

BAB III

METODOLOGI DAN PENELITIAN

3.1 Metodologi Pengumpulan Data

Creswell & Creswell (2018) menyatakan bahwa terdapat tiga metode pendekatan yang dapat dilakukan dalam penelitian, yakni metode kualitatif, kuantitatif, dan campuran (*mixed methods*). Dalam perancangan tugas akhir ini, penulis menggunakan metode penelitian *mixed methods* untuk mengumpulkan data. *Mixed methods* adalah sebuah pendekatan penelitian yang menggabungkan pengumpulan data kuantitatif dan kualitatif. Pendekatan ini digunakan untuk memperoleh hasil analisis data yang lebih maksimal dari dua metode tersebut. Pendekatan yang dilakukan penulis untuk mengumpulkan data secara kualitatif adalah melakukan *interview* (wawancara), studi *existing*, dan studi referensi. Sedangkan pendekatan secara kuantitatif dilakukan melalui kuesioner.

3.1.1 Metode Kualitatif

Metode penelitian kualitatif melibatkan pencarian pemahaman tentang perilaku manusia, makna, dan pengertian dalam suatu fenomena atau kejadian secara langsung dan tidak langsung (Yusuf, 2017). Metode ini menekankan pada konteks dan keseluruhan objek penelitian, dan mendorong peneliti untuk fokus pada kualitas daripada kuantitas data yang disajikan dalam bentuk naratif. Dalam prosesnya, peneliti dapat memperoleh berbagai sudut pandang melalui interaksi dengan objek yang diteliti. Proses penelitian kualitatif ini meliputi pengumpulan dan penemuan data, analisis, serta interpretasi secara komprehensif baik secara visual maupun naratif.

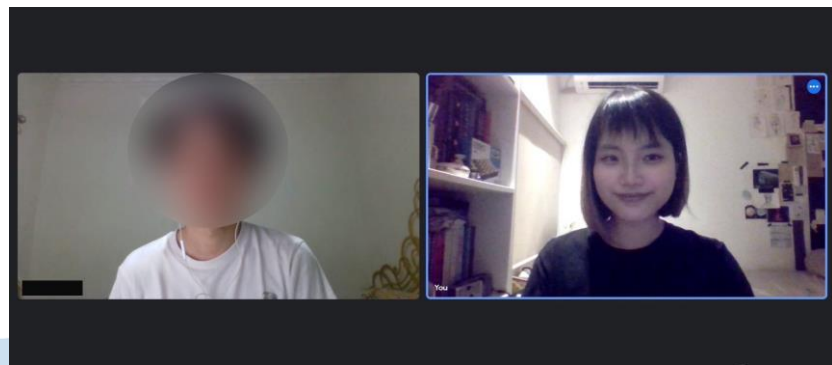
3.1.1.1 Interview

Interview atau wawancara dilakukan terhadap beberapa narasumber yang dikiranya memahami dunia perjudian secara daring, yakni 'Mas X' (nama alias) dan 'Kak Q' (nama alias) selaku pelaku *online gambling*, kemudian AKBP Dony Setiawan, SIK.,

M.H., selaku Kepala Subbagian Umum dan Kepegawaian Renmin Direktorat Tindak Pidana Siber Bareskrim Polri, dan Bapak Dimas Aditya Nugraha, selaku Pranata Humas Ahli Madya, Koordinator Audio Visual dan Media Sosial di Direktorat Jenderal Informasi dan Komunikasi Publik Kementerian Komunikasi dan Informatika (KOMINFO) RI untuk mendapatkan *insights* mengenai pemahaman, pengalaman, dan opini terkait perjudian secara daring dari berbagai sudut pandang serta peran narasumber.

1) ***Interview dengan ‘Mas X’, Pelaku Online Gambling***

Interview dengan ‘Mas X’ dilakukan secara *online*, melalui aplikasi Google Meet, pada hari Senin, 27 Februari 2023. ‘Mas X’ adalah nama alias yang disepakati oleh narasumber dan penulis untuk melindungi identitas narasumber yang merupakan pelaku dari *online gambling*. *Interview* ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui pengalaman, pemahaman dan opini dari sudut pandang ‘Mas X’, seseorang yang pernah mempraktikkan praktik *illegal* ini secara langsung.



Gambar 3.1 *Interview* dengan ‘Mas X’, Pelaku *Online Gambling* Melalui Google Meet

Melalui *interview* ini, penulis mengetahui bahwa ‘Mas X’ (22), adalah seorang karyawan sekaligus mahasiswa yang masih menempuh pendidikan di jenjang perkuliahan, dengan *marital status* belum menikah. Dengan pengeluaran di kisaran Rp 3.000.000,00–Rp 5.000.000,00 per/bulan, ‘Mas X’ mengakui

bahwa ia pertama kali ‘terjun’ ke dalam dunia perjudian secara daring saat ia menduduki bangku SMA, tepatnya saat *World Cup* 2018 berlangsung.

‘Mas X’ menceritakan, bermain judi adalah salah satu hal yang ‘lumrah’ dilakukan di keluarganya. Namun, judi *online* yang pertama kali ia lakukan adalah judi bola saat *World Cup* tersebut berlangsung. Ia mengakui, temannya sendirilah yang mengajaknya untuk bermain judi *online* tersebut. ‘Mas X’ menjelaskan, saat itu ia masih bermain dengan akun milik temannya yang mengenalkannya pada permainan tersebut. Ia juga mengakui bahwa dari judi tersebut, ia lebih sering kalah dibandingkan menang.

Berangkat dari pengalamannya dalam melakukan judi bola, ‘Mas X’ kemudian mulai membuat akun sendiri dan memainkan berbagai permainan judi *online* lainnya, seperti casino dan slot. Ia bercerita bahwa situs n*****.com dan s****.com adalah dua *website* yang dulu paling ia sering kunjungi ketika hendak bermain judi *online*. Ia juga mengungkapkan kalau taruhan yang ia pasang untuk setiap *game* itu berbeda, tergantung cara dan sistem permainannya. Dari empat hingga lima kali seminggu ketika bermain, ‘Mas X’ bercerita kalau ia lebih sering merasa dirugikan ketika bermain, karena dari total kemenangan yang ia dapatkan masih belum menutupi kekalahannya.

