

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam bidang komunikasi, pendidikan, dan interaksi sosial.¹ Perubahan ini tidak hanya memengaruhi cara manusia bertukar informasi, tetapi juga membentuk pola relasi sosial yang semakin kompleks. Pada dasarnya, manusia sebagai makhluk sosial membutuhkan komunikasi untuk menyampaikan gagasan, membangun pemahaman bersama, serta menjalin hubungan sosial. Dalam konteks ini, bahasa menjadi sarana utama yang terus berkembang seiring dengan kemajuan teknologi.²

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi, muncul berbagai bentuk komunikasi baru yang tidak lagi terbatas oleh ruang dan waktu. Internet dan media digital memungkinkan interaksi berlangsung secara cepat dan luas. Salah satu bentuk perkembangan tersebut adalah hadirnya media sosial sebagai sarana komunikasi publik yang semakin dominan. Media sosial tidak hanya digunakan untuk hiburan, tetapi juga menjadi sarana penyebaran informasi, pembentukan opini, serta tempat masyarakat berdiskusi mengenai berbagai isu

¹Arjulayana Dkk., *Linguistik: Pengantar Bahasa Dan Visual* (Cv. Intelektual Manifes Media, 2025), 148.

²Dimas Adika Dkk., *Antropolinguistik* (Cv. Intelektual Manifes Media, 2025), 35–36.

sosial.³ Berbagai platform media sosial seperti Instagram, Facebook, X (sebelumnya Twitter), YouTube, dan TikTok telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari masyarakat dalam memperoleh maupun menyebarkan informasi.⁴

Di antara berbagai platform media sosial tersebut, TikTok menjadi salah satu yang paling berpengaruh, khususnya di kalangan generasi muda. TikTok menghadirkan format video pendek yang memungkinkan pesan disampaikan secara cepat, menarik, dan mudah dipahami. Selain itu, sistem algoritma yang dimiliki TikTok membuat suatu konten dapat menyebar luas tanpa harus bergantung pada jumlah pengikut. Karakteristik tersebut menjadikan TikTok sebagai media yang efektif dalam menyampaikan berbagai pesan, termasuk kampanye sosial, kepada masyarakat secara luas.⁵

Tingginya penggunaan TikTok semakin memperkuat perannya dalam kehidupan masyarakat. Indonesia merupakan salah satu negara dengan jumlah pengguna TikTok terbesar di dunia. Kondisi ini menunjukkan bahwa TikTok memiliki jangkauan yang luas dan berpengaruh dalam membentuk cara masyarakat menerima maupun menyebarkan informasi.⁶

Besarnya jumlah pengguna TikTok menunjukkan bahwa platform ini memiliki posisi yang penting dalam kehidupan digital masyarakat. Oleh karena itu, TikTok tidak lagi hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga menjadi ruang

³Harpeni Siswatibudi Mph S. Psi Dkk., *Psikologi Digital : Dampak Media Sosial Terhadap Kesehatan Mental* (Cv Rey Media Grafika, 2025), 58–59.

⁴Erwin Erwin Dkk., *Social Media Marketing Trends* (Pt. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024), 20.

⁵Maura Azzahra Putri Dkk., *Perlindungan Hak Cipta Terhadap Plagiasi Video Konten Tekotok Pada Aplikasi Tiktok* (Penerbit Nem, 2024), 1.

⁶“Makin Kecanduan, Warga Ri Pengguna Tiktok Terbanyak Di Dunia,” Diakses 21 April 2026, <https://www.cnbcindonesia.com/research/20250126205256-128-606097/makin-kecanduan-warga-ri-pengguna-tiktok-terbanyak-di-dunia>.

diskusi publik di era digital. Melalui platform ini, masyarakat dapat menyampaikan pendapat, berbagi pengalaman, serta merespons berbagai isu sosial yang sedang berkembang. Peran tersebut menunjukkan bahwa TikTok memiliki fungsi yang semakin penting dalam membentuk kesadaran dan opini publik.

Salah satu isu sosial yang banyak diperbincangkan dan mendapat perhatian luas di berbagai platform media sosial adalah maraknya praktik judi online di Indonesia. Judi online merupakan bentuk perjudian yang dilakukan melalui media internet dengan memanfaatkan situs web, aplikasi, atau platform digital sebagai sarana taruhan. Kemudahan akses yang ditawarkan membuat praktik ini semakin berkembang dan menjangkau berbagai lapisan masyarakat.⁷ Fenomena tersebut menjadi perhatian publik karena jumlah pelaku dan nilai transaksi yang terus meningkat dari tahun ke tahun serta menimbulkan berbagai dampak bagi kehidupan masyarakat. Berdasarkan laporan Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK), perputaran uang dalam praktik judi online terus mengalami peningkatan yang sangat signifikan. Pada tahun 2021, nilainya mencapai sekitar Rp57 triliun, kemudian meningkat menjadi Rp81 triliun pada tahun 2022, dan melonjak tajam hingga sekitar Rp327 triliun pada tahun 2023. Bahkan, dalam tiga bulan pertama tahun 2024 saja, transaksi judi online diperkirakan telah mencapai sekitar Rp600 triliun. Data tersebut menunjukkan bahwa judi online bukan hanya

⁷Ainurraffiq Dawam, *Peran Pendidikan Islam Dalam Mengurangi Perilaku Judi Online* (Publica Indonesia Utama, 2024), 1–2.

sekadar aktivitas ilegal, tetapi telah berkembang menjadi masalah sosial yang serius di Indonesia.⁸

