



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 5 Nomor 1 Tahun 2025 Page 7022-7034

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Peran Public Relations dalam Komunikasi Krisis Judi Online di Kementerian Komunikasi dan Digital

Risca Amilya^{1✉}, Dieki Ferosa Betas², Varda Lu'lu Suci Mudzakkir³, Tria Patrianti⁴

Universitas Muhammadiyah Jakarta

Email: risca23amilya@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Kasus yang melibatkan Kementerian Komunikasi dan Digital dalam skandal judi online menjadi perhatian publik dan diliput oleh media. Kasus ini menunjukkan masalah integritas di antara lembaga pemerintah. Kasus judi online yang melibatkan pegawai Kementerian Komunikasi dan Digital (Kemkomdigi) terungkap pada tanggal 4 November 2024. Polda Metro Jaya mengumumkan penangkapan lima tersangka baru, sehingga total tersangka dalam kasus ini menjadi 16 orang, termasuk 12 pegawai dari Komdigi dan 4 tersangka lainnya merupakan pihak swasta. Berdasarkan analisis media sosial dari bulan Oktober-November 2024, terjadi peningkatan signifikan dalam *sentiment negative public* terhadap Kemkomdigi. Penelitian ini bertujuan untuk membangun kepercayaan publik dengan strategi manajemen krisis kehumasan Kemkomdigi dalam menangani kasus pegawai yang terlibat kasus judi online, serta menganalisis dampaknya terhadap kepercayaan publik dan reputasi Institusi. Melalui jenis penelitian metode kualitatif deskriptif, penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data, wawancara, penelusuran dokumen penulis, media monitoring, observasi di lapangan. Pemberitaan pegawai Kemkomdigi terlibat kasus judi online menyebabkan krisis reputasi Institusi dan hasil wawancara dari salah satu ahli konsultan *Public Relations*. Hasil dan pembahasan pada penelitian ini membahas tentang strategi yang dilakukan oleh *Public Relations* Kemkomdigi dalam menangani manajemen krisis dan penurunan reputasi dengan menunjukkan ketegasan dalam penanganan kasus, mengevaluasi dan perbaikan sistem, serta melakukan kerja sama dengan aparat kepolisian.

Kata Kunci: *Komunikasi Krisis, Publik Relations, Judi Online, Kemkomdigi*

Abstract

The case involving the Ministry of Communications and Digital in the online gambling scandal came to public attention and was covered by the media. This case shows integrity issues among government agencies. The online gambling case involving employees of the Ministry of Communications and Digital (Kemkomdigi) came to light on November 4, 2024. Polda Metro Jaya announced the arrest of five new suspects, bringing the total number of suspects in this case to 16 people, including 12 employees from Komdigi and 4 other suspects who are private parties. Based on social media analysis from October-November 2024, there was a significant increase in negative public sentiment towards Kemkomdigi. This research aims to build public trust with Kemkomdigi's public relations crisis management strategy in handling cases of employees involved in online gambling cases, as well as analyzing the impact on public trust and the Institution's reputation. Through this type of descriptive qualitative method research, this research uses data collection techniques, interviews, author document searches, media monitoring, field observations. The news that Kemkomdigi employees were involved in online gambling cases caused a reputation crisis for the Institution and the results of interviews from one of the expert Public Relations consultants . The results and discussion in this study discuss the strategies carried out by Kemkomdigi Public Relations in handling crisis management and reputation decline by showing firmness in handling cases, evaluating and improving systems, and collaborating with police officers.

Keyword: *Crisis Communication, Public Relations, Online Gambling, Kemkomdigi*

PENDAHULUAN

Pemerintahan Presiden Prabowo Subianto—Wakil Presiden Gibran Rakabuming baru-baru ini mengubah nama Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) menjadi Kementerian Komunikasi dan Digital (Kemkomdigi). Perubahan nama instansi tersebut karena transformasi digital dan kemajuan teknologi yang semakin pesat. Dalam menghadapi era digitalisasi dan Industri 4.0. Perubahan ini menunjukkan peningkatan perhatian pemerintah pada sektor digital.

Dengan mengubah namanya menjadi Kemkomdigi, kementerian diharapkan dapat menyesuaikan operasi dan programnya untuk mendukung perkembangan sektor digital, yang mencakup infrastruktur, keamanan siber, serta keterampilan dan literasi digital masyarakat. Dianggap penting untuk menekankan digitalisasi ini untuk mempercepat pertumbuhan ekonomi digital Indonesia dan meningkatkan daya saing nasional.

