

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi di Indonesia yang diharapkan memberikan dampak positif bagi masyarakat, dimanfaatkan oleh pihak-pihak yang tidak bertanggung jawab. Di mana seharusnya teknologi digunakan untuk mendapatkan informasi secara cepat dan global, dipergunakan sebagai jalan pintas untuk memperlancar perbuatan pidana. Salah satu tindak pidana yang sangat erat dengan adanya perkembangan teknologi di Indonesia saat ini adalah judi Online. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Judi adalah permainan dengan memakai uang atau barang berharga sebagai taruhan (seperti main dadu, kartu). Permainan ini yang dahulu hanya dilakukan secara konvensional, seperti beberapa orang saja di suatu tempat seperti di kasino, kini dengan kemudahan akses internet dan semakin canggihnya teknologi digital, permainan judi tersebut dilakukan kapan saja dan di mana saja dan dapat diakses oleh semua orang termasuk dan tidak terbatas oleh semua umur dan kalangan.

Mengutip dari Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) mengenai pernyataan Woro Srihastuti Sulistyanigrum, Deputy Bidang Koordinasi Peningkatan Kualitas Anak, Perempuan dan Pemuda Kementerian Koordinator Bidang Pembangunan Manusia dan Kebudayaan (KEMENKO PMK) tentang permasalahan judi Online di kalangan masyarakat, yang menyampaikan sebagai berikut:

“Maraknya judi Online di kalangan masyarakat semakin memprihatinkan. Indonesia menjadi negara tertinggi pengguna judi Online. Tercatat pemain judi Online di Indonesia sebanyak 4.000.000 orang. Pemain judi Online, tidak hanya berasal usia dewasa tetapi juga anak-anak. Tidak main-main, berdasarkan data demografi, pemain judi Online usia di bawah 10 tahun mencapai 2% dari pemain, dengan total 80.000 orang. Sebaran pemain antara usia antara 10 tahun s.d. 20

tahun sebanyak 11% atau kurang lebih 440.000 orang, kemudian usia 21 sampai dengan 30 tahun 23% atau 520.000 orang. Usia 30 sampai dengan 50 tahun sebesar 40% atau 1.640.000 orang dan usia di atas 50 tahun sebanyak 34% dengan jumlah 1.350.000 orang. Data tersebut diungkap pada Podcast JUMATAN (Jumpa PPATK Pekanbaru) edisi 26 Juli 2024.”

Sebagaimana penyampaian data aktual tersebut di atas, dapat diketahui bahwa informasi mengenai permainan judi Online telah menyebar begitu luas hingga diketahui oleh seluruh masyarakat. Hal ini perlu disikapi dari berbagai hal, seperti mengetahui faktor penyebab mengapa pemain judi Online sangat gemari oleh banyak orang dan tindakan pencegahan akan dampak atau bahaya yang timbul serta kerugian yang akan ditanggung oleh pelaku permainan judi Online.

Faktor pendorong banyaknya pemain judi Online disebabkan dari beberapa hal, salah satunya yaitu promosi dan periklanan. Judi Online menggunakan berbagai promosi dan iklan yang kreatif untuk menarik pelanggan, melalui platform media sosial. Judi Online juga datang dalam berbagai bentuk jenis permainan seperti taruhan olahraga, kasino virtual, poker Online, dan semuanya dapat diakses dengan mudah. Kemudahan akses tersebut yang membuat judi Online sangat populer, terutama di kalangan generasi muda yang dimana mereka mengenal media digital (Jonyanis & Adli, 2015 dalam Laras dk.,2024:321). Selain itu, faktor ekonomi juga menjadi pendorong untuk bermain judi Online, seperti sulitnya mendapat pekerjaan, naiknya harga pangan, dan gaji rendah membuat masyarakat kesulitan untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari. Dengan judi Online, yang hanya perlu akses internet dan smartphone, mengundang masyarakat untuk bermain judi Online (Frisnanda dkk, 2024). Judi yang dahulu dilakukan di Kasino dengan adanya ketentuan batasan umur dan syarat-syarat lainnya untuk bisa bermain Judi, namun sekarang dengan adanya judi Online yang dapat dilakukan secara anonim (tanpa nama/ tanpa identitas asli), mudah di akses, dan tanpa batas waktu mengakibatkan munculnya pelaku permainan dari seluruh kalangan termasuk

