



ANALISIS VISUAL MODEL WANITA PADA IKLAN JUDI ONLINE

Hervalaura Rahmanti

DKV, Fakultas Ilmu Komputer dan Desain, Kalbis Institute, Jakarta Timur

Email: 2019104533@student.kalbis.ac.id

Rachel Olivia

DKV, Fakultas Ilmu Komputer dan Desain, Kalbis Institute, Jakarta Timur

Email: 2019104464@student.kalbis.ac.id

Salsabila Almanjakani Aminuddin

DKV, Fakultas Ilmu Komputer dan Desain, Kalbis Institute, Jakarta Timur

Email: 2019104431@student.kalbis.ac.id

Sheila Laurencia

DKV, Fakultas Ilmu Komputer dan Desain, Kalbis Institute, Jakarta Timur

Email: 2019104421@student.kalbis.ac.id

Abstrak

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) yang semakin pesat membuat sebuah perubahan yang begitu pesat. Kreativitas manusia semakin meningkat membuat bertambahnya inovasi baru bermunculan di bidang teknologi salah satunya adalah internet. Seiring berkembangnya teknologi, game online pada awalnya hanya berupa permainan, kini dikembangkan menjadi sebuah media penghasil uang atau yang biasa disebut perjudian online. Di Indonesia sendiri masih tersebar beberapa iklan perjudian online yang secara tidak sengaja muncul disekitar laman web yang sedang dikunjungi. Desain sendiri memiliki peran penting dalam berkomunikasi, salah satunya pada iklan guna mempromosikan suatu hal kepada orang-orang, desain pada iklan harus memiliki ciri khas yang dapat membekas ketika dilihat. Menurut JB Reswick (dalam Pilliang, 2008, hlm. 384) desain adalah kegiatan kreatif yang menciptakan sesuatu yang baru dan berguna yang belum pernah ada sebelumnya. Poster iklan judi online yang telah tersebar luas di internet ini memiliki kemiripan gaya visual satu sama lainnya, salah satu yang paling menonjol adalah model yang digunakan merupakan seorang wanita berpakaian terbuka dan berkulit oriental. Gaya visual seperti itu ternyata dapat menarik perhatian (bisa disebut juga dengan clickbait) banyak orang khususnya para lelaki supaya mau mengunjungi laman web perjudian online tersebut.

Kata Kunci: Iklan, Internet, Judi Online

Abstract

The rapid development of Science and Technology has made such a rapid change. Human creativity is increasing, making more innovations appear in the field of technology, one of which is the internet. As technology develops, online games were originally just games, now they have been developed into a money-making medium or what is commonly called online gambling. In Indonesia itself, there are still several online gambling advertisements that accidentally appear around the web page being visited. The design itself has an important

role in communicating, one of which is in advertisements to promote something to people, designs in advertisements must have characteristics that can leave an impression when seen. According to JB Reswick (in Pilliang, 2008, p. 384) design is a creative activity that involves creating something new and useful that did not exist before. Online gambling advertisement posters that have been widely spread on the internet have similar visual styles to each other, one of the most prominent is the model used, which is a woman in open clothes and oriental skin. Such a visual style can attract the attention (it can also be called clickbait) of many people, especially men, to want to visit these online gambling websites.

Keywords: Advertising, Internet, Gambling Online

PENDAHULUAN

Perkembangan Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi (IPTEK) yang semakin pesat membuat sebuah perubahan yang begitu pesat. Kreativitas manusia semakin meningkat membuat bertambahnya inovasi-inovasi baru bermunculan di bidang teknologi salah satunya adalah internet. Kemajuan teknologi tersebut mempermudah manusia untuk mengakses informasi, dan berinteraksi sosial. (Nugraha & Masitoh, 2022)

Di Indonesia sendiri, penggunaan Internet sangat berpengaruh terhadap kehidupan masyarakat. Kehadiran internet telah membawa dampak positif dan juga negatif bagi kehidupan manusia, khususnya masyarakat awam yang belum mampu menyaring segala bentuk informasi di internet. Dengan kemajuan perkembangan teknologi, iklan kini tidak hanya disebarakan secara fisik namun bisa secara online juga. Sekarang ini, penyebaran iklan sudah merambat ke berbagai platform yang mana iklan tersebut memiliki berbagai unsur visual penting guna menarik perhatian pengguna internet. Menurut Kriyantono, iklan merupakan struktur relasi nonpersonal yang memasarkan intruksi-intruksi secara persuasif dari sponsor sehingga dapat mempengaruhi orang agar mau membeli produk yang ditawarkan (Santoso & Larasati, 2019). Periklanan dari awal mula kehadirannya hingga masa sekarang ini masih memiliki misteri yang seringkali memiliki daya tarik tersendiri bagi orang yang menikmatinya. Kehadiran iklan atas kemampuannya dalam mengkomunikasikan pesan ataupun informasi memiliki pengaruh yang sangat kuat dalam memberikan propaganda kepada masyarakat. (Dewojati, 2022)