Meutya Hafid menjelaskan bahwa perubahan nama Kemenkominfo menjadi Kemkomdigi adalah upaya menjawab tantangan zaman. "Saya akan ulangi lagi bahwa nama kementeriannya berubah untuk menjawab tantangan zaman jadi memang juga sudah menjadi fokus sesuai astacita bapak Presiden Prabowo, kita juga akan

menitikberatkan pada digital jadi nama Komunikasi dan Informatika jadi diubah jadi Komunikasi dan Digital," katanya (Intan Rakhmayanti 2024).

Dalam era digital saat ini, komunikasi industri yang berbasis IT telah menjadi salah satu sektor yang paling dinamis dan berkembang pesat. Perusahaan-perusahaan di bidang ini bersaing ketat untuk merebut perhatian dan kepercayaan publik melalui berbagai platform digital. Namun, ketika sebuah perusahaan komdigi terlibat dalam skandal yang mencoreng reputasinya, seperti kasus judi online, dampaknya dapat sangat signifikan bagi citra dan keberlangsungan usaha mereka.

(Kusumaningsih and Suhardi 2023) menjelaskan selama ribuan tahun, judi telah menjadi masalah peradaban manusia. Di Indonesia, perjudian selalu menjadi masalah. Mulai dari toto gelap, juga dikenal sebagai togel, hingga sekarang, judi online semakin populer. Judi adalah kebiasaan buruk yang telah ada sejak lama. Kini *judi slot online* menjadi popularitas membuat dampak negatif yang menimbulkan kekhawatiran. (Auer and Griffiths 2023) penelitian telah menunjukkan bahwa ada hubungan erat antara karakteristik struktural dari permainan judi online dan perilaku berjudi yang bermasalah. Judi menjadi cara instan bagi sebagian orang untuk menjadi kaya. Di sana, mereka mencoba mengadu nasib.

Fenomena judi online di Indonesia telah menjadi perhatian serius dalam beberapa tahun terakhir, terutama dengan meningkatnya jumlah pemain dan perputaran uang yang mencapai triliunan rupiah. Kementerian Komunikasi dan Digital (Kemkomdigi) tidak luput dari sorotan, setelah terungkap bahwa beberapa pegawainya terlibat dalam kasus judi online. Kepala Bidang Hubungan Masyarakat Polda Metro Jaya, Komisararis besar Polisi Ade Ary Syam Indradi menyatakan barang bukti itu berupa senjata api hingga uang tunai. "Dua unit senjata api, kemudian 215,5 gram logam mulia," kata Kepala Bidang Hubungan Masyarakat Polda Metro Jaya, Komisararis Besar Polisi Ade Ary Syam Indradi dalam keterangan resminya, Kamis, 7 November 2024 (Ananda Ridho Sulistya | Dede Leni Mardianti 2024).

Kasus ini tidak hanya mencerminkan masalah individu, tetapi juga menyoroti dampak sosial dan hukum yang lebih luas. Data terbaru menunjukkan bahwa pada tahun 2023, perputaran uang dari judi online mencapai sekitar 327 triliun rupiah, meningkat hampir 100% dari tahun sebelumnya. Sekitar 3,2 juta warga Indonesia terlibat dalam perjudian online, dengan mayoritas berasal dari kalangan menengah ke bawah. Hal ini menunjukkan bahwa judi online semakin diminati meskipun terdapat berbagai dampak negatif yang menyertainya (Pambudi 2024).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kualitatif deskriptif, memanfaatkan media massa untuk penelusuran data pemberitaan tentang terungkapnya beberapa pegawai Kementerian Komunikasi dan Digital (Kemkomdigi) yang terlibat dalam kasus judi online. Sehingga berdampak pada reputasi dan kepercayaan publik terhadap Kementerian Komunikasi dan Digital. Metode kualitatif dipilih agar dapat menjabarkan secara menyeluruh data, dan fakta secara aktual yang ada pada tingkat individu, kelompok maupun masyarakat dan juga dapat memperdalam fenomena pada kasus yang diteliti. Menjabarkan fenomena yang terjadi, mendeskripsikan sudut pandang dari informan dan menemukan berbagai perspektif lain melalui pemberitaan dan studi pustaka yang dielaborasi secara deskriptif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dibuat karena belum adanya penelitian sejenis yang mengaitkan antara *cybercrime* dengan peran *Public Relations* untuk mengembalikan citra dan reputasi pemerintah di mata publik dengan manajemen krisis oleh karena itu penelitian ini sangat signifikan untuk di tulis. Penelitian ini mengangkat kasus keterlibatan pegawai Kemkomdigi dalam judi online telah berdampak signifikan terhadap kepercayaan publik dan reputasi institusi. Dalam menangani krisis ini, *Public Relations* Kemkomdigi telah mengambil langkah-langkah strategis seperti bekerja sama dengan Polda Metro Jaya. Kasus keterlibatan pegawai Kementerian Komunikasi dan Digital (Kemkomdigi) dalam aktivitas judi online menjadi sorotan publik karena melibatkan penyalahgunaan wewenang dalam mengelola konten negatif. Beberapa pegawai diduga melindungi situs judi online dari pemblokiran demi keuntungan pribadi. Menteri Komunikasi dan Digital, Meutya Hafid, merespons kasus ini dengan menerbitkan instruksi ketat tentang pemberantasan judi online di kementerian dan menegaskan komitmen transparansi untuk menjaga kepercayaan publik terhadap pemerintah (Dicky Prasty 2024). Kasus keterkaitan Kementerian Digital dan Komunikasi (Kemkomdigi) dengan judi online menjadi isu krusial yang menimbulkan dampak besar terhadap kepercayaan publik dan kredibilitas pemerintah.

