

BAB I

PENDAHULUAN

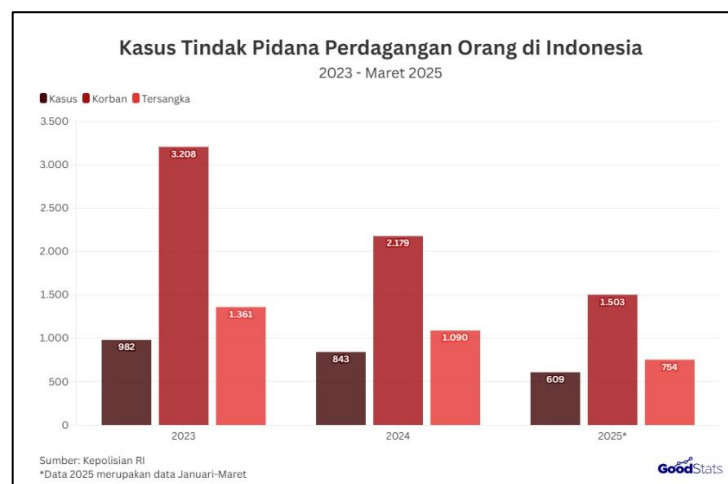
1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi digital telah mengubah cara manusia berkomunikasi, bekerja, dan berinteraksi dalam kehidupan sehari-hari. Namun, di balik berbagai kemudahan yang ditawarkan, teknologi juga membuka ruang baru bagi munculnya berbagai bentuk kejahatan yang memanfaatkan jaringan internet dan sistem digital. Fenomena ini melahirkan apa yang dikenal sebagai kejahatan siber yakni istilah yang mencakup berbagai tindak pidana yang menjadikan teknologi informasi dan komunikasi (*Information and Communication Technology/ICT*) sebagai target maupun sebagai sarana untuk melakukan kejahatan. Kejahatan siber bukan lagi fenomena yang dapat dipandang sebagai persoalan kriminalitas digital biasa. Dalam beberapa tahun terakhir, aktivitas *online scam*, perjudian online ilegal, pencucian uang digital, hingga perdagangan orang yang terhubung dengan industri kejahatan siber berkembang menjadi ancaman lintas negara yang melibatkan jaringan kriminal terorganisasi.

United Nations Office on Drugs and Crime (UNODC, 2024) menyebutkan bahwa konvergensi antara online scam, perjudian online, pencucian uang, dan perdagangan orang telah membentuk industri kejahatan terorganisasi yang menghasilkan kerugian sekitar 18 hingga 37 miliar dolar Amerika Serikat di kawasan Asia Timur dan Asia Tenggara sepanjang tahun 2023. Aktivitas tersebut tidak hanya menyebabkan kerugian finansial bagi korban, tetapi juga menciptakan sistem eksploitasi manusia yang kompleks melalui perekrutan tenaga kerja dalam

skema perdagangan orang untuk menjalankan operasi online scam. Perkembangan tersebut ditandai dengan munculnya berbagai kompleks *scam compounds* di kawasan perbatasan Myanmar, Thailand, Laos, dan Kamboja yang berfungsi sebagai pusat operasi online scam. Dari kawasan-kawasan inilah ribuan pekerja direkrut, dikendalikan, dan dipaksa menjalankan berbagai bentuk penipuan daring yang menyasar korban di berbagai belahan dunia.

Indonesia sebagai salah satu negara berkembang dengan jumlah penduduk yang besar tentu tidak terlepas dari masalah ini. Data dari Kepolisian Republik Indonesia mencatat bahwa hingga 13 Maret 2025 terdapat 1.503 warga negara Indonesia yang menjadi korban tindak pidana perdagangan orang. Angka ini menunjukkan lonjakan signifikan karena telah melampaui lebih dari 50% dari total korban perdagangan orang sepanjang tahun 2024 meskipun data tersebut hanya mencakup periode Januari hingga Maret 2025.



