BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Judi bukanlah sebuah fenomena baru yang muncul di kalangan masyarakat dan semakin polpuler di seluruh dunia. Perjudian di Indonesia telah mengalami berbagai transformasi mulai dari Lotre Dana Harapan hingga Sumbangan Dermawan Sosial Berhadiah (SDSB). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), judi adalah permainan dengan memakai uang atau barang berharga sebagai taruhan (seperti main dadu, kartu) (Setiawan, n.d.) .

Di masa sekarang dengan berkembangnya teknologi informasi, turut pula berkembangnya permainan judi dalam jaringan (daring) atau judi *online*. Seperti namanya, judi *online* adalah permainan judi yang dimainkan menggunakan melalui media elektronik dengan akses internet sebagai perantara. Beberapa contoh jenis permainan judi *online* diantaranya adalah poker, *live casino*, togel, taruhan olahraga, dan yang saat ini sedang populer adalah judi *Slot*. Kemudahan mengakses media internet oleh masyarakat juga dapat membuka peluang lebih besar bagi penyebaran informasi mengenai situs-situs judi *online*, yang dikhawatirkan dapat berdampak negatif kepada semua kalangan masyarakat terutama anak-anak dan remaja yang kurang mendapat pengawasan dari orang tua.

Menurut Psikolog Klinis Growth, Shierlen Octavia dalam laman Kompas.com menyampaikan, bahwa kelompok usia yang paling rentan

mengalami kecanduan judi *online* secara khusus adalah remaja. Ini karena, bagian otak yang diperlukan untuk bisa berpikir panjang dan kritis belum benar-benar matang. Salah satu bahaya yang mengancam remaja akibat dari judi *online* adalah rentan mengalami depresi dan kecemasan (Diahwahyuningtyas & Hardiyanto, 2023).

Dalam laporan yang disampaikan oleh ketua Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK), Ivan Yustiavandana, menyatakan bahwa sejak tahun 2017 – 2022 sebanyak 2,7 juta masyarakat Indonesia terlibat dalam permainan judi *online*. Kalangan yang melakukan aktivitas perjudian *online* tersebut dapat dikategorikan sebagai warga yang berpenghasilan rendah dengan nominal angka taruhan di bawah 100 ribu dengan profil diantaranya sebagai pelajar dan mahasiswa.

Perjudian *online* di Indonesia dapat dikatakan sebuah kegiatan yang melanggar hukum dan telah diatur dalam Undang-undang Pasal 27 ayat 2 jo. Pasal 45 ayat 2 UU ITE yang berisi "mengecam pihak yang secara sengaja mendistribusikan atau membuat dapat diaksesnya judi *online*, dengan pidana penjara paling lama 6 tahun dan denda paling banyak 1 Miliar rupiah". Dalam pasal 303 bis KUHP turut mengancam para pemain judi dengan pidana penjara paling lama 4 tahun dan denda paling banyak 10 Juta Rupiah. Pemerintah melalui Kominfo telah melakukan upaya dalam memberantas kegiatan judi *online* dengan melakukan pemutusan akses situs dan *take down* terhadap 938.106 konten judi *online* sejak tahun 2018 hingga 6 September 2023 (Putri & Julianto, 2023). Namun pemberantasan judi *online* di Indonesia dirasa masih sulit diberantas

disebabkan oleh beberapa tantangan diantaranya yaitu situs judi *online* dapat diproduksi ulang dengan penamaan domain mirip atau menggunakan *IP Address*, kemudian penawaran judi *online* melalui pesan personal sehingga tidak dapat diawasi oleh Kementrian Kominfo (CNBC Indonesia, 2022).