Dugaan keterlibatan dengan judi online tidak hanya bertentangan dengan fungsi dasar kementerian, tetapi juga berpotensi mengurangi kepercayaan masyarakat terhadap kebijakan-kebijakan yang dikeluarkan, termasuk regulasi tentang keamanan siber dan perlindungan data pribadi. Kejahatan siber saat ini menjadi ancaman serius yang mampu

merusak kepentingan individu bahkan negara. (Jubaidi and Fadilla 2020) Cybercrime merupakan suatu kegiatan kriminal yang menggunakan teknologi komputer berupa internet sebagai alat utama kejahatannya dan merupakan salah satu bentuk kegiatan kriminal yang melanggar hukum.

Kementerian ini, yang seharusnya bertanggung jawab dalam mengawasi dan mengatur teknologi digital serta komunikasi di masyarakat, dihadapkan pada sorotan negatif akibat dugaan keterlibatan dalam aktivitas ilegal. Kasus ini menimbulkan pertanyaan publik mengenai integritas kementerian, karena kementerian ini juga berperan dalam menerapkan regulasi digital, menjaga etika penggunaan internet, dan melindungi masyarakat dari konten negatif, termasuk perjudian online. Di era digital yang semakin maju, kementerian memiliki tanggung jawab besar dalam mempromosikan lingkungan digital yang aman, transparan, dan beretika.

Kasus ini memunculkan dampak yang membuat kementerian mendesak untuk mengambil langkah pemulihan citra melalui pendekatan transparan, serta mengatasi krisis kepercayaan yang timbul. Jika krisis ini tidak segera ditangani akan menimbulkan dampak yang dapat mengancam dan membahayakan keberlangsungan hidup perusahaan itu sendiri dan para pemangku kepentingan. Menghadapi kasus ini *Public Relations* Kemkomdigi wajib untuk selalu memiliki *planning* yang dibuat khusus untuk menghadapi ancaman krisis yang kini sedang dihadapi dan dituntut harus selalu sigap dan tepat dalam pengambilan keputusan dalam menangani krisis.

Oleh karena itu, penting untuk mengeksplorasi dan memahami lebih lanjut dinamika yang menyebabkan terjadinya fenomena ini serta mencari solusi yang dapat meningkatkan kepercayaan publik dan memperkuat institusi demokrasi. Pada dasarnya kepercayaan publik terhadap pemerintah semakin menurun karena dampak dari dominasi kepentingan politik yang sangat merugikan publik. Masyarakat merasa aspirasinya tidak diperhatikan, hal ini membuat masyarakat menjadi apatis sehingga menurunkan kualitas demokrasi secara keseluruhan. Ketidakpercayaan masyarakat terhadap pemerintah dapat menjadi pemicu utama berbagai gerakan protes dan ketidakstabilan politik, yang pada akhirnya menghambat pembangunan dan kesejahteraan masyarakat (Nassirudin and Amir 2024).

