

Analisis Media Propaganda Herman-Chomsky dalam Ekonomi Politik Media pada Judi *Online*

Ressa Uli Patrissia

Politeknik Negeri Polimedia
Jl. Srengseng Sawah Jakarta Selatan
rpatrissia@gmail.com

Submitted: 12 Mei 2024, Revised: 20 Juni 2024, Accepted: 28 Juni 2024

ABSTRACT

In recent decades, online gambling has experienced strong growth and spread due to the intrinsic characteristics that make it very attractive to players (accessibility, anonymity, variety of games). The fundamental concept of the knowledge economy is the attainment of prosperity, which involves a widespread enhancement in the accessibility of economic values. This is a direct consequence of individuals acquiring knowledge via the use of modern technologies. Contemporary policy writers argue that prosperity can only be achieved by increasing the availability of knowledge through enhanced education and training. They propose reorienting education systems globally to prioritize profit-driven outcomes, commodifying interpersonal communication, and ultimately codifying, commodifying, and exploiting the entirety of societal experience. This research seeks to examine the influence of online gambling and the control exerted by powerful political and economic elites in shaping media propaganda related to internet gambling. The study will use the viewpoint of Herman-Chomsky's theory of propaganda in the media to provide an engaging and relevant analysis. This study employs a critical paradigm, adopting a qualitative descriptive approach. The findings of this study indicate that the first filter from the perspective of media ownership demonstrates the advantages of targeting a particular audience, which are associated with financial gains and the presence of an organizational hierarchy. The second filter covers the sponsorship side that influences online gambling advertising. The third filter on the source side looks at the dependability of online gambling organizations, the natural influence of player desires, and the influence of advertising and narrative. The fourth filter, namely flak, covers how to discipline online gambling media. The fifth filter concerns ideological predominance, the role of the internet industry to manipulate users through user-generated content.

Keywords: *online gambling; gambling; political economy; Herman-Chomsky*

ABSTRAK

Dalam beberapa dekade terakhir, perjudian *online* telah mengalami pertumbuhan dan penyebaran yang kuat karena karakteristik intrinsik yang membuatnya sangat menarik bagi para pemain (aksesibilitas, anonimitas, variasi permainan). Premis dasar ekonomi pengetahuan adalah kemakmuran, peningkatan ketersediaan nilai-nilai ekonomi secara umum. Ini adalah dampak langsung dari orang-orang yang belajar dengan teknologi baru. Menurut para penulis kebijakan kontemporer, satu-satunya cara untuk mencapai kesejahteraan adalah dengan meningkatkan jumlah pengetahuan yang tersedia melalui lebih banyak pendidikan dan pelatihan; dengan melakukan reorientasi sistem pendidikan di seluruh negara menuju hasil yang berorientasi pada keuntungan; dengan mengkomodifikasi komunikasi antar manusia; dan, pada akhirnya, dengan mengkodifikasi, mengkomodifikasi, dan memanfaatkan keseluruhan pengalaman Masyarakat. Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap peranan perjudian *online* dan dominasi elit ekonomi politik dalam propaganda media hingga saat ini dalam diskursus yang menarik dan relevan dengan judi internet dari perspektif media propaganda Herman-Chomsky. Penelitian ini menggunakan paradigma kritis dengan perspektif deskriptif kualitatif. Hasil dari penelitian ini adalah filter pertama dari sisi kepemilikan media memperlihatkan adanya keuntungan yang ingin dicapai dengan menysasar audiens yang spesifik, berhubungan dengan peningkatan finansial, serta adanya hirarki organisasi. Filter kedua meliputi sisi sponsor yang mempengaruhi iklan judi *online*. Filter ketiga pada sisi sumber melihat ketergantungan organisasi judi *online*, pengaruh alami keinginan pemain, dan pengaruh iklan dan narasi. Filter keempat

yaitu flak mencakup bagaimana mendisiplinkan media judi online. Filter kelima menyangkut pada predominasi ideologi, peranan industri internet untuk memanipulasi para pengguna melalui *user-generated content*.

Kata kunci: judi daring; perjudian; ekonomi politik; Herman-Chomsky

LATAR BELAKANG

Cara manusia bertindak, di dalam, dan melalui lingkungannya sangat ditentukan oleh cara manusia menghargai lingkungan tersebut dan hubungan ekologis yang menghubungkannya. Upaya untuk memperlakukan rumusan nilai-nilai ekologis terdapat dalam masyarakat 'hiperkapitalis' Istilah hiperkapitalisme, sebagaimana diuraikan oleh Graham merujuk pada bentuk kapitalisme yang menghargai artefak budaya dan hampir seluruhnya bergantung pada industri budaya. Mengikuti gagasan Graham tentang hiperkapitalisme, penulis menempatkan ekonomi politik ekologi sebagai ekonomi politik bahasa, pemikiran, dan teknologi di dalamnya aspek paling intim dan mendasar dari kehidupan sosial manusia yaitu bentuk-bentuk pemikiran dan bahasa yang kemudian menjadi komoditas yang paling lazim (Luke, 2023).

Menurut data Jenderal Aplikasi Informatika Direktorat Kementerian Komunikasi dan Informatika, terdapat lebih dari 805.923 kasus penipuan online yang terdokumentasi dari 17 Juli 2023 hingga 30 Desember 2023. Dari 17 Juli hingga 31 Juli Sebanyak 30.013 contoh materi perjudian online masuk daftar hitam pada tahun 2023. Antara tanggal 1 Agustus dan 31 Agustus 2023, terjadi lonjakan jumlah materi ilegal, mencapai total kumulatif 55.846. Pada bulan September 2023, terjadi peningkatan signifikan pada materi terlarang, dengan total 96.371 konten yang dibatasi antara tanggal 1 September dan 30 September. Rentang waktu antara 1 Oktober dan 31 Oktober 2023 memiliki kejadian materi terlarang terbesar, dengan total 293.665 kejadian yang dilaporkan. (Biro Humas Kementerian Komunikasi dan Informatika, 2024).

Selain itu, total 160.503 materi perjudian online diblokir aksesnya mulai 1 November hingga 30 November, dan 168.895 item juga dibatasi mulai 1 Desember hingga 30 Desember. Kementerian Komunikasi dan Informatika telah memberlakukan pembatasan pada materi perjudian online, sehingga melarang akses ke jumlah kumulatif 596.348 situs web dan alamat IP. Selain itu, total 173.134 platform Meta, 29.257 akun platform berbagi file, 5.993 platform Google dan Youtube, 367 platform X, 170 platform Telegram, 15 platform TikTok, 8 platform App Store, dan 1 situs Snack Video telah dihentikan aksesnya. Menteri Komunikasi dan Informatika secara efektif menerapkan langkah-langkah untuk membatasi hampir 5.000 rekening bank dan rekening e-wallet yang diduga memfasilitasi operasi perjudian online, serta materi terkait lainnya. (Biro Humas Kementerian Komunikasi dan Informatika, 2024).