Saat diwawancarai oleh penulis, ‘Mas X’ mengungkapkan kalau ia sekarang sudah berhenti melakukan judi *online* dengan alasan “takut bangkrut.” Meskipun demikian, ‘Mas X’ juga mengungkapkan bahwa ia tidak pernah sampai pada titik dimana ia harus meminjam uang orang lain untuk menutupi kekalahannya. Namun, sayangnya, ia juga bercerita kalau ia memiliki beberapa teman yang sudah sampai berhutang, lalu

meminjam uang secara *online* (pinjol), dan bahkan ada yang sampai mencuri karena bermain judi *online*.

Sebagai pelaku *online gambling* yang sangat berpengalaman, pada dasarnya 'Mas X' sudah mengetahui bahwa bermain judi *online* merupakan salah satu praktik yang *illegal* di Indonesia. Namun, 'Mas X' belum mengetahui sanksi pidana yang dapat dijatuhkan kepadanya sebelum melakukan wawancara dengan penulis. Setelah penulis menjabarkan sanksi-sanksi tersebut, 'Mas X' mengungkapkan kalau ia tetap tidak takut untuk bermain, karena ia mengetahui kalau pelaku *online gambling* itu banyak jumlahnya di Indonesia. Menurutnya juga, hukum mengenai *online gambling* di Indonesia itu juga tidak ketat dan mudahnya akses terhadap situs-situs *gambling* juga menjadi salah satu faktor utama yang membuatnya terus bermain judi *online* saat itu.

Menurut 'Mas X', judi *online* bukanlah suatu tindakan yang salah. Di sisi lain, akan berbeda ceritanya jika dengan melakukan judi *online* tersebut ada pihak lain yang dirugikan, ia mengungkapkan, "kalau sudah ada yang dirugiin, itu baru salah," ia juga melanjutkan, "selama tahu kapan harus berhenti, itu masih tidak apa-apa." 'Mas X' juga sempat menilai dirinya sendiri sebagai orang yang sudah kecanduan *online gambling* karena di kala itu, sulit baginya untuk berhenti bermain.

Meskipun demikian, 'Mas X' juga mengungkapkan kalau ia tidak menceritakan ke keluarganya kalau ia bermain judi *online*. Menurut 'Mas X', keluarganya akan kecewa dan marah kepadanya jika mereka mengetahui kalau ia bermain. Tak hanya itu, 'Mas X' juga mengungkapkan kalau perancangan kampanye mengenai judi *online* ini memang diperlukan. Menurutnya, kampanye mengenai bahaya *online gambling* dapat menjadi

peringatan bagi orang-orang yang tertarik untuk melakukan judi *online* untuk tidak terjerumus melakukan praktik tersebut. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa melalui *interview* dengan ‘Mas X’ ini, rancangan kampanye mengenai bahaya *online gambling* itu diperlukan untuk mencegah masyarakat untuk tidak terjerumus ke dalam praktik *online gambling*.

2) *Interview* dengan ‘Kak Q’, Pelaku *Online Gambling*

Interview dengan ‘Kak Q’ dilakukan secara *offline* pada hari Sabtu, 4 Maret 2023, di Mal Pluit Village. ‘Kak Q’ adalah nama alias yang disepakati oleh narasumber dan penulis untuk melindungi identitas narasumber yang merupakan pelaku dari *online gambling*. *Interview* ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui pengalaman, pemahaman dan opini dari sudut pandang ‘Kak Q’, seseorang yang pernah mempraktikkan praktik *illegal* ini secara langsung.



Gambar 3.2 *Interview* dengan ‘Kak Q’, Pelaku *Online Gambling*

Melalui *interview* ini, penulis mengetahui bahwa ‘Kak Q’ (21), adalah seorang mahasiswa yang masih menempuh pendidikan di jenjang perkuliahan, dengan *marital status* belum menikah. Dengan pengeluaran diatas Rp 7.500.000,00 per/bulan, ‘Kak Q’

mengakui bahwa ia pertama kali mengetahui dunia *online gambling* dari temannya sendiri. ‘Kak Q’ juga mengungkapkan bahwa ia pertama kali terjun ke dunia *online gambling* hanya atas dasar iseng atau hanya untuk sekadar hiburan saja.

Ketika penulis menanyakan kapan pertama kali ‘Kak Q’ bermain, ia menjawab, “tidak ingat,” dikarenakan itu sudah terjadi sejak dahulu sekali. Ia mengungkapkan, judi slot merupakan permainan yang pertama kali ia coba ketika terjun ke dalam dunia *online gambling*. Dari judi slot itu, ‘Kak Q’ kemudian mencoba bermain casino dan judi kartu. Namun, ia mengungkapkan judi slot adalah judi *online* yang paling sering ia mainkan dibandingkan permainan lainnya.

‘Kak Q’ mengungkapkan bahwa ia sering bermain judi *online* dengan menggunakan situs s****.com yang menurutnya sangat mudah diakses dengan hanya menggunakan VPN. ‘Kak Q’ juga mengungkapkan kalau ia bisa bermain judi *online* sebanyak lebih dari tujuh kali dalam seminggu karena menurutnya bermain judi *online* itu seru dan mendebarkan.

Sebagai pelaku *online gambling* yang tidak pernah merasakan kesulitan secara finansial, menurutnya *online gambling* bukanlah suatu tindakan yang salah. Meskipun sudah mengetahui sanksi dari tindakan yang dilakukannya, ‘Kak Q’ tetap nekat bermain *online gambling* hanya untuk menghabiskan waktu. Namun, ‘Kak Q’ sempat menganjurkan bahwa bermain *online gambling* itu tidaklah untuk semua orang dan ia pun juga mengakui bahaya serta dampak-dampak negatif yang dapat terjadi melalui *online gambling*.

Oleh karena itu, ketika penulis menanyakan pendapat ‘Kak Q’ mengenai perancangan kampanye mengenai bahaya *online*

gambling, ‘Kak Q’ menjawab bahwa itu merupakan hal yang diperlukan. Menurutnya, kampanye tersebut dapat menjadi *reminder* untuk orang-orang yang ingin mencoba bermain judi *online* untuk tidak bermain jika masih belum memiliki kondisi finansial yang stabil. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa melalui *interview* dengan ‘Kak Q’ ini, rancangan kampanye mengenai bahaya *online gambling* itu diperlukan untuk menjadi *reminder* bagi masyarakat untuk tidak coba-coba bermain *online gambling* karena tindakan tersebut hanya akan mendatangkan kerugian, terlebih lagi bagi mereka yang masih belum memiliki kondisi finansial yang stabil.