Upaya lain yang dapat dilakukan untuk mengurangi praktik judi *online* salah satunya adalah dengan melakukan sebuah tindakan atau upaya persuasi berupa kampanye sosial. Bentuk dari kampanye sosial dapat beragam bentuknya, salah satunya melalui konten kampanye menggunakan ilustrasi digital. Pemilihan ilustrasi sebagai media kampanye karena ilustrasi dapat menyampaikan isi visual yang unik dan imajinatif yaitu menghibur, memperindah, menginformasikan, menginspirasi, merangsang, mempengaruhi, dan menjelaskan bagaimana segala sesuatunya terkait topik permasalahan itu tidak dapat sepenuhnya dengan kata – kata (Wijaya, 2023).

Berangkat dari permasalahan tersebut, penulis bermaksud melakukan penelitian dalam bentuk perancangan desain komunikasi visual dengan judul " **DESAIN KAMPANYE BAHAYA JUDI *ONLINE* MELALUI ILUSTRASI DIGITAL**". Melalui perancangan ini diharapkan dapat meningkatkan kesardaran masyarakat khususnya remaja akan bahaya dari judi *online* serta mengurangi praktik perjudian *online* di kalangan remaja dan juga sebagai upaya membantu pemerintah dalam memberantas judi *online*.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis mengidentifikasi beberapa permasalahan, yaitu :

1. Fenomena judi *online* rentan terjadi pada kalangan remaja.
2. Perlunya upaya berbagai pendekatan dalam mencegah praktik perjudian *online,* salah satunya melalui kampanye sosial
3. Pentingnya alternatif lain dalam visualisasi kampanye mengenai bahaya judi *online* bagi remaja sebagai salah satu upaya dalam mengurangi praktik perjudian *online.*

1.3 Rumusan Masalah

Dari uraian identifikasi masalah di atas dapat dirumuskan permasalahannya, yaitu:

1. Bagaimana konsep perancangan kampanye bahaya judi *online* melalui ilustrasi digital?
2. Bagaimana visualisasi dan implementasi kampanye bahaya judi *online* melalui ilustrasi digital?

1.4 Tujuan Perancangan

1. Merancang konsep kampanye bahaya judi *online* melalui ilustrasi digital
2. Memvisualisasikan dan mengimplementasikan kampanye bahaya judi *online* melalui ilustrasi digital

1.5 Batasan Lingkup Perancangan

Penulis menetapkan batasan lingkup perancangan dengan tujuan agar perancangan lebih terarah dan memiliki fokus yang jelas, diantaranya :

1. Target audiens

   Target audiens pada perancangan ini berfokus di wilayah Kabupaten Kuningan. Secara demografis, audiens mencangkup remaja usia 12-25 tahun yang diidentifikasi sebagai remaja awal dan akhir (Hakim, 2020) dengan berlatar pendidikan Sekolah Menengah Pertama (SMP) hingga kuliah. Dilihat dari sisi psikografis. Remaja memiliki rasa ingin tahu yang besar *(high curiosity).* Karena sifat ingin tahu ini, mereka cenderung suka berpetualang, mengeksplorasi berbagai hal, dan mencoba pengalaman baru yang belum pernah mereka alami sebelumnya (Putri R. R., 2017). Selain itu, remaja mulai menjalankan perannya serta menempatkan diri di masyarakat (Fauzi, Punia, & Kamajaya, 2017), salah satu kegiatannya adalah *nongkrong.*

2. Media Penerapan

   Media utama yang digunakan dalam kampanye bahaya judi *online* ini yaitu ilustrasi digital yang diterapkan dalam bentuk *wheat paste*.

3. Konten Pembahasan

   Konten yang ditampilkan dalam kampanye dibatasi hanya pada permainan judi *online* jenis *Slot.* Pesan yang ditampilkan yaitu mengenai bahaya yang ditimbulkan jika terlibat dalam praktik perjudian *online*.

1.6 Manfaat Perancangan

1. Manfaat Teoretis

   a. Menambah pengetahuan dan wawasan di bidang desain komunikasi visual dan aplikasinya dalam kampanye sosial.

b. Perancangan ini diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi bagi penelitian selanjutnya terkait topik dan permasalahan yang serupa.