Hadirnya krisis yang dialami oleh pemerintah membuat reputasi dan citra di hadapan publik semakin menurun. Sebagai *Public Relations* dalam suatu pemerintahan memiliki strategi untuk membangun citra atau *image* perusahaan agar publik kembali percaya dengan pemerintah. Tindakan yang dilakukan seorang *Public Relations* akan

mencapai tujuan jika perusahaan mendapatkan dukungan dari publik internal maupun eksternal perusahaan, bahwa perusahaan mempunyai reputasi atau citra yang baik dari publik karena pada dasarnya perusahaan tanpa citra yang baik, perusahaan tidak akan mendapat dukungan dari khalayak/publik. *Public Relations* memiliki peran menjadi mediator antara pimpinan internal maupun eksternal. Tujuannya untuk menciptakan, memelihara dan meningkatkan citra yang baik kepada publik yang disesuaikan dengan kondisi publik dan cara memperbaiki citra tersebut. Citra baik sebuah perusahaan dapat muncul dari segi keseriusan perusahaan dalam memperlihatkan kepedulian perusahaan terhadap kelestarian lingkungan hidup masyarakat sekitar perusahaan (Yolanda et al. 2021). Citra perusahaan dianggap sebagai gambaran mental suatu organisasi (Rahmadani and Andriani 2021).

Menghadapi kasus perjudian online ini untuk menjaga integritas dan kredibilitas institusi Kemkomdigi mengambil langkah utama dengan menonaktifkan para pegawai yang terlibat. Menteri Kemkomdigi Meutya Hafid menginformasikan sebanyak 11 pegawai Kemkomdigi yang telah dinonaktifkan setelah pihak kepolisian melakukan penahanan atas dugaan pelanggaran. Namun, belum dipastikan jabatan 11 pegawai Kemkomdigi itu, yang jelas pegawai tersebut bukan Tingkat eselon I dan II. Menteri Kemkomdigi itu memastikan akan memberikan sanksi berat terhadap para pegawai yang terlibat kasus judi online. Menyikapi kasus judi online yang dihadapi Kemkomdigi, divisi kehumasan berperan sebagai *Public Relations* berkerja sama dengan Polda Metro Jaya untuk menangani kasus yang terjadi untuk mengelola komunikasi krisis, menjaga kepercayaan pemangku kepentingan, dan menunjukkan komitmen kementerian untuk mengatasi permasalahan tersebut secara terbuka dan bertanggung jawab dengan mengedepankan nilai-nilai transparansi, integritas, dan profesionalisme dalam komunikasi mereka. Kementerian Komunikasi dan Digital dapat berupaya memulihkan reputasi yang telah terpengaruh oleh skandal ini.

Pihak kepolisian turut mengusut kasus ini dengan menyelidiki sejumlah dugaan, Polda Metro Jaya mengungkapkan adanya *standard operating procedure* (SOP) yang memberikan kewenangan terhadap tersangka untuk memblokir situs judi online. Namun, kepolisian akan mengusut lebih dalam apakah ada faktor kesengajaan dalam pembuatan SOP baru tersebut. Selain menemukan SOP yang menyimpang, pihak kepolisian juga telah melakukan penggeledahan tempat salah satunya Gedung Kemkomdigi. Di waktu penggeledahan polisi menyita sejumlah barang bukti diantaranya emas hingga uang miliaran rupiah.

Adapun rincian uang senilai RP 73,7 miliar yang disita dalam bentuk rupiah, dolar Amerika Serikat (USD), dan dolar Singapura (SGD) tersebut dengan rincian uang rupiahnya sebesar Rp 35.792.110.000. Kemudian, 2.955.779 mata uang dolar Singapura senilai Rp 35.043.272.457. Kemudian, ada dolar USD 183.500 senilai Rp 2.888.106.500 miliar. Temuan uang dengan jumlah yang tidak terduga ini polisi telah mengajukan pemblokiran sebanyak 47 rekening milik tersangka. Kepolisian juga menyita sejumlah barang bukti lainnya diantaranya terdapat 215 gram logam mulia, 2 unit senjata api, 34 unit handphone, 23 unit laptop, 20 lukisan, 16 unit mobil, 16 unit monitor, 11 buah jam tangan mewah, 4 unit tablet, 4 unit bangunan, dan 1 unit motor. Barang bukti atau segala aset dalam perkara ini yang disita oleh polisi nantinya akan dikembalikan ke negara (Tim detikcom 2024).

Sampai saat ini polisi telah menemukan 18 tersangka atas kasus pembukaan akses judi online. 10 di antaranya pegawai Kemkomdigi, sedangkan 8 orang lainnya adalah warga sipil. Dalam konferensinya Kapolri Jenderal Listyo Sigit Prabowo menjelaskan bahwa dirinya memiliki komitmen untuk melakukan secara optimal pemberantasan judi online agar mengurangi korban-korban masyarakat yang terjerat kasus judi online.