3) Interview dengan AKBP Dony Setiawan, Kepala Subbagian Umum dan Kepegawaian Renmin Direktorat Tindak Pidana Siber Bareskrim Polri

Interview dengan AKBP Dony Setiawan SIK., M.H., selaku Kepala Subbagian Umum dan Kepegawaian Renmin Direktorat Tindak Pidana Siber Bareskrim Polri dilakukan secara tatap muka (langsung), di Bareskrim Polri, pada hari Selasa, 28 Februari 2023. *Interview* dengan Bapak Dony dilakukan untuk mendapatkan *insights* secara langsung mengenai *online gambling* di Indonesia.



Gambar 3.3 *Interview* dengan AKBP Dony Setiawan

Dari *interview* tersebut penulis mendapatkan banyak sekali *insights* terkait masalah *online gambling* ini, seperti faktor-faktor utama dari maraknya kasus judi *online* yang antara lainnya adalah:

- Kurangnya pemahaman akan literasi keuangan dan digital pada masyarakat Indonesia,
- Tingginya angka pengangguran yang memunculkan budaya di tengah masyarakat yang mencari jalan pintas dalam mencari penghasilan tanpa harus bekerja keras, serta
- Kemudahan akses untuk melakukan bermain judi secara *online* dan ditambah pula adanya kemudahan untuk membuat akun anonim serta *server* di Indonesia dengan menggunakan VPN, meskipun sudah berkali-kali diblokir.

Tak hanya itu, penulis juga mendapat *insight* bahwa saat ini penegakan hukum dan pemberantasan judi dari pihak Patroli Siber sendiri masih terus berjalan, tetapi permasalahan judi tidak cukup hanya dengan pemberantasan dan penegakan hukum saja, peran serta masyarakat sangat penting dalam pemberantasan kasus ini. Beberapa upaya yang dapat dilakukan oleh masyarakat untuk mencegah bertambahnya kasus *online gambling* adalah dengan aktif memberikan informasi kepada pihak-pihak terkait tentang adanya penyelenggara dan kegiatan-kegiatan judi serta memberikan bimbingan kepada anggota keluarga yang telah kecanduan judi.

Melalui *interview* ini, penulis juga mendapatkan *insight* bahwa Polisi Siber memiliki sedikit kekurangan dalam sistem atau strukturnya. Bapak Dony menyatakan, pihak Polisi Siber tidak memiliki wewenang untuk membuat kampanye sosial atau semacamnya karena sistem dan struktur Polisi Siber merupakan represif, dibandingkan preventif. Menurutnya, dari pihak Polisi

Siber sendiri ingin membuat banyak kampanye dan sosialisasi, tapi pihak Polisi Siber ini tidak memiliki anggaran dana untuk mewujudkan upaya-upaya tersebut. Upaya pencegahan yang dilakukan oleh Polisi Siber sejauh ini menggunakan dana dari kantung sendiri. Bapak Dony juga menyatakan, pihak Kementerian Komunikasi dan Informatika merupakan pihak yang berwenang untuk mengeluarkan upaya preventif.

Oleh karena itu, melalui *interview* ini dapat disimpulkan bahwa dari pihak represif yakni Bareskrim Polri masih memiliki kekurangan dalam proses pencegahan kasus-kasus *online gambling* karena pihak mereka tidak memiliki wewenang untuk mengeluarkan upaya preventif. Adapun upaya-upaya yang telah dilakukan oleh pihak Patroli Siber Bareskrim Polri sejauh ini adalah penyebaran kampanye mengenai tindakan perjudian secara *general* yang ditempatkan di desa-desa serta menggunakan dana yang berasal dari kantung sendiri.

4) *Interview* dengan Dimas Aditya Nugraha, Pranata Humas Ahli Madya, Koordinator Audio Visual dan Media Sosial di Direktorat Jenderal Informasi dan Komunikasi Publik Kementerian Komunikasi dan Informatika (KOMINFO) RI

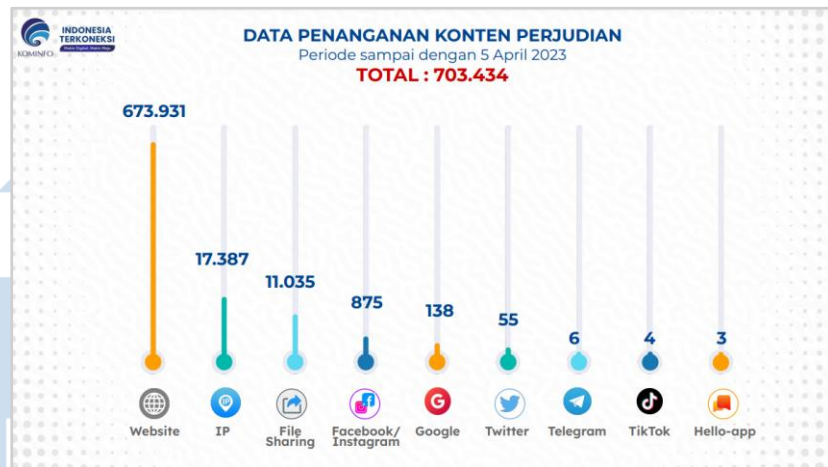
Interview dengan Bapak Dimas Aditya Nugraha selaku Pranata Humas Ahli Madya, Koordinator Audio Visual dan Media Sosial di Direktorat Jenderal Informasi dan Komunikasi Publik Kementerian Komunikasi dan Informatika (KOMINFO) RI dilakukan secara *online*, melalui aplikasi Google Meet, pada hari Sabtu, 8 April 2023. *Interview* ini dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh *insights* dan pemahaman seseorang ahli mengenai praktik *online gambling*.



Gambar 3.4 *Interview* dengan Dimas Aditya Nugraha Melalui Google Meet

Melalui *interview* ini, penulis mendapat banyak *insights* terkait *online gambling* seperti daruratnya masalah *online gambling* ini di Indonesia, kemudian ia juga sempat memberikan penjelasan mengenai pilar literasi digital yang berkaitan erat dengan masalah tersebut, dan sebagainya. Menurut Bapak Dimas, *online gambling* adalah salah satu masalah yang darurat di Indonesia. Pada awalnya ia sempat mengira bahwa penanganan yang dilakukan oleh pihak KOMINFO terhadap konten perjudian itu tidak akan melewati data penanganan konten pornografi, namun nyatanya tidak. Bapak Dimas memperoleh data yang menunjukkan bahwa penanganan konten perjudian itu terus meningkat secara signifikan setiap tahunnya.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.5 Data Penanganan Konten Perjudian Periode 5 April 2023
 Sumber: Arsip Kementerian KOMINFO yang diteruskan oleh Bapak Dimas Aditya Nugraha (2023)

Per 5 April 2023, penanganan yang dilakukan oleh KOMINFO terhadap konten perjudian sudah mencapai angka 703.434. Menurut Bapak Dimas, angka ini sudah sangat luar biasa mengkhawatirkan. Namun, ketika penulis menanyakan faktor utama yang menyebabkan maraknya kasus tersebut, beliau menjelaskan bahwa dari pihak KOMINFO sendiri pun sampai saat ini masih belum dapat menentukan faktor utamanya. Pihak KOMINFO juga sampai saat ini masih belum dapat menentukan tempat atau wilayah dengan jumlah kasus tertinggi pula, dikarenakan adanya perbedaan *server* dan penggunaan VPN dimana-mana. Namun, berdasarkan riset serta opini pribadinya, Bapak Dimas mengungkapkan bahwa masyarakat yang melakukan *online gambling* umumnya adalah masyarakat dengan kelas ekonomi menengah ke bawah yang berani mempertaruhkan sedikit uang yang mereka miliki untuk memperoleh harapan. Harapan yang dimaksud adalah peluang menang serta untung yang besar yang seringkali dijanjikan oleh permainan-permainan judi. Itu pula “yang membuat mereka hidup,” menurut Bapak Dimas.

Terkait dengan pilar-pilar literasi digital yang terdiri dari *digital skills*, *digital ethics*, *digital culture*, dan *digital safety* dicetuskan oleh KOMINFO, Bapak Dimas mengungkapkan bahwa *online gambling* merupakan salah satu masalah yang melanggar pilar *digital ethics*. Menurutnya, benar atau salahnya pilihan seseorang itu sudah membicarakan etika yang tentunya berhubungan erat dengan pilar ini. Bapak Dimas menegaskan, jika judi di dunia nyata saja sudah dinilai salah, berarti judi di dunia maya itu juga tentu saja salah. Oleh karena itu, menurutnya, orang-orang yang melakukan *online gambling* adalah orang-orang yang tidak memiliki etika atau netiket di dunia maya. Hal ini pula yang menjadikan *online gambling* sebagai salah satu contoh pelanggaran pada pilar *digital ethics*.

Melalui *interview* ini, Bapak Dimas juga mengungkapkan bahwa pihak KOMINFO itu masih memiliki banyak kurang atau “PR-nya.” Ia mengungkapkan bahwa pihak KOMINFO sampai saat ini hanya pernah mengeluarkan kampanye-kampanye yang membahas mengenai literasi digital saja, dan tidak pernah mengeluarkan kampanye khusus mengenai *online gambling*. Bapak Dimas menjelaskan, upaya-upaya yang telah dilakukan oleh pihak KOMINFO sejauh ini hanya sebatas untuk meningkatkan *awareness* masyarakat saja, ini pula yang menjadi salah satu kekurangan dalam mencegah bertambahnya kasus *online gambling* di Indonesia.

Oleh karena itu, melalui *interview* ini dapat disimpulkan bahwa upaya-upaya yang dilakukan oleh pihak KOMINFO sejauh ini masih belum efektif dalam proses pencegahan kasus-kasus *online gambling*. Upaya yang dilakukan hanya sebatas untuk meningkatkan *awareness* saja, dan pihak KOMINFO sendiri pun mengakui bahwa mereka belum pernah mengeluarkan

kampanye khusus mengenai bahaya *online gambling* kepada masyarakat, meski sudah dihadapkan dengan data yang menunjukkan nominal angka yang sudah sangat mengkhawatirkan. Ini pula yang menjadi salah satu kekurangan yang diakui oleh pihak KOMINFO sendiri.

3.1.1.2 Studi *Existing*

Creswell (2013) menyatakan bahwa studi *existing* merujuk pada jenis penelitian kualitatif yang memfokuskan pada materi audio dan visual. Jenis materi yang dapat dimasukkan ke dalam studi *existing* antara lain adalah foto, karya seni, video, *website*, tulisan di media sosial, dan sebagainya. Studi ini dilakukan penulis terhadap media kampanye yang memiliki fitur dan fungsi yang sesuai dengan solusi yang akan dirancang oleh penulis.

1) Kampanye ‘AYO! BERANTAS JUDI’

Kampanye ‘AYO! BERANTAS JUDI’ merupakan salah satu upaya pencegahan yang dilakukan oleh personel Polisi Sektor Siding, Kepolisian Resor Bengkayang pada November 2022. Kampanye seiring dengan sosialisasi ini dilakukan untuk menghimbau masyarakat di wilayah Kecamatan Siding, Kabupaten Bengkayang untuk tidak melakukan perjudian, penyalahgunaan narkoba, serta tindakan-tindakan kriminal lainnya yang dapat mengganggu keamanan dan ketertiban di daerah tersebut.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.6 Kampanye ‘AYO! BERANTAS JUDI’
 Sumber: <https://polresbengkayang.com/sosialisasi-stop-judi-terus-dilakukan-personel-polsek-siding/>

Secara visual, aset-aset yang digunakan terdiri dari tipografi dengan *style* komik, disertai gambar ilustrasi 2D dengan *style* anime/manga dan dengan penggunaan warna-warna yang pop/cerah. Penggunaan warna yang mencolok ini digunakan untuk menarik perhatian masyarakat Kecamatan Siding. Kampanye ini dibuat dengan perbandingan teks/tulisan yang lebih banyak dan menjadi fokusnya dibandingkan dengan komponen-komponen visual lainnya. Pesan yang disampaikan melalui kampanye ini dibuat secara literal (apa adanya) karena kampanye ini ditujukan untuk wilayah-wilayah pedesaan yang hanya memiliki tingkat literasi keuangan sebesar 38,03% (Survei Otoritas Jasa Keuangan, 2019).

