

BAB V PENUTUP

5.1. Simpulan

Melalui perancangan dan pembuatan iklan layanan masyarakat (ILM) ini, dapat ditegaskan bahwa media audio visual merupakan alat komunikasi yang sangat baik digunakan untuk menyampaikan pesan sosial, terutama dalam mencegah judi *online* di Wilayah Kelurahan Pamulang Barat. Dengan permasalahan meningkatnya kasus judi *online*, khususnya di antara orang-orang dalam usia produktif, tentunya saja dengan demikian memerlukan pendekatan yang bersifat edukatif, menarik secara emosional dan dapat meningkatkan kesadaran masyarakat.

Tiga video Iklan Layanan Masyarakat yang diciptakan oleh penulis dengan judul : “Klik Terakhir Asep”. “Putaran Yang Salah”, “Kemenangan Semu” dimana pada 3 video tersebut menyampaikan cerita yang menunjukkan berbagai dampak negatif yang disebabkan oleh judi *online*, seperti : Kehilangan materi, Kerusakan Hubungan sosial, dan efek psikologis. Dengan mengikutsertakan peran pemerintah dari Kelurahan Pamulang Barat dan seorang Psikolog, video iklan layanan masyarakat ini juga menonjolkan nilai-nilai pencegahan dan solusi yang nyata.

Dengan menerapkan strategi distribusi di media sosial serta melalui layar monitor di Kantor Kelurahan Pamulang Barat, pesan ini dapat menjangkau masyarakat, terutama generasi muda yang rentan terhadap judi *online*. Hasil dari evaluasi menunjukkan bahwa menggunakan pendekatan visual yang sesuai dengan karakter *audiens* dapat meningkatkan keberhasilan penyampaian pesan dan membangkitkan kesadaran bersama tentang bahaya judi *online*. Oleh karena itu, ILM tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga mencerminkan tanggung jawab sosial serta kontribusi nyata dari mahasiswa untuk menciptakan perubahan perilaku yang lebih positif di masyarakat.

Tidak hanya sekadar penyampaian informasi, ILM yang dihasilkan dalam tugas akhir ini juga menjadi bentuk nyata dari kontribusi edukatif yang bersifat Preventif, yaitu mendorong masyarakat untuk berpikir kritis dan mengambil sikap terhadap bahaya judi *online* sebelum terjerumus lebih dalam. Di sisi lain, proses

perancangan ini juga menunjukkan bahwa media komunikasi visual, bila digarap secara serius dan terstruktur, dapat menjadi alat advokasi sosial yang efektif, terutama dalam membentuk opini publik dan mendorong perubahan perilaku.

Dengan mempertimbangkan konteks sosial masyarakat Kelurahan Pamulang Barat yang masih memiliki keterbatasan akses terhadap literasi digital dan informasi, pemanfaatan ILM ini dinilai tepat dan relevan sebagai *Medium* edukasi. Diharapkan, hasil dari tugas akhir ini tidak hanya berfungsi sebagai produk komunikasi semata, tetapi juga sebagai Upaya kolaboratif antara mahasiswa, masyarakat, dan pihak kelurahan untuk membangun lingkungan yang lebih sadar, bijak, dan tangguh terhadap ancaman judi *online*.

Dengan demikian, Iklan layanan masyarakat terbukti sebagai sarana komunikasi publik yang tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga membentuk opini dan mendorong perubahan perilaku yang lebih sehat dalam kehidupan bermasyarakat.

5.2. Saran

5.2.1. Saran Akademis

Diharapkan karya ini dapat memberikan tambahan pengetahuan dan pemahaman di bidang komunikasi, terutama yang berkaitan dengan konsep Komunikasi Persuasif, Media Audiovisual, Iklan Layanan Masyarakat, tujuan dari adanya Tugas Akhir ini adalah agar dapat menjadi sumber tambahan untuk penelitian atau pengembangan karya lain yang membahas isu sosial dengan menggunakan pendekatan visual yang bersifat edukatif.

5.2.2. Saran Praktis

Pemerintah Kelurahan Pamulang Barat diharapkan untuk lebih aktif dan konsisten dalam memberikan informasi kepada masyarakat tentang bahaya judi *online*, salah satu langkah nyata yang bisa diambil dengan memanfaatkan berbagai *platform* digital, seperti :

1. YouTube : Untuk menyebarkan video edukasi atau testimoni warna.
2. Instagram : Untuk kampanye visual atau informasi yang sifat nya mudah diakses.
3. *Whatsapp* Group : sebagai media untuk membagikan konten singkat berupa teks atau video pendek.
4. TikTok : Sebagai saluran kreatif untuk menjangkau generasi muda dengan pendekatan yang lebih simpel dan ringan.

Dengan memanfaatkan platform - platform ini secara strategis, pesan edukatif dapat sampai ke masyarakat yang lebih luas dan menjangkau semua lapisan masyarakat, serta meningkatkan kesadaran terhadap resiko perjudian *online*, sekaligus mempercepat terciptanya lingkungan sosial yang lebih aman dan sehat.