Dalam iklan, terutama desain iklan, dapat dilihat adanya elemen-elemen visual yang cukup spesifik. Elemen visual ini didasari oleh persepsi visual dan psikologi persepsi. Persepsi visual dicapai dengan melihat. Penglihatan adalah kemampuan untuk mengenali dan menafsirkan cahaya. Penglihatan merupakan salah satu indera yang dimiliki manusia. Manusia dapat menggunakan indera penglihatannya dengan organ tubuh mata. Pemikiran ini adalah konsep paling awal yang dikembangkan pada bayi dan memengaruhi cara bayi dan anak kecil memahami dunia mereka. Persepsi visual merupakan topik utama dalam pembahasan persepsi secara umum serta persepsi yang biasanya paling banyak dibicarakan dalam konteks sehari-hari. (Elpita, 2022)

Tujuan diadakannya penelitian ini adalah untuk menganalisis iklan judi online yang masih beredar bebas dikalangan masyarakat khususnya dalam berbagai website yang sering diakses oleh masyarakat luas, mencari tahu mengapa masyarakat tertarik untuk mengakses iklan tersebut lebih lanjut dan pada akhirnya mau mengeluarkan uang untuk melakukan perjudian online. Manfaat dari penelitian ini nantinya untuk mengedukasi penulis sekaligus pembaca untuk mengetahui pengaruh seorang model yang memiliki unsur seksualitas pada iklan judi online.

METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif, dengan metode deskriptif. Metode penelitian deskriptif sendiri merupakan metode penelitian yang diarahkan untuk memberikan gambaran, fakta-fakta atau kejadian-kejadian secara sistematis dan akurat. Penelitian ini berbentuk penelitian kasus (studi kasus) yang bertujuan untuk menemukan kesimpulan mengenai visualisasi iklan judi online yang beredar di internet khususnya di Indonesia.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil penelitian yang telah kami lakukan, dapat dikemukakan bahwa iklan perjudian online memiliki tampilan yang menarik dan mencolok seperti pewarnaannya yang dominan menggunakan warna primer yakni merah, kuning, dan biru. Diberbagai iklan judi online sendiri memiliki kesamaan yang mana terdapat model iklan berpakaian baju terbuka yang memiliki bentuk tubuh khususnya pada bagian payudaranya memiliki ukuran yang identik besar.

Adapun iklan judi online yang kami teliti adalah iklan dari situs judi *Winning568*, dengan tampilan iklan sebagai berikut.

Gambar 1.1 Contoh Iklan Judi Online



Sumber: <https://layarberita.com/read/30/05/2022/dinilai-resahkan-masyarakat-polri-akan-berantas-iklan-judi-slot-online/>

PEMBAHASAN

Desain merupakan sebuah kegiatan kreatif dalam merancang sesuatu yang memiliki fungsi pakai dengan tujuan menyelesaikan suatu masalah tertentu agar memiliki nilai guna dan menjadi lebih bermanfaat bagi penggunanya. Dalam desain, penting untuk mengerti permintaan pasar dan perilaku pengguna agar mendapatkan solusi yang tepat terhadap sebuah masalah. Penggunaan desain sebagai solusi dalam masyarakat kini dapat dijadikan sebagai salah satu elemen penting dalam kehidupan. Desain sendiri memiliki peran penting dalam sebuah iklan guna dapat mempromosikan suatu hal kepada banyak orang. Visual iklan yang diberikan harus memiliki suatu ciri khas sehingga dapat membekas ketika orang melihatnya.

Iklan judi online yang memiliki kesamaan dalam penggunaan foto seorang model perempuan oriental yang memiliki unsur seksualitas sehingga biasanya memakai pakaian yang terbuka dan berwarna terang. Pada iklan tersebut, sosok model perempuan ini juga lebih dititikberatkan sebagai daya tarik pada iklan tersebut. Ditambah dengan elemen-elemen objek yang ramai berwarna emas yang identik dengan kekayaan serta beberapa ilustrasi superhero yang gagah perkasa yang dapat menggambarkan sebuah keberanian. Hal ini bertujuan untuk menarik perhatian pengguna website terutama pria, karena umumnya yang terjun ke dalam perjudian online mayoritas berjenis kelamin pria sehingga secara tidak langsung psikologi pria mudah terpengaruhi dan terpancing agar menjadi tertantang lebih berani. Berdasarkan yang telah penulis telaah gambar iklan judi online dari Winning 568 (W568) ingin menyampaikan bahwa wanita yang memiliki postur tubuh yang indah atau seksi merupakan wanita nakal yang pastinya akan selalu ada ditempat perjudian karena wanita seksi lebih tertarik kepada pria yang memiliki keahlian dalam menghasilkan uang yang banyak dan memiliki keberanian yang tinggi. Padahal pakaian terbuka merupakan salah satu gaya berpakaian yang cukup lumrah bila digunakan pada tempat yang semestinya. Tidak hanya iklan ini, hampir semua iklan judi online menggunakan metode desain yang sama, dengan cara menampilkan model cantik dan juga seksi. Penggunaan unsur seksualitas pada model tentunya hal ini bukanlah suatu ketidaksengajaan, melainkan sebuah cara untuk menarik pengguna internet terutama kaum pria. Sikap sebagian pria yang naif dan nekat dijadikan sebagai sasaran utama iklan tersebut, sebelum akhirnya terjatuh dalam perjudian online.