2) Kampanye ‘STOP NARKOBA STOP JUDI *ONLINE*’

Kampanye ‘STOP NARKOBA STOP JUDI *ONLINE*’ adalah salah satu upaya pencegahan yang dilakukan oleh personel Polisi Sektor Dewantara pada Oktober 2022. Polisi Sektor Dewantara sangat menghimbau masyarakat di wilayah hukum Kepolisian Resor Lhokseumawe, Aceh Utara untuk berhenti menggunakan narkoba dan berhenti melakukan judi *online* melalui stiker yang ditempel di tempat-tempat publik, yang salah satunya dapat dilihat melalui gambar berikut:



Gambar 3.7 Kampanye ‘STOP NARKOBA STOP JUDI *ONLINE*’
 Sumber: <https://www.rri.co.id/lhokseumawe/hukum/64799/polisi-gencarkan-sosialisasi-stop-narkoba-dan-judi-online>

Secara visual, kampanye ini adalah salah satu contoh kampanye tipikal yang dikeluarkan oleh pemerintah, dengan penggunaan aset-aset fotografi *cutout* figur-figur (petinggi) yang berpengaruh di wilayah Kecamatan Dewantara, disertai dengan tipografi dengan *style sans serif* dan gambar ilustrasi digital dengan warna-warna yang cerah disertai warna khas Indonesia yang ketara, yaitu merah dan putih. Kampanye ini menjadikan teks ‘STOP NARKOBA STOP JUDI *ONLINE*’ sebagai fokus utamanya.

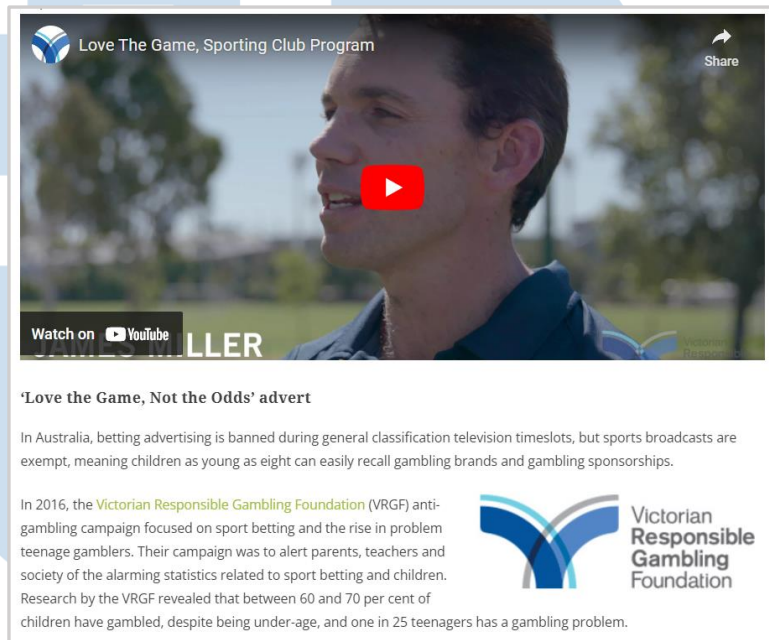
3.1.1.3 Studi Referensi

Studi referensi merupakan proses penelitian yang dilakukan pada media kampanye atau media interaktif yang memiliki fungsi atau fitur yang sesuai dengan solusi yang akan dirancang oleh penulis (Creswell, 2013). Studi ini meliputi beberapa referensi kampanye yang dikeluarkan oleh negara lain.

1) Kampanye ‘*Love the Game, Not the Odds*’

Kampanye ‘*Love the Game, Not the Odds*’ dikeluarkan oleh *Victorian Responsible Gambling Foundation* (VRGF) pada tahun 2017. Di Australia, tempat kampanye ini pertama kali disebar, perjudian secara daring (*online gambling*) adalah salah satu

tindakan *illegal*, namun Australia merupakan salah satu negara yang menyediakan tempat seperti kasino dengan lisensi resmi yang telah disetujui oleh pemerintah untuk mempraktikkan judi secara *offline*.



Gambar 3.8 Kampanye 'Love the Game, Not the Odds'

Sumber: <http://www.campaigncentral.org.uk/anti-gambling-campaign/>

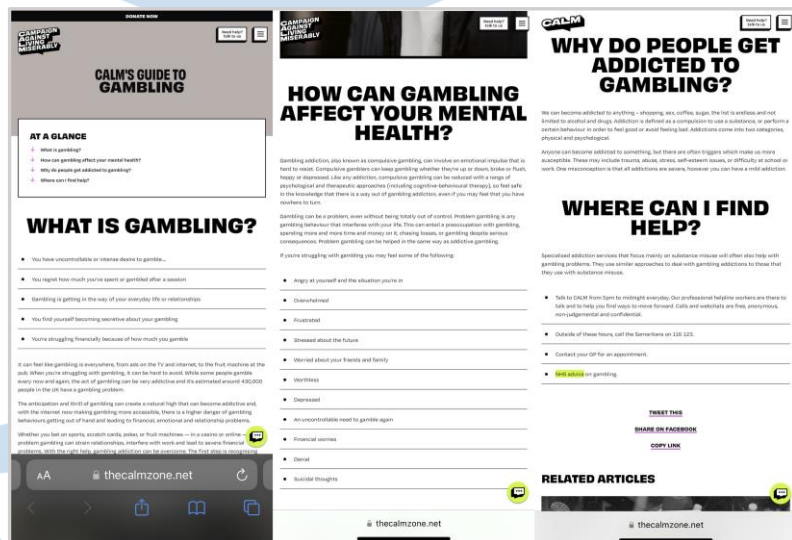
Kampanye ini dikeluarkan karena terdapat banyak kasus *gambling* yang meningkat di kalangan remaja ketika adanya *event-event* olahraga tertentu. Pada dasarnya, kampanye ini merupakan *video campaign* yang menampilkan atlit-atlit ternama yang menyampaikan pesan kepada penonton untuk selalu bertanggung jawab dalam bertaruh. Secara umum, kampanye ini dibuat untuk mengingatkan penonton untuk mencintai *sports game* yang dimainkan oleh atlit-atlit tersebut dibandingkan peluang yang dapat mereka dapatkan dengan bertaruh.

