

IKLAN LAYANAN MASYARAKAT BAHAYA JUDI *ONLINE* BAGI REMAJA DI KOTA PALEMBANG

Yasser Prajanata Burhanudin¹, Husni Mubarat², Aji Windu Viatra³

1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Pemerintahan Dan Budaya Universitas Indo Global Mandiri
Jl. Jend. Sudirman No. 62 Km.4, 20 Ilir, Kota Palembang
Email : yprajanata08@gmail.com

Received: 12 Agustus 2023

Revised: 22 November 2023

Accepted: 4 Desember 2023

Abstrak : Judi *online* merupakan permainan judi melalui media elektronik dengan akses internet sebagai perantara. Judi *online* memiliki banyak dampak negatif yang merugikan masyarakat khususnya dikalangan remaja karena masa remaja merupakan periode terjadinya pertumbuhan dan perkembangan yang pesat baik secara fisik, psikologis maupun intelektual. Sifat khas remaja mempunyai rasa keingintahuan yang besar, menyukai petualangan dan tantangan serta cenderung berani menanggung risiko atas perbuatannya tanpa didahului oleh pertimbangan yang matang. Oleh karena itu, penulis ingin memberikan sebuah media informasi edukasi yang dapat memberitahukan informasi kepada masyarakat khususnya remaja bahwa ada banyak bahaya yang ada pada tindakan perjudian *online* dan juga dapat memberikan kesadaran kepada orang tua dan tenaga pengajar agar dapat mengawasi anak didiknya saat menggunakan internet. Diharapkan tujuan dari perancangan ini sebagai media edukasi dan informasi yang dapat memberikan pesan akan bahaya judi *online* kepada masyarakat khususnya remaja, para orang tua, dan parak tenaga pengajar.

Kata kunci: Judi *Online*, Bahaya Judi *Online*, Remaja, Internet

Abstract : Online *gambling* is a gambling game through electronic media with internet access as an intermediary. Online *gambling* has many negative impacts that are detrimental to society, especially among teenagers, because adolescence is a period of rapid growth and development both physically, psychologically and intellectually. The typical nature of teenagers is that they have a great sense of curiosity, like adventure and challenges and tend to be brave enough to take risks in their actions without prior careful consideration. Therefore, the author wants to provide an educational information medium that can provide information to the public, especially teenagers, that there are many dangers involved in online gambling and can also provide awareness to parents and teaching staff so they can supervise their students when using the internet. It is hoped that the aim of this design is as an educational and information medium that can provide messages about the dangers of online gambling to the public, especially teenagers, parents and teaching staff.

Keywords: Online Gambling, Dangers of Online Gambling, Teenagers, Internet

PENDAHULUAN

Judi diartikan suatu pertarungan antara dua orang atau lebih dengan tujuan untuk memperoleh keuntungan besar dengan tidak mau bekerja untuk memperoleh apa yang diinginkan. Perjudian adalah permainan di mana pemain bertaruh untuk memilih satu pilihan di antara beberapa pilihan di mana hanya satu pilihan saja yang benar dan menjadi pemenang. Menurut hasil wawancara yang penulis dapatkan melalui pihak kepolisian dan psikolog, judi *online* sangat berkembang dikalangan remaja karena kemajuan teknologi berupa internet yang sangat cepat dan stabil. Analisa data penyalahgunaan internet berupa judi *online* melalui psikolog dan kepolisian akan membantu memahami situasi dan memberikan solusi yang tepat dan efektif.

Dengan adanya internet, penyedia layanan perjudian *online* dapat dengan mudah menyebarkan layanan perjudian di dunia maya. Penggunaan internet yang semakin mudah telah disalahgunakan orang untuk permainan judi. Awalnya orang mengakses game *online*, selanjutnya karena rasa penasaran dan rasa ingin tahu, para remaja mengikuti permainan judi *online*. Menurut (Isjoni Ishaq, 2002). Judi diartikan suatu pertarungan antara dua orang atau lebih dengan tujuan untuk memperoleh keuntungan besar dengan tidak mau bekerja untuk memperoleh apa yang diinginkan.

Judi *Online* memiliki banyak dampak negatif yang merugikan masyarakat khususnya dikalangan remaja karena masa remaja merupakan periode terjadinya pertumbuhan dan perkembangan yang pesat baik secara fisik, psikologis maupun intelektual. Sifat khas remaja mempunyai rasa keingintahuan yang besar, menyukai petualangan dan tantangan serta cenderung berani menanggung risiko atas perbuatannya tanpa didahului oleh pertimbangan yang matang (Kemenkes RI, 2015). Dampak negatif yang didapat apabila mencoba judi *online* yaitu bisa membuat ketergantungan dan depresi. Penyalahgunaan dari perkembangan teknologi berupa internet yang semakin cepat dan stabil yaitu maraknya terjadi Judi *online* dapat berbahaya apabila tidak ada peringatan atau himbauan yang harus disampaikan kepada masyarakat khususnya remaja.

Menurut data yang didapat dari hasil wawancara Bersama psikolog Bernama Drs. Bambang Sumarto, Judi *online* adalah suatu jebakan yang menarik

penggunanya mencoba tanpa henti untuk mendapatkan kepuasan dan keuntungan dalam waktu yang singkat. Pada dasarnya judi adalah perbuatan yang dilarang oleh negara dan siapapun yang terlibat dalam judi akan dikenakan tindak pidana. Pada perkembangan era digital, akses judi menjadi lebih mudah melalui *online* hanya dalam beberapa detik kemudian menunggu hasil uang yang diharapkan dalam jumlah

banyak. Judi *Online* merupakan platform yang ilegal dan dibagikan secara luas sebagai tipu daya agar orang-orang mencoba judi *online* tersebut. Akibatnya, pengguna judi *online* tidak merasa puas dengan hasil yang didapatkannya dan ingin memperoleh keuntungan yang lebih dari sebelumnya dengan memberikan seluruh asset yang ia punya bahkan mencuri barang yang bukan miliknya. Pengguna ini mendapatkan dua jenis tindak pidana hukum yaitu melakukan judi *online* dan pencurian barang. Kecanduan ini seperti zat dopamine yang terus menerus diakses oleh tubuh dan merangsang respon negative pada kerusakan otak yang membuat penggunanya merasakan emosi yang tidak stabil. Hal ini sangat mempengaruhi tingkat emosional pengguna judi *online*. Pada kehidupan sehari-hari pada rendahnya tingkat emosional adalah penggunanya akan merasakan hilangnya konsentrasi, tidak memiliki tujuan hidup dan sulit mengatur amarah karena pada dasarnya pikirannya tersebut telah dipengaruhi oleh keuntungan besar yang dijanjikan judi *online*.

Berdasarkan data yang didapat dari pihak Polda Sumsel mengatakan, Pelaku penyalahgunaan internet berupa Tindakan judi *online* yang berhasil diamankan oleh polda sumsel dalam kurun waktu 5 tahun terakhir adalah 5 orang dan setiap tahun untuk kejahatan judi *online* mengalami peningkatan sebanyak 10 persen. Dari hasil wawancara penulis dengan psikolog Drs. Bambang Sumarto, S. Psi pada 20 Maret 2023 tentang kegiatan judi *online* terhadap remaja disimpulkan bahwa remaja dapat menjadi sasaran utama dalam tindakan perjudian *online* dikarenakan remaja memiliki karakter emosional yang tidak stabil dan dapat dengan mudah terpengaruh mencoba judi *online*. Didukung dengan hasil kuesioner yang menunjukkan bahwa 95,8% mengetahui judi *online* dan 31,3% telah mencoba memainkan judi *online* disebabkan karena iseng-iseng untuk mencoba yang dibuktikan dengan kuesioner yang menjawab 52,9% mencoba bermain judi *online* karena hanya iseng-iseng mencobanya. Ada

banyak contoh kasus mengenai dampak yang di dapat apabila tergoda untuk memainkan judi *online* salah satunya adalah kecanduan dan judi *online* juga dilarang oleh hukum.