Banyaknya media yang digunakan untuk judi *online* tersebut mengembangkan satu bentuk propaganda media yang jelas terjadi. Judi *online* merupakan permainan digital yang dapat diakses melalui smartphone atau komputer dengan koneksi internet sehingga memungkinkan pemainnya melakukan aktivitas perjudian dari mana saja dan kapan saja. Pelaku/pemain seringkali ingin melakukan aktivitas ini untuk mengisi waktu luangnya dan mendapatkan keuntungan finansial secara cepat. Pelaku atau peserta perjudian *online*, melakukan kegiatan ini ketika mempunyai waktu senggang, dana yang cukup untuk

bertaruh, akses internet, dan memiliki ponsel pintar, komputer, atau perangkat lainnya. Para pendukung perjudian *online* berpendapat bahwa kondisi tersebut memungkinkan pelakunya melakukan aktivitas tersebut (Sahputra, Afifa, Salwa, Yudhistira, & Lingga, 2022).

Dalam ranah ekonomi politik hiperkapitalisme, mekanisme kontrol muncul tidak hanya dari otoritas resmi, namun juga dari pengaruh ekonomi. Chomsky berpendapat bahwa di negara-negara yang kekuasaannya dipegang oleh birokrasi negara, terdapat monopoli atas media. Dominasi ini biasanya diperkuat oleh organisasi sensor resmi, yang membuktikan bahwa media melayani kepentingan elit penguasa. Pernyataan Chomsky dapat dicermati bahwa dalam segitiga, kepentingan politik melibatkan kepentingan pemerintah, kepentingan umum, dan kepentingan masyarakat industri media. Praktik monopoli telah menguasai ketiga hal tersebut juga direspon oleh birokrasi negara yang masih mampu merugikan kepentingan publik, misalnya melalui beberapa penerapan peraturan.

Korelasi antara kapitalisme dan proliferasi hubungan komoditas telah menjadi titik fokus dalam ilmu ekonomi politik kritis sejak karya pertama Marx. Penekanan ini menjadi lebih kuat sepanjang periode neoliberal seiring dengan meningkatnya cakupan dan jangkauan komodifikasi secara signifikan. Ekspansi yang signifikan di pasar produk dan input, meningkatnya komersialisasi lahan, tenaga kerja, dan pengetahuan, serta terus bermunculannya komoditas-komoditas baru dan terkadang menimbulkan kekhawatiran – mulai dari organ tubuh hingga makanan organik, dan dari *credit default swaps* hingga emisi karbon – telah mendorong banyak hal investigasi akademis (Smessaert, Missemer, & Levrel, 2020).

Dalam penelitian – penelitian terdahulu disebutkan bahwa meskipun sebagian besar karya sastra yang mengkomodifikasi segala sesuatu tidak mendefinisikan ‘komoditas’ atau ‘komodifikasi’, ada dua pengertian utama mengenai ‘komoditas’ yang dapat diidentifikasi. Yang pertama memandang suatu barang dagangan sebagai sesuatu yang sedang atau dapat dijual (di pasar), yang kedua sebagai sesuatu yang diproduksi untuk dijual di pasar. Konsep ‘komodifikasi’ dalam komodifikasi segala sesuatu yang diperdebatkan dalam praktiknya bertumpu pada definisi pertama. Karena beberapa hal tidak dapat diproduksi oleh manusia, sulit untuk melihat bagaimana ‘segala sesuatu’ dapat menjadi komoditas dalam istilah definisi kedua (Hall, 2024).

Selanjutnya penelitian lainnya mengatakan perubahan sosial yang terjadi dalam lingkungan komunal mempunyai dampak yang signifikan terhadap struktur dan organisasi kehidupan masyarakat. Sebab, hal itu akan berdampak pada norma-norma masyarakat dalam interaksi sosial. Salah satu contohnya adalah perjudian internet. Awalnya, perjudian lebih banyak dilakukan di tempat umum sehingga menarik banyak orang. Namun, seiring berjalannya waktu, perjudian telah beralih ke dunia internet, difasilitasi oleh beberapa situs web dan aplikasi yang tersedia. Fenomena ini pada hakekatnya tidak mendatangkan rejeki menurut pemikiran orang yang bertanggung jawab, namun justru berdampak pada nilai-nilai material, hakiki, bahkan agama. Konsekuensi buruknya telah mengakibatkan penetapan hukum Islam, yang mengkategorikan perjudian seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, serta pembatasan pemerintah yang mengawasi undang-undang perjudian. Perjudian dilakukan sebagai sarana untuk memulihkan ketertiban dan stabilitas masyarakat yang bermoral baik,

dengan mencari dukungan finansial tanpa menggunakan cara-cara yang bertentangan dengan prinsip agama dan peraturan hukum (Fikriana & Irsyad, 2024).

Lebih lanjut pada penelitian di Finlandia, banyak yurisdiksi berjuang untuk mengekang perjudian di dalam negeri karena pendekatan yang sudah ada terhadap peraturan perjudian tidak lagi berlaku untuk perjudian online. Selain rezim perjudian monopolistik, pro dan kontra dari potensi rezim perizinan juga menjadi perhatian. Pada penelitian terdahulu di Finlandia ini menunjukkan bahwa perubahan peraturan perundang-undangan merupakan proses politik yang panjang; penurunan pangsa pasar perjudian *online* menandai dimulainya era baru dalam kebijakan perjudian Finlandia (Järvinen-Tassopoulos, Marionneau, & Egerer, 2024).

Penelitian selanjutnya bertujuan untuk mengetahui lebih jauh isu otonomi media lokal di Indonesia dengan menganalisis implementasi model propaganda Herman dan Chomsky dalam pemberitaan kontestasi pemilihan Gubernur Nusa Tenggara Timur (NTT) tahun 2018 oleh Harian Victory News. Hasil studi ini menunjukkan bahwa akses media yang tidak setara antar kelompok yang memiliki hak istimewa menyebabkan perbedaan tingkat akses terhadap sistem berita. Akses ini menghasilkan lima filter: 1.) Kepemilikan media: Hal ini mengacu pada kontrol dan kepemilikan media di NTT, dengan fokus pada bagaimana berita kemenangan, keterwakilan bangsa, dan kolaborasi antar elit lokal digambarkan. 2.) Pendapatan iklan untuk Victory News: Ini menyoroti bagaimana iklan berfungsi sebagai sumber pendapatan utama untuk Victory News. 3.) Elit sebagai penyedia berita terkemuka: Hal ini menekankan peran elite di NTT sebagai sumber berita utama. 4.) 'Flak' atau kritik media: Istilah ini mengacu pada pengawasan dan disiplin yang dihadapi oleh media. 5. Ideologi Pancasila untuk Penguasaan Negara: Membahas tentang pemanfaatan ideologi Pancasila sebagai sarana untuk melakukan penguasaan terhadap bangsa.