Dalam hal ini, penulis menghubungkan metode iklan dengan psikologi persepsi desain. Persepsi desain pada iklan judi online ini sebagian besar mempengaruhi psikologi pria, yang pada awalnya mereka tidak ingin mengklik iklan tersebut akhirnya terpengaruh untuk mengikuti judi online tersebut. Visual desain tidak lepas dari psikologi persepsi yang mempengaruhi indera manusia, dalam hal ini melalui mata/penglihatan. Persepsi desain juga sering digunakan sebagai penentu arah kemana desain tersebut ditujukan. Contohnya, kaum pria maupun wanita akan lebih tertarik dengan iklan yang memiliki visual model yang cantik dan tampan ketimbang iklan yang tidak memiliki model. Ketertarikan alami yang dimiliki manusia ini tentunya akan mempengaruhi visual desain yang akan dibuat. Seperti yang telah dilihat pada iklan ini, bahwa penggunaan model wanita untuk sebuah iklan dapat menjadi salah satu teknik marketing yang cukup efektif guna menarik perhatian konsumen berjenis kelamin laki-laki. Dengan kata lain, desain secara langsung maupun tidak langsung sesuai dengan prinsip perspektifnya akan tertuju kepada kelompok pengguna secara spesifik.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Dari hasil penelitian kami, dapat disimpulkan bahwa iklan perjudian online jika dilihat dari sudut pandang desain, terutama persepsi desain, iklan perjudian online memiliki ciri khas pewarnaan yang dominan berwarna merah, kuning dan biru, yang biasanya pada iklan tersebut terdapat model wanita berpakaian terbuka, yang tentunya menekankan pada model tersebut. Artinya, orang akan melihat model tersebut terlebih dahulu sebelum akhirnya melihat lebih lanjut kepada elemen iklan yang lainnya. Desain secara langsung maupun tidak langsung sesuai dengan prinsip perspektifnya akan tertuju kepada kelompok pengguna secara spesifik. Ketertarikan alami yang dimiliki manusia ini tentunya akan mempengaruhi visual desain yang akan dibuat. Akhir kata dapat disimpulkan bahwa visual iklan judi online sangat berpengaruh dengan psikologi pengguna, melihat banyaknya masyarakat yang terpengaruh dengan judi online.

Saran

Dengan adanya analisis ini, diharapkan pengguna internet dapat lebih berhati-hati dengan sejumlah iklan yang terlihat menarik dan menggurukan. Begitu juga dengan para pembaca artikel ini agar bisa lebih berhati-hati dalam memilih iklan yang ingin dilihat, sehingga mengurangi kejadian yang tidak diinginkan.

DAFTAR PUSTAKA

Dewojati, R. W. W. (2022). KRITIK SENI IKLAN SOSIAL ANTI ROKOK. *Jurnal Teknik Informatika dan Desain Komunikasi Visual*, 1. <http://jfik.uniss.ac.id/index.php/journals/article/view/38/27>

Elpita. (2022). PERSEPSI VISUAL PADA KEMASAN ROKOK UNTUK MEMBELI ROKOK PADA PEMUDA DESA PESIKAIAN KECAMATAN CERENTI KABUPATEN KUANTAN SINGINGI. PERSEPSI VISUAL PADA KEMASAN ROKOK UNTUK MEMBELI ROKOK PADA PEMUDA DESA PESIKAIAN KECAMATAN CERENTI KABUPATEN KUANTAN SINGINGI. <https://repository.uir.ac.id/13217/>

Nugraha, M. N., & Masitoh. (2022). MENINGKATNYA JUDI ONLINE SEJAUH MANAKAH UU ITE BISA MENJANGKAUNYA. MENINGKATNYA JUDI ONLINE SEJAUH MANAKAH UU ITE BISA MENJANGKAUNYA, 1(Judi Online), 15. <http://openjournal.unpam.ac.id/index.php/PSNH/article/view/24340>

Reswick, J. B. (2019, August 16). Pengertian Desain Grafis dilengkapi Pendapat Para Ahli. *serupa.id*. Retrieved October 10, 2022, from <https://serupa.id/pengertian-desain-grafis/>

Santoso, E. D., & Larasati, N. (2019, May 3). BENARKAH IKLAN ONLINE EFEKTIF UNTUK DIGUNAKAN DALAM PROMOSI PERUSAHAAN. *Jurnal Ilmiah Bisnis dan Ekonomi Asia*, 13(1), 30. *Jurnal Ilmiah Bisnis dan Ekonomi Asia*. <https://doi.org/10.32812/jibeka.v13i1.99>