Berdasarkan identifikasi permasalahan yang dikemukakan maka akan dilaksanakan iklan layanan Masyarakat bahaya judi *online* khususnya bagi remaja, agar dapat memberikan kesadaran kepada para anak muda akan bahaya yang didapat apabila mencoba judi *online*. Diharapkan perancangan yang dilakukan ini sebagai media edukasi dan informasi yang dapat memberikan pengetahuan kepada para remaja akan bahaya judi *online*, meningkatkan pengawasan orangtua terhadap anaknya dalam menggunakan internet agar tidak terjerumus dalam perjudian *online* serta meningkatkan kesadaran lembaga pendidikan agar dapat mengedukasi para remaja mengenai bahaya judi *online*.

METODE PENELITIAN

Perancang menggunakan metode 5W+1H yaitu singkatan dari *What to say*, *Why to say*, *Who to say*, *When to say*, *Where to say* dan *How to say*. Artinya *What to say* tentang apa yang disampaikan pada perancangan iklan layanan masyarakat sosial ini, *Why to say* tentang alasan mengapa iklan layanan masyarakat ini dibuat, *Who to say* merupakan target *audience* yang dituju dalam perancangan iklan layanan masyarakat, *When to say* berisikan tentang kapan perancangan ini disampaikan atau dipromosikan, *Where to say* di mana tempat penyampaian perancangan iklan layanan masyarakat dilakukan, dan *How to say* adalah bagaimana strategi menyampaikan perancangan iklan layanan masyarakat ini.

a. What to Say

Perancangan iklan layanan masyarakat bahaya judi online bagi remaja di Kota Palembang, merupakan iklan layanan masyarakat yang bertujuan untuk mencegah dan menghimbau masyarakat khususnya remaja di kota Palembang untuk mengetahui bahaya judi *online*.

b. *Why to say*

Alasan mengapa penulis ingin Perancangan klan layanan masyarakat bahaya judi online bagi remaja di Kota Palembang ini karena ingin membuat para masyarakat khususnya remaja untuk menyadari bahaya judi *online*.

c. *Who to say*

Perancangan iklan layanan masyarakat bahaya judi *online* bagi remaja di Kota Palembang ditujukan kepada target *audience* yang telah ditentukan meliputi remaja di Kota Palembang.

d. *When to say*

Pada tahapan ini , perancangan iklan layanan masyarakat ini akan di sampaikan penulis pada bulan juli 2023 pada saat pameran tugas akhir mahasiswa desain komunikasi visual dilakukan.

e. *Where to say*

Pada tahapan ini, perancangan akan dibagikan disekitar sekolah dan universitas dan media sosial seperti : Instagram, Facebook, Tiktok, dan lainnya.

f. *How To Say*

Mengiklankan Perancangan iklan layanan masyarakat bahaya judi online bagi remaja di Kota Palembang dengan merancang desain media feed sosial media, poster, mug mengenai bahaya perjudian *online*.

HASIL DAN DISKUSI

A. TINJAUAN IDE PERANCANGAN

Dalam perancangan ini penulis meninjau beberapa karya yang sudah dibuat sebelumnya.



Gambar 1 Infografis “Poster Bahaya Judi Online” oleh kompasiana.com Sumber: <https://www.kompasiana.com/fauziah89570> Diunduh pada: 24/02/2023 00:10WIB



Gambar 2 Infografis "Katakan Tidak Pada Judi Online" oleh Kompasiana.com
Sumber : <https://www.kompasiana.com/fayanabila> Diunduh pada: 24/02/2023 21:39 WIB

B. Kajian Teori Perancangan

1. Teori Desain Komunikasi Visual

Menurut Shannon dan Weaver (1949), memahami bahwa komunikasi adalah bentuk interaksi manusia yang saling mempengaruhi satu sama lain. Tidak terbatas pada penggunaan bahasa verbal saja, tetapi juga dalam hal ekspresi muka, seni dan teknologi. Dalam prinsip information design, Armin Vit mengatakan bahwa seorang desainer harus mengorganisir dan menata informasi harus menjadi lebih mudah dimengerti, inovatif, berkiasan, efisien dan memikat masyarakat.