2. Manfaat Praktis

Melalui penelitian dan perancangan ini, diharapkan dapat membantu upaya pencegahan bahaya judi *online* bagi masyarakat khususnya remaja di Kabupaten Kuningan.

1.7 Metode Perancangan

Perancangan ini merupakan penelitian yang menggunakan pendekatan kualitatif. Menurut Moleong dalam (Maula, 2019), penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain - lain secara holistik, dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah. Dalam pelaksanaanya, dapat dilakukan dalam beberapa metode diantaranya metode pengumpulan data, metode analisis data, dan metode penyelesaian masalah.

1.7.1 Teknik Pengumpulan Data

a. Studi Literatur

Pengumpulan data tertulis berupa literatur yang terkait dengan teori judi *online*, kampanye dan berbagai jenis dokumen lainnya yang berasal dari berita, jurnal dan artikel yang membahas tentang topik dan permasalahan serupa. Studi literatur juga dapat diperoleh melalui media elektronik seperti *website*.

b. Observasi

Melakukan observasi berupa pengamatan baik secara langusung mengenai permainan judi *online* ataupun pengamatan dari internet berupa artikel atau berita mengenai judi *online*. Tujuannya adalah untuk mengumpulkan data yang relevan dengan tujuan penelitian dan mendapatkan informasi yang sebenarnya mengenai judi *online.*

c. Wawancara

Kegiatan wawancara dilakukan guna memperoleh data dan informasi dari narasumber yang dianggap berkaitan dengan topik perancangan. Narasumber yang dipilih adalah pemain judi *online* dan mantan penjudi *online*. Bentuk informasi yang diperoleh dimuat dalam bentuk tulisan atau audio.

d. Kuesioner

Menyebarkan beberapa pertanyaan dalam bentuk formulir mengenai kampanye bahaya judi *online* kepada target audiens sebagai bahan pengujian (*test) Design Thinking* di Kabupaten Kuningan.

1.7.2 Metode Analisis Data

Dalam menganalisis data yang telah dikumpulkan digunakan metode 5W + 2H yang merupakan perluasan dari metode 5W + 1H (Paramita, 2012). Berikut adalah penjelasan mengenai metode analisis yang digunakan:

1. *What* (Apa?)

   Fungsi dari kata *what* adalah untuk mengajukan pertanyaan tentang suatu peristiwa atau hal yang ingin disampaikan. Sehingga penting bagi audien dalam memahami tema atau masalah apa yang akan disampaikan dalam perancangan ini

2. *When* (Kapan?)

   Kata tanya *when* erat kaitanya dengan latar waktu sebuah peristiwa. Fungsinya untuk menanyakan kapan terjadinya peristiwa tersebut. Dalam pelaksanaanya, perancangan kampanye ini mengacu pada jadwal yang telah ditentukan agar mencapai hasil sesuai yang diinginkan.

3. *Where* (Di mana?)

   Kata tanya *where* dalam perancangan kampanye ini digunakan untuk menanyakan lokasi kampanye yang akan dilakukan atau didistribusikan hingga samapi ke target audiens.

4. *Who* (Siapa?)

   Fungsi dari kata tanya *who* dalam perancangan ini adalah untuk menanyakan tentang siapa yang menjadi target audiens dalam perancangan ini.

5. *Why* (Mengapa?)

   Kata tanya *why* digunakan untuk menanyakan tujuan dan alasan mengapa permasalahan tersebut penting untuk dikampanyekan.

6. *How* (Bagaimana ?)

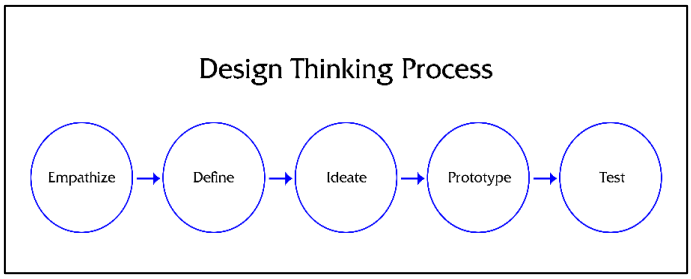
   Kata tanya *how* digunakan untuk menjelaskan bagaimana perancangan yang akan dilakukan dapat menjadi sebuah solusi untuk memecahkan permasalahan yang diteliti.

