

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

Dalam bab ini, penulis akan menguraikan metode penelitian yang diterapkan untuk menjawab permasalahan yang ada. Berbagai aspek akan dibahas di dalamnya, termasuk metode penelitian yang digunakan, identifikasi data, kerangka penelitian yang diterapkan, serta jadwal penelitian.

3.1. Jenis Pendekatan

Dalam Penelitian ini menerapkan metode kualitatif yang berorientasi pada analisis mendalam tentang fenomena yang diamati. Metode ini bertujuan untuk memahami pengalaman subjek penelitian secara menyeluruh, termasuk aspek-aspek seperti perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan sebagainya. Pendekatan kualitatif ini menggunakan bahasa dan deskripsi kata-kata serta mencakup berbagai metode alami untuk mengumpulkan data yang terperinci dan mendetail [32]. Hal ini diharapkan dapat menghasilkan informasi yang lebih lengkap dan mendalam.

Dalam metode penelitian kualitatif, penggunaan deskripsi adalah cara untuk mengumpulkan data dengan cermat melalui pencatatan tertulis. Penggunaan deskripsi ini bertujuan untuk memungkinkan pembaca memahami, merasakan, dan terlibat dalam objek yang sedang diselidiki, termasuk suasana hati, aktivitas, dan sebagainya [33]. Penulis menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif tujuannya adalah untuk mendapatkan wawasan yang mendalam dan akurat mengenai situasi subjek yang sesuai dengan kenyataan.

3.2. Objek dan Subjek Penelitian

3.2.1. Objek Penelitian

Objek penelitian mengacu pada unsur yang akan diteliti oleh peneliti dalam lokasi penelitian tertentu [32]. Dalam perancangan ini, objek penelitian adalah bahaya judi *online* terhadap remaja.

3.2.2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian merujuk pada elemen atau individu yang akan menjadi fokus penelitian oleh peneliti. Subjek penelitian bisa mencakup berbagai hal, objek, atau individu yang akan diamati dan dianalisis selama penelitian berlangsung [32].

Subjek penelitian dari perancangan ini yaitu dari Forum Anak Banyumas yang dibawah naungan KEMENPPPA dan remaja Banyumas.

3.3. Jenis Data dan Sumber Data

Dalam proses pengumpulan data, penulis memanfaatkan berbagai sumber data, termasuk data primer dan sekunder, sesuai dengan panduan yang diuraikan dalam buku pengantar metodologi penelitian oleh Rahmadi [32]. Berikut adalah penjelasannya:

1. Data primer merujuk pada sumber utama informasi yang diperoleh secara langsung dari sumber yang relevan, tanpa melalui perantara. Data primer diperoleh melalui seperti peredaran kuesioner serta wawancara dengan Rizki Dwi Yuliarti ketua dari Forum Anak Banyumas, dan remaja Banyumas yaitu Avit, Afnan, Ardhi, Naura dan Danu.
2. Data sekunder dalam penelitian ini merujuk pada data yang berfungsi sebagai pendukung data primer. Sumber data sekunder yang dimanfaatkan dalam penelitian ini berasal dari berbagai sumber, seperti bahan pustaka, literatur, penelitian sebelumnya yang memiliki relevansi, buku, dan sumber lainnya. Adapun data sekunder adalah studi literatur yang mencakup berita-berita, penelitian serupa dan jurnal yang memiliki relevansi dengan topik penelitian ini.

3.4. Informan Penelitian

Informan penelitian merujuk pada orang yang digunakan sebagai sumber informasi atau narasumber dalam penelitian, dimana mereka memiliki pemahaman tentang objek penelitian dan mampu memberikan penjelasan yang relevan tentang topik penelitian yang sedang diteliti [32]. Informan memiliki peran yang penting karena mereka memiliki informasi yang akan diteliti oleh penulis. Dalam penelitian ini, informan terdiri dari ketua Forum Anak Banyumas yaitu Rizki Dwi Yuliarti dan Avit, Afnan, Ardhi, Naura, dan Danu, sebagai remaja asal Banyumas.

3.5. Teknik Pengumpulan Data

3.5.1. Wawancara

Sugiyono menjelaskan bahwa wawancara adalah suatu proses pertemuan antara dua individu yang bertujuan untuk bertukar informasi dan ide melalui serangkaian pertanyaan dan jawaban [33]. Menurut Esterberg, wawancara semi

terstruktur adalah suatu pendekatan wawancara sebagai acuan, namun tidak membatasi informan untuk mengajukan pertanyaan secara kaku. Dalam metode ini, informan memiliki kebebasan untuk menyesuaikan urutan, atau menambahkan pertanyaan sesuai dengan situasi dan tanggapan informan. Umumnya, pertanyaan-pertanyaan dalam wawancara semi terstruktur bersifat terbuka, memberikan keleluasaan kepada narasumber untuk menjawab sesuai dengan pemahaman dan pengalaman mereka. Keunggulan metode ini memiliki kemampuan untuk menggali informasi secara lebih mendalam, serta menciptakan suasana wawancara yang lebih santai dan interaktif [33]. Dalam upaya pengumpulan data, penulis melaksanakan wawancara dengan ketua Forum Anak Banyumas yaitu Rizki Dwi Yuliarti dan remaja Banyumas yaitu Avit, Afnan, Ardhi, Naura dan Danu. Untuk membantu proses wawancara, penulis menggunakan peralatan bantu seperti perekam suara pada ponsel dan peralatan lain seperti buku dan alat tulis yang mendukung kelancaran proses wawancara.

3.5.2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang berupa pengarsipan data dokumen dan rekaman [33]. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan teknik dokumentasi dengan cara mengambil foto menggunakan kamera, serta mendokumentasikan proses wawancara dengan para informan yang terlibat.

3.5.3. Kuesioner

Kuesioner adalah suatu teknik pengumpulan data yang memberikan rangkaian pertanyaan tertulis atau pernyataan yang dijawab oleh para responden [32]. Dalam perancangan ini, penulis menyebarkan kuesioner secara *online* kepada remaja di sekitar Banyumas untuk sejauh mana audiens mengetahui fenomena bahaya judi *online* dan minat terhadap media yang dirancang. Dengan hasil kuesioner mengatakan 87,7% dari 81 responden tertarik dengan video *motion* grafis.

3.5.4. Studi Literatur

Studi literatur merujuk pada analisis literatur, termasuk kajian teoretis dan referensi lain yang terkait dengan nilai-nilai, budaya, dan norma yang ada dalam penelitian yang sedang diteliti. Studi literatur sangat penting dalam melaksanakan

penelitian karena penelitian tidak lepas dari berbagai literatur ilmiah [33]. Penulis melakukan studi literatur dengan mengakses berbagai sumber, seperti jurnal, berita atau artikel, dan penelitian sebelumnya tentang perjudian *online*.

3.5.5. Metode Analisis

Dalam penelitian ini, penulis memanfaatkan metode analisis 5W+1H, USP, dan *positioning*. Metode 5W+1H digunakan untuk merinci informasi mengenai "*Motion Grafis Tentang Bahaya Judi Online sebagai Media Edukasi Bagi Remaja di Banyumas*" tentang (*what*) apa pokok permasalahan dalam penelitian ini?, (*who*) siapa target utama dalam perancangan ini?, (*when*) kapan waktu yang tepat untuk mempublikasikan perancangan ini?, (*why*) mengapa *motion* grafis menjadi media edukasi yang efektif?, (*where*) dimana perancangan ini akan ditayangkan? dan (*how*) bagaimana membuat media utama menarik dalam perancangan ini? [17].

Dalam menentukan USP dan *positioning*, melalui analisis data dan studi komparasi. *Unique Selling Proposition* (USP) digunakan untuk mengidentifikasi keunggulan atau keunikan yang membedakan *motion* grafis ini dari karya sejenis [34]. *Positioning*, sebagai proses penempatan produk dalam benak pelanggan, diterapkan untuk membuat *motion graphic* ini dikenang dan menarik target audiens [34].

3.6. Identifikasi Data

3.6.1. Profil Forum Anak Banyumas



Gambar 3. 1 Instagram Forum Anak Banyumas
(Sumber : https://instagram.com/forum_anak_banyumas/)

Peraturan Menteri Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Nomor 18 Tahun 2019 mengenai Penyelenggaraan Forum Anak menyatakan bahwa

organisasi Forum Anak adalah organisasi yang memiliki berbagai tingkatan, mulai dari tingkat desa atau kelurahan hingga tingkat nasional [35]. Salah satu contohnya adalah Forum Anak Banyumas, yang merupakan sebuah organisasi anak di Kabupaten Banyumas yang berfungsi sebagai wadah komunikasi antara Pemerintah Kabupaten Banyumas dengan anak-anak Banyumas. Selain itu, Forum Anak Banyumas juga berupaya untuk memenuhi dan melindungi hak-hak anak Banyumas, terutama hak partisipasi anak. Adapun beberapa program dari Forum Anak Banyumas antara lain *Talkshow*, *Banyumas Kids Take Over*, *Forum Anak Goes to School*, *Forum Anak Tilik Desa*, *Festival Hari Anak*, dan *Rapat Akhir Tahun*. Tak hanya itu, Forum Anak Banyumas dilibatkan dalam Musyawarah Perencanaan Pembangunan (MUSRENBANG) dari Kabupaten Banyumas untuk menyampaikan aspirasi anak Banyumas.

3.6.2. Hasil Wawancara

a. Wawancara Ketua Forum Anak Banyumas



Gambar 3. 2 Wawancara dengan ketua FANMAS
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Pada proses wawancara dilakukan bersama Rizki Dwi Yulianti yang aktif mengikuti perkembangan Forum Anak Banyumas sejak tahun 2019, dan saat ini mengemban tugas sebagai ketua pada Forum Anak Banyumas. Dalam wawancara tersebut berisi gambaran tentang Forum Anak Banyumas dengan visi misinya yaitu 2P (Pelapor dan Pelopor), harapannya adalah menjadi jembatan seperti “*hero*” bagi anak-anak dan remaja di Kabupaten Banyumas, sehingga dapat mengurangi keluhan dan kekecewaan akibat tidak terpenuhinya hak-hak mereka.

