pada dimensi stilistika, *Kompas.com* secara konsisten menggunakan kode DIKSI_EMPATIK_MEDIS; “kecanduan”, “terjebak”, “berjuang melawan”, “sulit berhenti” yang terabstraksi ke kategori MEDIKALISASI. *Detik.com* menggunakan kode DIKSI_DRAMATIS_FINAL; “hancur”, “kehilangan segalanya”, “jerat”, “gila angka” yang terabstraksi ke kategori DRAMATISASI. Pada dimensi sintaksis, kalimat aktif dengan pemain (judol) sebagai subjek mendominasi teks *Kompas.com* (kode AGENSI_AKTIF). Sementara kalimat pasif lebih sering muncul di *Detik.com* (kode AGENSI_PASIF). Pola-pola kode ini

konsisten di ketiga artikel masing-masing media, sehingga memenuhi kriteria saturasi teoretis (Saldana, 2016).

Analisis Struktur Teks

Hasil kondensasi data pada dimensi struktur teks disajikan secara komparatif dalam Tabel 2 (struktur makro), Tabel 3 (superstruktur), dan Tabel 4 (struktur mikro).

Tabel 2. Analisis Struktur Makro

Korpus	Tema Sentral <i>Kompas.com</i>	Tema Sentral <i>Detik.com</i>
Artikel 1	Kecanduan sebagai perangkat psikologis; pemain sebagai subjek yang berjuang	Dampak destruktif pada kesehatan jiwa dan relasi sosial
Artikel 2	Judol sebagai pemicu kriminalitas; pemain sebagai korban yang akhirnya melanggar hukum	Judol sebagai penghancur rumah tangga dan kesehatan mental
Artikel 3	Perjuangan individu melawan kecanduan; utang dan isolasi sosial sebagai dampak utama	Judol mengorbankan masa depan orang lain; dampak berlapis pada unit keluarga

Tabel 2. menunjukkan bahwa *Kompas.com* secara konsisten membangun tema yang berpusat pada dimensi psikologis dan proses internal pemain (pelaku) judol, seperti kecanduan, perjuangan batin, dan penyesalan. *Detik.com* cenderung membangun tema yang menonjolkan dampak eksternal yang dramatis, yakni kehancuran keluarga, gangguan jiwa, dan pengorbanan orang lain. Pola ini konsisten di ketiga artikel masing-masing media.

Tabel 3. Analisis Superstruktur

Elemen Skema	<i>Kompas.com</i>	<i>Detik.com</i>	Framing
Lead/Teras Berita	Konteks manusiawi: memperkenalkan pemain sebagai individu dengan latar belakang konkret sebelum masuk ke problem judol	Dampak paling ekstrem sebagai gangguan jiwa, kehilangan total, kehancuran keluarga, sehingga pembaca dihadapkan krisis sejak kalimat pertama	empati bertahap vs. kejutan dramatis
Urutan Narasi	Kronologis: dari awal pengenalan judul, proses kecanduan, dampak, hingga titik sadar dan upaya keluar	Terfokus pada puncak krisis, sedangkan kronologi lebih ringkas	perjalanan hidup vs. akibat
Posisi Narasumber	Suara pemain mendapat porsi terbesar; kutipan langsung panjang dan reflektif	Narasumber pihak ketiga (keluarga, panti rehabilitasi) lebih dominan; suara pemain lebih terbatas	subjektivitas vs. objektivasi

Elemen Skema	Kompas.com	Detik.com	Framing
Penutup	Momen harapan atau resolusi berupa penyesalan tulus, tekad berhenti, saran psikolog	Data statistik, pernyataan pejabat atau kondisi korban yang belum pulih	resolusi vs. ketidaktuntasan

Tabel 3. menunjukkan bahwa perbedaan paling menonjol terletak pada posisi narasumber. *Kompas.com* memberi porsi terbesar pada suara langsung pemain dengan kutipan yang panjang dan reflektif. Sementara *Detik.com* lebih mengandalkan perspektif narasumber pihak ketiga sehingga suara pemain lebih terbatas dalam teks berita.