Peningkatan praktik judi online tidak hanya menimbulkan kerugian ekonomi, tetapi juga membawa dampak yang luas terhadap kehidupan individu maupun masyarakat. Dari sisi ekonomi, judi online sering menyebabkan hilangnya pendapatan, tabungan, bahkan aset yang dimiliki karena pelaku terus terdorong untuk melakukan taruhan demi memperoleh keuntungan atau menutupi kerugian yang telah dialami. Dari sisi psikologis, judi online dapat menimbulkan kecanduan yang membuat seseorang sulit mengendalikan diri, sehingga terus menghabiskan waktu dan uang untuk berjudi. Kondisi tersebut dapat memicu stres, kecemasan, frustrasi, hingga gangguan kesehatan mental akibat tekanan finansial maupun kegagalan memperoleh kemenangan yang diharapkan.⁹

Selain berdampak pada individu, judi online juga menimbulkan berbagai persoalan sosial. Praktik ini dapat merusak kondisi ekonomi keluarga, memicu konflik dalam rumah tangga, serta mengganggu hubungan sosial di lingkungan masyarakat. Dalam beberapa kasus, kecanduan judi online bahkan mendorong munculnya tindakan kriminal seperti pencurian, penipuan, dan berbagai bentuk pelanggaran hukum lainnya untuk memperoleh uang yang digunakan dalam aktivitas perjudian. Lebih mengkhawatirkan lagi, paparan judi online kini tidak hanya menjangkau orang dewasa, tetapi juga anak-anak dan remaja yang termasuk

⁸“Ppatk | Pusat Pelaporan Dan Analisis Transaksi Keuangan,” Diakses 20 Juni 2025, <https://www.ppatk.go.id/news/read/1373/gawat-jumlah-fantastis-usia-anak-main-judi-online.html>.

⁹“Ppatk | Pusat Pelaporan Dan Analisis Transaksi Keuangan,” Diakses 12 Juni 2026, <https://www.ppatk.go.id/news/read/1555/pemerintah-tegaskan-perang-total-terhadap-judi-online-dan-pencucian-uang.html>.

kelompok rentan. Apabila fenomena ini terus meningkat tanpa adanya upaya pencegahan dan edukasi yang memadai, maka dampak yang ditimbulkan tidak hanya merugikan individu pelaku, tetapi juga berpotensi mengganggu stabilitas sosial dan kesejahteraan masyarakat secara lebih luas.¹⁰

Berbagai dampak tersebut menunjukkan bahwa judi online tidak dapat dipandang sebagai persoalan individu semata, melainkan telah berkembang menjadi persoalan sosial yang memerlukan perhatian dan penanganan bersama. Oleh karena itu, berbagai upaya pencegahan dan edukasi terus dilakukan, salah satunya melalui kampanye digital #stopjudionline di TikTok.¹¹

Kampanye #stopjudionline di TikTok berisi berbagai konten seperti video edukasi, kritik sosial, hingga ajakan untuk menjauhi praktik judi online. Dengan memanfaatkan fitur seperti hashtag, sound, dan tren yang sedang viral, kampanye ini mampu menjangkau banyak pengguna serta mendorong partisipasi masyarakat secara aktif. Melalui berbagai bentuk konten tersebut, kampanye #stopjudionline berupaya membangun kesadaran masyarakat mengenai bahaya judi online sekaligus mendorong partisipasi publik dalam menyebarkan pesan kampanye.¹²

Sejumlah kajian terdahulu menunjukkan bahwa kampanye sosial di media digital mampu meningkatkan kesadaran masyarakat melalui penggunaan unsur visual, teks, dan pesan persuasif. Selain itu, media sosial juga efektif dalam menyebarkan informasi secara cepat dan menjangkau audiens yang luas, terutama

¹⁰ “Kementerian Komunikasi Dan Digital,” Diakses 3 Juni 2026, <https://www.komdigi.go.id/Berita/Artikel/Detail/Judi-Online-Di-Kalangan-Anak-Anak-Data-Mengkhawatirkan-Dan-Solusi-Pencegahannya>.

¹¹ Andi Subhan Amir Dkk., *Peran Media Sosial Dalam Pembentukan Opini Publik* (Nas Media Pustaka, 2025), 29.

¹² Amir Dkk., *Peran Media Sosial Dalam Pembentukan Opini Publik*, 29–30.

di kalangan generasi muda.¹³ Kajian lain juga menunjukkan bahwa judi online menjadi masalah serius di kalangan generasi muda akibat kemudahan akses internet serta rendahnya pemahaman terhadap risiko yang ditimbulkan. Upaya edukasi melalui sosialisasi secara langsung terbukti dapat meningkatkan pemahaman dan membentuk sikap yang lebih waspada terhadap bahaya judi online.¹⁴ Lebih lanjut, kajian lain juga menunjukkan bahwa media sosial dapat berfungsi sebagai ruang diskusi publik yang memungkinkan terbentuknya opini masyarakat melalui interaksi antar pengguna.¹⁵

Berbagai penelitian tersebut menunjukkan bahwa media sosial memiliki peran penting dalam menyebarkan informasi dan meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap suatu isu sosial. Namun demikian, sebagian besar penelitian masih berfokus pada aspek pesan kampanye, strategi komunikasi, efektivitas media, maupun dimensi hukum terkait judi online. Kajian yang secara khusus membahas interaksi publik dalam kolom komentar media sosial sebagai respons terhadap kampanye digital masih relatif terbatas. Padahal, kolom komentar merupakan ruang diskusi yang memperlihatkan secara langsung bagaimana opini publik terbentuk, dinegosiasikan, dan dipertukarkan.¹⁶

¹³ Devi Apyunita, “Analisis Multimodalitas Terhadap Iklan Layanan Masyarakat Di Instagram: Stop Judi Online Sebelum Menyesal: Multimodality Analysis Of Public Service Advertising On Instagram: Stop Online Gambling Before You Regret It,” *Aufklarung: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Indonesia, Dan Pembelajarannya* 5, No. 1 (2025): 77–84.

