

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Judi merupakan permainan pertaruhan yang membuat setiap pemainnya untuk mempertaruhkan uang atau benda berharga yang dimiliki. Seiring berkembangnya zaman dan juga teknologi, judi juga semakin ikut berkembang dan dikenal dengan nama 'judi *online*'. Judi *online* merupakan permainan yang dianggap dapat memberikan keuntungan dengan cepat dan mudah. Di Indonesia sendiri, judi dianggap sebagai tindakan kriminal dan merupakan sebuah tindakan yang tidak sesuai dengan norma di Indonesia, sehingga dapat dijatuhi hukuman pidana.

Tetapi sayangnya, ancaman dan peraturan tersebut masih belum bekerja dengan efektif dalam menurunkan dan mengurangi tingkat dan minat dalam bermain judi *online*. Pusat Pelapor dan Analisis Transaksi Keuangan Indonesia (PPATK) mengatakan bahwa, pada tahun 2023 awal sendiri, terdapat sebanyak 2,8 masyarakat bermain judi *online*, dan sekitar 2,2 merupakan mahasiswa, ibu rumah tangga, dan juga petani. Fakta tersebut dapat kita lihat bahwa sekarang tidak hanya orang dewasa saja yang mempraktikkan praktik ilegal tersebut, tetapi sekarang mahasiswa ikut jatuh kedalam siklus permainan tersebut. Data tersebut secara tidak langsung mengatakan bahwa mahasiswa masih belum mempunyai kesadaran serta menyadari bahaya dari judi *online*. Oleh sebab itu, dibutuhkan sebuah usaha yang dapat membantu mahasiswa untuk dapat lebih mengerti mengenai judi *online*, yaitu dengan pembuatan media informasi digital yang dapat memberikan mahasiswa pemahaman serta edukasi mengenai bahaya praktik judi *online*.

Tanpa adanya media informasi atau perantara awal, mahasiswa tidak akan tertarik untuk mengikuti atau bahkan penasaran dengan apa yang akan terjadi. Oleh sebab itu dibuat media informasi digital yang sekiranya dapat menarik perhatian mahasiswa jika mereka melakukan praktik judi *online*. Dalam proses pengumpulan datanya, penulis bekerja sama dengan lembaga PPATK yang sekiranya memiliki

kredibilitas tinggi untuk dapat membantu dan menyampaikan media informasi ini agar dapat berjalan dengan lancar. Selain itu, media informasi ini dapat menjadi media literasi yang membantu dan membahas topik judi *online* di kalangan mahasiswa, karena sejauh ini masih belum ada media informasi atau literasi yang benar-benar mengangkat topik khusus tentang judi *online* di kalangan mahasiswa.

Proses desain dilakukan dan berpusat pada *big idea* ‘*Tomorrow Awaits. Don’t Ruin it With Betting!*’ yang artinya hari esok menunggumu, jangan rusak itu dengan melakukan *betting*. Visualisasi perancangan media informasi digital ini dibuat dengan menggunakan majas hiperbola yang dibuat dan menunjukkan kesan yang benar-benar berbahaya bagi orang-orang yang memainkannya. Dengan konsep yang diambil, diharapkan agar mahasiswa dapat menyadari dan juga mengerti mengenai praktik judi *online* yang sangat berbahaya. Penggunaan *tone and manner* yang *imaginative*, simpel, dan menarik serta penggunaan *color palette* yang didominasi dengan warna gelap dan juga *tone* hijau diharapkan dapat menciptakan kesan yang dapat menciptakan fokus yang diharapkan.

Perancangan media informasi yang menggunakan 5 tahap metode desain yang dibuat oleh Robin Landa dalam bukunya yang berjudul *Graphic Design Solutions 4th* (2011), perancangan ini dikiranya dapat menjadi acuan target audiens untuk dapat lebih memahami dan mengerti mengenai stuktur, serta isi media informasi yang telah disampaikan.

5.2 Saran

Setelah penulis menyelesaikan proses perancangan media informasi digital mengenai judi *online* terhadap mahasiswa. Penulis mempunyai beberapa saran serta masukan yang penulis ingin sampaikan untuk peneliti-peneliti lainnya yang mungkin akan menggunakan topik serupa:

1. Dalam proses pengumpulan data, sebaiknya mencari beberapa sumber dari para ahli dan menghubungi mereka setidaknya 1 bulan sebelum, hal ini terjadi kerana terkadang ada beberapa narasumber yang respondnya

lama dan juga tidak semua narasumber dapat diajak kerjasama dengan baik.

2. Melakukan *research* secara mendalam, dengan tujuan agar data yang dimiliki itu dapat dipertanggung jawabkan serta dapat dipergunakan untuk membantu di proses sidang
3. Perancangan ini bisa mendapatkan hasil yang maksimal jika dikerjakan secara maksimal (manajemen waktu, pengaturan jadwal kerja).

Penulis berharap bahwa tugas akhir ini juga dapat menjadi referensi serta menjadi motivasi bagi para pembaca serta peneliti yang ingin mengambil topik penelitian yang sama untuk dapat terus belajar serta mengembangkan diri dengan cara melakukan eksplorasi dan memperbanyak pencarian data dari diskusi antar sesama.