Tabel 4. Analisis Struktur Mikro

Elemen	Sub-elemen	Kompas.com	Detik.com
Semantik	Latar	Psikologis dan sosial dibangun secara kaya: kondisi keluarga, tekanan ekonomi, situasi saat pertama mengenal judol. Membuat pilihan bermain terasa bisa dipahami, bukan untuk dikecam	Berfokus pada kondisi saat krisis: kondisi fisik-mental setelah hancur, kondisi keluarga yang sudah terdampak. Langsung mengasosiasikan pemain dengan kondisi ekstrem
	Detail	Proses psikologis kecanduan mendapat porsi besar; perspektif ilmiah psikolog mengontekstualisasikan pengalaman subjektif pelaku	Detail material dan faktual: jumlah kerugian (Rp200 juta), durasi, kondisi fisik-psikis memburuk. Angka konkret memperkuat efek dramatis
Sintaksis	Bentuk Kalimat	Kalimat aktif mendominasi: 'SN mengaku mulai mengenal judi online', 'Lanra nekat mencuri...lantaran tidak ada modal'. Pemain sebagai aktor yang bersuara	Kalimat pasif lebih sering: 'pria itu harus kehilangan segalanya', 'DA terjebak dalam lingkaran kecanduan'. Agensi korban tereduksi
Stilistika	Label pada Pemain	Diksi empatik-medis: 'kecanduan', 'terjebak', 'berjuang melawan', 'sulit berhenti' → mengaktifkan skema penyakit dan pemulihan	Diksi dramatis-ambigu: 'jerat', 'hancur', 'gila angka', 'kehilangan segalanya' → tidak mengandung kemungkinan pemulihan implisit
Retorika	Metafora	Spasial dan reversibel: 'terjebak', 'terpuruk', 'berjuang melawan' → mengandung kemungkinan keluar	Destruktif dan final: 'hancur', 'kehilangan segalanya', 'logika hilang' → kondisi tampak sebagai titik akhir

Tabel 4. menunjukkan bahwa kalimat aktif mendominasi teks *Kompas.com* sehingga pemain berposisi sebagai subjek yang aktif bersuara. Sebaliknya, kalimat pasif lebih sering

muncul di *Detik.com* sehingga agensi pemain tereduksi menjadi objek yang dikenai akibat dari pilihan-pilihannya sendiri.

Analisis Kognisi Sosial

Hasil kondensasi data pada dimensi kognisi sosial disajikan dalam Tabel 5.

Tabel 5. Analisis Kognisi Sosial Wartawan

Dimensi Kognisi	Kompas.com	Detik.com
Skema Peran Aktor	Korban yang berjuang: individu terjebak dalam sistem kecanduan yang lebih besar, tetapi masih memiliki kapasitas berubah. Konsisten dengan paradigma jurnalisme berbasis empati	Korban sekaligus ancaman: individu menderita karena pilihannya sendiri, dan penderitaan itu berimbas pada orang-orang di sekitarnya. Lebih dekat paradigma jurnalisme moral
Prasangka Kognitif Dominan	<i>Disease model of addiction</i> : kecanduan sebagai kondisi medis-psikologis yang membutuhkan penanganan profesional → mengaktifkan frame rehabilitatif	Individual moral model: judul sebagai ancaman sosial yang harus diwaspadai, menekankan tanggung jawab pribadi → mengaktifkan frame preventif-punitif
Ideologi Profesional	Jurnalisme berkualitas yang mengutamakan kedalaman, konteks, dan keberpihakan pada yang lemah. Nilai editorial Kompas yang menekankan tanggung jawab sosial pers	Jurnalisme digital yang mengutamakan kecepatan dan daya tarik emosional. Model bisnis berbasis traffic mendorong narasi dramatis yang memiliki daya tarik klik tinggi

Tabel 5. menunjukkan bahwa Kompas.com beroperasi dalam skema yang memandang kecanduan sebagai kondisi medis-psikologis yang membutuhkan penanganan profesional. Sementara itu, Detik.com beroperasi dalam skema yang lebih menekankan tanggung jawab pribadi pemain sebagai individu yang membuat pilihan destruktif.

