



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi di Indonesia meningkat dengan sangat pesat dari tahun ke tahun. Banyak dampak positif dari berbagai pengenalan teknologi tersebut. Dimulai dari penggunaan telepon nirkabel, pengiriman pesan singkat, hingga penemuan yang menjadi kebutuhan masyarakat saat ini yaitu internet. Semakin luasnya penyebaran jaringan internet di Indonesia memudahkan masyarakatnya untuk melakukan berbagai hal, salah satunya hiburan yang contohnya adalah *game online* sedang marak saat ini. Tidak terlepas dari itu, di zaman yang sudah berkembang dan persaingan semakin ketat membuat *developer game* mencari banyak cara untuk mendapatkan dan mempertahankan jumlah pemain, salah satunya dengan membuat adanya *skin*. *Skin* merupakan kosmetik dalam *game* yang dapat dibeli dengan mata uang asli dan digunakan untuk mengubah tampilan senjata, karakter atau apapun.

Pada zaman yang serba instan ini, banyak juga orang yang ingin mencari keuntungan dengan mudah. Salah satu cara operator judi dalam menarik pasar para pemain *game online* adalah dengan menyediakan judi *online* dengan alat taruhan selain uang, yaitu *skin*. Seperti yang kita ketahui judi bukanlah suatu tindakan yang baik dan dari satu sisi telah melanggar Kitab Undang-Undang Hukum Pidana No. 303. Perbuatan yang melanggar undang-undang tersebut sedang marak dan membuat orang lupa akan bahaya lebih lanjut yang ditimbulkan

dari berjudi. Tindakan tersebut dapat berupa korupsi, pencurian dan perampokan karena kehabisan uangnya.

Penulis menemukan berita tentang judi *online* yang berujung pada tindak kriminalitas. Dikutip dari situs *kompas.com* bahwa seorang remaja nekat mencuri motor milik temannya yang kemudian digadaikan dengan alasan seluruh uangnya digunakan untuk bermain judi *online* karena ketagihan. Banks (2016) mengidentifikasi bahwa tindak kriminalitas akan terjadi lebih besar pada penjudi yang memiliki hutang besar dibandingkan dengan yang sedikit (hlm. 84). Schmidt dan Cohen (2013) berpendapat bahwa orang tua memiliki kewajiban untuk membuat anak-anaknya tidak membuat kesalahan dalam dunia maya yang akan berakibat buruk di masa mendatang (hlm. 37). Schmidt dan Cohen (2013) juga berpendapat bahwa internet merupakan suatu tempat tanpa hukum dan pemerintahan, maka dari itu seseorang dapat memiliki kuasa penuh dari apa yang dapat mereka akses (hlm. 82-83). Melihat dari masalah di atas, penulis menawarkan solusi dari sudut pandang desainer yang berupa kampanye sosial guna memberikan informasi kepada seorang remaja agar mengetahui dampak buruk dari perbuatan judi.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana cara mencegah kalangan usia 13-17 agar tidak terpengaruh untuk mencoba judi *online*?

1.3. Batasan Masalah

Dikutip dari Kotler dan Armstrong (2012, hlm. 191), pembagian segmentasi dibagi berdasarkan beberapa kategori yaitu demografi, geografi, psikografi dan *behavioral*.

1. Target Primer

-Demografi: Anak remaja berusia 13 hingga 17 tahun.

-Geografi: Provinsi DKI Jakarta.

-*Behavioral*: Sudah dapat mengoperasikan *smartphone* dan komputer.

2. Target Sekunder

Orang tua yang masih memiliki anak berusia 13-17 tahun.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari perancangan tugas akhir ini adalah merancang kampanye sosial yang bertujuan agar mencegah remaja berusia 13-17 untuk melakukan judi *online*.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Pembuatan tugas akhir ini diharapkan dapat bermanfaat bagi beberapa instansi, salah satunya penulis, masyarakat serta universitas dimana penulis menuntut ilmu.

1. Penulis

Manfaat bagi penulis yaitu menambah wawasan, dapat mempelajari berbagai macam data dan cara mengolahnya, serta mempelajari lebih dalam mengenai penyebab perjudian *online* pada kalangan remaja. Selain itu penulisan Tugas Akhir juga sebagai syarat dalam menyelesaikan program kuliah S1 di Universitas Multimedia Nusantara.

2. Masyarakat

Memberikan informasi kepada orang tua mengenai penyebab remaja melakukan judi *online* serta cara mencegahnya, serta memberitahu remaja bahaya tentang judi dan akibat dari kecanduannya. Penulis mengharapkan tugas akhir ini dapat bermanfaat untuk menyadarkan orang tua yang nantinya dapat mengarahkan anak-anak selaku penerus generasi bangsa agar tidak terjerumus dalam judi *online*.

3. Kampus

Membuat sebuah kontribusi pada kampus dalam bentuk makalah mengenai cara pencegahan judi *online* pada kalangan remaja.

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA