

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2016), judi didefinisikan sebagai permainan yang melibatkan penggunaan uang atau benda berharga sebagai taruhan. Perjudian yang dilakukan secara daring dikenal sebagai *online gambling*. *Online gambling* merupakan salah satu cara yang dirasa oleh sebagian masyarakat mudah untuk memperoleh uang dengan cepat. Meskipun demikian, di Indonesia, seseorang yang melakukan praktik judi baik secara *online* maupun *offline* dianggap sebagai kriminal dan dapat dijatuhi hukuman pidana.

Akan tetapi, ancaman itu nyatanya masih belum berhasil mengurung niat banyak masyarakat untuk tidak terjerumus ke dalam praktik *illegal* tersebut. Faktanya, di tahun 2022 sendiri, terdapat 121 juta kasus *online gambling* yang tercatat pada Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan di Indonesia (2022). Angka itu menunjukkan bahwa masyarakat masih belum menyadari serta memahami benar bahaya dari *online gambling*. Maka dari itu, dibutuhkan sebuah usaha agar masyarakat khususnya dewasa awal dapat waspada terhadap bahaya *online gambling*, yakni kampanye.

Penulis memutuskan untuk membuat media persuasif kampanye karena terkait hal ini, upaya yang telah pemerintah lakukan untuk mencegah dan menanggulangi masalah *online gambling* sejauh ini masih belum menunjukkan dampak yang signifikan. Dalam proses pengumpulan data, penulis kemudian memutuskan untuk menggunakan *brand mandatory* yakni Kementerian KOMINFO yang dikiranya memiliki kredibilitas tinggi untuk mengkomunikasikan atau menyampaikan kampanye yang telah dibuat dengan baik. Kampanye ini juga dikiranya dapat mendukung program pilar literasi digital yang mereka miliki dengan menjadi kampanye pertama yang benar-benar membahas dan mengangkat topik *online gambling*, karena sejauh ini masih belum ada kampanye yang benar-benar secara khusus mengangkat topik tersebut.

Dengan *big idea* 'dark and twisted', serta konsep visual 'deadly game' visualisasi kampanye dirancang menggunakan majas asosiasi pada aset-aset judi untuk menunjukkan konsep permainan yang mematikan. Pemilihan konsep visual ini dikiranya dapat membuat target sasaran yakni dewasa awal benar-benar menyadari dan memahami bahaya *online gambling*. Dengan demikian, mereka diharapkan untuk tidak mempertaruhkan masa depan mereka pada *online gambling* yang pastinya hanya akan membawa dampak buruk atau merugikan mereka di kemudian hari. Lalu, dengan *tone and manner: exaggerated, frightening/intimidating*, dan *imaginative*, *color palette* dalam kampanye dirancang dengan tema *dark color scheme*, namun tetap *eye-catching* karena diselengi dengan penggunaan *color tone* hangat (merah) dan cerah (kuning) yang diaplikasikan pada *copywriting* dan aset fotografi yang kontras dengan warna *background* yang dominan hitam.

Perancangan kampanye dilakukan dengan mengikuti 6 tahapan metode desain yang dicetuskan oleh Robin Landa dalam buku *Advertising by Design* (2010), teori komunikasi AISAS yang dicetuskan oleh Sugiyama & Andree dalam buku *The Dentsu Way* (2011), dan pengelompokan jenis media dengan model komunikasi PESO (*Paid, Earned, Shared, Owned*) (Dietrich, 2020). Penggunaan acuan-acuan tersebut dikiranya dapat membantu audiens untuk benar-benar memahami struktur, isi, dan pesan dari kampanye dengan baik.

5.2 Saran

Setelah melewati proses perancangan dan penyusunan laporan tugas akhir ini, penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari sempurna dan masih dapat dikembangkan lagi. Penulis menyadari bahwa penulis untuk memperoleh desain yang maksimal, diperlukan eksplorasi ide secara berulang kali serta melakukan evaluasi terhadap desain-desain yang telah dibuat. Dalam proses pengerjaan rancangan ini, penulis masih merasa kurang melakukan dua hal tersebut, sehingga masih ditemukan hasil penjabaran analisis di beberapa bagian laporan yang masih kurang padat dan tidak begitu mendetail.

Berangkat dari pengalaman penulis dalam melewati proses tersebut, penulis ingin menyampaikan beberapa saran untuk para pembaca atau peneliti yang hendak mengambil tugas akhir dengan topik yang serupa, seperti:

1. Pembaca atau peneliti harus memastikan bahwa data yang mereka kumpulkan itu sudah cukup mendalam sebelum menentukan batasan masalah yang diperlukan. Hal ini akan sangat membantu pembaca atau peneliti dalam menentukan solusi desain yang diperlukan nantinya.
2. Pembaca atau peneliti harus memastikan bahwa data yang dimiliki itu cukup untuk dipertanyakan dan dipertanggung jawabkan. Pemahaman yang mendalam terkait topik yang diangkat juga akan sangat membantu pembaca atau peneliti ketika menjalankan proses sidang.
3. Melakukan diskusi serta bertukar opini sebanyak-banyaknya dengan orang lain selama proses perancangan akan sangat membantu pembaca atau penulis memaksimalkan solusi desain yang dirancang.
4. Mengatur waktu dengan baik, tidak menunda-nunda pekerjaan sejak awal perancangan, dan menyicil setiap bagian yang ada selama proses perancangan akan sangat membantu pembaca atau peneliti untuk tidak keteteran ketika dihadapkan dengan hal yang serupa.

Penulis berharap, tulisan tugas akhir ini juga dapat menjadi referensi serta motivasi bagi pembaca atau peneliti yang hendak mengambil topik yang sama, untuk terus melakukan eksplorasi dan perbanyak diskusi lagi antar sesama.

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