Matriks Perbandingan Representasi

Berdasarkan analisis ketiga dimensi, Tabel 6. menyajikan matriks perbandingan representasi pemain judul secara komprehensif.

Tabel 6. Matriks Perbandingan Representasi Pemain Judul

Dimensi	Kompas.com	Detik.com
Framing Utama	KORBAN SISTEM: pemain dikonstruksi sebagai individu terjebak dalam sistem kecanduan yang eksploitatif; tanggung jawab dibagi antara pilihan individu dan kondisi sistemik	KORBAN SEKALIGUS ANCAMAN: pemain dikonstruksi sebagai individu menderita sekaligus berpotensi merugikan lingkungannya; tanggung jawab lebih bertumpu pada pilihan individual
Agensi Pemain	Terbatas tetapi nyata: bisa menyesali, berjuang, dan pulih. Suara langsung pemain mendominasi teks	Lebih tereduksi: tindakan dan kondisi pemain lebih sering dikisahkan oleh pihak ketiga

Dimensi	Kompas.com	Detik.com
Orientasi Emosional	Empati: pembaca diundang memahami dan beridentifikasi dengan pengalaman pemain	Belas kasihan dan ketakutan: pembaca diundang merasa kasihan sekaligus takut terhadap konsekuensi judol
Solusi yang Diimplikasikan	Rehabilitasi, pendampingan psikologis, dukungan sosial. Pendekatan berbasis kesehatan dan hak	Pencegahan, kewaspadaan kolektif, penegakan hukum. Pendekatan berbasis kontrol dan pencegahan
Posisi Ideologis	Progresif-struktural: mengakui dimensi sistemik dan mendorong respons berbasis pemahaman akar masalah	Konservatif-moralistik: menempatkan judol dalam kerangka ancaman moral yang harus ditangkal
Kelemahan Bersama	Ketidakhadiran suara bandar judol, platform digital, dan aktor-aktor struktural lain yang bertanggung jawab besar atas masifnya judol di Indonesia	Sama seperti Kompas; fokus berlebihan pada individu pemain menyembunyikan tanggung jawab aktor-aktor yang lebih berkuasa

Tabel 6. merangkum seluruh pola representasi yang ditemukan, memperlihatkan dua varian framing korban yang berbeda secara ideologis, *framing* “korban yang berjuang” pada *Kompas.com* dan *framing* “korban sekaligus ancaman” pada *Detik.com*, dengan kelemahan ideologis yang serupa yakni ketiadaan suara aktor-aktor struktural.

Pembahasan

Berdasarkan hasil, temuan penelitian ini menunjukkan bahwa perbedaan representasi antara *Kompas.com* dan *Detik.com* bukan bersifat acak, melainkan mencerminkan pola ideologis yang sistematis dan konsisten. *Kompas.com* membangun representasi yang lebih humanistik dan berorientasi pada pemahaman struktural, sedangkan *Detik.com* membangun representasi yang lebih dramatis dan berorientasi pada peringatan moral. Hal ini selaras dengan cara *framing* bekerja sebagaimana dirumuskan Entman (2007), yakni dengan menonjolkan aspek tertentu dari realitas, media secara tidak langsung mendefinisikan masalah, menentukan penyebab, membuat penilaian moral, dan menyarankan solusi. Representasi *Kompas.com* lebih mendorong empati dan pendekatan rehabilitatif, sedangkan representasi *Detik.com* lebih mendorong kewaspadaan dan pendekatan preventif-punitif.