Model propaganda yang dikembangkan oleh Herman dan Chomsky terdiri dari lima filter utama. Alasan yang berkontribusi terhadap fenomena ini adalah sebagai berikut: 1) Kepemilikan terkonsentrasi mengacu pada situasi di mana beberapa perusahaan media massa yang kuat memprioritaskan akumulasi kekayaan dan keuntungan. 2) Media massa sangat bergantung pada iklan sebagai sumber pendapatan utamanya. 3) Media bergantung pada informasi yang disediakan oleh pemerintah, yang didanai oleh pakar publik dan disetujui oleh tokoh-tokoh berpengaruh dan sumber primer. 4) 'Flak' atau kritik digunakan sebagai sarana untuk mengatur dan mengontrol media. 5) "Antikomunisme" atau ideologi digunakan sebagai bentuk keyakinan agama dan mekanisme kontrol nasional. Herman dan Chomsky menggunakan lima filter untuk menganalisis kebijakan ekonomi yang digambarkan dalam media berita.

Perkembangan penting dalam lanskap perjudian selama 15 tahun terakhir adalah peningkatan aksesibilitas perjudian internet, termasuk platform seluler. Perjudian internet adalah jenis perjudian yang berkembang paling pesat dan merevolusi cara para penjudi berpartisipasi dalam aktivitas ini. Kekhawatiran telah muncul mengenai potensi perjudian internet untuk memperburuk tingginya tingkat perjudian karena aksesibilitasnya yang bagus, antarmuka yang mendalam, dan kemudahan dalam membelanjakan uang. Penelitian mengenai judi *online* dalam perspektif ekonomi politik masih sangat jarang di Indonesia, sehingga *state of the art* penelitian ini adalah bertujuan untuk mengungkap perjudian *online* memainkan peran dominasi elit ekonomi politik dalam

propaganda media hingga saat ini sebagai hasil diskursus yang menarik dan relevan dengan judi internet dari perspektif media propaganda Herman-Chomsky.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini berdasarkan pada paradigma kritis dengan metode deskriptif kualitatif pada pendekatan ekonomi politik instrumentalis yang nyata dilakukan oleh para elit judi *online*. Deskriptif kualitatif adalah istilah yang digunakan dalam penelitian kualitatif untuk merujuk pada penelitian yang berfokus pada mendeskripsikan sesuatu untuk menganalisisnya. Peneliti menganggap deskriptif kualitatif cocok untuk menyelidiki pertanyaan penelitian yang bertujuan untuk mengungkap individu, tindakan, dan lokasi yang terlibat dalam peristiwa atau pengalaman, serta untuk memperoleh wawasan dari mereka yang memiliki pengetahuan tentang suatu fenomena yang belum atau tidak dipahami dengan baik. Hal ini sering digunakan ketika deskripsi yang tepat tentang suatu fenomena diperlukan atau ketika informasi diperlukan untuk meningkatkan pengetahuan akan sesuatu.

Lebih lanjut, peneliti juga melihat perlunya ada pendekatan instrumentalis, dimana media digambarkan sebagai alat elit kapitalis penyedia judi *online* dan menekankan kemampuan mereka untuk membentuk dan mengatur produksi dalam suatu kepentingan. Sedangkan pendekatan strukturalis menekankan dalam pengaruh modal ketika menciptakan suatu keuntungan sebagai respons terhadap sinyal pasar. Kaum strukturalis berpendapat bahwa bisnis media berfungsi dalam konteks di mana mereka harus mematuhi komitmen tertentu untuk menghasilkan keuntungan. Memaksimalkan pendapatan finansial adalah kebutuhan dasar dalam perusahaan media kapitalis. Perspektif ini berbeda dari perspektif instrumentalis, yang berpendapat bahwa media dikendalikan oleh kelas kapitalis yang berkuasa untuk melayani kepentingan kolektif mereka (Miroshnichenko, 2021; Yaylagul, 2020).

Objek penelitian ini adalah narasi laman judi *online* dan juga iklan yang merupakan *call to action* (CTA) mengarah ke laman judi *online* tersebut. Sedangkan subjek penelitian ini adalah laman judi *online* dan juga iklan judi *online*. Penelitian ini menitik beratkan pada pendekatan aksiologis yang memberikan penjelasan tentang dampak yang unik dan terkadang bertentangan yang ditimbulkan oleh sistem makna/nilai bahasa, tanda, dan simbol pada berbagai tingkat komunikasi.

Lebih jauh lagi, sistem nilai ini menjadi dasar ekonomi politik. Teks secara inheren menghasilkan makna, membangun nilai, menata ulang dimensi spasial dan temporal, serta memiliki konsekuensi ekonomi, kognitif, dan fisik yang nyata dalam sistem dan cara hidup yang saling berhubungan. Bahasa dan semiosis, menurut Marx, adalah sarana yang menciptakan nilai dan dapat dilihat sebagai 'hieroglif sosial' nilai. Pergeseran ini melibatkan transisi dari mengkritisi ideologi ke melakukan analisis normatif terhadap norma-norma politik, ekonomi, dan budaya (Luke, 2023). Lebih lanjut, penulis melakukan studi pustaka dan diskursus literatur untuk memetakan konsep politik, ekonomi, dan media judi *online* tersebut sejalan dengan lima filter Herman-Chomsky.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media menjadi alat yang lebih ampuh dalam memanipulasi kesadaran publik. Metode penggunaan cara-cara mempengaruhi massa memainkan peran penting dalam

regulasi sosial, dalam menjamin keseimbangan sistem sosial, dalam mengurangi perbedaan pandangan antara pemerintah dan masyarakat, bisnis dan masyarakat, manusia dan masyarakat. Selain itu, manipulasi sebagai alat digunakan untuk memajukan kepentingan suatu negara terhadap negara lain (perang hibrid). Hal ini dapat mengubah simetri opini warga. Elemen manipulatif digunakan selama perang hibrida untuk memanipulasi opini publik warga negara, menghasut berbagai jenis konflik sosial, dll. Jika sebelumnya deteksi dan penanggulangan ancaman tersebut terjadi di ruang nyata, kini aktivitas tersebut beralih ke ruang virtual (Strubytskyi & Shakhovska, 2023).