2. Teori Semiotika

Menurut Charles Sander Pierce, tanda merupakan suatu hal yang dimana bagi seseorang tanda tersebut dapat mewakili hal yang lain dalam hal tertentu (Patriansyah, 2014). Pierce membagi tanda menjadi tiga unsur pokok yaitu *representamen*, objek dan *interpretan*. Khususnya didalam bidang desain, semiotika digunakan sebagai paradigma baik dalam suatu pembacaan (reading) maupun penciptaan (creating). Hal ini terjadi sebab wacana desain cenderung untuk melihat objek-objek desain sebagai fenomena Bahasa yang didalamnya terdiri dari sebuah tanda (sign), pesan yang ingin disampaikan (message), aturan atau kode yang mengatur (code), serta orang-orang yang terlibat didalamnya sebagai subjek bahasa (Patriansyah, 2022).

3. Teori Estetika

Dalam beberapa buku estetika, bentuk seni sering dibahas secara rinci. Misalnya, A.A.M Djelantik didalam bukunya yang berjudul "Estetika Sebuah Pengantar" yang menjelaskan bahwa estetika merupakan ilmu yang mempelajari segala sesuatu yang berkaitan dengan keindahan dan juga yang mempelajari aspek dari suatu keindahan. (Mubarat and Iswandi, 2018)

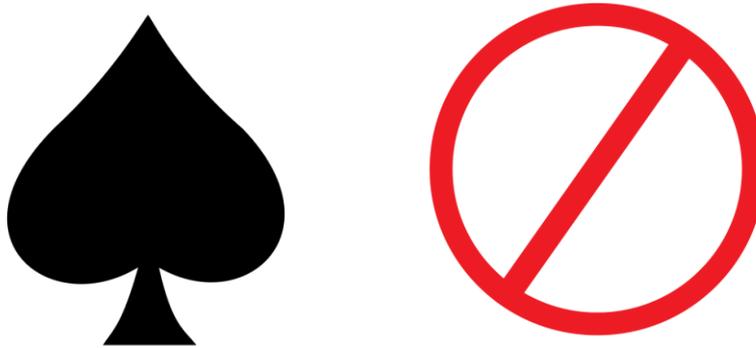
C. Gagasan Kreatif

Pada gagasan kreatif ini, penulis mengambil tema "Bahaya Judi Online". Gagasan ini diambil dari tujuan iklan layanan masyarakat ini yaitu menghimbau dan mengedukasi masyarakat Kota Palembang khususnya remaja agar dapat

terhindar dan mengantisipasi agar tidak terpengaruh untuk memainkan atau mencoba Tindakan judi online. Big Idea pada perancangan ini adalah objek visual simbol kartu As pada permainan remi dan simbol larangan.

a. Pesan Visual

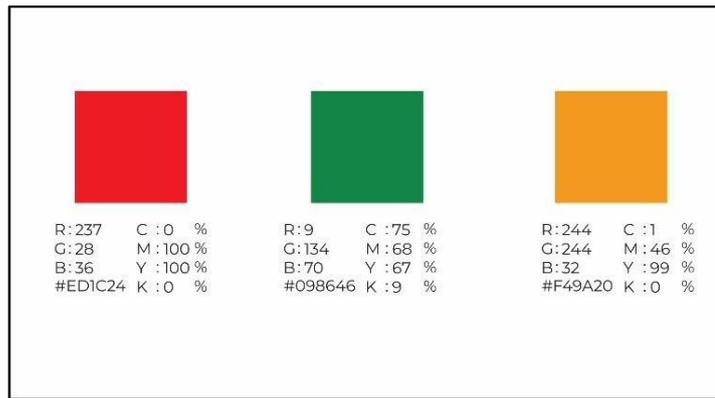
Object yang akan digunakan pada perancangan yaitu simbol AS kartu remi dan simbol Larangan.