Pada tataran struktur teks, temuan ini memperkuat argumen Islamiyah dan Hermaliza (2024) bahwa *Kompas.com* secara konsisten membangun *framing* yang lebih berpihak pada kelompok yang kurang beruntung, dalam konteks penelitian ini adalah pelaku (pemain) judol. Penggunaan kalimat aktif yang menempatkan pemain sebagai subjek bersuara juga sejalan dengan temuan Winingsih et al. (2022) bahwa pilihan sintaksis merupakan penanda ideologis yang konsisten dalam pemberitaan media digital Indonesia. Perbedaan posisi narasumber menjadi penanda paling kuat secara ideologis. Pada *Kompas.com* memberi ruang pada suara langsung si pemain judol, pembaca diajak masuk ke pengalaman subjektif korban dan membangun empati. Sebaliknya, ketika *Detik.com* justru mengandalkan perspektif pihak ketiga, pemain menjadi objek yang dikisahkan orang lain sehingga jarak antara pembaca dan subjek berita semakin besar (van Dijk, 2008).

Pada tataran kognisi sosial, perbedaan antara wartawan *Kompas.com* dan *Detik.com* bukan sekadar soal gaya penulisan, melainkan mencerminkan cara yang berbeda dalam memahami ‘siapa pemain judol’ itu. *Kompas.com* tampak beroperasi dalam kerangka *disease model of addiction* yang melihat kecanduan sebagai masalah kesehatan, sedangkan *Detik.com* lebih dekat dengan moral model yang menekankan tanggung jawab individu (Mugni et al.,

2024). Kedua model kognitif ini bukan cerminan realitas yang objektif, melainkan konstruksi yang dibentuk oleh ideologi profesional dan sosialisasi institusional masing-masing redaksi.

Pada tataran konteks sosial, perbedaan representasi dilatarbelakangi oleh perbedaan substansial dalam posisi institusional, model bisnis, dan segmen pembaca kedua media. *Kompas.com*, dengan modal simbolik sebagai media referensi dan warisan jurnalisme cetak yang menekankan kedalaman, mengambil posisi yang lebih kritis terhadap kepentingan moralistik yang dominan. *Detik.com*, dengan tekanan model bisnis berbasis *traffic* dan segmen pembaca yang heterogen, cenderung mereproduksi *framing* dramatis yang memiliki daya tarik tinggi. Penggunaan judul yang dramatis berpengaruh terhadap daya tarik pembaca untuk memilihnya. Perbedaan orientasi institusional seperti ini selaras dengan temuan Budiawan dan Utomo (2022) yang menunjukkan bahwa pilihan *framing* media daring Indonesia sangat dipengaruhi oleh posisi institusional dan basis pembacanya.

Meskipun demikian, kedua media memiliki kelemahan ideologis yang sama, yakni ketidakhadiran suara bandar judul, *platform* digital, dan aktor-aktor struktural lain yang seharusnya memikul tanggung jawab besar atas masifnya judul di Indonesia. Fokus menitikberatkan pada individu pemain, baik sebagai “korban yang berjuang” maupun sebagai “korban sekaligus ancaman”, secara tidak langsung mengalihkan perhatian publik dari tanggung jawab pihak-pihak yang lebih berkuasa. Temuan ini memperkuat relevansi AWK van Dijk sebagai kerangka analisis yang mampu membongkar konstruksi ideologis di balik pilihan-pilihan kebahasaan dalam pemberitaan media digital (Budiawan et al., 2025), sekaligus membuka ruang kritis bagi jurnalis dan editor untuk menyusun pemberitaan judul yang lebih berimbang secara struktural.

D. KESIMPULAN

Kajian AWK model van Dijk terhadap enam artikel pemberitaan pemain judi *online* pada *Kompas.com* dan *Detik.com* menghasilkan tiga simpulan pokok. Pada tataran struktur teks, *Kompas.com* membangun representasi melalui struktur makro yang berorientasi pada proses psikologis dan pemulihan, superstruktur yang menempatkan suara korban sebagai pusat narasi, serta struktur mikro yang menggunakan diksi empatik-medis, kalimat aktif, dan metafora reversibel. *Detik.com* membangun representasi melalui struktur makro yang berorientasi pada dampak bencana, superstruktur yang mengandalkan perspektif pihak ketiga, serta struktur mikro yang menggunakan diksi dramatis, kalimat pasif, dan metafora finalitas. Selanjutnya, pada tataran kognisi sosial, wartawan *Kompas.com* beroperasi dalam skema “*disease model of addiction*”, sedangkan wartawan *Detik.com* lebih dekat dengan “*moral model*” yang menekankan tanggung jawab individu.