7. *How Much / How Many* (Berapa harganya? / Berapa banyak?)

   Kata tanya *how much* digunakan untuk mengetahui berupa harga atau berapa banyak anggaran yang harus dipersiapkan dalam melakukan kampanye yang akan dilaksanakan.

1.7.3 Metode Penyelesaian Masalah

Penelitian ini menggunakan metode *Design Thinking* untuk memecahkan masalah sebagai upaya mencari dan menemukan sebuah solusi. *Design Thinking* adalah sebuah proses kerja desainer yang secara sistematis mengekstrak, mengajar, mempelajari, dan menerapkan teknik yang berpusat pada manusia untuk memecahkan masalah dengan cara yang kreatif dan inovatif (Yulius, Nasrullah, Sari, & Alban, 2022). *Design Thinking* merupakan proses dimana desainer melakukan analisa permasalahan, menuangkan ide-ide, lalu bereksperimen dari ide yang desainer pikirkan , hingga proses uji coba dan sampai ke final (Yulius & Putra, 2021). *Design Thinking* terbagi ke dalam beberapa tahapan yaitu *emphatize, define, ideate, prototype,* dan *test.* Tahapan – tahapan tersebut juga dikenal dengan model *five steps Design Thinking* yang dikembangkan oleh Hasso-Plattner Institute of Design di Stanford Design School (d.school) (Platner, 2018) .



Gambar 1. 1 Tahapan Design Thinking
Sumber : Hasso-Plattner Institute of Design Stanford Design School (d.school), 2018

1. *Emphatize*

   Emphatize adalah proses memahami masalah pengguna secara mendalam. Tujuanya untuk memahami apa yang dirasakan, dipikirkan, dan dibutuhkan oleh pengguna.

2. *Define*

   Define yaitu mendefinisikan dan menganalisis secara mendalam mengenai permasalahan – permasalahan yang ditemukan agar dapat menemukan jawaban sebagai pemecahan masalah di tahapan selanjutnya.

3. *Ideate*

   Pada tahap ini, seorang perancang atau desainer dihadapkan pada bagaimana cara memberikan solusi dan memecahkan permasalahan melalui perancangan yang akan dibuat.