Herman dan Chomsky dalam penelitiannya untuk menghasilkan lima filternya menyatakan bahwa selama peliputan pemilu, perang melawan Irak, NATO, dan Yugoslavia, media berita Amerika secara efektif berfungsi sebagai perpanjangan tangan pemerintah Amerika. Dalam konteks ini, uluran tangan merupakan konsekuensi dari kinerja media yang meminggirkan sudut pandang yang berbeda, sehingga memungkinkan kepentingan kelompok dominan untuk secara efektif mengkomunikasikan pesannya kepada publik. Kontrol yang dilakukan oleh elit media dan pengekangan berbagai sudut pandang, yang berasal dari penerapan lima filter ini, terjadi secara langsung. Para profesional media terkadang membenarkan aktivitas mereka dengan meyakinkan diri mereka sendiri bahwa mereka telah memilih dan memeriksa materi dengan cara yang tidak memihak, mengikuti prinsip-prinsip nilai-nilai berita profesional. Hal ini menunjukkan bahwa media secara tidak sengaja mendukung dan mempromosikan tujuan kelompok masyarakat yang memiliki hak istimewa. Lima filter yang tercantum di atas dirancang untuk mengurangi materi atau diskusi tidak relevan terkait suatu isu dan subjek yang mungkin memengaruhi konsensus di antara individu-individu berpengaruh. Intinya, filter ini berfungsi untuk memberi batasan penyebaran informasi yang tanpa batas (Herman, 2018; Klaehn, Pedro-Carañana, Alford, & Godler, 2018; Yaylagul, 2020).

Propaganda media, sebagaimana dibahas oleh Herman dan Chomsky dalam buku mereka “Manufacturing Consent,” mengacu pada cara organisasi media membentuk opini publik dan mempengaruhi norma-norma masyarakat melalui pemberitaan selektif dan pembingkaiian informasi. Kelima filter Herman-Chomsky dalam penelitian ini dianalisis dalam tabel berikut:

Filter	Aplikasi dalam Perspektif Ekonomi Politik Media Judi Online
Kepemilikan (<i>Ownership</i>)	Keperluan untuk memaksimalkan keuntungan
	Perlunya untuk menyasar audiens yang spesifik
	Sisi ekonomi membangun finansialiasi, konglomerasi
	Interkoneksi para elite aktor Perusahaan judi <i>online</i>
	Hirarki organisasi Perusahaan judi <i>online</i>
Ketergantungan pada pemasukan dari iklan (<i>Advertising</i>)	Pengaruh langsung dari sponsor
	Pengaruh tidak langsung dari sponsor

Sumber (<i>Sourcing</i>)	Ketergantungan pada sumber organisasi judi <i>online</i>
	Pengaruh keinginan individual (<i>natural</i>)
	Pengaruh iklan dan narasi yang menyesatkan
Flak	Mekanisme peraturan dan kontrol judi <i>online</i>
	Aktor elit Perusahaan yang bebas melakukan judi <i>online</i>
Ideologi	Predominasi ideologi yang dalam benak pengguna untuk menghasilkan uang dengan cepat
	Peranan industri internet terutama untuk memanipulasi keinginan para pengguna
	<i>User-generated content</i> yang menjebak melalui algoritma

Tabel 1
Analisis

Lima Filter Herman-Chomsky

Kepemilikan (*ownership*)

Pasar perjudian telah relatif stabil selama beberapa dekade, berdasarkan kumpulan yang terbatas jenis perjudian utama yang tersedia di lokasi tertentu (misalnya, bar, hipodrom, kasino, dan outlet lotere). Perubahan signifikan pertama di pasar perjudian juga terkait dengan meluasnya akses internet dan tawaran perjudian yang menyertainya. Dalam konteks perubahan ini, ada juga pembicaraan tentang fenomena baru perjudian online disebut sebagai perjudian elektronik dengan analogi dengan aktivitas lain di Internet, misalnya *e-mart* atau *e-sport*. *E-gambling* adalah perjudian yang diselenggarakan di ruang Internet, di mana seseorang dapat berpartisipasi melalui perangkat yang terhubung ke jaringan (komputer, ponsel, tablet, dll.). Fenomena ini telah menyebabkan peningkatan dan perubahan nyata dalam sifat perjudian keterlibatan, yang terlihat di banyak negara. Alasan perubahan tersebut antara lain anonimitas, biaya rendah, dan kemudahan akses, manfaat tambahan, interaktivitas, kecepatan permainan, dan kemungkinan untuk memainkan beberapa permainan secara bersamaan walaupun hasilnya tidak konsisten, penelitian paling sering menunjukkan persentase masalah yang lebih tinggi penjudi di kalangan penjudi *online* dibandingkan penjudi *offline* (Lelonek-Kuleta, Bartczuk, & Wiechetek, 2021).

Fenomena terbaru dalam industri perjudian adalah kemungkinan bertaruh pada hasil video game, yaitu *e-sports*. *E-sport* merupakan jenis aktivitas permainan baru yang dengan cepat mendapatkan popularitas dan jangkauan, terutama di kalangan pemain muda (Bányai, Griffiths, Demetrovics, & Király, 2019; Marelić & Vukušić, 2019; Varga Szépné, Csernoch, & Balatoni, 2019). *E-sports*, atau olahraga elektronik, berarti profesionalisasi bagi sebagian orang gamer yang mulai memperlakukan game sebagai karier dan berspesialisasi dalam bersaing dengan pemain lain. Para pemain ini mendefinisikan dirinya sebagai gamer profesional atau esports pemain dan berbeda dari pemain biasa. Seorang pemain profesional bermain lebih banyak untuk kompetisi daripada untuk hiburan atau relaksasi dan memperlakukan permainan sebagai pekerjaannya.