remaja yang memiliki rasa keingintahuan besar akan hal baru demi mendapatkan uang secara instan. Sedikit dari para pelaku yang mengetahui bahwa permainan judi berdasarkan perspektif hukum merupakan suatu bentuk tindak pidana dengan sanksi berupa penjara, denda, atau keduanya, dinilai dari pada pelanggaran dan keparahan tindakan tersebut sebagaimana merujuk pada ketentuan dalam Kitab Undang-undang Hukum Pidana (KUHP) serta dampak buruk lainnya yang akan menimpa pelaku permainan Judi.

Dampak negatif dari judi Online menyebabkan beberapa hal, seperti efek kecanduan. Menurut Ihsanudin dalam bahwa remaja yang terjatuh dalam judi Online sering kali menggunakan uang sekolah atau uang saku mereka untuk berjudi. Mereka bahkan berani berbohong kepada orang tua mereka untuk mendapatkan uang tambahan, yang seharusnya digunakan untuk pendidikan atau kebutuhan lainnya. Ketika terjebak dalam lingkaran kecanduan, mereka dapat kehilangan fokus pada pendidikan, yang berdampak negatif pada masa depan mereka. (Nasution dkk, 2024:112). Tidak hanya memunculkan efek kecanduan bagi individu yang terlibat, dampak dari judi Online juga merambat ke keluarga dan komunitas sekitar. Secara ekonomi, banyak keluarga mengalami kesulitan keuangan karena anggota keluarga yang kecanduan judi Online. Secara psikologis, individu yang kecanduan judi Online sering kali mengalami masalah kesehatan mental seperti stres, kecemasan, dan depresi. Tekanan untuk menang dan kerugian yang berkelanjutan dapat menyebabkan tingkat stres yang tinggi, yang pada gilirannya dapat mempengaruhi kesejahteraan mental dan emosional individu (Laras dkk, 2024:321).

Begitu maraknya kasus perjudian Online di tengah masyarakat, perlunya sebuah pencegahan yang dapat dilakukan tidak hanya melalui ranah hukum baik, namun dilakukan dalam bentuk preventif yang salah satunya dapat menggunakan persepektif dari penyampaian yang lebih informasi mengenai bahaya judi Online. Penyampaian informasi tersebut dapat dilakukan dengan

tulisan dan visual, namun ketiga cara tersebut dapat dikombinasikan dalam bentuk informasi visual dalam menyampaikan informasi terangkum yang lebih menarik untuk disampaikan, bentuk kombinasi itu tersebut dapat disampaikan dalam bentuk media infografis. Infografis adalah visualisasi data yang berfungsi untuk menyampaikan informasi kompleks kepada pembaca agar bisa dipahami lebih mudah dan cepat (Widiastuti dkk, 2018). Keunggulan utama infografis adalah kemampuannya menjelaskan cerita yang tidak dapat diceritakan oleh teks dan foto. Menurut penelitian mengenai infografis yang dilakukan oleh Barbara M. Miller dan Broke Banner dalam majalah *Newspaper Research Journal (NRJ)*, tahun 2010, infografis efektif dalam memudahkan pembaca memahami sebuah konten informasi tanpa harus kesulitan menganalisis teks informasi. Selain itu, infografis juga mampu menyelesaikan kelemahan media komunikasi teks dan gambar dengan mengombinasikan keduanya (Widiastuti dkk, 2018).