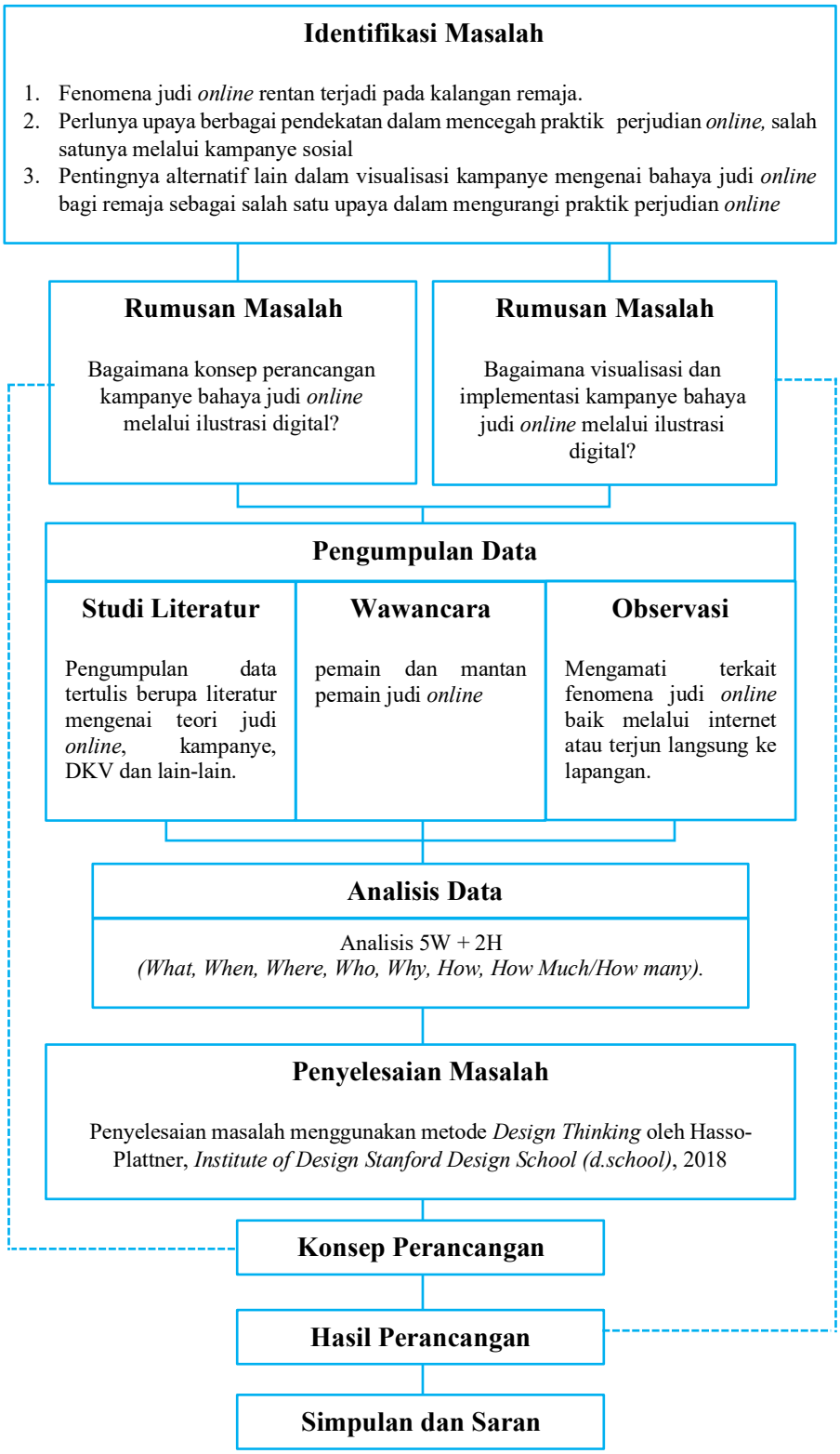
4. *Prototype*

   Tahap ini dapat diartikan sebagai bentuk implementasi dari ide – ide pada tahap sebelumnya.

5. *Test*

   Tahap *test* yaitu pengujian *prototype* untuk melihat reaksi dan umpan balik dari pengguna.

1.7.4 Kerangka Perancangan



Gambar 1. 2 Gambar Kerangka Perancangan

1.8 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

1.2 Identifikasi Masalah

1.3 Rumusan Masalah

1.4 Tujuan Perancangan

1.5 Batasan Lingkup Perancangan

1.6 Manfaat Perancangan

1.7 Metode Perancangan

1.8 Sistematika Penulisan

BAB II LANDASAN TEORETIS

2.1 Kajian Teori dan Studi Literatur

2.2 Tinjauan Perancangan Terdahulu

2.3 Kerangka Teoretis

BAB III ANALISIS DATA DAN KONSEP PERANCANGAN

3.1 Data dan Objek Perancangan

3.2 Hasil Analisis Data

3.3 Konsep Kreatif

3.4 Konsep Visual

3.5 Konsep Media

3.6 Program Kreatif

BAB IV VISUALISASI HASIL PERANCANGAN

4.1 Pengolahan Ide

4.2 Eksekusi Visual

4.3 Penerapan pada Media

BAB V PENUTUP

5.1 Simpulan

5.2 Saran