

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Perancangan Iklan Layanan Masyarakat ini dirancang untuk memberikan informasi tentang bahaya dan juga dampak permainan judi online untuk mahasiswa UPI Kampus Cibiru. Proses perancangannya sendiri menggunakan metode perancangan MDLC atau *Multimedia Development Life Cycle* yang terdapat 6 tahapan yang terdiri dari *concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution*. Perancangan media juga dibantu dengan *software* dari Adobe Creative Clouds yaitu Adobe Illustrator, Adobe After Effect, dan Adobe Premiere Pro untuk *compositing*.

Hasil dari perancangan media Iklan Layanan Masyarakat ini mendapatkan hasil yang cukup memuaskan dari para ahli dan responden. Untuk uji materi dan bahasa sendiri, media yang telah dirancang memperoleh nilai layak. Pada hasil uji media, peneliti mendapatkan hasil layak dari ahli media 1 dan sangat layak dari ahli media 2. Hasil dari mahasiswa UPI Kampus Cibiru mendapatkan nilai sangat layak. Maka dapat disimpulkan bahwa perancangan Iklan Layanan Masyarakat tentang Bahaya Judi Online layak untuk digunakan dan dapat membantu mahasiswa untuk mengetahui apa saja bahaya serta dampak pada permainan judi online. Hampir semua mahasiswa yang mengisi angket tidak ingin bermain judi online setelah menyaksikan video Iklan Layanan Masyarakat tentang Bahaya Judi Online.

5.2 Implikasi

Implikasi dari penelitian ini adalah perancangan Iklan Layanan Masyarakat tentang Bahaya Judi Online pada Mahasiswa UPI Kampus Cibiru yang dapat digunakan untuk mencegah atau meminimalisir permainan judi online pada mahasiswa UPI Kampus Cibiru. Perancangan Iklan Layanan Masyarakat ini dapat memberikan pemahaman tentang bahaya serta dampak dari judi online sendiri kepada mahasiswa yang sedang menjalankan studinya.

5.3 Rekomendasi

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti dapat menyampaikan beberapa rekomendasi atau saran untuk penelitian selanjutnya yang ingin mengeksplorasi topik serupa. Saran-saran tersebut dirumuskan sebagai berikut:

1. Peneliti selanjutnya dapat membahas lebih dalam salah satu dari dampak bermain judi online, seperti dampak psikologis pada mahasiswa yang dapat dibahas lebih lanjut.
2. Cakupan responden pada penelitian ini cukup sempit dikarenakan pada penelitian kali ini peneliti hanya mencakup UPI Kampus di Cibiru saja. Diharapkan pada penelitian berikutnya cakupannya dapat diperluas, misalnya mencakup seluruh kampus UPI atau bahkan mahasiswa di seluruh Indonesia.