Kemudian, pada tataran konteks sosial, perbedaan representasi dilatarbelakangi oleh perbedaan substansial posisi institusional dan model bisnis kedua media, tapi keduanya terdapat kelemahan ideologis yang sama, absennya suara aktor-aktor struktural yang sebenarnya harus bertanggung jawab besar atas masifnya fenomena judul. Melalui temuan penelitian ini sebagai batas wacana yang perlu menjadi perhatian bagi jurnalis dan editor dalam menyusun pemberitaan yang lebih bertanggung jawab secara sosial. Secara teoretis, penelitian ini berkontribusi pada studi framing dan AWK di Indonesia dengan menunjukkan bahwa dikotomi “korban versus pelaku” terlalu menyederhanakan persoalan yang sesungguhnya terjadi adalah diferensiasi internal dalam kategori “korban” yang masing-masing berakar pada model kognitif berbeda (*disease model* versus *moral model*). Temuan ini memperluas tesis framing episodik–tematik Iyengar (1991) ke ranah wacana digital berbahasa Indonesia dan menegaskan bahwa framing individual pada kedua media sama-sama mengaburkan tanggung jawab aktor struktural. Secara metodologis, integrasi model kondensasi data Miles, Huberman, dan Saldana (2014) dengan tiga dimensi van Dijk menawarkan prosedur pengodean yang transparan dan

dapat direplikasi untuk kajian AWK berbasis korpus kecil, sekaligus membuka peluang pengembangan analisis lintas media yang lebih sistematis.

DAFTAR PUSTAKA

- Budiawan, R. Y. S., Mualafina, R. F., Ulfiyanti, S., & Mukhlis. (2025). Inclusion and exclusion of social actors in judi online news: A corpus-assisted critical discourse analysis approach on Kompas.com. *ETERNAL (English Teaching Journal)*, 16(2), 405–419. <https://doi.org/10.26877/eternal.v16i2.1708>
- Budiawan, R. Y. S., & Utomo, V. A. (2022). Analisis framing pemberitaan vaksinasi Covid-19 di Indonesia dalam media massa online Kompas.com. *Genta Bahtera: Jurnal Ilmiah Kebahasaan dan Kesastraan*, 8(1), 1–18. <https://doi.org/10.47269/gb.v8i1.172>
- Cacciatore, M. A., Scheufele, D. A., & Iyengar, S. (2016). The end of framing as we know it... and the future of media effects. *Mass Communication and Society*, 19(1), 7–23. <https://doi.org/10.1080/15205436.2015.1068811>
- Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (4th ed.). SAGE Publications.
- Detik.com. (2024, 23 Juni). Kisah pria Bandung kecanduan judi online, gangguan jiwa dan ditinggal keluarga. <https://news.detik.com/berita/d-7404404/kisah-pria-bandung-kecanduan-judi-online-gangguan-jiwa-dan-ditinggal-keluarga>
- Detik.com. (2024, 27 Juni). Pengakuan pria Cimahi kecanduan judi online bikin anaknya drop out kuliah. <https://news.detik.com/berita/d-7410879/pengakuan-pria-cimahi-kecanduan-judi-online-bikin-anaknya-drop-out-kuliah>
- Detik.com. (2024, 13 September). Jerat judi online: Rumah tangga hancur dan risiko gangguan jiwa. <https://www.detik.com/jabar/berita/d-7539479/jerat-judi-online-rumah-tangga-hancur-dan-risiko-gangguan-jiwa>
- Entman, R. M. (2007). Framing bias: Media in the distribution of power. *Journal of Communication*, 57(1), 163–173. <https://doi.org/10.1111/j.1460-2466.2006.00336.x>
- Entman, R. M., & Usher, N. (2018). Framing in a fractured democracy: Impacts of digital technology on ideology, power, and cascading network activation. *Journal of Communication*, 68(2), 298–308. <https://doi.org/10.1093/joc/jqx019>
- Eriyanto. (2011). *Analisis wacana: Pengantar analisis teks media* (Edisi revisi). PT LKiS Printing Cemerlang.
- Fairclough, N. (1989). *Language and power*. Longman.
- Islamiyah, H. Y., & Hermaliza, H. (2024). Teun A Van Dijk's critical discourse analysis on Kompas.com news. *Language Literacy: Journal of Linguistics, Literature, and Language Teaching*, 8(1), 463–476. <https://doi.org/10.30743/ll.v8i1.9280>
- Iyengar, S. (1991). *Is anyone responsible? How television frames political issues*. University of Chicago Press.
- Kompas.com. (2024, 3 Oktober). Berjuang melawan kecanduan, cerita para korban judi 'online' di NTT. <https://regional.kompas.com/read/2024/10/03/122438078/berjuang-melawan-kecanduan-cerita-para-korban-judi-online-di-ntt>
- Kompas.com. (2025, 19 Juni). Kisah tragis korban judi online di Jambi, dari perawat jadi maling motor. <https://regional.kompas.com/read/2025/06/19/164306078/kisah-tragis-korban-judi-online-di-jambi-dari-perawat-jadi-maling-motor>
- Kompas.com. (2026, 26 Mei). Pengakuan pemuda yang main judi online sejak SMA: Gaji selalu habis, tapi sulit berhenti. <https://www.kompas.com/tren/read/2026/05/26/073000465/pengakuan-pemuda-yang-main-judi-online-sejak-sma--gaji-selalu-habis-tapi>
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). SAGE Publications.