Kasus ini memiliki dampak signifikan terhadap kepercayaan dan krisis komunikasi kepada publik. Masyarakat Indonesia menunjukkan sikap skeptis yang sudah ada sebelumnya terhadap lembaga pemerintahan. Indeks kepercayaan masyarakat terhadap institusi pemerintah relatif rendah, dan kasus ini berpotensi memperkuat persepsi negatif tersebut. Kerangka hukum untuk menangani kasus sudah jelas. Namun, implementasi penegakan hukum dipertanyakan. Rendahnya kepercayaan masyarakat terhadap sistem hukum Indonesia menjadi perhatian utama, yang dapat diindikasikan dari minimnya konsekuensi nyata bagi pelaku. Oleh karena itu tugas seorang *Public Relations* berfokus kepada kepentingan khalayak/publik, selalu memelihara komunikasi dengan baik dengan publik internal maupun eksternal, melakukan fungsi dan berfokus pada moral maupun tingkah laku yang baik hingga dapat memberikan citra positif perusahaan (Jaelani 2018).

Dalam konteks korporasi maupun pemerintahan, terdapat kelemahan struktural yaitu minimnya implementasi nilai-nilai organisasi, tidak adanya konsekuensi yang jelas, sistem kompensasi yang tidak seimbang dan ketiadaan mekanisme *reward* yang transparan. Kondisi ini berpotensi mendorong perilaku tidak etis, di mana pegawai yang jujur pun terjepit dalam sistem yang tidak mendukung integritas. Strategi komunikasi penanganan kasus yang bisa dilakukan yaitu, memberikan *update* berkala kepada publik, menggunakan berbagai kanal komunikasi (media massa, media sosial, akun resmi),

membangun transparansi untuk memulihkan kepercayaan dan menjelaskan proses investigasi dan tindak lanjut secara komprehensif.

Isu utama yang tidak terselesaikan yaitu keterlibatan Aparatur Sipil Negara (ASN) Kemkomidigi dalam kasus judi online dengan minimnya informasi berkelanjutan lalu hilangnya pemberitaan di berbagai platform media yang membuat spekulasi publik tentang kemungkinan manipulasi kasus. Ini bukan sekadar persoalan individu, melainkan mencerminkan kelemahan sistemik dalam tata kelola kelembagaan yang memerlukan transformasi menyeluruh. Menurut (SARASWATI1 and Afifi 2022) Krisis komunikasi memberikan kesempatan bagi perusahaan untuk memberikan klarifikasi dan penjelasan yang akurat terkait isu atau klaim yang kontroversial dengan menyampaikan informasi yang jelas dan faktual, perusahaan dapat memperbaiki pemahaman publik tentang situasi tersebut. Tindakan ini dapat meningkatkan kepercayaan konsumen dan pemangku kepentingan terhadap perusahaan. (Silviani, Pardede, and Sembiring 2020) strategi komunikasi krisis merupakan bagian penting dalam manajemen krisis untuk melakukan komunikasi intens dengan masyarakat dan menyaring informasi yang dibutuhkan.

Menangani kasus ini, sebagai tim *Public Relations* pemerintahan segera membentuk strategi berupa manajemen isu untuk menganalisis, mengidentifikasi, dan merespon isu isu yang dapat mempengaruhi reputasi pemerintah. Strategi manajemen isu yang dapat dilakukan berupa komunikasi proaktif, klarifikasi informasi, dan tindakan korektif. Selain itu dapat melibatkan media dengan mengadakan konferensi pers, rilis media, atau kampanye media sosial untuk menyampaikan pesan pemerintah kepada masyarakat. Strategi *Public Relations* yang dilakukan ini diharapkan mampu mengurangi atau meminimalisir isu yang tersebar di masyarakat dari dampak negatif reputasi terhadap pemerintah karena pada dasarnya masyarakat sudah skeptis dengan pemerintahan mulai dari korupsi material hingga korupsi non material yang dilakukan sudah menjadi pola perilaku para Aparatur Sipil Negara (ASN) yang menjadi budaya turun menurun. Selaras dengan hasil wawancara yang dilakukan bersama seorang ahli konsultan *Public Relations*, beliau mengatakan bahwa "Korupsi bukan tidak bisa dihilangkan melainkan sudah menjadi *behavior*. Korupsi itu tidak harus berupa uang jadi *behavior* korupsi bisa sesuatu yang berbentuk fisik atau tidak, berupa materi maupun non materi."