Menyinggung maraknya judi *online* saat ini, Rizki menjelaskan dalam Musyawarah Perencanaan Pembangunan (MUSRENBANG) dari Forum Anak pernah mengangkat isu tentang "Internet Ramah Anak" di tingkat Provinsi, dengan fokus masalah pada gangguan yang ditimbulkan oleh judi *online* terhadap anak-anak. Forum Anak masih *struggle* untuk mencari cara yang efektif dalam mengatasi iklan-iklan yang berkaitan dengan judi *online*. Namun, pada kenyataannya bahaya judi *online* semakin meningkat dari tahun ke tahun.

Tingginya rasa keingintahuan anak-anak, terutama saat mereka bermain *game*, berdampak pada seringnya munculnya iklan-iklan yang berhubungan dengan judi, hal ini telah menjadi permasalahan yang dihadapi oleh Forum Anak. Meskipun Forum Anak telah berupaya bekerja sama dengan Kementerian Komunikasi dan Informatika (KOMINFO) dalam upaya memblokir iklan-iklan judi *online*, mereka terus menghadapi tantangan dalam upaya menyelesaikan masalah ini. Forum Anak bahkan telah mengikuti workshop tentang "Internet Aman," namun situasi yang terjadi, seperti peretasan situs web resmi seperti YouTube DPR oleh pihak terkait dengan judi *online* bisa terjadi, apalagi seperti *game online* dan situs-situs yang mendukung kegiatan belajar dengan mudahnya mereka mempromosikan judi *online* ini, menunjukkan bahwa masalah ini masih berdampak pada anak-anak dan menjadi tantangan bagi Forum Anak, terutama di wilayah Banyumas.

b. Wawancara Remaja Banyumas



Gambar 3. 3 Wawancara dengan Avit Tri Laksono
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Dalam wawancara bersama Avit Tri Laksono, mahasiswa manajemen 20 tahun asal Banyumas, Avit membagikan kesibukannya dengan kuliah, organisasi, dan kegiatan sosial. Di waktu senggangnya, Avit mengerjakan tugas-tugas

perkuliahan, menonton film, atau bermain *game* sebagai hiburan. Avit aktif di beberapa platform media sosial, seperti Instagram, TikTok, dan YouTube. Ketika ditanya mengenai iklan judi *online*, ia mengakui sering melihatnya, terutama di Instagram, dan menyatakan bahwa iklan tersebut meresahkan, terutama ketika sedang mencari data pada situs tertentu muncul iklan judi *online*. Avit juga mengungkapkan kekhawatirannya terhadap potensi tindakan kriminal dan utang yang dapat muncul akibat kecanduan judi *online*. Ia juga menyebut jenis judi *online* yang ia tahu seperti slot. Avit mengkritik dampak negatif judi *online*, terutama pada generasi muda yang mudah terpengaruh dan berpendapat bahwa upaya pencegahan judi *online* di media sosial masih kurang masif, para *streamer game* seperti Mobile Legends yang terlibat dalam iklan judi *online* seharusnya lebih bertanggung jawab karena berpengaruh besar pada generasi muda.



Gambar 3. 4 Wawancara dengan Afnan Solekhan
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Dalam wawancara dengan Afnan Solekhan, seorang *freelance illustrator* berusia 20 tahun dari Sidamulih, Rawalo, Kabupaten Banyumas, terungkap bahwa kesibukannya saat ini menyelesaikan pekerjaan komisi, bermain *game*, dan aktif di media sosial seperti Facebook dan Twitter. Afnan menyatakan bahwa di Facebook, dia sering menemui berita tentang fenomena judi *online*, sementara di Twitter tidak terlalu banyak informasi serupa. Saat mencari referensi, Afnan lebih fokus pada gambar dan melihat situs web dari luar negeri biasanya tidak mengandung konten judi slot. Dalam hobinya menonton anime, Afnan mengakui adanya iklan-iklan judi seperti gacor-gacor dan slot 88. Menurutnya, fenomena ini mengganggu, terutama karena iklan judi muncul ketika dia sedang menonton anime. Afnan juga berpendapat bahwa judi *online* dapat mengganggu kehidupan nyata, terutama

dengan adanya pinjaman *online* yang menyebabkan masalah finansial. Meskipun dia belum pernah tertarik untuk bermain judi *online*, Afnan mengakui bahwa iklan kampanye bahaya judi *online* belum pernah dilihatnya. Terkait pengalaman pribadinya, Afnan menceritakan bahwa dia pernah meminjamkan uang kepada temannya yang kemudian menggunakan uang tersebut untuk bermain judi slot *online*, dengan dijanjikan akan dikembalikan dalam satu minggu.