- Mugni, A. A., Agustini, & Luthfie, M. (2024). Kognisi sosial dalam analisis wacana kritis Teun A. van Dijk pada pemberitaan wacana difabel netra di media online Sukabumiupdate.com. *Karimah Tauhid*, 3(6), 6352–6358. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i6.13567>
- PPATK. (2025). *Laporan perputaran dana judi online kuartal I tahun 2025*. Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan.
- Ritonga, S., Dalimunthe, S. F., & Surip, M. (2022). Analisis wacana kritis model Teun A. van Dijk pada teks berita Detik.com dan Kompas.com tentang padatnya arus mudik Idul Fitri 1443 H tahun 2022. *ASAS: Jurnal Sastra*, 11(2), 150–162. <https://doi.org/10.24114/ajs.v11i2.37160>
- Saldana, J. (2016). *The coding manual for qualitative researchers* (3rd ed.). SAGE Publications.
- Sobur, A. (2019). *Analisis teks media: Suatu pengantar untuk analisis wacana, analisis semiotik, dan analisis framing*. Remaja Rosdakarya.
- van Dijk, T. A. (1997). *Discourse as structure and process*. SAGE Publications.
- van Dijk, T. A. (1998). *Ideology: A multidisciplinary approach*. SAGE Publications.
- van Dijk, T. A. (2001). Critical discourse analysis. In D. Schiffrin, D. Tannen, & H. E. Hamilton (Eds.), *The handbook of discourse analysis* (pp. 352–371). Blackwell.
- van Dijk, T. A. (2008). *Discourse and context: A socio-cognitive approach*. Cambridge University Press.
- Winingsih, W., Anshori, D., & Nurhadi, J. (2022). Analisis wacana kritis model van Dijk terhadap isu pelemahan KPK dalam pemberitaan Narasi Newsroom. *LITERA*, 21(1), 94–103. <https://doi.org/10.21831/ltr.v21i1.40811>
- Wodak, R., & Meyer, M. (Eds.). (2009). *Methods of critical discourse analysis* (2nd ed.). SAGE Publications.