¹⁴ Echa Laili Mufidah Dkk., “Remaja Melek Digital: Edukasi Bahaya Judi Online Melalui Sosialisasi Dan Pendampingan,” *Jurnal Pengabdian Masyarakat Nusantara* 4, No. 2 (2025): 91–96.

¹⁵ Muhammad Herzan Pratama Dan Muhammad Syukri Erwin, “Perancangan Motion Graphic Kampanye Sosial Sebagai Media Edukasi Tentang Bahaya Judi Online,” *Menulis: Jurnal Penelitian Nusantara* 1, No. 2 (2025): 205–11.

¹⁶ Amir Dkk., *Peran Media Sosial Dalam Pembentukan Opini Publik*, 31–32.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa interaksi yang terjadi dalam kolom komentar tidak hanya berkaitan dengan penyampaian informasi, tetapi juga mencerminkan proses komunikasi dan pembentukan pemahaman di antara para pengguna media sosial. Fenomena tersebut menjadi relevan untuk dianalisis menggunakan pemikiran Jurgen Habermas, seorang filsuf dan teoritikus sosial yang banyak memberikan kontribusi dalam kajian komunikasi, masyarakat, dan demokrasi. Habermas dikenal melalui sejumlah gagasannya, seperti teori ruang publik, tindakan komunikatif, etika diskursus, demokrasi deliberatif, serta teori pengetahuan dan kepentingan manusia. Berbagai teori tersebut berupaya menjelaskan hubungan antara komunikasi, rasionalitas, dan kehidupan sosial dalam masyarakat modern.¹⁷

Dalam penelitian ini, teori yang dianggap paling relevan adalah teori ruang publik dan tindakan komunikatif. Teori ruang publik digunakan untuk menganalisis bagaimana TikTok berfungsi sebagai ruang diskusi tempat masyarakat membangun percakapan dan opini mengenai judi online. Sementara itu, teori tindakan komunikatif digunakan untuk melihat bagaimana proses saling memahami, penyampaian pesan, serta pembentukan makna terjadi dalam interaksi antar pengguna melalui komentar, unggahan, dan berbagai fitur komunikasi lainnya.¹⁸

Dengan mempertimbangkan maraknya judi online, berkembangnya kampanye #stopjudionline di media sosial, serta relevansinya dengan teori ruang publik dan tindakan komunikatif Jurgen Habermas, penulis tertarik untuk

¹⁷Siti Murtiningsih Dkk., *Pemikiran Tokoh Filsafat Barat Kontemporer* (Ugm Press, 2024), 5–23.

¹⁸Jurgen Habermas, *Teori Tindakan Komunikatif II: Kritik Atas Rasio Fungsionalis*, Trans. Oleh Nurhadi (Kreasi Wacana, 2007), 433.

melakukan penelitian dengan judul **“Kampanye #stopjudionline di TikTok: Analisis Jurgen Habermas.”**

B. Rumusan Masalah

Dari penjelasan latar belakang di atas, maka penulis merumuskan 2 pokok permasalahan.

1. Bagaimana bentuk kampanye #stopjudionline di TikTok?
2. Bagaimana kampanye #stopjudionline di TikTok dianalisis dalam perspektif ruang publik dan tindakan komunikatif menurut Jurgen Habermas?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengetahui pelaksanaan kampanye #stopjudionline di TikTok.
2. Mengetahui kampanye #stopjudionline di TikTok dianalisis dalam perspektif ruang publik dan tindakan komunikatif menurut Jurgen Habermas?

D. Signifikansi Penelitian

Penelitian ini memiliki signifikansi dalam dua aspek utama, yaitu secara teoretis dan praktis.

1. Signifikansi Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam kajian komunikasi digital dan teori ruang publik Jurgen Habermas, khususnya dalam konteks kampanye sosial di media sosial. Dengan menganalisis kampanye #stopjudionline di TikTok, penelitian ini dapat memperkaya pemahaman tentang bagaimana ruang publik dan komunikasi intersubjektif digital berfungsi dalam membentuk wacana publik dan wacana sosial. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi akademisi yang tertarik meneliti isu kampanye digital, partisipasi publik, serta efektivitas media sosial dalam menyuarakan gerakan sosial.

2. Signifikansi Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan bagi pembuat kebijakan, aktivis sosial, serta masyarakat umum dalam memahami efektivitas kampanye #stopjudionline sebagai alat untuk meningkatkan kesadaran publik terhadap bahaya judi online. Temuan penelitian ini juga dapat digunakan sebagai dasar dalam merancang strategi komunikasi kampanye sosial yang lebih efektif di media sosial, sehingga mampu membangun ruang diskusi yang lebih rasional, inklusif, dan berdampak nyata dalam perubahan sosial.

E. Definisi Operasional

Definisi operasional digunakan untuk menghindari kesalahpahaman terhadap judul dan permasalahan pada penelitian ini, berikut beberapa hal yang perlu untuk didefinisikan agar memperjelas judul permasalahan ini:

1. Kampanye

Kampanye adalah serangkaian kegiatan komunikasi yang bertujuan untuk menyebarluaskan informasi dan memengaruhi sikap, pemahaman, atau perilaku masyarakat terhadap suatu isu tertentu.¹⁹ Kampanye dalam penelitian ini mengacu pada upaya sistematis dalam menyampaikan pesan anti-perjudian online melalui Tiktok, dengan menggunakan konten visual, teks, dan interaksi digital untuk meningkatkan kesadaran publik dan mendorong perubahan sikap terhadap perjudian online.