Gambar 3. Objek Visual
Sumber : Yasser Prajanata (2023)

b. Warna

Pada bagian warna penulis mengambil tone dengan warna utama dan warna pendukung yang sesuai dengan karakteristik target sasaran. Menampilkan pilihan warna-warna yang telah ditentukan mengacu pada konsep desain. Warna pada perancangan iklan layanan masyarakat bahaya judi online bagi remaja di Kota Palembang merupakan warna yang dapat memberikan kesan tegas dan mudah di ingat Tampilan desain perancangan ini mengutamakan warna merah dan hijau Kemudian warna pendukung dari perancangan ini yaitu kuning.



Gambar 4. Warna
Sumber : (Yasser Prajanata Burhanudin, 2023)

c. Typography

Tipografi dan tampilan typeface dalam perancangan ini menyesuaikan dengan konsep yang telah perancang pilih. Jenis font yang digunakan dalam logo dan bodycopy yaitu font berjenis sans-serif. Jenis huruf seperti ini lebih tegas, bersifat fungsional, lebih modern, dan mudah untuk dibaca. Adapun font yang penulis pilih dalam logo perancangan ini Montserrat. Dalam media Iklan Layanan Masyarakat ini menggunakan satu jenis huruf *Montserrat Bold*, karena memiliki ciri yang tidak terlalu formal dan menampilkan kesan friendly.



Gambar 5. Typography
Sumber : (Yasser Prajanata Burhanudin, 2023)

d. Gaya Tampilan Desain

Pada gaya tampilan desain yang akan dirancang dalam perancangan iklan layanan Masyarakat bahaya judi *online* bagi remaja di Kota Palembang ini dipilih tampilan 3D Digital Imaging.



Gambar 6. Gaya Desain

Sumber : <https://www.behance.net/gallery/134609793/FastPay-App-3D-illustratio>

3D atau 3 Dimensi merupakan visual seni yang memiliki Panjang, Lebar, dan Tinggi. Pada kehidupan kita terdapat objek-objek yang memiliki volume yang ada disekitar kita, hal itu merupakan bentuk dari 3 dimensi. 3 dimensi sendiri sudah dikenalkan kepada kita sejak awal sekolah, dengan mengenalkan bentuk-bentuk dasar seperti kubus, tabung, piramida, dan sejenisnya

D. Visualisasi Desain

1. Logo



Gambar 7. Logo Final

(Sumber : Yasser Prajanata Burhanudin, 2023)

Pada tahapan awal dalam mendesain penulis membuat beberapa *idea layout* dan catatan-catatan seputar konsep yang akan dibuat. Hal ini bertujuan untuk mengeksplorasi ide-ide sehingga menemukan sebuah ide yang tepat agar desain yang dibuat nantinya memiliki konsep yang kuat.

2. Media isu (Pre Media)

Media isu (Pre Media) digunakan untuk menyorot isu atau poin yang ingin kita sampaikan (Safitri, Patriansyah and Mubarat, 2016). Media isu dapat berupa

gambar atau teks yang menonjolkan suatu topik untuk menarik perhatian dan fokus pada topik yang ingin disampaikan kepada target audiensnya.



Gambar 8. Final Desain PreMedia
(Sumber : Yasser Prajanata Burhanudin, 2023)

3. Media Utama (Main Media)

Media Utama ini akan dibuat sebagai media yang dapat memberikan informasi mengenai bahaya judi online bagi remaja, media utama ini dapat dikatakan sebagai senjata untuk memberikan informasi yang ingin disampaikan perancangan ini. Media utama yang akan dibuat adalah Video Iklan Layanan Masyarakat





Gambar 9. Main Media Video ILM GAJO
(Sumber : Yasser Prajanata Burhanudin, 2023)

c. Media Pendukung



Gambar 12. Media Pendukung
(Sumber : Yasser Prajanata Burhanudin, 2023)

