

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Pembajakan film merupakan sebuah aksi yang sangat umum dilakukan oleh masyarakat Indonesia, terlepas dari kesadaran mereka terhadap legalitas aksi tersebut. Berdasarkan hasil survei yang dilakukan oleh penulis, terdapat beberapa faktor yang mendorong responden untuk menonton film bajakan. Faktor tersebut antara lain, aksesibilitas film untuk beberapa daerah tertentu di Indonesia, harga menonton film di bioskop maupun *streaming service* yang relatif mahal, dan ketidaksadaran masyarakat atas dampak menonton film melalui situs bajakan terhadap diri sendiri. Mayoritas responden tidak mengetahui dampak negatif dari menonton film di situs bajakan seperti pencurian data pribadi melalui *virus malware* iklan yang ditayangkan. Maka dari itu, tujuan penulis dalam membuat kampanye adalah untuk mengedukasikan potensi dampak negatif dari situs film bajakan terhadap para penonton.

Dalam proses perancangan kampanye, penulis melakukan riset yang mendalam terhadap isu *streaming* film bajakan yang terjadi di Indonesia. Terlepas dari riset pengguna dan survei yang dilakukan, berbagai tinjauan pustaka juga digunakan sebagai data pendukung terhadap riset agar tetap bersifat objektif. Data yang telah dikumpulkan melalui metode penelitian, diolah dan dikumpulkan ke dalam suatu *creative brief* sebagai acuan perancangan kampanye. Berdasarkan hasil analisis data, perancangan kampanye berfokus hanya di media digital. Hal ini dikarenakan target sasaran kampanye didominasi oleh *Gen Z*, dimana media sosial merupakan *platform* utama yang paling sering digunakan. Dengan itu, kampanye akan dirancang menggunakan media digital dan disalurkan ke berbagai media sosial.

Dalam perancangan kampanye ini, penulis juga bekerjasama dengan APROFI dan Kominfo, dengan tujuan untuk meningkatkan kredibilitas kampanye. Dikarenakan kampanye disalurkan hanya melalui media digital, maka

dibutuhkannya elemen visual dan pesan yang kuat agar dapat menangkap perhatian para audiens secara langsung dan dapat memahami lebih dalam mengenai dampak untuk diri sendiri dan perangkat yang digunakan. Setelah kampanye berhasil menangkap perhatian target audiens, mereka dapat melapor apabila melihat situs bajakan atau aksi pembajakan film melalui *website*. Penggunaan *website* juga harus sederhana dan *intuitive*. Media digital dibutuhkan dalam berbagai format agar dapat menyampaikan informasi dan dapat dilakukan dengan menggunakan *twibbon*, *banner* dan lain-lain.

5.2 Saran

Setelah menyelesaikan perancangan kampanye ini, penulis memiliki beberapa saran terutama teruntuk pembaca yang ingin melakukan perancangan kampanye ataupun melakukan penelitian dan riset terhadap topik pembajakan film. Berikut adalah saran yang ingin penulis sampaikan:

1. Kepada pembaca, penulis berharap perancangan kampanye terhadap dampak dan faktor pembajakan film dapat bermanfaat dan memberi wawasan terhadap pembaca. Penulis juga menyarankan agar pembaca dapat menghindari situs film bajakan yang berpotensi menyebarkan *malware* ke perangkat pembaca.
2. Kepada peneliti lain yang berencana untuk melakukan penelitian terhadap topik yang sama, penulis menyarankan agar mencoba menganalisa dan riset pembajakan film dari sudut pandang pembajak atau penyalur film bajakan. Memahami berbagai perspektif berpotensi untuk memperluas dan menggali pengetahuan mengenai topik pembajakan film.
3. Kepada mahasiswa lainnya, penulis menyarankan agar tetap bersikap teguh sepanjang perancangan dan penulisan tugas. Pastikan output kampanye berhubungan erat dengan data analisis untuk topik yang lagi di bahas.