2. #stopjudionline

Judi online adalah aktivitas taruhan atau permainan berbasis internet yang melibatkan uang nyata, di mana pemain bertaruh pada hasil tertentu dengan harapan memperoleh keuntungan finansial.²⁰ Sedangkan #stopjudionline merupakan sebuah tagar (*hashtag*) yang digunakan dalam kampanye digital untuk menentang dan meningkatkan kesadaran tentang bahaya perjudian online. Tanda # atau orang-orang menyebutnya *hashtag* merupakan sarana penanda dan pengelompok konten dalam dunia sosial media.²¹ #stopjudionline dalam penelitian ini merujuk pada gerakan sosial di TikTok yang berfokus pada penyebaran informasi dan ajakan kepada masyarakat untuk menolak praktik perjudian online, serta bagaimana kampanye ini membentuk opini publik dalam ruang digital.

¹⁹Aryo Nugroho, *Fenomena Mahadata Interaksi Kampanye Di Media Sosian Indonesia* (Scopindo Media Pustaka, 2023), 30.

²⁰Ahmad Saifuddin, *Psikologi Siber: Memahami Interaksi Dan Perilaku Manusia Dalam Dunia Digital* (Kencana, 2023), 125.

²¹Agung, *The Fundamental Of Digital Marketing*, 42.

3. TikTok

TikTok adalah platform media sosial berbasis video pendek yang memungkinkan pengguna untuk membuat, mengedit, dan membagikan konten audiovisual secara kreatif melalui berbagai fitur seperti musik, teks, filter, serta efek visual.²² TikTok dalam penelitian ini adalah platform media sosial yang digunakan sebagai sarana penyebaran kampanye #stopjudionline. TikTok dioperasikan melalui konten video yang diunggah serta interaksi yang terjadi antar pengguna, khususnya pada kolom komentar, yang mencerminkan tanggapan, opini, dan bentuk komunikasi terhadap judi online.

4. Ruang Publik

Secara umum, ruang publik merupakan suatu ruang sosial yang memungkinkan masyarakat melakukan interaksi, komunikasi, dan pertukaran gagasan mengenai berbagai persoalan yang berkaitan dengan kepentingan bersama. Ruang publik tidak hanya dipahami sebagai tempat secara fisik, tetapi juga sebagai arena komunikasi yang memungkinkan setiap individu menyampaikan pendapat, berdiskusi, serta berpartisipasi dalam kehidupan sosial. Dalam perkembangannya, ruang publik juga dapat terbentuk melalui media digital yang memfasilitasi komunikasi dan partisipasi masyarakat tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu.²³

Menurut Jurgen Habermas, ruang publik merupakan ruang sosial yang memungkinkan setiap individu berpartisipasi dalam proses komunikasi untuk

²²Yepri Endika Mek Se Dan Rosyid Perwira Aji, *Pemasaran Media Sosial, Konsep, Platform Dan Implementasi* (Yepri Endika, 2025), 10.

²³Noorsyah Adi Noer Ridha dkk., *Masyarakat Digital Dan Kebebasan Berpendapat: Integrasi Perspektif Hukum, Etika, Dan Literasi Teknologi* (Penerbit Widina, 2025), 1.

membahas persoalan yang berkaitan dengan kepentingan bersama secara terbuka, rasional, dan bebas dari dominasi. Dalam ruang publik, masyarakat tidak hanya bertukar informasi, tetapi juga menyampaikan argumentasi, memberikan kritik, serta membentuk opini publik melalui proses komunikasi yang berorientasi pada tercapainya saling pengertian (*mutual understanding*).²⁴

Dalam penelitian ini, ruang publik diartikan sebagai ruang komunikasi digital yang terbentuk melalui kampanye #stopjudionline di TikTok, khususnya pada konten video, *caption*, penggunaan *hashtag*, serta interaksi pengguna dalam kolom komentar. Ruang publik dipahami sebagai arena yang memungkinkan masyarakat berpartisipasi dalam menyampaikan pendapat, berbagi pengalaman, memberikan tanggapan, serta mendiskusikan isu judi online secara terbuka. Analisis ruang publik dalam penelitian ini dibatasi pada empat indikator, yaitu keterbukaan akses, partisipasi publik, kesetaraan dalam komunikasi, dan kebebasan dari dominasi sebagaimana dikemukakan oleh Jurgen Habermas.

5. Tindakan Komunikatif

Secara umum, tindakan komunikatif merupakan bentuk tindakan sosial yang dilakukan melalui proses komunikasi dengan tujuan membangun pemahaman bersama antarpihak yang terlibat. Dalam tindakan ini, komunikasi tidak hanya digunakan untuk menyampaikan informasi atau memengaruhi orang lain, tetapi juga untuk bertukar gagasan, memberikan alasan, dan mencapai kesepakatan mengenai suatu persoalan melalui dialog yang terbuka.²⁵

²⁴Jurgen Habermas, *Ruang Publik: Sebuah Kajian Tentang Kategori Masyarakat Borjuis*, trans. oleh Yudi Santoso (Kreasi Wacana, 2007), 54-57.

²⁵Fita Fathurokhmah, *Wacana Kritis Klaim Kebenaran Isu Keagamaan Masa Krisis di Media Sosial* (Damera Press, 2023), 9.