NeoMam Studio, studio yang mendalami pembuatan infografis digital di Manchester, berpendapat bahwa Infografis digital dipilih karena dua alasan utama : Infografis lebih menarik perhatian karena masyarakat cenderung menyukai konten visual karena menarik, mudah dipahami, dan menghibur. Infografis juga lebih mudah dimengerti dan diingat dibanding informasi yang hanya mengandung elemen teks saja (Widiastuti dkk, 2018).

Adapun mengenai tempat untuk menyampaikan informasinya, media sosial bisa menjadi tempat edukasi yang baik, karena jumlah aktif pengguna media sosial di Indonesia mencapai jutaan. Berdasarkan dari laporan Datareportal tentang bagaimana masyarakat di Indonesia menggunakan perangkat dan layanan digital, bahwa tercatat 185.3 juta pengguna internet dan 139 juta pengguna media sosial pada Januari 2024. Hasil karya visualisasi informasi penyampaian dampak Judi Online tersebut diharapkan dapat dipahami dengan lebih mudah dan memberikan manfaat yang besar bagi masyarakat akan bahaya dampak dari judi Online.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pembahasan dari latar belakang, identifikasi masalah yang didapat adalah:

1. Banyaknya pemain judi online di kalangan remaja
2. Kemudahan aksesibilitas situs Judi Online
3. Kurangnya kesadaran, wawasan dan pengetahuan terhadap bahayanya judi Online
4. Media informasi yang memberikan pemahaman dan pengetahuan mengenai bahaya judi Online kurang efektif

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari hasil identifikasi masalah diatas, rumusan masalah yang dapat diambil adalah banyaknya para remaja bermain judi Online disebabkan karena mudahnya akses situs judi Online, adapun mengenai faktor pendorong disebabkan karenan kurangnya pemahaman terhadap bahaya judi Online, maka diperlukannya suatu media informasi berupa infografis mengenai bahaya judi Online bagi remaja.

1.3 Batasan Masalah

Setelah rumusan masalah, berikutnya adalah batasan-batasan masalah dalam penelitian ini, sebagai berikut :

1. Apa

Perancangan sebuah media informasi berupa infografis mengenai bahaya judi Online.

2. Siapa

Perancangan ini ditujukan bagi remaja yang berumur 18-22

3. Dimana

Pengumpulan data dan perancangan dilakukan di Kota Bandung

4. Kapan

Penelitian dan perancangan ini dilakukan pada bulan Maret 2024-Agustus 2025

5. Bagaimana

Dengan merancang media informasi yang berguna untuk memberi edukasi kepada remaja agar memahami bahayanya judi Online

6. Mengapa

Penyebab banyaknya remaja yang tergiur untuk mencoba judi Online dikarenakan kurangnya pemahaman dan pengetahuan tentang bahaya judi Online. Oleh karena itu, diperlukannya suatu media informasi untuk mencegah bahayanya judi Online

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari perancangan ini adalah memberi pemahaman dan pengetahuan terhadap bahaya judi Online bagi remaja dengan merancang sebuah media informasi berupa infografis agar untuk mudah di pahami dan di mengerti. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kesadaran terhadap bahaya judi online bagi siapa saja, sehingga aktivitas-aktivitas yang berbau judi online ditanggapi dengan kewaspadaan dan dijauhi.

1.5 Cara Pengumpulan Data & Analisis

1.5.1 Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, metode yang digunakan metode kualitatif. Menurut Sugiono (dalam Fitriani dkk, 20216) bahwa Metode kualitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan filsafat postpositifsime, digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah (sebagai lawan nya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci, teknik pengumpulana data dilakukan dengan triangulasi (gabungan) analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan pada makna daripada generalisasi. Metode pengumpulan data yang dilakukan adalah studi pustaka, observasi, dan kuesioner.