Gambar 3. 5 Wawancara dengan Naura Shafa
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Dalam wawancara dengan Naura Safa Salsabila, sebagai siswa di MAN Dua Banyumas, dengan domisili di Purwojati, Kabupaten Banyumas. Naura menjelaskan bahwa kesibukannya saat ini berfokus pada belajar dan mengejar cita-citanya. Di waktu senggang, Naura sering menggunakan media sosial seperti TikTok, Instagram, Twitter, dan Facebook. Ketika ditanya tentang iklan judi *online*, Naura mengakui sering melihatnya di Instagram dan Facebook, terutama iklan video lucu dengan *watermark* seperti "gacor 99". Menurut Naura, iklan-iklan tersebut sangat mengganggu. Meskipun belum pernah melihat langsung orang yang bermain judi. Naura penasaran dengan fenomena kecanduan dan ingin tahu apa yang membuat seseorang terjerumus dalam judi *online* tersebut. Terakhir, Naura memberikan pendapatnya terkait perancangan ini, video tentang bahaya judi *online* menurutnya menarik, terutama untuk menyampaikan pesan pencegahan kepada remaja yang cenderung minim literasi.



Gambar 3. 6 Wawancara dengan Ardhia Arif
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Dalam wawancara dengan Ardhia Arif, pekerja sebagai distributor barang berusia 21 tahun asal Rawalo, Banyumas, Ardhi mengungkapkan bahwa kesibukannya saat ini yaitu bekerja. Meskipun aktif di media sosial seperti WhatsApp untuk keperluan pekerjaan dan Instagram untuk hiburan, Ardhi sering melihat iklan judi *online*, terutama di IG. Bermula dari rasa penasaran dan lingkungannya juga bermain judi *online*, Ardhi mencoba bermain judi slot tersebut dan hanya melakukannya sesekali untuk bersenang-senang dan tidak mencari keuntungan. Meskipun iklan judi *online* meresahkan, Ardhi lebih mengabaikannya dan mengungkapkan judi *online* tidak menggangukannya secara pribadi. Namun, ia mengakui bahwa fenomena ini dapat merugikan pelajar atau yang belum bekerja, apalagi masih berstatus sebagai siswa SMA. Dalam kesimpulannya, Ardhi mengakui bahwa bermain judi *online* dapat menjadi kecanduan yang dapat merugikan diri sendiri jika tidak dikelola dengan baik. Pengalaman awalnya yang cukup hoki atau pernah menang, akhirnya membawanya menyadari risiko dan kerugian yang mungkin timbul dari judi *online* ini.

Yang terakhir wawancara dengan Danu, seorang mahasiswa berusia 20 tahun dari Purwokerto, mengungkapkan bahwa kesibukannya akhir-akhir ini adalah bekerja sebagai mahasiswa dan *freelancer*. Meskipun sibuk, dia menyempatkan waktu luangnya untuk *scroll* media sosial, di mana dia kerap melihat iklan-iklan judi online, terutama di *story* sosial media teman-temannya. Danu mengakui pernah penasaran dan mencoba memainkannya setelah melihat teman-temannya. Awalnya, dia mencoba link dari Taxi Beat 88 untuk mengisi kebutuhannya untuk bersenang-

senang. Meskipun menyadari bahwa itu adalah perbuatan yang salah, Danu tetap melanjutkan main slot, yang dimulainya sekitar tahun 2020. Dia mengungkapkan bahwa biaya *top up*-nya berkisar antara 50 ribu hingga 700 ribu, dan pernah meminjam uang dari teman-temannya untuk bermain slot. Danu lebih sering memilih bermain sendiri terutama pada waktu senggang seperti malam, menurutnya slot lebih enak untuk dimainkan. Total *top up*-nya mencapai sekitar kurang lebih 15 juta. Uang yang dimenangkan dapat ditarik melalui proses deposit dan *withdraw*. Meskipun Danu mengakui bahwa bermain judi online merugikan terutama bagi remaja, ia menyarankan agar mereka menjauhinya mengingat pengaruh lingkungan sekitar juga sangat berpengaruh dan bisa berdampak pada kondisi mental.

Dari hasil wawancara dengan beberapa remaja Banyumas, terlihat bahwa fenomena judi *online* telah menciptakan dampak yang meresahkan, terutama di kalangan generasi muda. Avit, menyoroti kekhawatirannya terhadap potensi tindakan kriminal dan utang yang dapat muncul akibat kecanduan judi *online*. Afnan, mengungkapkan gangguan iklan judi dalam kehidupan sehari-hari dan dampak negatifnya terhadap keuangan melalui pinjaman *online*. Naura sebagai siswa SMA, merasa terganggu oleh iklan judi di media sosial dan menyampaikan rasa penasarannya dalam fenomena judi *online* yang dapat menyebabkan kecanduan. Sementara Ardhi dan Danu, mencoba judi *online* sebagai hiburan dan menyadari risiko yang ditimbulkan. Kesimpulannya, kesadaran akan bahaya judi *online* perlu ditingkatkan, terutama melalui penyaluran konten edukasi yang lebih masif dan tanggung jawab dari pihak-pihak yang terlibat dalam perjudian *online*, seperti *influecer* dan para konten kreator.