Menurut Jurgen Habermas, tindakan komunikatif merupakan tindakan sosial yang berorientasi pada tercapainya saling pengertian (*mutual understanding*) melalui komunikasi yang rasional. Tindakan komunikatif menjadi landasan bagi terwujudnya ruang publik yang ideal karena setiap individu diberi kesempatan yang setara untuk menyampaikan argumentasi, menanggapi pendapat orang lain, serta menguji klaim-klaim yang disampaikan berdasarkan empat klaim validitas (*validity claims*), yaitu klaim kebenaran (*truth*), ketepatan normatif (*rightness*), kejujuran (*truthfulness*), dan keterpahaman (*comprehensibility*). Keempat klaim tersebut menjadi dasar agar komunikasi berlangsung secara rasional dan menghasilkan pemahaman bersama, bukan didasarkan pada dominasi, paksaan, atau kepentingan tertentu.²⁶

Dalam penelitian ini, tindakan komunikatif diartikan sebagai proses komunikasi yang berlangsung dalam kampanye #stopjudionline di TikTok, baik melalui penyampaian pesan oleh kreator maupun interaksi antarpengguna pada kolom komentar. Konsep ini digunakan untuk menganalisis bagaimana komunikasi dalam kampanye tersebut mengarah pada terbentuknya saling pengertian melalui penyampaian informasi yang dapat dipertanggungjawabkan, pertukaran pendapat, berbagi pengalaman, pemberian tanggapan, serta penyampaian argumentasi mengenai bahaya judi online. Analisis tindakan komunikatif dalam penelitian ini difokuskan pada bagaimana komunikasi yang terjadi mencerminkan orientasi

²⁶ F. Budi Hardiman, *Menuju Masyarakat Komunikatif: Ilmu, Masyarakat, Politik, dan Postmodernisme Menurut Jurgen Habermas* (Kanisius, 2009), 18.

terhadap tercapainya pemahaman bersama melalui pemenuhan klaim-klaim validitas sebagaimana dikemukakan oleh Jurgen Habermas.

F. Penelitian Terdahulu

Kajian mengenai kampanye anti judi online dan ruang publik digital telah banyak dilakukan dalam berbagai penelitian terdahulu. Beberapa penelitian relevan yang menjadi dasar dalam penelitian ini menyoroti efektivitas kampanye sosial, peran media digital dalam membangun kesadaran publik, serta bagaimana ruang publik digital dapat dimanfaatkan sebagai wadah diskusi.

Penelitian yang dilakukan oleh Hendra Lesmana, Hery Margono, dan Agus Widagdo (2025) misalnya, menitikberatkan pada efektivitas kampanye anti-judi online dengan pendekatan bibliometrik. Studi ini menunjukkan bahwa keberhasilan kampanye sangat bergantung pada relevansi pesan dan pemilihan saluran komunikasi. Selain itu, regulasi yang ketat terhadap iklan perjudian online juga berperan dalam mengendalikan penyebaran perjudian online. Temuan ini memperkuat argumentasi bahwa strategi komunikasi yang tepat dalam kampanye sosial dapat memengaruhi tingkat penerimaan dan partisipasi publik.²⁷

Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Fritz Hotman Syahmahita Damanik dan Gibran Muhammad (2025) meneliti peran strategis peserta didik

²⁷ Hendra Lesmana Dkk., “Analisis Relevansi Pesan, Saluran Komunikasi, Peraturan Pemerintah Dan Kesadaran Publik Dalam Kampanye Anti Judi Online Untuk Menurunkan Jumlah Pengguna Aplikasi Judi Online:: Bibliometrik,” *Indonesian Research Journal On Education* 5, No. 1 (2025): 2340–46.

dalam pencegahan judi online. Melalui metode kualitatif deskriptif, penelitian ini menunjukkan bahwa kampanye edukatif berbasis media sosial dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan kesadaran remaja terhadap bahaya judi online. Bahkan, kampanye digital yang dilakukan oleh siswa berhasil menjangkau ribuan audiens dalam waktu singkat. Hal ini menunjukkan bahwa media sosial memiliki potensi besar dalam menyebarluaskan informasi dan membangun pemahaman publik mengenai isu-isu sosial tertentu.²⁸

Sementara itu, penelitian Muhammad Herzan Pratama, Harissman, dan Muhammad Syukri Erwin (2024) berfokus pada penggunaan Motion Graphic sebagai media kampanye sosial dalam menyampaikan pesan edukasi tentang bahaya judi online. Dengan menerapkan strategi AIDMA (Attention, Interest, Desire, Memory, Action), penelitian ini membuktikan bahwa pendekatan visual dan audio yang menarik dapat meningkatkan efektivitas kampanye sosial, terutama dalam menjangkau kelompok usia muda. Temuan ini menunjukkan bahwa pemanfaatan elemen visual yang menarik dalam kampanye dapat menjadi faktor penting dalam keberhasilannya.²⁹

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Rr. Sri Rejeki Anggraeni Kartodinoto, Daru Purnomo, dan Alvianto Wahyudi Utomo (2024) mengkaji peran TikTok sebagai ruang publik digital dalam kontestasi Pilpres 2024. Dengan menggunakan teori ruang publik Habermas, penelitian ini menemukan bahwa

²⁸Fritz Hotman Syahmahita Damanik Dan Gibran Muhammad, "Peran Strategis Peserta Didik Sma Dalam Pembelajaran Holistik Untuk Pencegahan Judi Online Di Era Digital," *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 14, No. 1 Februari (2025): 155–66.

²⁹Muhammad Herzan Pratama Dan Muhammad Syukri Erwin, "Perancangan Motion Graphic Kampanye Sosial Sebagai Media Edukasi Tentang Bahaya Judi Online," *Menulis: Jurnal Penelitian Nusantara* 1, No. 2 (2025): 205–11.

media sosial, khususnya TikTok, menjadi arena diskusi politik yang mampu memengaruhi opini publik dan preferensi politik Generasi Z. Temuan ini memperlihatkan bahwa media sosial dapat menjadi alat yang kuat dalam membentuk wacana publik dan memengaruhi pandangan masyarakat terhadap isu-isu tertentu, termasuk kampanye sosial seperti #stopjudionline.³⁰

Penelitian lainnya oleh Yunita Simatupang (2024) membahas peran media sosial dalam dinamika politik menjelang pemilihan gubernur Sulawesi Tenggara. Dengan teori ruang publik Habermas, penelitian ini menemukan bahwa media sosial dapat meningkatkan partisipasi politik, namun juga menghadapi tantangan besar seperti penyebaran hoaks dan manipulasi informasi. Temuan ini menjadi relevan dalam memahami bagaimana ruang publik digital tidak hanya menyediakan wadah diskusi, tetapi juga rentan terhadap penyimpangan informasi.³¹