KESIMPULAN

Pada kehidupan sehari-hari pada rendahnya tingkat emosional adalah penggunaannya akan merasakan hilangnya konsentrasi, tidak memiliki tujuan hidup dan sulit mengatur amarah karena pada dasarnya pikirannya tersebut telah dipengaruhi oleh keuntungan besar yang dijanjikan judi online. Atas dasar hal itu Perancangan iklan layanan masyarakat Bahaya judi *online* ini dilakukan agar dapat memberikan edukasi, teguran, himbuan kepada masyarakat khususnya remaja agar terhindar dari tindakan perjudian online serta meningkatkan

kesadaran orang tua, dan tenaga pendidik agar lebih mengawasi anak-anaknya dalam penggunaan internet.

Melalui Perancangan iklan layanan masyarakat Bahaya Judi Online ini diharapkan target sasaran yang dituju dapat memahami pesan yang ditampilkan pada perancangan ini, serta dapat menyadari akan bahaya judi online yang semakin meningkat. Pemerintah dan Kepolisian juga harus terus mengawasi oknum penyedia layanan perjudian online ini dikarenakan memiliki banyak dampak *negative* yang ditimbulkan kepada masyarakat khususnya remaja di Kota Palembang.

DAFTAR PUSTAKA

- Adli, M. (2015). *Online Gambling Behaviour (Among Students University RIAU)*, Riau Jom Fisip Vol.2 No.2-Juli 2015
- Isjoni, I. 2002. *Masalah Sosial Masyarakat*. Pekanbaru, Riau
- A Kusrianto. (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Patriansah, M. et al (2022) 'Semiotika Roland Barthes Dalam Iklan Rinso " Yuk Mulai Bijak Plastik! "', *JURNAL DESAIN & SENI NARADA*, 9, pp. 287–306. doi: 10.2241/narada.2022.v9.i3.004.
- Patriansyah, M. (2014) 'Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce Karya Patung Rajudin Berjudul Manyeso Diri', *Ekspresi Seni*, 16(2), p. 239. doi: 10.26887/ekse.v16i2.76.
- Safitri, A. W., Patriansyah, M. and Mubarat, H. (2016) 'Perancangan Buku Kreasi limbah Tutup Botol Sebagai Media Inspiratif', *Besaung: Jurnal Seni Desain dan Budaya*, 1(3). doi: 10.36982/jsdb.v1i2.133.
- Widagdo. 1993. *Desain, Teori, dan Praktek*. Seni Jurnal Pengetahuan dan Penciptaan Seni. BP ISI Yogyakarta III/03.
- Sutanto, T. (2005). *Sekitar Dunia Desain Grafis/Komunikasi Visual*. Penerbit Penebar : Pura-pura Jurnal, Bandung.
- Sanyoto, Sadjiman Ebd. (2006) *Metode Perancangan Komunikasi Visual Periklanan*. Penerbit Penebar : Dimensi Press, Yogyakarta
- ROGERS, E. M., & Storey J. D. (1987). *Communication Campaign. Dalam C. R. Berger & S.H. Chaffe (Eds.)*, Handbook of Communication Science, New Burry Park; Sage.

A.W. Widjaja. (2002). *Komunikasi dan Hubungan Masyarakat*. Jakarta : PT.Bumi Aksara.

Sumber Lain :

BPS Kota Palembang. (2020). *Jumlah Penduduk Palembang*.
<https://palembangkota.bps.go.id/indicator/12/167/1/jumlah-penduduk-palembang.html> 23 Februari 2023

Sumsel Prov. (2022). *POLDA Sumsel Berantas Kejahatan Judi Online*
<https://sumselprov.go.id/detail/berita/polda-sumsel-berantas-kejahatan-judi-online/baru> 23 Februari 2023

Fadila, Fauziah. (2021). *Bahaya Judi Online*
<https://www.kompasiana.com/fauziah8957024> Februari 2023