3.6.3. Data Konten

Berdasarkan hasil survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2023, ditemukan bahwa sekitar 15,5 juta penduduk Indonesia aktif terlibat dalam praktik perjudian *online*. Data tersebut juga mengindikasikan bahwa mayoritas korban judi online, sebesar 84,2%, berasal dari kelompok usia produktif antara 17 hingga 35 tahun, dimana lebih dari setengahnya berusia di bawah 25 tahun. Selain itu, pelaku judi online kebanyakan berasal dari kalangan menengah ke bawah, mencapai 79,3% [36].

Kasus terbaru dilansir oleh Republika.id, kini kalangan remaja mulai ikut-ikutan bermain judi *online*, seperti cerita yang dibagikan seorang pria di platform X [37]. “Saya teringat beberapa minggu lalu melihat seorang anak SMP bermain judi slot di depan sebuah toko. Lalu saya tanya, ‘Main apa Dek?’, anak itu menjawab, ‘Slot... Slot...’” kata @christopher***, menceritakan pengalamannya secara langsung melihat anak SMP bermain judi *online*. Penasaran, dia menanyakan asal informasinya, yang ternyata didapat dari channel YouTube dengan konten Mobile Legend. Ini menunjukkan bahwa banyak remaja mengetahui tentang judi *online* melalui *endorse* dari kreator konten *game*, terutama *influencer* dan *streamer game*. Mereka yang tidak diawasi orang tua cenderung mudah terpengaruh, yang biasanya digunakan untuk pembelian *equipment* dalam *game*, beralih mencoba bermain judi *online* dengan menggunakan uang tersebut.

Dalam perancangan ini, memuat konten edukatif yang membahas penyebab, dampak, dan solusi terkait judi *online*. Aktivitas remaja sering kali dipicu oleh rasa ingin tahu mereka, tanpa mempertimbangkan konsekuensi yang mungkin timbul di masa depan. Fenomena ini khususnya terlihat dalam kasus perjudian *online*, dimana daya tarik judi *online* ini diakibatkan oleh ketidakpahaman remaja terhadap risikonya. Oleh karena itu, penyampaian pesan edukasi mengenai bahaya judi *online* tersebut perlu untuk mengantisipasi dan meningkatkan pemahaman remaja tentang bahaya dan dampak yang dapat timbul dalam perjudian *online*.

Dalam penelitian Fajrianto ada beberapa faktor penyebab perilaku judi *online* [23]:

a. Faktor Sosial dan Ekonomi

Perjudian sering dianggap sebagai upaya untuk meningkatkan status sosial, terutama bagi individu yang memiliki keterbatasan ekonomi.

b. Faktor Situasional

Pengaruh dari teman dan lingkungan sekitar untuk terlibat dalam praktik perjudian seringkali menjadi pemicu perilaku berjudi. Selain itu, marketing yang dilakukan oleh pihak pengelola perjudian dengan bantuan pihak ketiga seperti *influencer* dan platform *game online* juga dapat menjadi faktor pemicu lainnya.

c. Faktor Anggapan Tentang Peluang Kemenangan

Anggapan yang dimaksud adalah pandangan atau penilaian yang dilakukan oleh pelaku ketika ia menilai potensi kemenangan atau keuntungan yang mungkin dia peroleh jika dia terlibat dalam praktik perjudian.

d. Faktor Presepsi Terhadap Pengalaman dan Ketrampilan

Individu yang merasa memiliki keahlian dan pengalaman dalam suatu permainan atau jenis perjudian cenderung memiliki pandangan bahwa kemenangan dalam perjudian bergantung pada kemampuan dan keahlian yang dimiliki oleh mereka sendiri.

Kecanduan judi *online* dapat berdampak pada kesehatan mental dan mengganggu aktivitas sehari-hari. Dilansir oleh Helodoc dan IDN Times mengungkap beberapa dampak negatif yang bisa timbul dari berjudi *online* [38] [39]:

- a. Menimbulkan tekanan dan gejala stres dapat meningkat secara drastis, menyebabkan gangguan tidur, kecemasan, dan depresi.
- b. Kecanduan judi *online* dapat mengakibatkan isolasi sosial yaitu mengurangi interaksi dengan lingkungan sekitar dan merusak hubungan personal.
- c. Aspek finansial juga terdampak, dengan munculnya masalah keuangan yang dapat memicu tekanan mental berlebihan bisa membuat seorang melakukan tindak kriminal.

Selain itu, artikel tersebut menyoroti bahwa kecanduan judi *online* dapat menyebabkan penurunan produktivitas dalam kehidupan sehari-hari dan memengaruhi produktivitas seperti bekerja atau belajar. Oleh karena itu, pemahaman dan pengetahuan mengenai dampak kesehatan mental dari judi *online* menjadi penting untuk pencegahan dan penanganan yang lebih baik.

Langkah hukum dari Kementerian Kominfo mengenai kegiatan perjudian online, UU ITE Pasal 27 ayat 2 jo [40]. Pasal 45 ayat 2 menetapkan hukuman pidana maksimal 6 tahun penjara dan/atau denda maksimal 1 miliar rupiah bagi mereka yang sengaja menyebarkan atau memfasilitasi akses ke perjudian online. Sementara itu, Pasal 303 bis KUHP juga mengancam pemain judi dengan hukuman maksimal 4 tahun penjara dan/atau denda maksimal 10 juta rupiah.