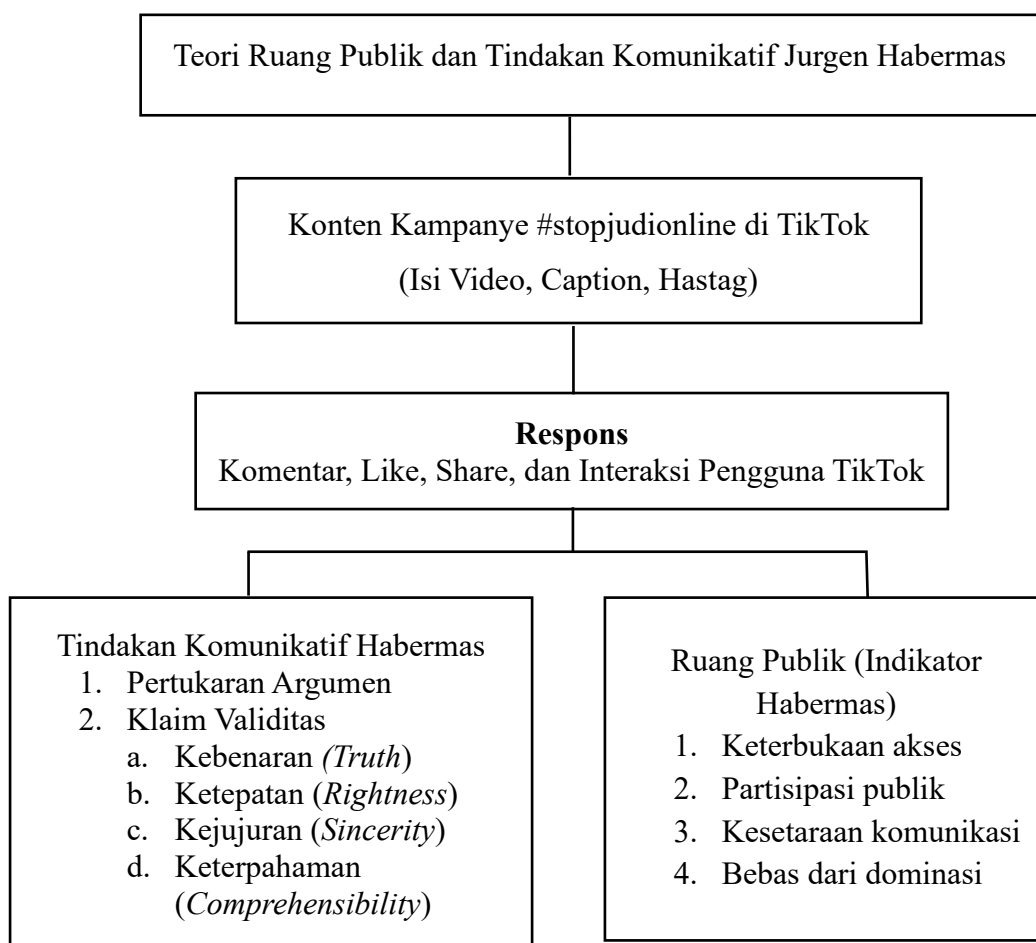
Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa kampanye sosial berbasis digital memiliki peran penting dalam membangun kesadaran publik mengenai berbagai isu sosial, termasuk perjudian online. Namun, belum ada penelitian yang secara spesifik menganalisis bagaimana kampanye #stopjudionline di TikTok berfungsi sebagai ruang publik digital dalam perspektif Habermas. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengisi kesenjangan penelitian dengan mengeksplorasi dinamika diskusi yang terjadi dalam kampanye digital ini, serta bagaimana elemen

³⁰Sri Rejeki Anggraeni Kartodinoto Dkk., “Analisis Tiktok Sebagai Ruang Publik Terhadap Respon Generasi-Z Dalam Kontestasi Pilpres 2024 (Studi Pada Generasi-Z Di Kota Salatiga),” *Jurnal Niara* 17, No. 1 (2024): 20–29.

³¹Yunita Simatupang, “Dinamika Politik Dan Pilkada Di Kota Kendari: Analisis Pengaruh Media Sosial Dalam Kampanye Politik Lokal,” *Journal Publicuho* 7, No. 1 (2024): 439–47.

ruang publik dan tindakan komunikatif ideal menurut Habermas dapat terlihat dalam interaksi pengguna di TikTok.

G. Kerangka Teori



Dalam penelitian ini, kerangka teori disusun berdasarkan pemikiran Jurgen Habermas, khususnya teori ruang publik dan tindakan komunikatif. Teori ini digunakan untuk memahami bagaimana kampanye #stopjudionline di TikTok berfungsi sebagai ruang komunikasi publik dalam era digital.

Penelitian ini diawali dari fenomena maraknya judi online yang mendorong munculnya kampanye digital #stopjudionline di TikTok. Kampanye tersebut diwujudkan dalam bentuk konten berupa video, caption, dan penggunaan hashtag yang berfungsi sebagai stimulus komunikasi. Konten ini kemudian memicu respons dari pengguna, seperti komentar, like, dan bentuk interaksi lainnya.

Dalam perspektif Habermas, interaksi tersebut tidak hanya dipahami sebagai respons biasa, tetapi sebagai bagian dari proses tindakan komunikatif, yaitu komunikasi yang berorientasi pada tercapainya saling pengertian. Proses ini ditandai dengan adanya pertukaran argumen, diskusi, serta munculnya klaim validitas, seperti kebenaran informasi, ketepatan norma, kejujuran, dan keterpahaman dalam komunikasi.³²

Melalui interaksi tersebut, TikTok dapat dipahami sebagai ruang publik digital, yaitu ruang di mana masyarakat dapat berpartisipasi dalam diskursus mengenai isu sosial, dalam hal ini judi online. Namun, tidak semua komunikasi yang terjadi bersifat ideal. Oleh karena itu, penelitian ini juga menganalisis bentuk komunikasi yang muncul, baik yang bersifat rasional (argumentatif dan diskursif) maupun non-rasional (emosional, provokatif, atau manipulatif).³³

Selanjutnya, kualitas ruang publik dalam kampanye ini dianalisis berdasarkan indikator ruang publik Habermas, yaitu keterbukaan akses, partisipasi publik, kesetaraan dalam komunikasi, serta kebebasan dari dominasi. Analisis ini

³² Hardiman, *Menuju Masyarakat Komunikatif: Ilmu, Masyarakat, Politik, dan Postmodernisme Menurut Jurgen Habermas*, 18.

³³ Andi Subhan Amir dkk., *Peran Media Sosial Dalam Pembentukan Opini Publik*, 30.

bertujuan untuk melihat sejauh mana kampanye #stopjudionline di TikTok dapat memenuhi karakteristik ruang publik yang ideal.³⁴

Dengan demikian, kerangka teori ini digunakan untuk menghubungkan antara fenomena kampanye digital, interaksi pengguna, serta konsep ruang publik dan tindakan komunikatif, sehingga dapat menjelaskan bagaimana opini publik terbentuk melalui komunikasi di media sosial.

H. Metode penelitian

1. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif-analitis. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk memahami secara mendalam fenomena sosial yang terjadi dalam kampanye #stopjudionline di media sosial TikTok, khususnya terkait interaksi komunikasi yang terjadi antar pengguna.

Pendekatan deskriptif digunakan untuk menggambarkan bentuk kampanye, isi pesan, serta pola interaksi yang muncul dalam ruang digital. Sementara itu, pendekatan analitis digunakan untuk menafsirkan fenomena tersebut menggunakan teori ruang publik dan tindakan komunikatif Jorgen Habermas sehingga penelitian tidak hanya mendeskripsikan data, tetapi juga memberikan interpretasi terhadap fenomena yang diteliti.

2. Subjek dan Objek Penelitian

³⁴ Habermas, *Ruang Publik: Sebuah Kajian Tentang Kategori Masyarakat Borjuis*, 54–57.

a. Subjek penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah akun-akun TikTok yang menjadi sumber data utama dalam analisis kampanye #stopjudionline. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive, yaitu berdasarkan relevansi konten terhadap fokus penelitian, penggunaan tagar #stopjudionline, serta adanya interaksi pengguna dalam kolom komentar.

Subjek penelitian terdiri atas akun-akun TikTok yang mengunggah konten kampanye mengenai bahaya judi online dan menunjukkan adanya respons maupun partisipasi pengguna dalam ruang komentar. Berdasarkan kriteria tersebut, akun yang dianalisis dalam penelitian ini meliputi @Bangkittanpajudi, @Bolone_Masgibran, @Sawfyandricani, dan @Nodepo12.

Keempat akun tersebut dipilih karena memuat bentuk kampanye yang beragam, seperti penyampaian pesan edukatif, ajakan sosial, kritik terhadap praktik judi online, serta menunjukkan adanya interaksi komunikasi yang relevan untuk dianalisis menggunakan perspektif ruang publik dan tindakan komunikatif Jurgen Habermas.

b. Objek penelitian

Objek penelitian ini adalah kampanye #stopjudionline di TikTok yang meliputi bentuk konten kampanye, isi pesan yang disampaikan, serta interaksi komunikasi yang terbentuk dalam kolom komentar. Objek tersebut dianalisis menggunakan perspektif teori ruang publik dan tindakan komunikatif Jurgen Habermas.

3. Data dan Sumber data

a. Data primer

Data primer dalam penelitian ini diperoleh secara langsung dari platform TikTok melalui penelusuran konten yang menggunakan tagar #stopjudionline. Tagar tersebut memuat ribuan unggahan yang berisi berbagai bentuk kampanye terkait bahaya judi online, seperti video edukasi, ajakan sosial, kritik terhadap praktik perjudian daring, serta respons pengguna dalam kolom komentar.

Dari keseluruhan unggahan tersebut, peneliti tidak menganalisis seluruh konten yang tersedia, melainkan melakukan pemilihan data secara purposive sesuai dengan fokus penelitian. Berdasarkan proses tersebut, dipilih empat konten yang dianggap paling relevan karena memuat pesan kampanye #stopjudionline serta menunjukkan adanya interaksi komunikasi dalam kolom komentar. Data yang dianalisis meliputi video, caption, narasi pesan, komentar pengguna, serta interaksi komunikasi yang digunakan untuk melihat bentuk kampanye dan dinamika komunikasi publik dalam perspektif ruang publik dan tindakan komunikatif Jürgen Habermas.

b. Data sekunder

Data sekunder diperoleh dari dokumen pendukung seperti berita daring, laporan resmi lembaga pemerintah, artikel ilmiah, jurnal, buku, dan berbagai literatur yang relevan dengan kajian ruang publik, tindakan komunikatif, media sosial, dan fenomena judi online.

c. Sumber data

Sumber data penelitian meliputi:

- 1) Platform TikTok, khususnya konten yang menggunakan tagar #stopjudionline dari akun yang menjadi sumber analisis penelitian.
 - 2) Dokumen dan artikel dari media massa daring yang memuat informasi mengenai perkembangan judi online dan kampanye sosial terkait.
 - 3) Literatur ilmiah yang membahas teori ruang publik dan tindakan komunikatif Jurgen Habermas serta kajian komunikasi digital.
 - 4) Laporan lembaga resmi seperti PPATK dan Kementerian Komunikasi dan Digital yang memuat data terkait perkembangan judi online di Indonesia.
4. Teknik Pengumpulan data

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa teknik berikut:

a. Pengamatan digital

Pengumpulan data dilakukan melalui metode pengamatan digital terhadap konten TikTok yang menggunakan tagar #stopjudionline. Peneliti menelusuri berbagai unggahan yang terdapat dalam tagar tersebut untuk memperoleh gambaran mengenai bentuk kampanye, isi pesan yang disampaikan, serta interaksi komunikasi yang terjadi dalam kolom komentar.