Secara visual, kampanye secara jelas dibuat dengan bantuan kamera dan videografer profesional. *Color tones* serta *tone of messages* yang disampaikan melalui video tersebut juga dibuat secara *warm* dan *se-lighthearted* mungkin, mengingat bahwa

target sasaran dari kampanye ini adalah remaja. Menurut penulis, video ini sengaja disebarluaskan melalui *platform* Youtube karena kebanyakan remaja sekarang tidak dapat lepas dari perangkat yang mereka miliki.

2) Kampanye ‘CALM’s Guide to Gambling’

Kampanye ‘CALM’s Guide to Gambling’ pada dasarnya adalah kampanye *online* yang berkelanjutan yang dapat diakses melalui situs <https://www.thecalmzone.net/guides/gambling>. Kampanye ini mengajak audiensnya untuk menyadari bahaya beserta dampak-dampak negatif yang dapat muncul dari *gambling* dan bagaimana cara untuk mendapatkan bantuan bagi mereka yang telah memiliki adiksi dan kecanduan *gambling*. Situs ini juga menyediakan berbagai artikel lainnya yang dikiranya dapat membantu menjawab pertanyaan-pertanyaan audiens mengenai isu-isu yang bersangkutan.



Gambar 3.9 Kampanye ‘CALM’s Guide to Gambling’

Sumber: <https://www.thecalmzone.net/guides/gambling>

Secara visual, kampanye ini terdiri dari berbagai perpaduan aset seperti fotografi, *icons*, disertai teks dengan jenis *font* yang berbeda untuk *headlines*, *sub-headlines* dan *body text*-nya. *Style* tipografi yang digunakan adalah sans serif dengan *full-capitalized*

untuk *headlines* dan *sub-headlines*-nya. *Icons* pada kampanye ini digunakan untuk membantu audiens mendapatkan bantuan atau *support* yang mereka perlukan. Sedangkan untuk *color tone* yang digunakan pada kampanye ini adalah *cold tone*.

3.1.1.4 Kesimpulan

Berdasarkan setiap metode kualitatif yang telah dilaksanakan, penulis menyadari bahwa masalah *online gambling* merupakan masalah yang sangat kompleks untuk dibahas. Baik dari narasumber serta responden yang membantu penulis mendapatkan *insights* serta data mengenai masalah ini mengakui bahwa *online gambling* merupakan suatu tindakan yang berbahaya dan salah di mata hukum, namun nyatanya masih terdapat banyak orang yang masih belum menyadari bahaya serta dampak dari pelaksanaan praktik tersebut. Oleh karena itu, dibutuhkanlah sebuah usaha persuasif yang dapat membantu masyarakat menyadari bahaya dari *online gambling* di dalam kehidupan mereka.

3.1.2 Metode Kuantitatif

Sugiyono (2018) menjelaskan bahwa metode penelitian kuantitatif didasarkan pada positivisme, di mana data penelitian berupa data konkret yang dapat diukur menggunakan alat statistik untuk menghasilkan suatu kesimpulan yang berkaitan dengan masalah yang sedang diteliti. Dalam perancangan tugas akhir ini, penulis menggunakan kuesioner untuk memperoleh data kuantitatif.

3.1.2.1 Kuesioner

Kuesioner dilakukan melalui aplikasi Google Form yang mulai disebarakan pada tanggal 3 Maret 2023. Penentuan jumlah *sample* ini didasari oleh *Slovin's Formula* (rumus Slovin) dengan derajat penelitian 10%. Besar populasi yang digunakan penulis dalam penelitian ini ditentukan sebagai berikut:

S = ukuran *sample* yang dicari

N (besar populasi) = 2.548.445

e (derajat penelitian) = 10%

N adalah jumlah populasi penduduk Provinsi DKI Jakarta dengan rentang umur 15-29 tahun berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik (BPS) di tahun 2021. Penulis menggunakan rentang usia ini karena data dari BPS tidak menunjukkan jumlah populasi penduduk Provinsi DKI Jakarta pada rentang umur 18-25 tahun secara spesifik. Sehingga, diperoleh hasil sebagai berikut:

$$S = \frac{N}{1 + N \cdot e^2} = \frac{2.548.445}{1 + 2.548.445 \times 0,01} = 99,99 \approx 100$$

Kriteria dari responden yang penulis cari adalah berusia 17-35 tahun dan pernah melakukan/mempraktikkan *online gambling*. Per 28 Mei 2023, terdapat 100 responden dengan rentang usia 17-30 tahun yang mengisi kuesioner tersebut. Berikut merupakan penjabaran data yang diperoleh dari 100 responden:

Tabel 3.1 Tabel Data Demografis Responden Kuesioner

Variabel	Kategori	Frekuensi	Persentase
Usia	17-20	20	20%
	21-25	73	73%
	26-30	6	6%
	31-35	1	1%
Domisili	Jakarta	60	60%
	Bogor	-	-
	Depok	-	-
	Tangerang	28	28%
	Bekasi	1	1%
	Others	11	11%
Marital Status	Sudah Menikah	3	3%
	Belum Menikah	97	97%
Pekerjaan	Pelajar	8	8%
	Mahasiswa/i	55	55%
	Karyawan	28	28%
	Pengusaha/Wirusaha	5	5%
	Tidak Memiliki Pekerjaan	1	1%
	Others	3	3%

Pengeluaran	Di bawah Rp 1.500.000,00	14	14%
	Rp 1.500.001,00 – Rp 2.000.000,00	9	9%
	Rp 2.000.001,00 – Rp 3.000.000,00	16	16%
	Rp 3.000.001,00 – Rp 5.000.000,00	13	13%
	Rp 5.000.001,00 – Rp 7.500.000,00	24	24%
	Di atas Rp 7.500.001,00	24	24%

Kesimpulan: Responden-responden kuesioner tersebut tersebar di berbagai daerah, namun mayoritasnya berada di dalam Jabodetabek, dengan kota Jakarta dan Tangerang sebagai kota dengan pilihan domisili yang terbanyak. Masalah *online gambling* ini termasuk masalah yang memiliki urgensi tinggi, dilihat dari respon pengeluaran yang ada, karena baik dari kelas ekonomi A1 hingga E (Badan Pusat Statistik, 2021), masih ditemukan responden (dengan sebagian besar responden berada pada kelas ekonomi SES A). Hal ini menunjukkan bahwa masalah ini sudah tidak melihat kelas ekonomi lagi, karena mereka yang berada di kelas ekonomi kebawah atau kelas ekonomi keatas pun bermain *online gambling*.