Setelah melihat berbagai sumber literatur yang mengulas bahaya judi *online*, mendeteksi dan mengusulkan solusi menjadi suatu kebutuhan. Dilansir dari Hello Sehat dan YouTube Berita Satu, beberapa aspek yang sebaiknya dihindari dengan langkah-langkah solutif yang dapat diambil guna mengantisipasi permasalahan ini, diantaranya [41] [42]:

- a. Memperbanyak menghabiskan waktu dengan hal positif
 - 1) Fokus pada kegiatan yang positif dan produktif dapat membantu mengurangi waktu luang yang mungkin digunakan untuk berjudi *online*.
 - 2) Aktivitas-aktivitas seperti menabung, olahraga, seni, membaca, atau ikut serta dalam kegiatan sosial dapat memberikan pengalaman positif dan membantu mengalihkan perhatian dari perjudian *online*.
- b. Blokir dan skip semua akses yang akan membawa kita ke permainan judi *online*
 - 1) Menginstal aplikasi pembatas akses internet yang dapat membantu mengontrol dan membatasi akses ke situs perjudian *online*.
 - 2) Meminta bantuan orang terpercaya untuk membantu memastikan bahwa akses ke platform perjudian *online* benar-benar terhenti.
- c. Pahami risiko berjudi, seperti bisa menimbulkan depresi, kecanduan, dan lainnya.
 - 1) Kesadaran diri sendiri mengenai risiko-risiko terkait dengan judi *online*. Dapat dilakukan melalui membaca artikel, mengikuti seminar, atau menjauhi lingkungan yang sudah melakukan perjudian *online*.
 - 2) Memahami dampak negatif seperti depresi dan kecanduan dapat menjadi motivasi tambahan untuk menjauhkan diri dari perjudian *online*.

3.6.4. Studi Komparasi

Untuk menentukan cara penyampaian informasi dalam perancangan ini, penulis menggunakan pada karya serupa sebagai referensi dan perbandingan untuk membedakan serta mengembangkan konsep perancangan ini, diantaranya:

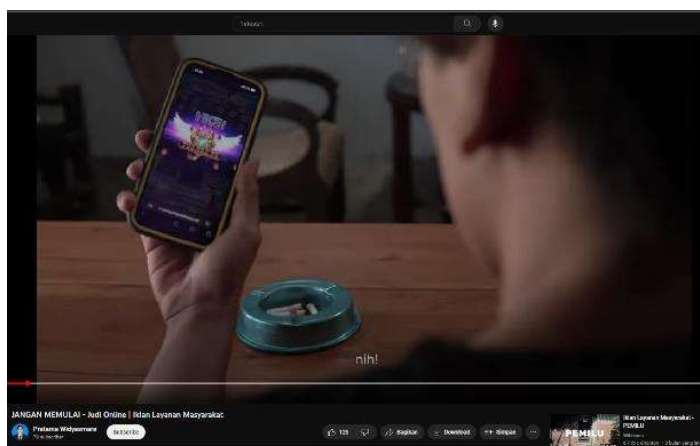
a. Poster Bahaya & Aturan Hukum Judi *Online*



Gambar 3. 7 Poster Bahaya & Aturan Hukum Judi *Online*
(Sumber : <http://kkn.undip.ac.id/?p=344557>)

Maraknya permainan judi *online* telah menimbulkan kekhawatiran akan dampak negatifnya, seperti kerugian finansial, gangguan kesehatan mental, rusaknya hubungan sosial, menurunnya produktivitas, dan meningkatnya risiko tindakan kriminal. Mahasiswa Kuliah Kerja Nyata (KKN) Universitas Diponegoro (UNDIP) dan Universitas Trunojoyo Madura (UTM) telah melakukan sosialisasi untuk meningkatkan kesadaran masyarakat Surakarta, akan bahaya perjudian *online* dan memahami konsekuensi negatif yang mungkin timbul dari keterlibatan dalam praktik ini [43]. Selain itu, sosialisasi tentang dampak buruk judi *online* juga dapat membantu meningkatkan pemahaman dan kesadaran masyarakat. Meskipun poster tersebut sudah menjelaskan bahaya perjudian *online*, perlu diperhatikan dalam penataan *layout* yang sederhana dan dominasi teks dapat membuat audiens, khususnya remaja merasa bosan dan kurang tertarik saat melihat poster tersebut. Sehingga dalam perancangan ini akan memperhatikan penataan *layout* dan mengurangi dominasi teks dalam konten *motion* grafis bahaya judi online.

b. Video Iklan Layanan Masyarakat (JANGAN MEMULAI - Judi *Online*)



Gambar 3. 8 Video ILM Judi *Online*

(Sumber : <https://www.youtube.com/watch?v=vJSuhnpR5Lw>)