Lebih lanjut beliau mengatakan bahwa "Kementerian BUMN merupakan badan regulator yang berarti tahu atas regulasi pemerintahan itu sendiri seperti apa. Orang yang tahu regulasi tapi masi melakukan berarti tau celahnya dimana untuk bisa bersikap bebas."

Dapat disimpulkan bahwa seharusnya kasus ini dapat dihindari jika para staff pemerintahan mampu mengontrol atas perilaku yang dilakukan yang sudah menjadi budaya. Kasus yang terjadi ini dapat di basmi tuntas jika adanya komitmen yang di sepakati dan dijadikan budaya baru oleh pemerintah itu sendiri. Lebih lanjut beliau menjelaskan bahwa "Dapat di basmi tergantung keberanian pimpinan mungkin tidak membasmi tuntas tapi mengurangi karena jika tidak ada komitmen akan susah." Pernyataan tersebut dapat diambil kesimpulannya jika para pemimpin dapat menjalankan komitmen yang sudah dibuat maka mulai dari atasan hingga bawahan yang menjadi bagian anggota pemerintahan itu sendiri dapat mengurangi terjadinya kasus yang serupa. Namun, pada dasarnya karyawan pemerintahan memiliki Undang Undang yang berlaku dengan hanya menonaktifkan yang tidak berarti karyawan tersebut akan diberhentikan dari pemerintahan tersebut, hal ini tidak menghasilkan efek jera bagi tersangka yang sudah melakukan kejahatan yang merugikan negara.

Berdasarkan seminar nasional pengelolaan komunikasi krisis dan edukasi penanganan judi online di FISIP UMJ. Nursodik Gunarjo selaku Direktur Pengelolaan media, Direktur Jenderal Komunikasi dan Media Kementerian Komunikasi dan Digital memaparkan informasinya terkait judi online, bahwa fenomena yang terjadi seperti gunung es (iceberg) yang memerlukan perhatian khusus untuk terus diberantas. Dalam seminar tersebut beliau juga menjelaskan terdapatnya unsur "asikk" dalam judi online yang menjadikan adiktif yang mempengaruhi hormon dopamine dalam otak. Berdasarkan data riset yang dikumpulkan oleh Kemkomdigi terdapat usia kurang dari 10 tahun sudah kecanduan judi online hingga usia 51 tahun menduduki urutan tertinggi. Data yang sudah diketahui terdapat kurang dari 10 tahun sebanyak 80.000, 10-20 tahun sebanyak 440.000, 20-30 tahun sebanyak 520.000, 30-50 tahun sebanyak 1,5 jt dan usia lebih dari 51 tahun sebanyak 5,3 jt. Pada dasarnya para pemain judi online memiliki harapan untuk menang yang sebenarnya hanya beberapa persen dari jumlah uang yang ditanamkan atau bahkan tidak dapat menang kecuali bandar judi online tersebut karena judi online sudah ditentukan berdasarkan algoritma.

Berdasarkan seminar tersebut Kementerian Komunikasi dan Digital memiliki data penanganan konten perjudian periode 2017 - 4 Desember 2024 memiliki total 5.351.093 akun yang sudah di berantas di media sosial diantaranya, melalui Situs+IP terdapat 4.618.475 akun, Meta sebanyak 551.261, file sharing sebanyak 131.930, Google/YouTube sebanyak 29.359, X sebanyak 18.654, Telegram sebanyak 1.175, TikTok sebanyak 189, Snack Video 26 akun, App Store 14 akun, Line 7 akun, dan Hello-App hanya 3 akun.

Terdapat beberapa hal yang membuat Masyarakat terjebak dalam permainan judi online ini disebutkan dalam seminar nasional tersebut bahwa terdapat 4 pintu masuk. Pertama, terpaan informasi judi online ajakan dari kolega atau keluarga terdekat. Kedua, mulai browsing website judi atau seseorang secara tidak sengaja membuka sebuah situs tersebut kemudian mendaftarkan akun, seseorang tersebut sudah terdaftar menjadi pemain judi online. Ketiga, terjebak algoritma iklan dari media sosial, jika seseorang tersebut sudah sekali membuka situs tersebut maka algoritma akan terbaca sebagai pengguna. Keempat, ditawarkan admin online untuk mencoba sebuah "game", hal ini dapat menjadi jebakan bagi seseorang karena pada awalnya hanya mengira untuk "top up game" namun, seseorang tersebut terjebak dalam permainan judi online.

