BAB V
PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasrkan peniltian perancangan kampanye bahaya judi *online* melalui ilustrasi digital, dihasilkan beberapa kesimpulan sebagai berikut:

a. Konsep perancangan kampanye ini mencakup konsep kreatif, konsep visual, serta konsep media. Konsep kreatif, kampanye ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat, khususnya remaja, tentang bahaya judi *online*. Pesan yang disampaikan berfokus pada dampak negatif dari kecanduan judi *online*. Konsep visual mencangkup pengggunaan elemen ilustrasi digital serta elemen-elemen lainnya seperti tipografi, warna, dan *layout* serta dipadukan dengan *copywriting rhyming* yang mengadaptasi iklan judi *online* untuk menjelaskan dan memperjelas ide. Ilustrasi semi-realis dengan pendekatan parodi iklan judi *online* dengan merubah makna aslinya menjadi pesan kampanye bahaya judi *online* dipilih agra pesan mudah diingat. Target audiens kampanye ini adalah remaja usia 12-25 tahun di Kabupaten Kuningan, dengan media utama berupa poster *Wheat Paste* dan media pendukung seperti *T-shirt*, pamflet, *pin button, sticker*, video dokumentasi, *totebag*, dan topi.
b. Visualisasi kampanye ini diwujudkan dalam tiga poster utama yang mencakup informasi tentang dampak negatif judi *online*, kisah nyata tentang kerugian akibat judi, dan peraturan hukum terkait perjudian. Poster pertama menjelaskan kerugian waktu, tenaga, dan finansial akibat judi

online. Poster kedua menampilkan kisah pria yang kehilangan rumah karena judi *online slot* dan rela tinggal di kuburan, sedangkan poster ketiga memuat informasi tentang peraturan hukum Pasal 303 KUHP Ayat 1. Tema visual kampanye ini memparodikan iklan judi *online* dengan mengubah makna aslinya menjadi pesan bahaya judi *online*. Poster-poster dicetak pada kertas *art paper* 150 gsm berukuran A2 dan dipasang di lokasi strategis di pusat kota untuk menarik perhatian target audiens dan menyampaikan pesan dengan efektif. Hasil kampanye tersebut dianggap dapat membantu meningkatkan pemahaman tentang pentingnya menghindari judi *online* serta lebih sadar tentang bahaya dari judi *online*. Dari ketiga poster kampanye bahaya judi *online* yang dibuat, mayoritas responden memberikan tanggapan setuju atau sangat setuju, yang terlihat dari nilai rata-rata di atas angka 4 pada berbagai aspek yang diukur dalam kuesioner

5.2 Saran

Penelitian kampanye bahaya judi *online* ini masih terdapat kekurangan dan dapat dikembangkan lebih jauh melalui berbagai perspektif dan pendekatan yang lebih luas. Bagi akademisi dan praktisi, penelitian ini membuka peluang untuk eksplorasi lebih lanjut terhadap media dan strategi komunikasi visual yang digunakan dalam kampanye sosial, termasuk pendekatan yang lebih mendalam dan komprehensif. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi acuan untuk pengembangan konsep kampanye sosial yang lebih inovatif dan efektif, serta sebagai sarana edukasi mengenai bahaya judi *online* yang dapat

diterapkan di berbagai media dan teknik visual. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat dimanfaatkan oleh masyarakat umum, khususnya remaja di Kabupaten Kuningan, untuk meningkatkan kesadaran dan berperan aktif dalam upaya pencegahan bahaya judi *online*. Peneliti berharap adanya penelitian lanjutan di masa depan yang lebih mendalam dan beragam, sehingga dapat memperkaya pengetahuan dan upaya pencegahan judi *online* di masyarakat.