Video berdurasi 1 menit yang di unggah oleh Pratama Widyasmara dan tim [44]. Dalam video tersebut menjelaskan judi *online* membawa dampak negatif yang serius dan dapat merugikan individu secara finansial, mental, dan sosial. Video tersebut menekankan pentingnya untuk tidak memulai terlibat dalam praktik perjudian *online*. Melalui penyampaian pesan “Stop Judi *Online*”, video ini bertujuan memberikan pemahaman kepada penonton mengenai risiko dan konsekuensi yang dapat timbul dari bermain judi *online*. Dengan mendorong penonton untuk berpikir dua kali sebelum terlibat dalam perjudian *online*, video ini berperan sebagai iklan layanan masyarakat yang mendukung kampanye pencegahan judi *online*. Meskipun video tersebut memberikan gambaran yang jelas tentang dampak negatif judi *online*, namun disayangkan bahwa belum disertakan informasi mengenai strategi atau cara pencegahan yang dapat diambil untuk menghindari terjerumus ke dalam perjudian *online* tersebut. Sehingga dalam perancangan ini dari video tersebut dapat memberikan kesempatan untuk melengkapi pesannya dengan solusi preventif yang dapat membantu penonton menghindari risiko terlibat dalam judi *online*.

c. Berita Membedah Bahaya Judi *Online*



Gambar 3. 9 Konten Membedah Bahaya Judi *Online*
(Sumber : <https://www.youtube.com/watch?v=sM7lg166mBQ>)

Dalam konten ini menjelaskan sekaligus mengedukasi tentang dampak dari perjudian *online* yang merupakan masalah serius yang mempengaruhi masyarakat, terutama di Indonesia [42]. Dengan mengusung format penyajian berita informatif, video tersebut berupaya memberikan pemahaman kepada penonton mengenai risiko dan bahaya yang terkait dengan perjudian *online*, dengan memberikan panduan praktis untuk menghindarinya. Namun, dalam penyampaian pesannya berbentuk berita mungkin kurang menarik bagi remaja, yang cenderung kurang tertarik dengan format seperti menonton berita televisi. Sehingga penggunaan *motion* grafis dengan fokus utamanya yaitu remaja lebih menarik karena tidak monoton seperti menonton acara berita televisi.

3.7. Analisis Data

3.7.1. Analisis 5W+1H

a. *What* (Apa pokok permasalahan dalam penelitian ini?)

Permasalahan dalam penelitian ini adalah mengedukasi remaja di Banyumas dan sekitarnya tentang bahaya judi *online*, yang dapat berdampak negatif pada kehidupan mereka. Tujuan penelitian ini adalah untuk mencari solusi dalam meningkatkan pemahaman dan mengantisipasi remaja mengenai bahaya judi *online*.

b. *Who* (Siapa target utama dalam perancangan ini?)

Target utama dalam perancangan ini adalah remaja akhir di Banyumas sekitarnya yang berusia 15 sampai 24 tahun. Menurut WHO dan *The Health Resources and Services Administration's Guidelines* Amerika Serikat, masa 15 hingga 24 tahun adalah periode dimana remaja memiliki banyak waktu luang dan kesempatan untuk membangun masa depan, sehingga mereka rentan terhadap pengaruh dari bahaya judi *online*.

c. *When* (Kapan waktu yang tepat untuk mempublikasikan perancangan ini?)

Waktu yang tepat untuk mempublikasikan perancangan ini adalah saat ini, mengingat maraknya bahaya judi *online* perlu segera diantisipasi. Disisi lain, bisa dijadikan sebagai bahan edukasi oleh Forum Anak Banyumas dalam melaksanakan programnya dalam bersosialisasi.

d. *Where* (Dimana perancangan ini akan ditayangkan?)

Perancangan ini akan ditayangkan melalui media yang dapat diakses oleh remaja di Banyumas dan sekitarnya, seperti media sosial Instagram dan TikTok pada akun Forum Anak Banyumas.

e. *Why* (Mengapa *motion* grafis menjadi media edukasi yang efektif?)

Belum ada yang membahas fenomena bahaya judi *online* melalui media *motion graphic*. Dengan melihat perkembangan media dalam kehidupan sehari-hari terutama di kalangan remaja, maka dipilih media video *motion graphic* sebagai media utama. Keefektifan *motion graphic* dalam menyampaikan pesan edukasi, sebagaimana sudah dijelaskan pada latar belakang sebelumnya. Selain itu, dalam proses pembuatan *motion graphic*, terdapat tingkat fleksibilitas kebebasan yang lebih tinggi dalam merancang visualisasi gambar.

f. *How* (Bagaimana membuat media utama menarik dalam perancangan ini?)

Menggunakan media video yang mudah ditemui remaja, berupa *motion graphic* dengan menerapkan prinsip-prinsip *motion graphic* menggunakan gaya ilustrasi *flat design*. Pendekatan penyampaian cerita dilakukan melalui teknik *storytelling* dengan dukungan *voice over* berbahasa daerah Banyumasan. Dalam video *motion graphic*, akan disertakan *background* dan efek suara untuk

menciptakan nuansa video yang lebih hidup. Perancangan ini juga bertujuan untuk mengatasi kekurangan yang mungkin ada dalam media studi komparasi.