Tidak semua orang berencana untuk melakukan judi online namun terdapat beberapa orang yang sengaja mendaftarkan dirinya untuk bermain karena hanya ingin tahu semata. Selaras dengan perkataan Nursodik Gunarjo selaku Direktur Pengelolaan Media dalam seminar tersebut beliau mengatakan bahwa "seperti orang sakaw, kalau tidak bermain judi online pada hari itu maka akan ada satu hal tidak lengkap di otak kita", beliau juga menjelaskan beberapa fase terjerat dalam permainan judi online. Fase-fase tersebut diantaranya, seseorang akan mencoba daftar akun judi online kemudian mulai bermain judi online tersebut hingga akhirnya menjadi pemain sungguhan sehingga terbentuk hormon dopamine yang terdapat di otak seseorang tersebut adiktif terhadap judi online.

Adapun narasumber kedua dari seminar nasional yaitu Brigjen Pol. Gatot Repli Handoko, S.I.K selaku Karo Multimedia Divhumas Polri memaparkan informasi nya terkait strategi humas Polri dalam mengelola komunikasi krisis dan edukasi penanganan judi online. Dalam perkembangan era digital media social dijadikan sebagai control social. Di Indonesia jumlah penduduk mencapai 212,9 juta (77% dari populasi di Indonesia) yang pegang gadget dan menggunakan internet. Post Truth Era adalah era dimana fakta-fakta tidak lagi menjadi dasar utama dalam membentuk pandangan dan sikap seseorang. Di era post-truth, opini dan perasaan individu sering kali dianggap lebih penting daripada fakta yang sebenarnya.

Perjudian merupakan hal yang dilarang di Indonesia, walaupun terdapat berbeda dari sisi aksesibilitas akan tetapi keduanya memiliki persamaan yaitu bersifat adiktif dan memiliki resiko yang signifikan. Lebih lanjut Pak Gatot Repli Handoko menjelaskan bahwa modus operandi judi online itu bisa melalui situs web dan aplikasi judi illegal, penyamaran sebagai platform legal, penipuan pembayaran dan penarikan dengan cara pembayaran

yang tertunda, pemotong yang tidak jelas dan penarikan diblokir. Bahaya dari judi online ini adalah selama orang-orang itu mengerti tentang teknologi gadget, maka dari itu gadget yang saat ini kita pakai bukanlah canggih melainkan di bodohi, karena algoritma kita kemana pun akan tetap terdeteksi.

Pemerintah Indonesia, melalui Kominfo dan POLRI, secara aktif terlibat dalam menangani masalah ini. Upaya-upaya yang dilakukan antara lain dengan menutup situs web, berkolaborasi dengan organisasi internasional seperti Interpol, dan memperkuat kerja sama antara pemerintah dengan pemerintah (G2G) dan polisi dengan polisi (G2P). Namun, tantangan tetap ada, terutama terkait server yang berlokasi di luar Indonesia di mana perjudian online mungkin legal. Kerumitan dalam menutup ISP karena adanya konten yang sah di platform yang sama juga disoroti.

SIMPULAN

Penelitian ini mengangkat kasus keterlibatan pegawai Kementerian Komunikasi dan Digital dalam kasus judi online yang telah berdampak signifikan terhadap manajemen krisis masyarakat dan menurunkan reputasi institusi. Dalam menangani krisis ini, *Public Relations* Kementerian Komunikasi dan Digital telah mengambil langkah-langkah strategis seperti bekerja sama dengan Polda Metro Jaya, menunjukkan ketegasan dengan menonaktifkan 11 pegawai yang terlibat, menyiapkan *holding statement* untuk memonitor pemberitaan media dan sentiment publik, serta memberikan klarifikasi dan penjelasan yang akurat terkait isu sesuai dengan fakta untuk komunikasi yang transparan. Strategi *Public Relations* yang dilakukan ini diharapkan mampu mengurangi atau meminimalisir isu yang tersebar di masyarakat dari dampak negatif reputasi terhadap. Pemerintah Indonesia, melalui Kominfo dan POLRI, secara aktif terlibat dalam menangani masalah ini. Upaya-upaya yang dilakukan antara lain dengan menutup situs web, berkolaborasi dengan organisasi internasional seperti Interpol, dan memperkuat kerja sama antara pemerintah dengan pemerintah (G2G) dan polisi dengan polisi (G2P). Menteri Komunikasi dan Digital, Meutya Hafid, juga menunjukkan komitmen tegas dengan menerbitkan instruksi ketat tentang pemberantasan judi online dan menegaskan pentingnya transparansi dengan melibatkan media mengadakan konferensi pers, rilis media, atau kampanye media sosial untuk memulihkan kepercayaan publik terhadap institusi, serta melakukan komunikasi eksternal melalui pernyataan resmi tentang langkah-langkah pencegahan yang akan diambil untuk mencegah kejadian serupa terulang di masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