1.5.2 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dan analisis yang digunakan sebagai berikut:

1. Studi Pustaka

Studi Pustaka atau Landasan Teori adalah sebuah patokan dasar untuk meneliti dan merancang hasil dari data yang telah dikumpulkan oleh peneliti. (Soewardikoen, 2021:29). Studi pustaka dilakukan dengan mengumpulkan berbagai teori dari jurnal dan buku yang relevan dengan topik perancangan sebagai landasan untuk merancang karya tugas akhir.

2. Observasi

Observasi itu adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan mengamati suatu objek visual guna untuk diproses oleh peneliti menjadi sebuah informasi. (Soewardikoen, 2021). Observasi dilakukan di berbagai lokasi di Kota Bandung guna untuk mengetahui media yang tepat untuk perancangan media informasi.

3. Kuesioner

Kuesioner adalah sebuah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan membagikan daftar berisi pertanyaan mengenai suatu fenomena dan dibagikan kepada target khalayak (Soewardikoen, 2021). Kuesioner dibutuhkan untuk mengetahui opini partisipan mengenai infografis sebagai media informasi tentang bahaya judi Online, hasil data ini digunakan sebagai landasan perancangan karya infografis.

1.5.3 Metode Analisis Data

1. Analisis Matriks Perbandingan

Metode analisis yang terdiri dari kolom dan masing-masing yang dimana Kumpulan informasi dimasukkan kedalam tiap masing-masing kolom untuk dibandingkan berdasarkan kriteria tertentu untuk menarik kesimpulan (Soewardikoen, 2021). Metode digunakan untuk membandingkan beberapa contoh infografis guna untuk mengetahui secara visual yang paling efektif dan efisien.

1.6 Kerangka Perancangan

Fenomena Bahaya Judi Online	
Latar Belakang Maraknya judi Online di Indonesia menyebabkan berbagai permasalahan bagi para remaja, mulai dari ekonomi, psikologis, dan sosial, hal ini disebabkan karena kurangnya pemahaman terhadap bahaya judi Online. Diharapkan dengan media informasi berupa infografis yang menjelaskan bahaya judi Online, para remaja dapat mengerti dan memahami bahaya judi Online.	
Identifikasi Masalah 1. Kemudahan aksesibilitas situs Judi Online 2. Kurangnya kesadaran, wawasan dan pengetahuan terhadap bahayanya judi Online 3. Kurangnya media yang dapat memberikan pemahaman dan pengetahuan tentang bahaya judi Online efektif	
Tujuan Penelitian Memberi pemahaman dan pengetahuan terhadap bahaya judi Online bagi remaja dengan merancang sebuah media informasi berupa infografis agar untuk mudah di pahami dan di mengerti.	
Metode Pengumpulan Data -Kuesioner -Observasi -Studi Pustaka	Teori -Infografis -Tipografi -Layout -DKV
Metode Analisis Data Matriks Perbandingan	
Kesimpulan	

Tabel 1 1 Kerangka Penelitian

Sumber : Bagas Zakaria Swastiko, 2024

1.7 Pembabakan

Perancangan ini terbagi menjadi lima bab, setiap bab berisi sebagai berikut

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan pendahuluan berupa latar belakang masalah, permasalahan (mencakup identifikasi masalah dan rumusan masalah), ruang lingkup, tujuan penelitian, cara pengambilan data dan analisis, kerangka penelitian dan pembabakan.

2. BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang pembahasan teori atau dasar pemikiran apa yang akan dipakai sebagai pijakan untuk menganalisis data.

3. BAB III DATA & ANALISIS

Bab ini berisi tentang pengumpulan data dan menguraikan hasil survey atau pengumpulan data melalui metode kuesioner, wawancara serta observasi. Dan juga menganalisis data yang telah didapat menggunakan metode matriks perbandingan dan merangkum hasilnya.

4. BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Bab ini berisi tentang konsep dan perancangan media utama dan pendukung penelitian, seperti perancangan Infografis, konsep visual, konsep media, pesan, hasil foto, dan hasil perancangan.

5. BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan mengenai hasil dari perancangan, serta saran.