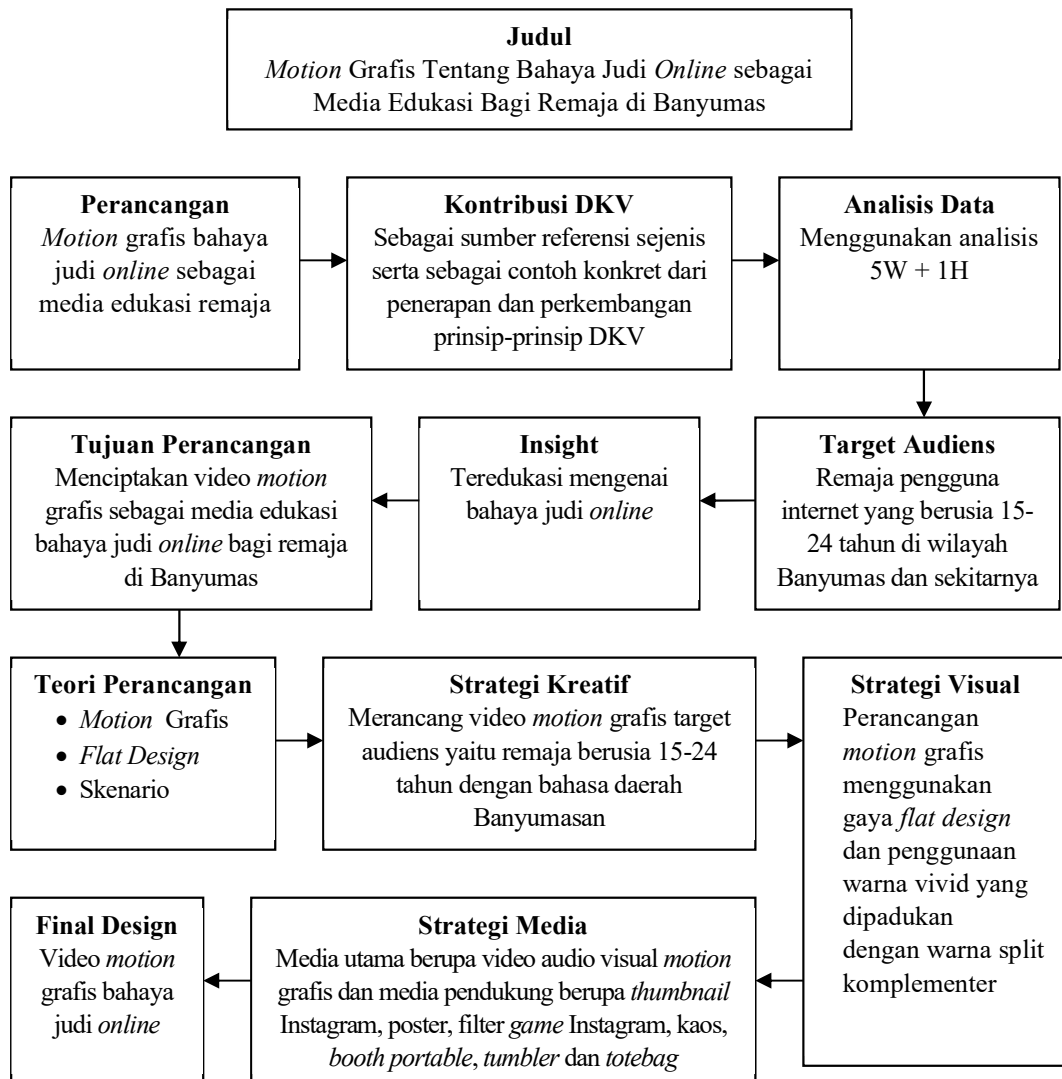
3.7.2. USP

Keunikan perancangan ini adalah melakukan edukasi tentang bahaya judi *online* menggunakan bahasa daerah Banyumasan, yang memberikan sentuhan lokal yang khas dalam perancangan ini.

3.7.3. Positioning

Perancangan ini menempatkan *motion* grafis sebagai konten pertama tentang bahaya judi *online* kepada remaja di Banyumas dan sekitarnya, yang tujuannya untuk mengedukasi para remaja dari bahaya yang ditimbulkan dalam judi *online*.

3.8. Kerangka Penelitian



Bagan 3. 1 Kerangka Penelitian
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

3.9. Jadwal Kegiatan

Tabel 3. 1 Jadwal Kegiatan Perancangan
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Kegiatan	Bulan																																			
	Okt				Nov				Des				Jan				Feb				Mar				Apr				Mei				Juni			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
Pencarian Topik dan Fenomena	■																																			
Pentuan Judul	■	■																																		
Pengumpulan Data		■	■	■	■	■																														
Pengolahan Data		■	■	■	■																															
Penyusunan Proposal		■	■	■	■																															
Pengajuan Seminar Proposal					■																															
Seminar TA 1						■																														
Revisi Proposal						■	■																													
Perancangan Karya							■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■						
Penyusunan Laporan							■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■						
Seminar TA 2																												■								