Dari keseluruhan unggahan yang ditemukan, peneliti melakukan pemilihan data secara purposive sesuai dengan fokus penelitian. Data yang diamati dibatasi pada empat konten yang dianggap relevan karena memuat pesan kampanye #stopjudionline serta menunjukkan adanya partisipasi dan interaksi pengguna dalam ruang komentar.

Selama proses pengamatan, peneliti melakukan pencatatan dan pengumpulan bukti digital berupa tangkapan layar, dokumentasi konten, serta catatan interaksi pengguna untuk mendukung proses analisis data.

b. Dokumentasi

Teknik dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan dan menyimpan berbagai bentuk data berupa tangkapan layar, arsip konten video, caption, serta komentar pengguna yang relevan dengan fokus penelitian. Dokumentasi bertujuan menjaga keaslian data dan memudahkan proses interpretasi.

c. Studi kepustakaan

Penelitian ini juga menggunakan studi kepustakaan melalui penelaahan buku, jurnal, artikel ilmiah, dan referensi lain yang berkaitan dengan teori ruang publik, tindakan komunikatif, media sosial, serta fenomena judi online. Kajian pustaka dilakukan untuk memperkuat landasan teoritis dan mendukung interpretasi terhadap data penelitian.

5. Teknik pengolahan dan analisis data

Teknik pengolahan dan analisis data dalam penelitian ini menggunakan model analisis data kualitatif Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Analisis dilakukan secara interpretatif dengan menggunakan teori ruang publik dan tindakan komunikatif Jurgen Habermas sebagai kerangka analisis untuk memahami fenomena kampanye #stopjudionline di TikTok.

a. Reduksi data

Data yang diperoleh dari hasil pengamatan digital, dokumentasi, dan studi kepustakaan diseleksi, diklasifikasikan, serta difokuskan berdasarkan relevansinya dengan tujuan penelitian. Proses reduksi dilakukan dengan menyeleksi unggahan yang menggunakan tagar #stopjudionline hingga diperoleh data yang paling sesuai dengan fokus penelitian. Reduksi data diarahkan pada konten yang menunjukkan bentuk kampanye, partisipasi publik, dan interaksi komunikasi dalam ruang komentar.

b. Penyajian data

Data yang telah direduksi disajikan dalam bentuk uraian deskriptif dan tabel tematik untuk menggambarkan bentuk konten kampanye, isi pesan, pola komentar, serta dinamika interaksi yang terjadi dalam kampanye #stopjudionline. Penyajian data dilakukan untuk mempermudah proses interpretasi dan analisis berdasarkan perspektif teori yang digunakan.

c. Penarikan kesimpulan

Kesimpulan ditarik berdasarkan hasil interpretasi data menggunakan indikator ruang publik menurut Jurgen Habermas yang meliputi keterbukaan akses, partisipasi publik, kesetaraan komunikasi, dan kebebasan menyampaikan pendapat. Selain itu, analisis juga dilakukan untuk melihat bagaimana proses komunikasi berlangsung melalui penyampaian pendapat, respons antar pengguna, pertukaran pengalaman, serta kecenderungan terbentuknya pemahaman dalam interaksi yang terjadi pada kolom komentar.

I. Sistematika Penulisan

BAB I Pendahuluan, bab ini berisi penjelasan awal mengenai latar belakang masalah yang melandasi pentingnya penelitian dilakukan, rumusan masalah, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, definisi operasional, penelitian terdahulu, kerangka teori, metode penelitian, serta sistematika penulisan sebagai gambaran umum isi penelitian.

BAB II Teori Ruang Publik dan Tindakan Komunikatif Jurgen Habermas, bab ini membahas teori-teori yang digunakan dalam penelitian, khususnya teori ruang publik dan tindakan komunikatif Jurgen Habermas. Selain itu, bab ini juga memuat pembahasan mengenai pengertian ruang publik, tindakan komunikatif, biografi Jurgen Habermas, serta pemikiran-pemikirannya yang berkaitan dengan komunikasi publik dan media sosial sebagai ruang publik digital.

BAB III Kampanye #stopjudionline di TikTok, bab ini memuat gambaran umum mengenai TikTok sebagai media kampanye sosial, fenomena kampanye #stopjudionline di TikTok, bentuk konten kampanye yang digunakan dalam penelitian, serta respons dan interaksi pengguna TikTok terhadap konten kampanye anti judi online.

BAB IV Analisis Jurgen Habermas terhadap Kampanye #stopjudionline di TikTok, bab ini merupakan bagian inti penelitian yang berisi analisis data menggunakan teori ruang publik dan tindakan komunikatif Jurgen Habermas. Pembahasan dalam bab ini meliputi ruang publik dalam kampanye #stopjudionline di TikTok, unsur tindakan komunikatif dalam konten kampanye, serta interaksi komunikatif pengguna TikTok dalam kolom komentar.

BAB V Penutup, bab ini berisi kesimpulan dan rekomendasi dari hasil penelitian yang telah dilakukan. Kesimpulan memuat jawaban dari rumusan masalah berdasarkan hasil analisis penelitian, sedangkan rekomendasi berisi saran bagi pengguna media sosial, kreator konten, dan peneliti selanjutnya.