- ananda Ridho Sulistya | Dede Leni Mardianti. 2024. "Polisi Sita Barang Bukti Kasus Judi Online Pegawai Komdigi, Senjata Api Hingga Uang Tunai Rp 73 Miliar." *tempo.co*. <https://www.tempo.co/hukum/polisi-sita-barang-bukti-kasus-judi-online-pegawai-komdigi-senjata-api-hingga-uang-tunai-rp-73-miliar-1166277> (November 10, 2024).
- Auer, Michael, and Mark D. Griffiths. 2023. "The Relationship between Structural Characteristics and Gambling Behaviour: An Online Gambling Player Tracking Study." *Journal of Gambling Studies* 39(1): 265–79. doi:10.1007/s10899-022-10115-9.
- Dicky Prastya. 2024. "Skandal PNS Komdigi Terlibat Judi Online, Menteri Meutya Hafid Pastikan Transparan Update Kasus." *suara.com*. <https://www.suara.com/tekno/2024/11/01/160700/skandal-pns-komdigi-terlibat-judi-online-menteri-meutya-hafid-pastikan-transparan-update-kasus> (November 1, 2024).
- Intan Rakhmayanti. 2024. "Kominfo Berubah Jadi Komdigi, Nezar Patria Blak-Blakan Maknanya." *CNBC Indonesia*. <https://www.cnbcindonesia.com/tech/20241021172851-37-581803/kominfo-berubah-jadi-komdigi-nezar-patria-blak-blakan-maknanya>.
- Jaelani, Evan. 2018. "Pengaruh Customer Relationship Management Terhadap Loyalitas Nasabah Bank 'X' Di Bandung." *Sumber* 327: 2019.
- Jubaidi, Muhamad, and Nurul Fadilla. 2020. "Pengaruh Fenomena Cyberbullying Sebagai Cyber-Crime Di Instagram Dan Dampak Negatifnya." *Shaut Al-Maktabah: Jurnal Perpustakaan, Arsip dan Dokumentasi* 12(2): 117–34. doi:10.37108/shaut.v12i2.327.
- Kusumaningsih, Rila, and Suhardi Suhardi. 2023. "Penanggulangan Pemberantasan Judi Online Di Masyarakat." *ADMA: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat* 4(1): 1–10.
- Nassirudin, Friko Huda, and Day Ramadhani Amir. 2024. "Perwakilan." : 563–71.
- Pambudi, Ridwan Luhur. 2024. "5 Dampak Judi Online Bagi Pelaku Dan Lingkungannya, Apa Saja?" *detikjogja*. <https://www.detik.com/jogja/berita/d-7501020/5-dampak-judi-online-bagi-pelaku-dan-lingkungannya-apa-saja>.
- Rahmadani, Fitri, and Susi Andriani. 2021. "Strategi Public Relations Dalam Membangun Citra Perusahaan Melalui Pameran Indonesia International Motor Show (IIMS)." *Jurnal Audience* 4(01): 38–59. doi:10.33633/ja.v4i01.4203.
- Saraswati1, Hesti Dwi, And Subhan Afifi. 2022. "Strategi Komunikasi Pemasaran Pariwisata Di Masa Pandemi Covid-19 (Tourism Marketing Communication Strategy in the Covid-19 Pandemic Period)." *CoverAge: Journal of Strategic Communication* 12(2): 138–55. doi:10.35814/coverage.v12i2.2743.

- Silviani, Irene, Inggrit Febriani Pardede, and David Cardona Sembiring. 2020. "Komunikasi Krisis Dalam New Normal." *Message: Jurnal Komunikasi* 9(1): 82–87. <https://jurnal.darmaagung.ac.id/index.php/messageilmukomunikasi/article/view/683>.
- Tim detikcom. 2024. "Tersangka, Awal Mula Kasus Buka Akses Judol Di Komdigi Hingga Terjerat 18." *detiknews*. <https://news.detik.com/berita/d-7632685/awal-mula-kasus-buka-akses-judol-di-komdigi-hingga-terjerat-18-tersangka/3> (November 11, 2024).
- Yolanda, Agnita, B Comm, D R A Nurismilida, M Hum, And Ruri Aditya Sari. 2021. *Peranan Hubungan Masyarakat Dalam Membangun Citra Perusahaan*. Cattleya Darmaya Fortuna.