Perjudian online mencakup semua bentuk perjudian yang dilakukan di internet melalui perangkat yang berbeda, seperti laptop, ponsel, tablet, dan TV digital (Gainsbury et al., 2020). Perjudian online mewakili fenomena yang lebih menantang daripada perjudian offline, karena perjudian ini sangat luas dan ditandai dengan lebih banyak risiko yang membuat pengendalian, pencegahan, dan intervensi menjadi rumit. Terlebih lagi, perjudian online mempunyai ciri-ciri spesifik yang membuatnya lebih menguntungkan dibandingkan perjudian *non-online*: aksesibilitas yang lebih mudah, kenyamanan (lebih sedikit waktu dan tidak diperlukan perjalanan), fleksibilitas waktu (tersedia 24 jam sehari), interaktivitas dan kontinuitas yang lebih tinggi, serta privasi yang terjamin (Gainsbury et al., 2020). Alasan tambahan yang membuat perjudian internet lebih menarik bagi para penjudi adalah kesempatan untuk membuat profil yang dapat menyembunyikan identitas asli seseorang dan untuk bermain sendiri atau berinteraksi dengan orang lain melalui obrolan dan forum instan (Gainsbury, Delfabbro, King, & Hing, 2016).

Fenomena ini merupakan dampak dari COVID-19. Penjudi *offline* telah mengalami perubahan besar selama *lockdown* karena penutupan tempat perjudian dan penangguhan acara olahraga. Pandemi ini telah mengurangi jumlah peserta perjudian secara keseluruhan namun telah mendorong pemain untuk beralih ke perjudian internet (Hodgins & Stevens, 2021). Sementara itu, literatur terbaru mengenai dampak virus corona pada perjudian online melaporkan tidak ada perubahan dalam permainan penjudi online namun tidak ada peningkatan signifikan dalam mode perjudian ini (Brodeur, Clark, Fleche, & Powdthavee, 2021; Hodgins & Stevens, 2021). Meskipun demikian, tingkat masalah perjudian yang lebih tinggi dilaporkan terjadi di antara mereka yang mengalami peningkatan perjudian, dan terdapat hubungan yang kuat dengan masalah kesehatan mental dan penggunaan narkoba. Mengingat kekhawatiran ini, yang diperburuk oleh pandemi COVID-19, penyebaran perjudian online harus dipantau dengan cermat.

Aspek penting dari fenomena baru esports adalah menghubungkannya dengan perjudian kemungkinan bertaruh pada hasil kompetisi permainan. Masalah kesamaan dan hubungan antara bermain game dan perjudian telah dibahas sejak lama. Misalnya, Griffiths menulis pada awal tahun 1991 tentang kesamaan multidimensi antara video permainan dan mesin slot (kejadian hampir menang, mekanisme penguatan, karakteristik struktural permainan, efek bermain berlebihan). Dia menggambarkan video game sebagai "bentuk perjudian non-finansial". Griffiths juga menarik perhatian dengan analogi antara permainan profesional (atau *esports*) dan perjudian profesional, khususnya poker (Kuss & Griffiths, 2017). Kedua jenis permainan tersebut membutuhkan keterampilan tertentu, ada permainannya dan turnamen yang diselenggarakan untuk menarik banyak penonton, dan hasil dari kedua permainan tersebut bisa jadi bertaruh. Opsi di *E-Sport Betting* (ESB) ini telah membawa e-gaming lebih dekat ke perjudian, menjadikan aspek ini aktivitas permainan perjudian "murni".

Ketergantungan pada pemasukan dari iklan (*Advertising*)

Periklanan adalah alat pemasaran yang penting karena membantu bisnis mencapai keunggulan kompetitif dengan menjual produknya dan mengalahkan pesaing. Perusahaan mengeluarkan uang untuk iklan dan publisitas untuk memastikan bahwa masyarakat mengetahui produknya, fitur-fiturnya, dan keunggulannya dibandingkan pesaing. Tujuan dasar periklanan adalah untuk meningkatkan penjualan

produk/perusahaan yang diiklankan. Dalam beberapa tahun terakhir, para pemasar berdebat mengenai kegunaan iklan.

Meskipun di satu sisi ada yang berpendapat bahwa belanja iklan merupakan belanja yang boros, ada pula yang berpendapat bahwa iklan konsisten berkontribusi terhadap peningkatan pendapatan penjualan. Logikanya pasti ada dampak iklan terhadap penjualan karena itulah alasan mengapa perusahaan menggunakan belanja iklan. Yang masih harus dilihat adalah perusahaan mana yang mengeluarkan dana (lebih besar) untuk iklan dan mana yang tidak. Perusahaan dengan pendapatan penjualan lebih besar memiliki kapasitas lebih besar untuk mengalokasikan lebih banyak dana untuk periklanan dibandingkan dengan perusahaan dengan pendapatan penjualan lebih rendah.

Pengiklan mempengaruhi konten media secara langsung atau tidak langsung. Kisaran media mencerminkan perspektif dan kepentingan penjual, pembeli, dan produk. Terlebih lagi, periklanan merupakan sumber yang penting bahkan bagi pers. Seperti Televisi dan radio, hampir 100% pendapatannya berasal dari iklan. Sedangkan untuk media cetak, 50-75% pendapatan berasal dari iklan.

Sumber (Sourcing)

Propaganda mengacu pada manipulasi yang disengaja terhadap simbol-simbol penting untuk mengontrol dan mempengaruhi sentimen kolektif suatu kelompok. Sikap adalah suatu kecenderungan untuk berperilaku sesuai dengan pola penilaian tertentu. Keberadaan suatu sikap tidak didasarkan pada bukti pengalaman langsung, melainkan disimpulkan dari isyarat-isyarat yang mempunyai kepentingan umum. Perjudian internet memiliki karakteristik berbeda yang dapat memberikan bahaya tambahan, terutama bagi demografi yang rentan. Perjudian online membedakan dirinya dari perjudian tradisional terutama melalui aksesibilitasnya yang berkelanjutan, kemudahan akses, dan opsi untuk bermain secara diam-diam tanpa gangguan apa pun, yang dimungkinkan oleh sifat Internet yang interaktif dan menarik. Penggunaan mata uang digital, seperti kartu kredit, transfer bank elektronik, dan dompet elektronik, tampaknya berkontribusi terhadap peningkatan perjudian dan kerugian finansial, terutama di kalangan mereka yang kecanduan judi, karena persepsi membelanjakan uang virtual dapat menyebabkan berkurangnya rasa akan nilai sebenarnya. Survei menunjukkan bahwa antara 19% dan 28% orang yang berjudi online mengakui bahwa lebih nyaman menghabiskan uang dalam jumlah besar secara online. Selain itu, 15% responden melihat perjudian online lebih membuat ketagihan dibandingkan perjudian yang tidak dilakukan secara online.

Di era globalisasi, kehidupan menjadi lebih modern dan nyaman untuk dieksplorasi tanpa perlu kehadiran fisik atau interaksi tatap muka. Judi online yang difasilitasi oleh media elektronik dan internet telah menjadi pilihan yang populer. Internet adalah jaringan komunikasi cepat yang dengan cepat menghubungkan satu perangkat ke perangkat lainnya. Internet, bersama dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, memiliki kemampuan untuk memengaruhi perilaku, interaksi, dan kehidupan individu (González-Cabrera et al., 2023). Perkembangan teknologi telah menarik beberapa individu untuk menggunakannya untuk tujuan mengeksplorasi lingkungan eksternal.

Mayoritas orang yang berpartisipasi dalam perjudian menunjukkan penggunaan internet yang tinggi, secara rutin terlibat dalam permainan online, dan mengalokasikan banyak waktu untuk melakukan hal ini, terkadang melebihi waktu yang dihabiskan untuk upaya lain yang lebih konstruktif. Untuk menilai tingkat penggunaan internet seseorang,

penting untuk mempertimbangkan dua faktor utama: frekuensi aktivitas online dan durasi setiap sesi internet. Pengguna internet dapat diklasifikasikan ke dalam tiga kategori berbeda tergantung pada jumlah penggunaan internet mereka: 1) Pengguna intensif, yang mendedikasikan lebih dari 40 jam setiap bulan untuk aktivitas internet. Drosatos dkk. (2018) mengklasifikasikan pengguna menjadi tiga kelompok berdasarkan penggunaannya: pengguna berat (lebih dari 40 jam per bulan), pengguna sedang (antara 10 dan 40 jam per bulan), dan pengguna ringan (kurang dari 10 jam per bulan). (Drosatos et al., 2018).

Flak

Judi merupakan suatu tindakan yang menghasilkan keuntungan dengan cuma-cuma. Dengan memilih salah satu pilihan yang lain dan berpeluang menang maka pemain akan mendapatkan keuntungan yang telah ditentukan dalam permainannya sendiri, biasanya hal tersebut telah didiskusikan terlebih dahulu oleh pemain judi untuk menentukan berapa nominal angka yang akan dipertaruhkan dan berapa nominalnya. nomor akan diperoleh jika menang. Perjudian memiliki beberapa variasi antara lain taruhan angka, dadu, sepak bola, dan poker yang dilakukan melalui media elektronik. Di sisi lain banyak ditemukan *website* atau halaman internet yang mengiklankan perjudian sebagai cara instan mendapatkan uang di situasi pandemi ini sehingga perjudian *online* dijadikan salah satu alternatif bagi mereka yang suka bermain judi tanpa harus sembunyi-sembunyi untuk memainkannya.

Hal ini menambah kesan berani para pemain judi *online*. Judi *online* banyak diminati karena banyaknya iklan yang mengesankan penangkapan persepsi dapat mendapatkan uang dengan mudah dan cepat. Melihat banyaknya platform perjudian yang bermunculan sebagai persuasi membuat semakin stabilnya para pemain *online* dalam bermain judi di tengah situasi pandemi ini. Judi *online* juga banyak dilakukan untuk mengisi waktu luang karena semuanya serba *online* sehingga pekerjaan bisa dilakukan bersamaan dengan aktivitas bermain lainnya (Gainsbury et al., 2020). Banyak remaja atau orang dewasa yang bermain judi karena sedang bereksperimen atau penasaran dengan permainan tersebut karena banyaknya iklan yang beredar di internet dan berbagai platform media sosial. Iklan-iklan tersebut akan membujuk atau memaksa mereka untuk bermain judi *online* dengan iming-iming mendapatkan uang secara instan dan cepat hanya dengan bermain *game* saja. Persuasi dari iklan tersebut akan berdampak kepada masyarakat jika masyarakat serta merta menuruti persuasi iklan tersebut.

Indonesia melarang keras perjudian berdasarkan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), khususnya berdasarkan Pasal 27 ayat 2 juncto Pasal 45 ayat 2. Individu yang dengan sengaja menyebarkan atau mengizinkan perjudian online menghadapi kemungkinan hukuman penjara hingga 6 tahun dan /atau denda maksimal berjumlah Rp 1 miliar. Selain itu, pejudi terancam hukuman penjara maksimal 4 tahun dan/atau pidana paling banyak sebesar Rp10 juta, sebagaimana tercantum dalam Pasal 303 KUHP. Meskipun dilarang oleh undang-undang Indonesia, perjudian online masih lazim di masyarakat. Dari sudut pandang sosiologi hukum, serangkaian undang-undang pidana yang menargetkan pejudi online tampaknya telah gagal berfungsi secara efektif sebagai alat kontrol sosial terhadap masyarakat.

Gambaran bagaimana keterhubungan kita telah berubah sebagai konsekuensi dari perubahan mediasi; bagaimana makna nilai dan penentuannya berubah sebagai akibat dari

perubahan keterkaitan; dan mengapa analisis makna yang kritis sangat membantu, bahkan penting, untuk memahami dinamika globalisasi saat ini. Karena logika pertukaran kini sepenuhnya tertanam dalam ranah sosial masyarakat ‘maju’, kita telah mencapai titik sejarah di mana identitas spesifik, atau cara hidup, termasuk cara mengetahui dan merepresentasikan, menjadi bentuk komoditas yang paling berharga. Proses pemaknaan merupakan ekspresi, dan sarana untuk mempromosikan dan memproduksi, seperti ‘identitas’ atau ‘komoditas pengetahuan’, dan nilai-nilai yang dirasakan.

Ideologi

Digitalisasi pasar perjudian ini juga berarti meningkatnya minat terhadap pencegahan dan pengurangan dampak buruk yang ditargetkan di lingkungan *online*. Yurisdiksi berfokus pada pertanyaan-pertanyaan termasuk iklan *online* dan tanggung jawab sosial, langkah-langkah untuk memblokir kompetisi *online* tanpa izin, serta perlakuan dan informasi berbasis *online*.

Upaya pengurangan dampak buruk dan pencegahan dampak buruk sangat penting untuk mengatasi dampak buruk terkait perjudian. Tugas ini sangat mendesak dalam lingkungan *online*. Sebuah meta-analisis internasional baru-baru ini menunjukkan bahwa keterlibatan dalam perjudian *online* memiliki ukuran dampak terbesar terhadap risiko masalah terkait perjudian. Terutama usia muda dan jenis kelamin laki-laki diidentifikasi sebagai faktor risiko masalah perjudian, khususnya di lingkungan *online*. Permainan kasino *online*, produk taruhan *online* cepat, dan bentuk-bentuk perjudian *online* yang sedang berkembang seperti taruhan kulit, menyebabkan semakin banyak kerugian terkait perjudian. Format perjudian *online* mengandung banyak karakteristik berbahaya: kecepatan dan intensitas permainan yang tinggi, bonus dan pemasaran yang terlihat, penjualan silang produk, dan ketersediaan konstan yang semakin meningkat dengan penyebaran perjudian seluler. Bahkan produk yang sama yang disediakan secara *online* mungkin mempunyai tingkat bahaya yang lebih tinggi dibandingkan jika disediakan di lingkungan. Aspek-aspek berbahaya ini kemungkinan besar akan lebih menonjol pada perjudian seluler (perjudian yang dilakukan melalui perangkat seluler, biasanya menggunakan aplikasi) yang lebih mudah diakses dibandingkan perjudian *online* berbasis komputer.

Perjudian merupakan salah satu patologi sosial di masyarakat yang marak saat ini dan sangat meresahkan. Perbuatan bermain judi termasuk dalam kualifikasi tindak pidana. Judi *online* sendiri akan menimbulkan kerusakan pada sistem sosial di masyarakat. Nilai budaya yang berlaku di masyarakat dan adat istiadat tidak menyatu dengan perilaku dan hilangnya keyakinan agama serta peraturan moral. Setiap tindakan yang dilakukan seseorang pasti mempunyai dampak yang dapat dirasakan secara langsung baik itu dampak negatif maupun positif. Perilaku tersebut dapat dilihat oleh orang-orang sekitar. Dampak yang dirasakan adalah risiko yang mereka ambil. Para penjudi menyadari dampak yang dirasakan ini tetapi mereka memprioritaskan nafsu mereka. Tindakan ini akan terus membawa para penjudi untuk terus memmainkannya tanpa henti sehingga menjadi orang yang anti sosial dalam artian kepada diri sendiri dan sekitarnya. Anti-sosial adalah istilah untuk menggambarkan gangguan kepribadian yang terjadi penyimpangan perilaku normal (Challet-Bouju et al., 2020). Judi *online* merupakan kejahatan dunia maya yang sering ditemui. Dalam sulitnya masa pandemi ini dan penerapan pembatasan sosial menyebabkan banyak orang kehilangan pekerjaan dan

usahanya serta mencari pelarian untuk mendapatkan uang instan dari hasil perjudian *online* alih-alih dapat meningkatkan pendapatan dan kehidupan yang lebih baik (Granero et al., 2020). Perjudian merupakan suatu pertarungan yang disengaja, yaitu memberikan atau menaruh suatu pertarungan nilai atau sesuatu yang dianggap bernilai berdasarkan kesepakatan untuk memperoleh kemenangan yang tidak pasti. Dalam permainan ini hanya satu orang yang akan menang dan mendapatkan hadiah. Lawan yang kalah harus menyerahkan harta taruhannya yang diambil oleh pemenang, hal ini sangat merugikan dan dapat mengakibatkan tindak pidana lain seperti pencurian akibat membayar uang taruhan bermain judi.

Tantangan utama bagi para penganut paham materialisme historis terhadap sistem semacam ini adalah sifat komoditas pengetahuan yang bersifat sementara dan tampaknya tidak material. Namun hal ini hanya menjadi masalah jika kita berasumsi bahwa proses manusia dalam mengetahui, memaknai, dan mengevaluasi adalah sesuatu yang bukan material, relasional, dan sosial – singkatnya, bahwa aspek-aspek bermakna dari pengalaman manusia bukanlah bagian dari realitas material.

Komodifikasi total atas ruang dan waktu mendorong monopoli hiper-kapitalisme atas produksi kesadaran. Rangkaian kehidupan sehari-hari semakin dipenuhi dengan logika komoditas. Kesadaran yang muncul tidak bisa tidak mengikuti jejaknya.

SIMPULAN

Perjudian *online* di Indonesia adalah ilegal, karena Indonesia berdasarkan kepada undang-undang yang mengekang dalam berbagai bentuk perjudian. Pemerintah telah melakukan tindakan pemblokiran akses ke situs perjudian *online* dan telah menerapkan peraturan untuk mencegah warganya terlibat dalam aktivitas tersebut. Terlepas dari upaya ini, beberapa orang masih menemukan cara untuk mengakses situs perjudian *online* melalui VPN atau cara lain.

Terkait perjudian, propaganda media dapat memainkan peran penting dalam cara aktivitas tersebut digambarkan kepada publik. Dalam banyak kasus, liputan media tentang perjudian cenderung berfokus pada aspek negatif, seperti kecanduan, kehancuran finansial, dan masalah sosial. Hal ini dapat menciptakan bias terhadap perjudian di benak masyarakat dan berkontribusi terhadap stigmatisasi terhadap aktivitas tersebut. Di sisi lain, media yang disponsori atau dipengaruhi oleh industri perjudian mungkin menyajikan pandangan yang lebih positif tentang perjudian, menyoroti manfaat ekonomi dan nilai hiburan. Secara keseluruhan, propaganda media dapat memberikan dampak yang kuat terhadap persepsi masyarakat terhadap perjudian, membentuk sikap, dan memengaruhi keputusan kebijakan publik. Individu harus terlibat dalam evaluasi kritis terhadap materi media dan mempertimbangkan banyak pandangan untuk membuat penilaian mereka sendiri tentang perjudian. Pemerintah Indonesia memandang perjudian sebagai masalah sosial yang dapat menimbulkan dampak negatif seperti kecanduan, masalah keuangan, dan masalah sosial. Oleh karena itu, mereka mengambil sikap tegas terhadap hal tersebut dan menerapkan hukuman tegas bagi mereka yang kedapatan berpartisipasi dalam segala bentuk perjudian. Penting untuk diingat bahwa terlibat dalam perjudian *online* di Indonesia adalah ilegal dan dapat mengakibatkan konsekuensi yang berat, termasuk denda dan penjara.