Gambar 1. 1 Data Kasus TPPO Indonesia

Sumber: Goodstats

Komisi Nasional Hak Asasi Manusia (Komnas HAM) yang dikutip dari media Tempo menyebutkan bahwa beberapa negara di kawasan Asia Tenggara yakni Kamboja, Myanmar, Filipina, Laos, dan Thailand, tercatat sebagai negara tujuan utama pengiriman perdagangan orang yang berasal dari Indonesia. Para korban umumnya terjatuh melalui iming iming pekerjaan di luar negeri dengan tawaran gaji tinggi dan fasilitas yang tampak menjanjikan. Para pelaku meyakinkan calon korban dengan janji proses keberangkatan yang cepat, mudah, dan tanpa prosedur yang berbelit-belit (Putri et al., 2024). Saat tiba di negara tujuan, korban yang terjatuh dengan penipuan tersebut akan menjumpai kenyataan yang berbeda dengan yang ditawarkan sebelumnya. Korban ditempatkan dalam sistem kerja tertutup dengan pengawasan ketat, dibebani target harian, serta dihadapkan pada ancaman kekerasan fisik maupun psikis apabila gagal memenuhi tuntutan yang ada (Krisna & Yudiantara, 2025).

Di tengah meningkatnya perhatian publik terhadap fenomena tersebut, film dokumenter *Neraka Perbatasan: Jejak Mafia Judi Online dan Perbudakan Digital di Asia* menjadi salah satu film yang secara khusus mengangkat persoalan kejahatan siber transnasional di kawasan Asia Tenggara. Film dokumenter investigatif yang diproduksi oleh Deduktif Indonesia dan ditayangkan pada tahun 2024 ini menelusuri aktivitas jaringan perjudian online, online scam, perdagangan orang, serta praktik kerja paksa yang beroperasi di kawasan perbatasan Myanmar dan Thailand. Film ini menampilkan bagaimana para korban direkrut, termasuk di dalamnya beberapa korban yang merupakan warga negara Indonesia, kemudian dipindahkan secara lintas negara hingga dipaksa bekerja dalam sistem *online scam*.



**Gambar 1. 2 Poster Film Neraka Perbatasan:
Jejak Mafia Judi Online dan Perbudakan Digital di Asia**

Sumber: Youtube Deduktif Indonesia

Film dokumenter *Neraka Perbatasan: Jejak Mafia Judi Online dan Perbudakan Digital di Asia* mendapatkan apresiasi di berbagai festival, baik di tingkat nasional maupun internasional. Selain itu, film dokumenter kerap memicu diskusi publik dan menjadi bahan kajian di lingkungan akademis, mengingat muatannya yang berbasis realitas. Pada April 2025, *Neraka Perbatasan: Jejak Mafia Judi Online dan Perbudakan Digital di Asia* memperoleh *Special Recognition Award* dari CIR Open Source Film Awards yang diselenggarakan oleh The Centre for Information Resilience di Perugia. Penghargaan ini diberikan sebagai bentuk pengakuan atas kontribusi film dalam mengungkap sisi gelap teknologi digital, jaringan penipuan, perjudian online, serta praktik perbudakan dunia maya yang berkembang di kawasan perbatasan Asia Tenggara. Tak hanya itu, dalam Indonesian Data Journalism Awards (IDJA) 2024 film tersebut juga berhasil meraih penghargaan untuk kategori Investigasi Berbasis Data Terbaik yang menyoroti isu perdagangan manusia dan perbudakan digital yang terkait dengan judi online di kawasan Asia.

Dari sudut pandang komunikasi, hal yang menarik untuk dikaji bukan hanya keberadaan kejahatan siber transnasional itu sendiri, melainkan bagaimana fenomena tersebut ditampilkan dan dimaknai melalui film dokumenter. Sebagai produk media, film dokumenter tidak sekadar menyampaikan fakta, tetapi juga menyusun narasi tertentu mengenai siapa pelaku, siapa korban, bagaimana kejahatan terjadi, dan faktor-faktor apa yang dianggap berperan dalam kemunculannya. Dengan kata lain, film dokumenter menjadi ruang produksi wacana yang turut membentuk pemahaman publik mengenai kejahatan siber transnasional.