Tabel 3.2 Tabel Data Pengalaman Responden Dalam Melakukan *Online Gambling*

Pertanyaan	Jawaban	Frekuensi	Persentase
Dari manakah Anda pertama kali mengetahui <i>online gambling</i> ?	Keluarga	2	2%
	Teman	61	61%
	Internet	37	37%
Apa yang membuat Anda melakukan <i>online gambling</i> ?	Iseng, untuk hiburan	45	45%
	Tergoda ajakan teman	35	35%
	Tergoda iklan yang dilihat/ ditemukan	4	4%
	Untuk mendapat penghasilan tambahan	15	15%
	<i>Others</i>	1	1%
Seberapa sering Anda bermain <i>online gambling</i> ?	Hanya pernah mencoba 1/2 kali saja	60	60%
	2-4 kali dalam seminggu	33	33%
	5-7 kali dalam seminggu	5	5%
	Lebih dari 7 kali dalam seminggu	2	2%
Permainan <i>online gambling</i> apa saja yang pernah Anda mainkan? (<i>Checkbox choices</i>)	Bola	31	31%
	Slot	59	59%
	Casino	36	36%
	Judi Kartu	42	42%
	<i>Others</i>	6	6%
Di situs apa Anda melakukan <i>online gambling</i> ?	Stake.com	20	20%
	HappyBet	19	19%
	DewaPoker	25	25%
	AgenJudiBola	9	9%
	<i>Others</i>	27	27%

Apakah sulit bagi Anda untuk memahami permainanannya?	Ya, sulit	13	13%
	Tidak sulit	87	87%
Berapa modal yang Anda siapkan untuk bermain <i>online gambling</i> ?	Di bawah Rp 200.000,00	43	43%
	Rp 200.000,00 – Rp 500.000,00	36	36%
	Rp 500.001,00 – Rp 1.000.000,00	17	17%
	Di atas Rp 1.000.000,00	4	4%
Jika menang/untung, uang yang didapatkan akan Anda gunakan untuk...	bermain lagi	49	49%
	membeli kebutuhan pokok Anda	-	-
	membeli barang/jasa yang Anda inginkan	26	26%
	ditabung	20	20%
	<i>Others</i>	5	5%
Apakah Anda masih bermain <i>online gambling</i> hingga sekarang?	Ya, masih	17	17%
	Masih bermain, tapi sudah jarang	24	24%
	Tidak, sudah berhenti	59	59%
Apa yang membuat Anda terus bermain?	Sudah ketagihan	8	8%
	Sudah menjadi sumber finansial	5	5%
	Diajak teman untuk bermain terus	5	5%
	Termakan iklan / promo	7	7%
	Tidak memiliki kegiatan lain, bosan	13	13%
	Berada di <i>circle</i> pertemanan yang bermain <i>online gambling</i>	17	17%
	Saya tidak terus menerus bermain / sudah berhenti bermain	42	42%
	<i>Others</i>	3	3%
Apa yang membuat Anda berhenti bermain?	Modal habis	20	20%
	Kalah terus menerus	14	14%
	Sudah merasa cukup bermain	45	45%
	Sudah sampai berhutang	2	2%
	<i>Others</i>	19	19%
Anda lebih sering...	menang ketika bermain	38	38%
	kalah ketika bermain	62	62%
Anda lebih sering merasa...	dirugikan ketika bermain	70	70%
	diuntungkan ketika bermain	30	30%
Jika modal yang Anda miliki habis, Anda akan...	berhenti bermain	57	57%
	lanjut bermain di lain waktu	27	27%
	melakukan <i>top-up</i>	15	15%
	meminjam uang orang lain	1	1%
	menjual barang yang dimiliki	-	-

Kesimpulan: Terdapat banyak alasan mengapa seseorang melakukan *online gambling*, antara lain adalah iseng, hanya untuk hiburan, tergoda ajakan teman serta ajakan iklan yang mereka temui, dan untuk mendapatkan penghasilan tambahan. Dari 100 responden yang merupakan pelaku *online gambling* tersebut, sebanyak 70% dari mereka merasa dirugikan ketika bermain dan sebanyak 62% dari mereka lebih sering kalah ketika bermain. Hal ini sangatlah ironis, karena meski mereka lebih sering kalah dan merasa dirugikan ketika bermain, mereka menghiraukan kekalahan dan kerugian tersebut dan

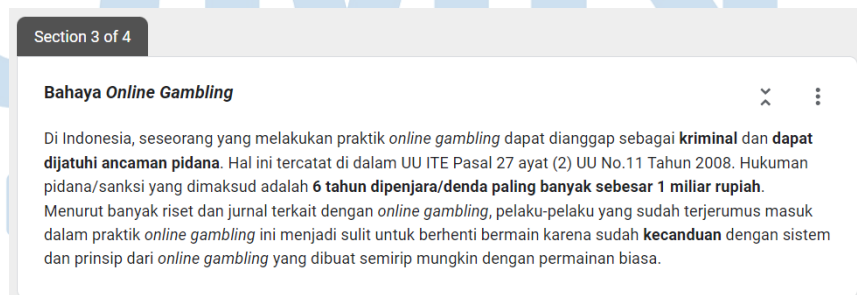
masih tetap memutuskan untuk terus bermain. Hal ini pula yang mendorong penulis untuk merancang suatu media persuasi yang dikiranya dapat membantu masyarakat menyadari bahaya dari tindakan/praktik *online gambling*.