Bagaimana keterhubungan kita telah berubah sebagai konsekuensi dari perubahan mediasi; bagaimana makna nilai dan penentuannya berubah sebagai akibat dari perubahan keterkaitan; dan mengapa analisis makna yang kritis sangat membantu, bahkan penting, untuk memahami dinamika globalisasi saat ini. Karena logika pertukaran kini sepenuhnya tertanam dalam ranah sosial masyarakat ‘maju’, kita telah mencapai titik sejarah di mana identitas spesifik, atau cara hidup, termasuk cara mengetahui dan merepresentasikan, menjadi bentuk komoditas yang paling berharga. Proses pemaknaan merupakan ekspresi, dan sarana untuk mempromosikan dan memproduksi, seperti ‘identitas’ atau ‘komoditas pengetahuan’, dan nilai-nilai yang dirasakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Bányai, F., Griffiths, M. D., Demetrovics, Z., & Király, O. (2019). The mediating effect of motivations between psychiatric distress and gaming disorder among esport gamers and recreational gamers. *Comprehensive Psychiatry*, *94*, 152117. doi:10.1016/j.comppsy.2019.152117
- Biro Humas Kementerian Komunikasi dan Informatika. (2024, January 2). Putus Akses Lebih dari 800 Ribu Konten, Gerak Cepat Menteri Budi Arie Berantas Judi Online.
- Brodeur, A., Clark, A. E., Fleche, S., & Powdthavee, N. (2021). COVID-19, lockdowns and well-being: Evidence from Google Trends. *Journal of Public Economics*, *193*, 104346. doi:10.1016/j.jpubeco.2020.104346
- Challet-Bouju, G., Grall-Bronnec, M., Saillard, A., Leboucher, J., Donnio, Y., Péré, M., & Caillon, J. (2020). Impact of Wagering Inducements on the Gambling Behaviors, Cognitions, and Emotions of Online Gamblers: A Randomized Controlled Study. *Frontiers in Psychiatry*, *11*. doi:10.3389/fpsy.2020.593789
- Drosatos, G., Nalbadis, F., Arden-Close, E., Baines, V., Bolat, E., Vuillier, L., ... Ali, R. (2018). Enabling Responsible Online Gambling by Real-time Persuasive Technologies. *Complex Systems Informatics and Modeling Quarterly*, (17), 44–68. doi:10.7250/csimq.2018-17.03
- Fikriana, A., & Irsyad, M. (2024). Pengaruh Judi Online Terhadap Kesejahteraan Masyarakat Muslim Perspektif Fiqh Siyasah. *Eksekusi: Jurnal Ilmu Hukum Dan Administrasi Negara*, *2*(1), 210–219.
- Gainsbury, S. M., Black, N., Blaszczynski, A., Callaghan, S., Clancey, G., Starcevic, V., & Tymula, A. (2020). Reducing Internet Gambling Harms Using Behavioral Science: A Stakeholder Framework. *Frontiers in Psychiatry*, *11*. doi:10.3389/fpsy.2020.598589
- Gainsbury, S. M., Delfabbro, P., King, D. L., & Hing, N. (2016). An Exploratory Study of Gambling Operators’ Use of Social Media and the Latent Messages Conveyed. *Journal of Gambling Studies*, *32*(1), 125–141. doi:10.1007/s10899-015-9525-2
- González-Cabrera, J., Basterra-González, A., Ortega-Barón, J., Caba-Machado, V., Díaz-López, A., Pontes, H. M., & Machimbarrena, J. M. (2023). Loot box purchases and their relationship with internet gaming disorder and online gambling disorder in adolescents: A prospective study. *Computers in Human Behavior*, *143*, 107685. doi:10.1016/j.chb.2023.107685
- Granero, R., Jiménez-Murcia, S., Fernández-Aranda, F., del Pino-Gutiérrez, A., Mena-Moreno, T., Mestre-Bach, G., ... Menchón, J. M. (2020). Presence of problematic and disordered

- gambling in older age and validation of the South Oaks Gambling Scale. *PLOS ONE*, 15(5), e0233222. doi:10.1371/journal.pone.0233222
- Hall, D. (2024). Does capitalism drive towards the commodification of everything? *Environment and Planning A: Economy and Space*. doi:10.1177/0308518X241254664
- Herman, E. S. (2018). The Propaganda Model Revisited. *Monthly Review*, 68(9), 42–54.
- Hodgins, D. C., & Stevens, R. M. G. (2021). The impact of COVID-19 on gambling and gambling disorder: emerging data. *Current Opinion in Psychiatry*, 34(4), 332–343. doi:10.1097/YCO.0000000000000709
- Järvinen-Tassopoulos, J., Marionneau, V., & Egerer, M. (2024). Strengthening channeling policy: the Finnish approach to protecting domestic online gambling market. *Frontiers in Sociology*, 8. doi:10.3389/fsoc.2023.1272735
- Klaehn, J., Pedro-Carañana, J., Alford, M., & Godler, Y. (2018). Interview with Edward S. Herman: Ideological Hegemony in Contemporary Societies. *The Propaganda Model Today: Filtering Perception and Awareness*, 21–24.
- Kuss, D., & Griffiths, M. (2017). Social Networking Sites and Addiction: Ten Lessons Learned. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 14(3), 311. doi:10.3390/ijerph14030311
- Lelonek-Kuleta, B., Bartczuk, R. P., & Wiechetek, M. (2021). Pay for play – Behavioural patterns of pay-to-win gaming. *Computers in Human Behavior*, 115, 106592. doi:10.1016/j.chb.2020.106592
- Luke, A. (2023). Phil Graham and axiological discourse analysis: after neoliberalism. *Critical Discourse Studies*, 1–14. doi:10.1080/17405904.2023.2283172
- Marelić, M., & Vukušić, D. (2019). E-sports: Definition and social implications. *Exercise and Quality of Life*, 11(2), 47–54. doi:10.31382/eqol.191206
- Miroshnichenko, A. (2021). Media and Responsibility for Their Effects: Instrumental vs. Environmental Views," *Laws. MDPI*, 10(2), 1–19.
- Sahputra, D., Afifa, A., Salwa, A. M., Yudhistira, N., & Lingga, L. A. (2022). Dampak Judi Online Terhadap Kalangan Remaja (Studi Kasus Tebing Tinggi). *Islamic Counseling : Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 6(2), 139. doi:10.29240/jbk.v6i2.3866
- Smessaert, J., Missemer, A., & Levrel, H. (2020). The commodification of nature, a review in social sciences. *Ecological Economics*, 172, 106624. doi:10.1016/j.ecolecon.2020.106624
- Strubyskiy, R., & Shakhovska, N. (2023). Method and models for sentiment analysis and hidden propaganda finding. *Computers in Human Behavior Reports*, 12, 100328. doi:10.1016/j.chbr.2023.100328
- Varga Szépné, H., Csernoch, L., & Balatoni, I. (2019). E-sports versus physical activity among adolescents. *Baltic Journal of Health and Physical Activity, Supplement 1(2)*, 38–47. doi:10.29359/BJHPA.2019.Suppl.2.06
- Yaylagul, L. (2020). Political Economy of Communication. In S. Karlidag & S. Bulut (Eds.), *Handbook of Research on the Political Economy of Communications and Media*. In *Political Economy of Communication*. In S. Karlidag & S. Bulut (Eds.), *Handbook of Research on the Political Economy of Communications and Media* (pp. 1–17). Pennsylvania: IGI Global Book Series in Wireless Technologies and Telecommunication.