Salah satu model dalam Analisis Wacana Kritis yang digunakan dalam penelitian ini adalah model yang dikembangkan oleh Norman Fairclough. Analisis Wacana Kritis Norman Fairclough terbagi dalam tiga dimensi, yaitu teks, *discourse practice*, dan *sociocultural practice*. Dimensi teks berfokus pada analisis kebahasaan seperti pilihan kosa kata, struktur kalimat, serta makna yang membangun representasi tertentu. Dimensi *discourse practice* melihat bagaimana teks diproduksi dan dikonsumsi, termasuk bagaimana media membingkai realitas. Sementara itu, dimensi *sociocultural practice* mengkaji hubungan teks dengan konteks sosial yang lebih luas, seperti kondisi sosial, politik, dan ekonomi yang melatarbelakanginya dan berkaitan langsung dalam memengaruhi wacana yang sedang dibangun.

Kajian mengenai praktik kejahatan siber transnasional sejauh ini lebih banyak ditempatkan dalam ranah hukum, kebijakan, dan studi kriminologi. Misalnya, penelitian *The Political Economy of Human Trafficking: Slavery and*

Early Modern Capitalism oleh Munshi (2026) menyoroti bahwa perdagangan manusia dan perbudakan tidak dapat dipahami sebagai penyimpangan moral di luar sistem kapitalisme, melainkan sebagai bagian yang melekat dalam proses perkembangan kapitalisme itu sendiri. Praktik kerja paksa dan mobilitas manusia yang dipaksakan diposisikan sebagai mekanisme penting dalam akumulasi kapital, di mana tubuh manusia dijadikan komoditas ekonomi dalam sistem perdagangan. Demikian pula dengan penelitian *Modern slavery and the United Nations Sustainable Development Goals* (2025) dalam jurnal Canadian Psychological Association yang berfokus pada bagaimana perdagangan manusia berkaitan dengan berbagai tujuan pembangunan global (SDGs), sehingga penanganannya perlu melibatkan banyak pihak, seperti pemerintah, organisasi, akademisi, dan masyarakat, untuk menciptakan solusi yang lebih menyeluruh dan berkelanjutan. Berbeda dengan kecenderungan tersebut, penelitian ini menempatkan praktik perdagangan orang yang berkembang ke arah perbudakan digital dalam ranah kajian media dan analisis wacana. Fokus penelitian ini bukan pada perumusan kebijakan atau analisis normatif hukum, melainkan pada bagaimana wacana kejahatan siber transnasional dihadirkan.

Oleh karena itu, penelitian ini hadir untuk mengisi kekosongan tersebut dengan mengkajinya menggunakan pendekatan Analisis Wacana Kritis model Norman Fairclough yakni dimensi teks, *discourse practice*, dan *sociocultural practice*. Melalui ketiga dimensi tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengungkap bagaimana wacana kejahatan siber transnasional dalam film.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah yang akan dibahas oleh peneliti adalah “Bagaimana wacana kejahatan siber transnasional dalam film dokumenter *Neraka Perbatasan: Jejak Mafia Judi Online dan Perbudakan Digital di Asia?*”

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menganalisis terhadap wacana kejahatan siber transnasional dalam film dokumenter *Neraka Perbatasan: Jejak Mafia Judi Online dan Perbudakan Digital di Asia*.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya penerapan Analisis Wacana Kritis model Norman Fairclough dalam mengkaji wacana dalam film dokumenter, sehingga dapat menjadi referensi bagi mahasiswa dan peneliti selanjutnya di bidang komunikasi dan kajian media.

1.4.2 Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan refleksi dan diskusi bagi khalayak, praktisi media, serta pemangku kepentingan terkait, dengan tujuan meningkatkan kesadaran, sekaligus memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai fenomena yang diangkat dalam film dokumenter tersebut.