Melalui kuesioner ini penulis juga menanyakan pengalaman dan pemahaman responden mengenai *online gambling* dalam bentuk opini. Berikut merupakan penjabarannya:



Gambar 3.10 Pertanyaan dan Chart Kuesioner (1)

Saat responden dihadapkan dengan pertanyaan: “Apakah keluarga Anda tahu Anda bermain *online gambling*?”, sebanyak 65 dari 100 responden menjawab tidak. Ketika ditanyakan reaksi dan alasan dari jawaban mereka, sebagian besar responden menjawab bahwa mereka takut dimarahi oleh orang tua atau anggota keluarga mereka yang lain. Penulis kemudian melanjutkan survei dengan menambahkan penjelasan yang dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 3.11 Penjelasan Bahaya *Online Gambling* Pada Kuesioner

Lalu, ketika dihadapkan dengan pertanyaan “Sebelum membaca penjelasan di atas, apakah Anda mengetahui sanksi dari *online gambling*?”, sebanyak 57 responden menjawab ‘tidak tahu’, sebanyak 14 responden menjawab ‘mungkin’, dan 29 responden menjawab ‘ya, tahu’. Data ini dapat dilihat melalui gambar berikut:



Gambar 3.12 Pertanyaan dan *Chart* Kuesioner (2)

Chart tersebut menunjukkan bahwa lebih dari sebagian besar responden yang telah melakukan *online gambling* tidak mengetahui sanksi serta dampak-dampak negatif yang dapat dijatuhkan kepada mereka. Namun, ironisnya, sebagian besar yang menjawab ‘mungkin’ dan ‘ya, tahu’ masih tetap mempraktikkan *online gambling* meski telah mungkin atau mengetahui sanksi serta dampak negatif dari praktik *illegal* tersebut.

Lalu, ketika dihadapkan dengan pertanyaan lanjutan yakni: “Jika sudah mengetahui sanksi atau dampak-dampak tersebut, mengapa Anda masih tetap nekat untuk terus bermain?”, sebagian besar dari mereka yang menjawab ‘mungkin’ dan ‘ya, tahu’ menjawab bahwa mereka tidak takut karena hukum mengenai perjudian di Indonesia masih tidak ketat, serta iklan dan situs judi *online* masih terus bermunculan meski telah di *ban* (dilarang).

Tabel 3.3 Tabel Data Preferensi Responden Mengenai Perancangan Kampanye

Variabel	Kategori	Frekuensi	Persentase
Perancangan Kampanye	diperlukan	97	97%
	tidak diperlukan	3	3%
Copywriting	literal (apa adanya)	34	34%
	menyindir/sarkastik	54	54%
	menggunakan metafora	7	7%
	menggunakan simile	-	-
	menggunakan personifikasi	2	2%
	hiperbola	1	1%
	Others	2	2%
Visual	menggunakan ilustrasi dan teks	19	19%
	menggunakan fotografi dan teks	13	13%
	menggunakan <i>digital imaging</i>	37	37%
	menggunakan <i>mixed media</i>	29	29%
	menggunakan teks saja	1	1%
	bebas/apa saja	1	1%

Kesimpulan: Sebanyak 97 dari 100 responden menjawab bahwa perancangan kampanye mengenai bahaya *online gambling* itu diperlukan. Lalu, mayoritas dari responden lebih menyukai *copywriting* yang menyindir/sarkastik, dibandingkan dengan jenis *copywriting* lainnya. Mayoritas responden juga menjawab bahwa mereka lebih menyukai kampanye dengan visual yang menggunakan *digital imaging*.

3.1.2.2 Kesimpulan

Perancang kampanye mengenai bahaya *online gambling* itu diperlukan untuk membantu masyarakat menyadari bahaya dari *online gambling*. Perancangan kampanye ini juga diperlukan untuk mencegah masyarakat khususnya kalangan dewasa awal untuk tidak terjerumus masuk ke dalam praktik *online gambling*. Dalam proses perancangan tugas akhir ini, penulis menggunakan metode penelitian *mixed methods* untuk mengumpulkan data. Metode ini merupakan pendekatan penelitian yang menggabungkan pengumpulan data kuantitatif dan kualitatif. Tujuan dari penggunaan pendekatan ini

adalah untuk memperoleh hasil analisis data yang lebih maksimal dari dua metode tersebut.

3.2 Metodologi Perancangan

Metode desain yang diterapkan dalam perancangan kampanye mengenai bahaya *online gambling* ini didasarkan pada teori perancangan Robin Landa (2010) dalam bukunya yang berjudul *Advertising by Design*. Metode ini mencakup enam tahap perancangan kampanye, yaitu:

1. *Overview*

Pada tahapan awal ini, dilakukan proses pengumpulan informasi dengan melakukan riset. Riset ini melibatkan pengumpulan data secara kualitatif dan kuantitatif sebagai data primer, serta data sekunder yang diperoleh dari website, buku, atau jurnal mengenai *online gambling* dan berbagai hal lainnya yang berkaitan dengan perancangan kampanye ini.

2. *Strategy*

Setelah menyelesaikan tahapan *overview*, penulis kemudian menetapkan berbagai strategi untuk merancang kampanye. Tahapan ini dilakukan untuk membantu penulis merancang desain yang sesuai dengan tujuan dan target sasaran kampanye, yakni mengenai bahaya *online gambling* untuk target sasaran dewasa awal.

3. *Ideas*

Pada tahap ini, penulis menetapkan *big idea* atau ide besar dan konsep visual yang dikiranya tepat untuk mengkomunikasikan pesan yang ingin disampaikan beserta rancangan *copywriting* melalui kampanye.

4. *Design*

Big idea dan *concept* yang telah ditentukan pada tahap sebelumnya kemudian diwujudkan dalam bentuk visual, di mana tahap awalnya adalah melakukan sketsa sebagai bagian dari proses visualisasi. Pada akhir tahapan ini, akan diperoleh hasil *key visual* dan desain yang disesuaikan dengan karakteristik berbagai jenis media.

5. Production

Lalu, pada tahapan *production* ini, desain kemudian dieksekusi atau diterapkan ke dalam media *online* maupun *offline* sesuai dengan perencanaan *media planning*.

6. Implementation

Pada tahapan terakhir ini, rancangan kampanye yang telah penulis selesaikan akan diimplementasikan serta dievaluasi oleh masyarakat dan khususnya target sasaran. Hasil ini dilakukan untuk menilai pencapaian tujuan kampanye, serta menilai kelebihan dan kekurangan dari perancangan kampanye tersebut.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA