

**PERANCANGAN KOMIK WEB EDUKASI BAHAYA
JUDI *ONLINE* BAGI REMAJA**



**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2025**

**PERANCANGAN KOMIK WEB EDUKASI BAHAYA
JUDI *ONLINE* BAGI REMAJA**



Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang
Desain Komunikasi Visual
2025

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul:

PERANCANGAN KOMIK WEB EDUKASI BAHAYA JUDI *ONLINE* BAGI REMAJA diajukan oleh Muhammad Gazie Shawwaf, NIM 1812559024, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 12 Juni 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I

Indira Maharsi, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19720909 200812 1001/NIDN. 0009097204

Pembimbing II

Aditya Utama, S.Sos., M. Sn.

NIP. 19840909 201404 1 001/NIDN. 0009098410

Cognate/Anggota

Petrus Geger Bangsa, S. Sn., M. Sn.

NIP. 19700106 200801 1017/NIDN. 0006017002

Koordinator Program Studi

Fransisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19900215 201903 2 018/NIDN. 0015029006

Ketua Jurusan Desain

Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19730129 200501 1 001/NIDN. 0029017304

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

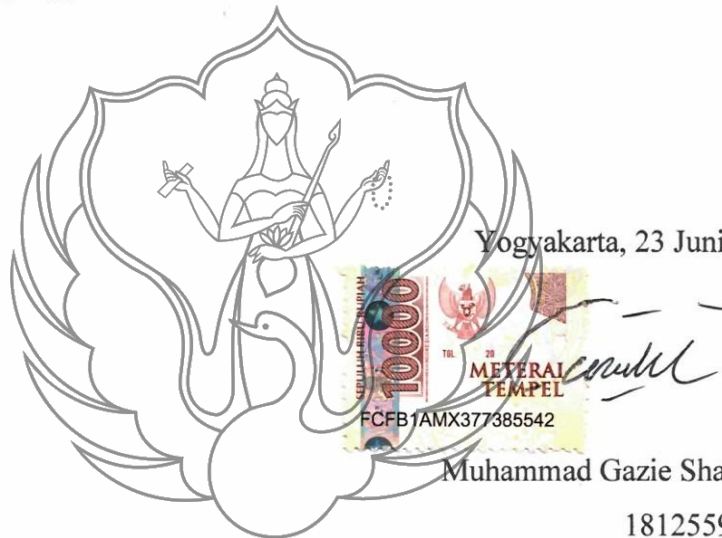
Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NIP. 19701019 199903 1 001/NIDN. 0019107005

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Penulis menyatakan dengan sesungguhnya bahwa tugas akhir dengan judul **PERANCANGAN KOMIK WEB EDUKASI BAHAYA JUDI ONLINE BAGI REMAJA** merupakan karya asli penulis/perancang sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar kesarjanaan S-1 pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, dan tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di perguruan tinggi atau instansi manapun; kecuali bagian sumber informasi yang dicantumkan sebagai acuan mengikuti tata cara dan etika penulisan dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Demikian pernyataan ini dibuat oleh penulis dengan penuh tanggung jawab.

Yogyakarta, 23 Juni 2025



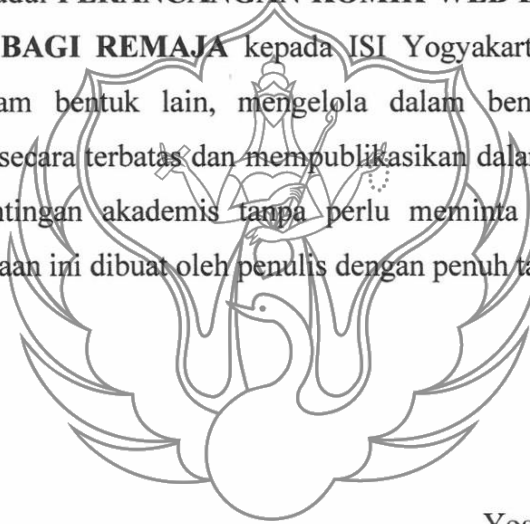
Muhammad Gazie Shawwaf
1812559024

PERYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Gazie Shawwaf
NIM : 1812559024
Fakultas : Seni Rupa dan Desain
Jurusan : Desain
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Dengan pengembangan ilmu pengetahuan khususnya pada bidang Desain Komunikasi Visual, dengan ini penulis memberikan karya Tugas Akhir penulis yang berjudul **PERANCANGAN KOMIK WEB EDUKASI BAHAYA JUDI ONLINE BAGI REMAJA** kepada ISI Yogyakarta untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk lain, mengelola dalam bentuk pangkalan data, mendistribusikan secara terbatas dan mempublikasikan dalam internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin kepada penulis. Demikian pernyataan ini dibuat oleh penulis dengan penuh tanggung jawab



Yogyakarta, 23 Juni 2025

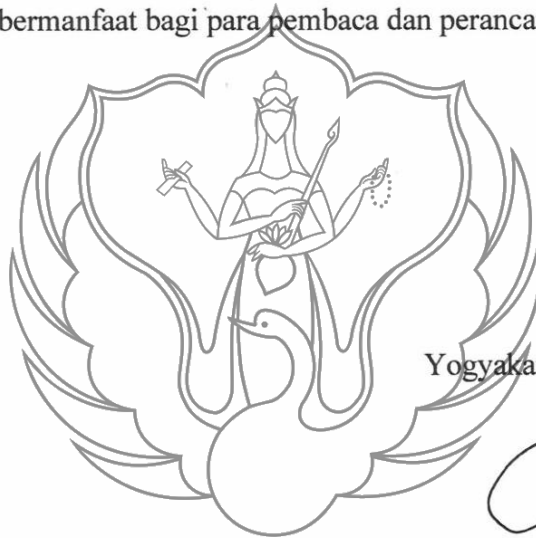
Muhammad Gazie Shawwaf
1812559024

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT atas karunia dan nikmat NYA yang diberikan hingga hari ini, sehingga dapat menyelesaikan Perancangan Tugas Akhir yang berjudul Perancangan Komik Web Edukasi Bahaya Judi *Online* bagi Remaja.

Perancangan Tugas Akhir ini menjadi salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana desain pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Tentunya Perancang tidak luput dari kesalahan dan kekurangan sehingga jika masih banyak ditemukan kesalahan dan kekurangan dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir, perancang memohon maaf. Perancang juga berharap Tugas Akhir ini menjadi bermanfaat bagi para pembaca dan perancangan selanjutnya.



Yogyakarta, 26 Mei 2025

Muhammad Gazie Shawwaf.

1812559024

UCAPAN TERIMA KASIH

Tidak cukup perancang merangkai kata yang dapat dituangkan sebagai rasa syukur atas dukungan dari berbagai pihak sehingga Perancangan Tugas Akhir ini dapat terselesaikan. Perancang mengucapkan terima kasih sedalam- dalamnya kepada:

1. Dengan kuasa dan karunia Allah SWT yang memberikan kekuatan serta kemudahan sehingga perancang dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.
2. Dr. Irwandi, M.Sn. Selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T. Selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain ISI Yogyakarta.
4. Ketua Jurusan Desain, Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.
5. Fransisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn. selaku Koordinator Program studi jurusan Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta.
6. Dosen Pembimbing 1 Pak Indria Maharsi S.Sn., M.Sn. yang telah membimbing pada Tugas Akhir ini sehingga dapat terselesaikan.
7. Dosen Pembimbing 2 Pak Aditya Utama S.Sos., M. Sn. yang telah memberikan masukan dan membimbing pada Tugas akhir ini.
8. Dosen Penguji Ahli (Cognate), Petrus Gogor Bangsa, S.Sn., M.Sn.
9. Seluruh Dosen dan staf pengajar di Program Studi Desain Komunikasi Visual.
10. Untuk Abi dan Ummi, kedua orang tua tercinta, yang tidak bosan-bosannya mengingatkan, juga kesabaran mereka dengan anaknya yang tidak tahu kapan lulus.
11. Kak Imay, Kak Dini, Hanzo, Tolhah dan Nida, saudara tersayang, semoga selalu sukses.
12. Kepada Pakde Andang dan keluarga telah dibantu selama tinggal di Yogyakarta.

13. Kepada Davitra Agusta, Rahman Arif, Ray Allen , Anggit Rigen, dan Raihan yang menemani masa perkuliahan. Terutama kos Davit, yang menjadi tempat singgah.
14. Teman makan SoBog, atas kebahagiaan saat makan siang.
15. Teman-teman angkatan 18 PRAU LAYAR telah mengadakan acara dan berjuang bersama.

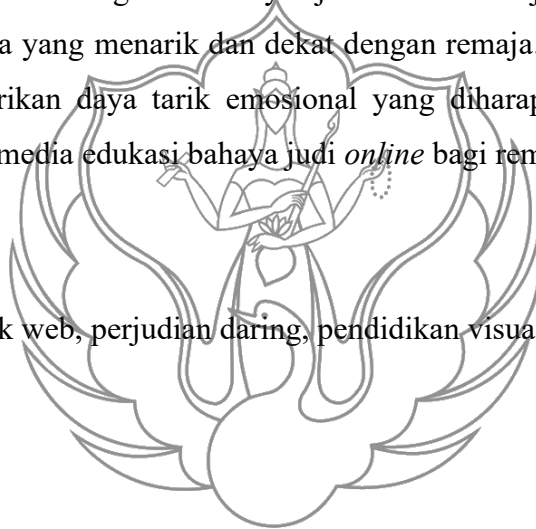
Perancang mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya sehingga Perancangan Tugas Akhir ini dapat diselesaikan. Terima kasih juga kepada jasa-jasa yang tidak tertulis, semoga perancangan ini dapat bermanfaat untuk menambah wawasan.



ABSTRAK

Judi *online* merupakan permainan yang sedang marak, hampir semua orang yang memakai *smartphone* maupun alat elektronik lainnya yang terhubung ke internet pernah terkena paparan judi *online*, baik dari iklan maupun ajakan dari seorang teman atau *influencer*. Maraknya paparan iklan judi *online* tidak berjalan beriringan dengan media edukasi tentang bahaya judi *online*. Sehingga perancangan ini bertujuan untuk membantu sebagai salah satu langkah preventif mengenai media edukasi bahaya judi *online*. Perancangan ini menggunakan metode analisis 5W + 1H untuk mengidentifikasi masalah dan menggunakan teori struktur 3 babak sebagai tahapan dalam pembuatan perancangan ini. Perancangan ini menghasilkan sebuah web komik mengenai bahaya judi *online* berjudul “BETRAYED”, menawarkan cerita yang menarik dan dekat dengan remaja. Tidak hanya edukatif tapi juga memberikan daya tarik emosional yang diharapkan menjadi langkah preventif sebagai media edukasi bahaya judi *online* bagi remaja.

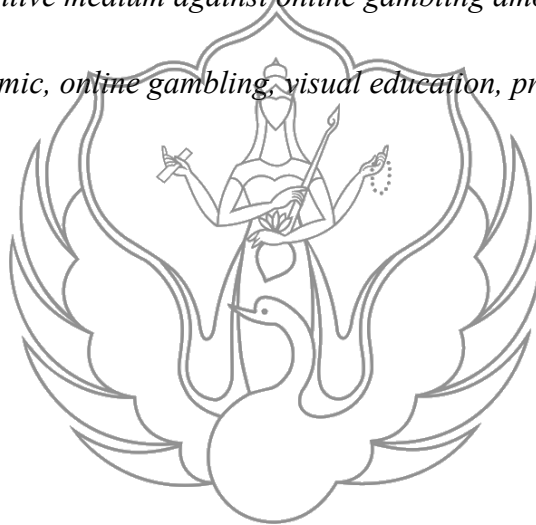
Kata Kunci: komik web, perjudian daring, pendidikan visual, pencegahan, remaja.



ABSTRACT

Online gambling has become increasingly prevalent nowadays. Nearly everyone using smartphones or other internet-connected devices has encountered online gambling exposure, whether through ads or influencer invitations. However, this widespread promotion isn't matched by equal efforts in educational media about its dangers. This design project aims to serve as a preventive measure by creating educational media about online gambling risks. Using the 5W+1H analysis method to identify core issues and a three-act narrative structure for development, the project results in a webcomic titled "BETRAYED" that highlights online gambling hazards. The comic delivers an engaging, relatable story for teens—not just educational but also emotionally compelling, intended to become an effective preventive medium against online gambling among youth.

Keywords: webcomic, online gambling, visual education, prevention, adolescents.



DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	v
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vi
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR	15
BAB I.....	17
A. Latar Belakang	17
B. Rumusan Masalah	21
C. Batasan Masalah.....	21
1. Topik Cerita	21
2. Target Audiens	21
3. Media.....	21
D. Tujuan Perancangan	22
E. Manfaat Perancangan	22
1. Bagi Masyarakat Umum	22
2. Bagi Mahasiswa	22
3. Bagi Institusi	22
F. Definisi Operasional.....	22
1. Komik.....	22
2. Komik web	23
3. Judi online	23
4. Remaja.....	23
G. Metode Perancangan	23

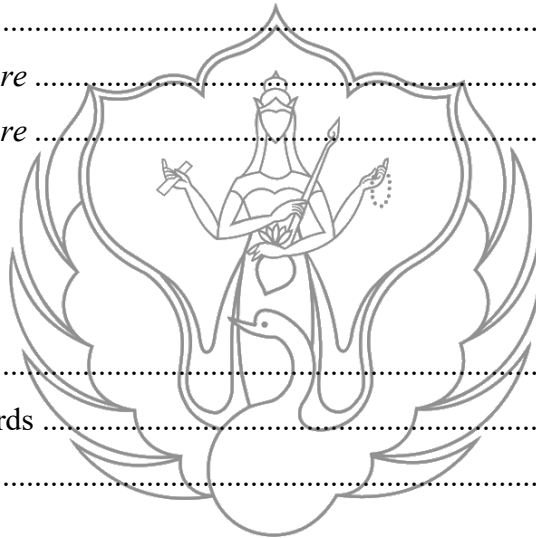
1. Metode Pengumpulan data.....	23
2. Instrumen/Alat Pengumpulan Data.....	23
H. Metode Analisis Data.....	24
1. What.....	24
2. Who.....	24
3. When.....	24
4. Where.....	24
5. Why.....	24
6. How.....	24
I. Skematika Perancangan.....	25
BAB II.....	26
A. Tinjauan Literatur Komik.....	26
1. Pengertian Komik.....	26
2. Sejarah Perkembangan Komik.....	26
3. Bentuk Komik.....	28
4. Jenis komik berdasarkan cerita:.....	29
5. Basis Media Komik (<i>Media Show Off</i>).....	30
6. Elemen komik.....	30
B. Tinjauan Komik web.....	39
1. Perkembangan komik web.....	40
2. Platform komik web.....	40
C. Tinjauan aspek bentuk.....	41
1. Ilustrasi.....	41
D. Tinjauan Narasi Tiga Babak (3 act structure).....	41
D. Tinjauan Judi <i>Online</i>	44

1. Pengertian Judi <i>Online</i>	44
2. Sejarah dan Perkembangan Judi <i>Online</i>	44
3. Jenis Judi <i>Online</i>	47
4. Faktor Penyebab Perilaku Berjudi	49
5. Dampak Judi <i>Online</i>	52
E. Tinjauan Pustaka	56
F. Tinjauan Literatur Remaja	59
1. Remaja akhir	59
2. Keterkaitan remaja dengan perjudian.....	60
G. Analisis Permasalahan	60
1. <i>What</i> (Apa).....	60
2. <i>Who</i> (Siapa).....	61
3. <i>When</i> (Kapan).....	61
4. <i>Where</i> (Di mana).....	61
5. <i>Why</i> (Mengapa)	62
6. <i>How</i> (Bagaimana).....	62
H. Kesimpulan dan Usulan Pemecahan Masalah.....	62
BAB III	64
A. Konsep Media	64
1. Tujuan Media	64
2. Strategi Media	64
B. Konsep Kreatif	65
1. Tujuan Kreatif.....	65
2. Strategi Kreatif.....	66
C. Program Kreatif.....	67
1. Judul Komik.....	67

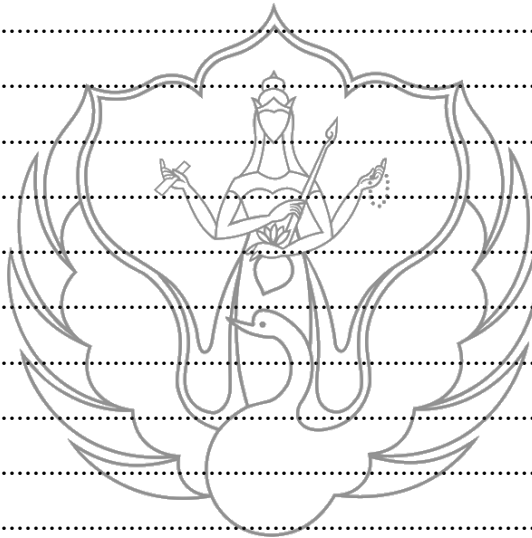
2. Sinopsis	67
3. Storyline	67
4. Deskripsi Karakter	69
5. Gaya Visual	69
6. Tipografi	70
BAB IV	72
A. Data Visual (Referensi)	72
1. Visual Eropa abad ke-16	72
2. Visual Webtoon	73
3. Gaya Ilustrasi	74
B. Media Utama	75
1. Desain Logo	75
2. Desain Karakter	76
3. Desain Environment	81
4. Webtoon	
C. Media Pendukung	101
1. Poster	101
2. Stiker	102
A. Kesimpulan	105
B. Saran	106
DAFTAR PUSTAKA	107
LAMPIRAN	112

DAFTAR GAMBAR

1. 1 Kerugian Judol diagram	15
1. 2 Skematika Perancangan	22
2. 1 Palet warna	26
2. 2 <i>Bird eye view</i>	31
2. 3 <i>High angle view</i>	32
2. 4 <i>Low angle</i>	32
2. 5 <i>Eye level</i>	33
2. 6 <i>Frog eye</i>	34
2. 7 Balon ucapan.....	35
2. 8 Balon pikiran.....	37
2. 9 Onomatopeia	37
2. 10 3 act structure	41
2. 11 3 act structure	42
3. 1 Palet warna	53
3. 2 Font wild words	53
3. 3 Font bebas	55
4. 1 Outfit ref.....	57
4. 2 Dead Mansion	58
4.3 Ref dice	59
4. 4 Opsi sketsa logo	60
4. 5 LOGO FINAL	61
4. 6 Sketsa rizki	61
4. 7 Sketsa final	62
4.8 Final desain rizki	62
4.9 Sketsa Rara.....	63



4.10 final sketsa rara	63
4.11 final rara	64
4.12 sketsa glenn	64
4.13 final glenn.....	65
4. 14 final Glenn.....	65
4. 15 kamar rizki	66
4.16 final kamar rizki	66
4.17 sketsa 1-4.....	67
4. 18 sketsa 5-8.....	68
4.19 sketsa 9-12.....	69
4. 20 sketsa 13-14.....	70
4.21 2-1-4	71
4.22 2.5-8	72
4.23 2. 9-12	73
4.24 3.1-5	74
4.25 3.6-10	75
4. 26 final 1	76
4.27 final 1	77
4. 28 final 1	78
4.29 final 1	79
4.30 final 2	80
4. 31 final 2	81
4.32 final 2	82
4.33 final 3	83
4.34 final 3	84
4. 35 sketsa poster	85
4.36 poster.....	85
4.37 sticker.....	86
4.38 desain <i>Mug</i>	86
4.39 desain baju.....	86



BAB I

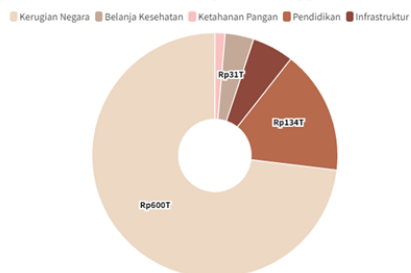
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia sedang berada dalam fase darurat maraknya judi *online* di kalangan masyarakat. Salah satu dampak negatif dari berkembangnya teknologi dan informasi adalah bertransformasinya judi sehingga memiliki bentuk dan penyebaran yang beragam pula. Judi bukanlah sesuatu hal yang baru, tetapi dengan sarana yang memadai, masyarakat dengan mudah mengakses konten-konten berbahaya atau tidak pantas. Berdasarkan Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) jumlah masyarakat yang mengakses judi *online* tercatat sebanyak 4 juta orang. Jumlah tersebut bukanlah hal yang dapat dibanggakan melihat dari banyaknya dampak negatif dari judi *online*.

Walaupun praktik judi merupakan pelanggaran hukum yang tertera dalam Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE), juga KUHP Pasal 303 dan dilarang oleh norma agama di Indonesia, praktik judi ini masih kerap dilakukan di kalangan masyarakat. Penjudi seolah mengabaikan hukum dan dampak yang diterima. Padahal berjudi tidak selalu akan menang taruhan, ada saatnya ketika mengalami kekalahan dalam berjudi, tentunya ada kerugian dalam finansial. Kerugian inilah yang masyarakat juga sering kali masih abai.

Kerugian Akibat Judi Online vs Pengeluaran Anggaran Prioritas RI 2024



Source: Data Indonesia, Kemenkeu

GoodStats

Gambar 1. 1 kerugian akibat judi

(Sumber: Capai Rp600 Triliun, Kerugian Judi Online Kalahkan Anggaran Prioritas RI - GoodStats).

Selain merugikan negara karena aliran dana judi *online* mengalir keluar negeri, judi *online* juga memiliki dampak serius lainnya. Dampak dari judi *online* di antara lain adalah kecanduan. Menurut Nasution & Nasution (2024) Kecanduan judi *online* mirip dengan kecanduan narkoba atau alkohol, disebabkan oleh sistem *reward* otak yang dibajak oleh perjudian dengan melepaskan *dopamine* berlebih. *Dopamine* merupakan *neurotransmitter* yang berkaitan dengan rasa menyenangkan seperti saat kita makan, olahraga, bermain, yang memicu pelepasan *dopamine*. Dalam kasus ini setiap kali bermain judi bukan hanya saat ketika menang, tapi saat menaruh deposito dan berangan-angan akan kemenangan menghasilkan pelepasan *dopamine* yang besar sehingga menjadikan judi adiktif. Selain dari pelepasan *dopamine*, salah satu penyebab judi menjadi adiktif menurut Bantara (2023) Bandar judi sering kali menjebak pemain dengan merancang perjudian seolah sedikit lagi akan menang, dengan cara itu pemain akan memiliki keyakinan bahwa dewi fortuna sedang di pihak mereka, sehingga mereka akan terus bermain dan memasang taruhan, istilah ini disebut sebagai skenario kerugian dekat. Tentunya untuk menghilangkan kecanduan judi tidaklah mudah, bukan hanya sebatas meninggalkan perjudian, dibutuhkan ahli seperti tenaga medis, atau psikolog, maupun dukungan dari keluarga.

Aspek lain dari kecanduan judi *online* juga dapat menyebabkan masalah ekonomi, seperti terlilit utang tidak bisa membayar, kemiskinan. Tidak berhenti di situ masalah ekonomi akibat kecanduan judi *online* menciptakan reaksi berantai, yaitu merusak hubungan kerabat, teman, keluarga, juga dapat membuat keharmonisan dalam rumah tangga berkurang, karena tidak dapat menafkahi keluarga dengan baik, dapat menyebabkan perselisihan dan risiko perceraian.

Masalah ekonomi juga dapat memberikan dampak yang lebih besar seperti kriminalitas.

Seperti yang terjadi di Kabupaten Maros, Sulawesi Selatan. Burhanuddin alias Bure (18) ditangkap dan mengakui sudah mencuri dari rumah, kios, kos warga. Pelaku juga mengaku menggunakan uang curian untuk kebutuhan sehari-hari dan judi *online* (Soplantia, 2024). Melihat dari kasus di atas remaja mencari jalan pintas dengan mencuri karena kurangnya kemampuan mereka untuk menyelesaikan suatu permasalahan. Kurangnya kesiapan dalam finansial dan aspek mental tentunya akan berbahaya jika sudah mengalami kecanduan judi *online*. Kecanduan judi *online* juga mengakibatkan gangguan kesehatan seperti stres dan gangguan kecemasan.

Permasalahan ekonomi akibat kecanduan judi *online* dapat berujung pada kematian, seperti yang dialami oleh seorang pria dari Semarang berusia 32 tahun, bunuh diri setelah terjatuh hutang akibat judi *online* setelah menggadaikan sertifikat rumah (Purbaya, 2024). Pria tersebut mengalami disfungsi ekonomi dan psikologis akibat terjatuh hutang judi *online* yang berakibat tidak kepada dia sendiri tapi kepada keluarganya, sang istri. Meninggalkan hutang dan sertifikat rumah yang tergadaikan.

Menurut PPATK dalam websitenya www.ppatk.go.id (2024), pengguna judi *online* berumur di bawah 10 tahun mencapai 2% dengan total 80.000 orang. Pemain dengan rentang umur 10 sampai 20 tahun sebesar 11% kurang lebih 440.000 orang. Semakin meningkat setiap jenjang umur, usia 21 sampai 30 tahun 13% atau sebanyak 520.000 orang. Usia 30 sampai 50 tahun 40% atau 1.640.000 orang dan di atas usia 50 tahun 34% atau 1.350.000 orang. Jumlah yang cukup miris melihat anak di bawah umur bertransaksi judi *online*.

Dikutip dalam www.ppatk.go.id (2024), Deputi Bidang Koordinasi Peningkatan Kualitas Anak, Perempuan, dan Pemuda Kementerian Koordinator Bidang Pembangunan Manusia dan Kebudayaan (Kemenko PMK) Woro Srihastuti Sulistyaningrum mengatakan, penjudi dengan kategori anak-anak cenderung berakhir melakukan kriminalitas karena kesiapan dalam ekonomi, secara mental dan psikososial. Lebih lanjut yang banyaknya memengaruhi anak-anak terjerumus

praktik judi adalah pengaruh dari teman, mudahnya akses, penasaran, dan kurangnya pengawasan orang tua.

Menurut pakar *Cyber Security* dan IT, Alfons Tanujaya dalam nasional.kompas.com (2024), pemblokiran IP server seperti Filipina dan Kamboja merupakan langkah pendeknya. Langkah menengahnya adalah dengan memberikan efek jera dengan hukum, masuk penjara, dengan itu memberikan ketakutan kepada para pelaku judi *online*. Untuk jangka panjangnya dengan meningkatkan literasi masyarakat mengenai finansial dan digital. Edukasi bahaya judi *online* menjadi penting untuk diangkat karena bisa mengedukasi masyarakat agar lebih waspada akan bahaya yang ditimbulkan ketika terjerumus dalam judi *online*. Khususnya bagi remaja, karena mereka merupakan generasi penerus yang akan memimpin bangsa ke depannya. Terutama fase remaja akhir (18-21 tahun), menurut WHO, remaja akhir mengalami perkembangan yang pesat dalam fisik mereka, kognitif dan psikososial, kondisi tersebut mempengaruhi pengambilan keputusan, perasaan, pemikiran dan interaksi dengan lingkungan sekitar (www.who.int, diakses pada 4 November 2024). Dalam fase ini mereka dituntut untuk mempersiapkan diri mereka untuk masuk ke fase dewasa, mereka seharusnya bisa menilai sesuatu peristiwa karena berkembangnya kognitif dengan pesat. Karena mereka dalam masa belajar menuju kedewasaan, mereka membutuhkan literasi akan bahaya judi *online* yang baik, sehingga memiliki persiapan dan pemahaman untuk terjun dalam lingkungan sosial, mereka nantinya juga akan memasuki pernikahan dan berkeluarga, dengan literasi akan bahaya judi *online* diharapkan dapat terhindar dari judi *online* dan segala macam kerusakan dan kriminalitas akibat judi *online* seperti berita di atas.

Maka dari itu dibutuhkan media untuk memberikan informasi tentang bahaya judi *online* kepada remaja, media yang sangat dekat dan sering digunakan adalah gadget, di mana di era berkembangnya teknologi dan informasi sekarang ini, hampir semua remaja menggunakannya dalam kesehariannya. Penentuan media ini menjadi penting agar remaja bisa memahami dengan mudah dan tidak gampang jenuh dalam mengelola informasi yang akan disampaikan. Salah satu media informasi yang dapat memberikan informasi kepada remaja dan mudah diakses

adalah komik, dan platform yang mudah untuk mengakses komik adalah komik web, selain mudah diakses, komik web tidak memerlukan pengeluaran yang besar karena tidak melakukan produksi dalam bentuk cetakan.

Menurut Sujana dan Rifai (2011) Komik dapat dijadikan bahan ajaran dikarenakan komik secara efektif dalam meningkatkan minat belajar, apresiasi dan proses belajar siswa. Dengan menggunakan komik sebagai media pembelajaran, remaja akan lebih tertarik dan mudah memahami karena bentuknya sederhana. Komik juga dapat memvisualisasikan materi yang kompleks secara sederhana dan runtut.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang komik web edukasi bahaya judi *online* bagi remaja?

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dipaparkan, maka lingkup perancangan ini sebagai berikut:

1. Topik Cerita

Mengangkat cerita mengenai bahaya judi online, risiko yang akan diterima ketika sudah menjadi kecanduan dan dampak negatif lainnya.

2. Target Audiens

Target audiens dari perancangan komik ini adalah remaja berusia 18-21 tahun.

3. Media

Media yang digunakan untuk perancangan ini adalah komik web yang akan dipublikasikan pada laman Webtoon.



D. Tujuan Perancangan

Untuk mengedukasi remaja dengan meningkatkan literasi mereka akan bahaya dari judi *online*.

E. Manfaat Perancangan

1. Bagi Masyarakat Umum

Diharapkan menjadi salah satu cara untuk mengedukasi serta meminimalisasi pengguna judi online di Indonesia terutama remaja.

2. Bagi Mahasiswa

Perancangan ini diharapkan menjadi acuan untuk para peneliti dalam menciptakan komik web dan menjadi edukasi bahaya judi *online*.

3. Bagi Institusi

Diharapkan menjadi sumber referensi tentang edukasi bahaya judi *online*, dan menjadi panduan bagi mahasiswa yang berencana membuat perancangan komik.

F. Definisi Operasional

Definisi Operasional pada perancangan ini sebagai berikut:

1. Komik

Menurut McCloud (2001:20) Komik merupakan media yang bertujuan memberikan informasi dan reaksi estetika dari pembaca. Komik terdiri dari susunan gambar yang dilampirkan dalam urutan tertentu.

Sujana dan Rifai (2011) Komik dapat dijadikan bahan ajaran dikarenakan komik secara efektif dalam meningkatkan minat belajar, apresiasi dan proses belajar siswa. Dengan menggunakan komik sebagai media pembelajaran, remaja akan lebih tertarik dan mudah memahami karena bentuknya sederhana.

2. Komik web

Merupakan komik yang diterbitkan secara daring, seperti website, social media, dan platform lainnya (Walters, 2009:2).

3. Judi online

Merupakan judi yang dimainkan melalui internet, seperti judi slot, judi bola (parlay), poker *online*.

4. Remaja

Menurut American Academy of Pediatrics, remaja akhir atau *late adolescent* termasuk dalam kisaran umur 18-21 tahun. Periode remaja akhir dimulai pada usia 18 tahun, yang ditandai dengan pencapaian kematangan pada fisik (Batubara, 2016).

G. Metode Perancangan

1. Metode Pengumpulan data

a. Data Primer

Data dikumpulkan dari mencari studi kepustakaan yang terkait dari berbagai sumber seperti buku, jurnal, dan semua data yang berkaitan dari internet.

b. Data sekunder

Data didapatkan dari pengumpulan informasi visual dari internet yang berkaitan dengan makanan, pembuatan komik sebagai referensi visual.

2. Instrumen/Alat Pengumpulan Data

Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu dengan kuesioner, dan alat yang digunakan untuk merekam data seperti handphone, laptop, google *form*.

H. Metode Analisis Data

Metode Analisis Data dilakukan dengan melakukan tinjauan terhadap masalah yang menjadi fokus perancangan melalui penggalan referensi kepustakaan yang dikaitkan dengan unsur-unsur yang relevan.

Dalam perancangan ini objek penelitian akan dianalisis menggunakan 5W+1H:

1. What

Apa saja dampak negatif dari judi online bagi remaja, sehingga topik permasalahan ini diangkat?

2. Who

Siapa yang terlibat dalam perjudian dan menjadi target pembaca utama dalam perancangan ini?

3. When

Kapan mulai maraknya perjudian *online*?

4. Where

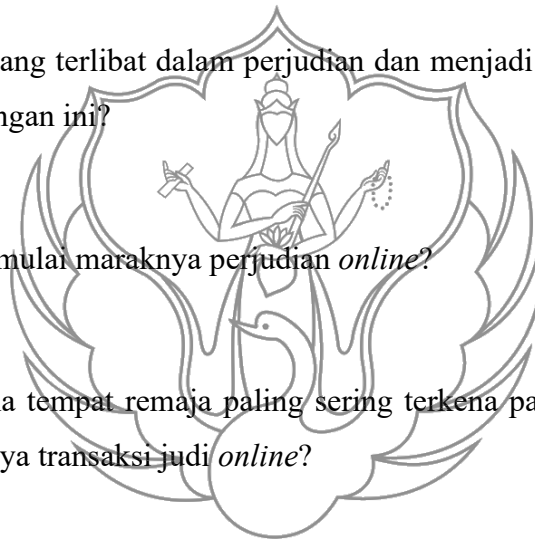
Di mana tempat remaja paling sering terkena paparan judi *online* atau tempat terjadinya transaksi judi *online*?

5. Why

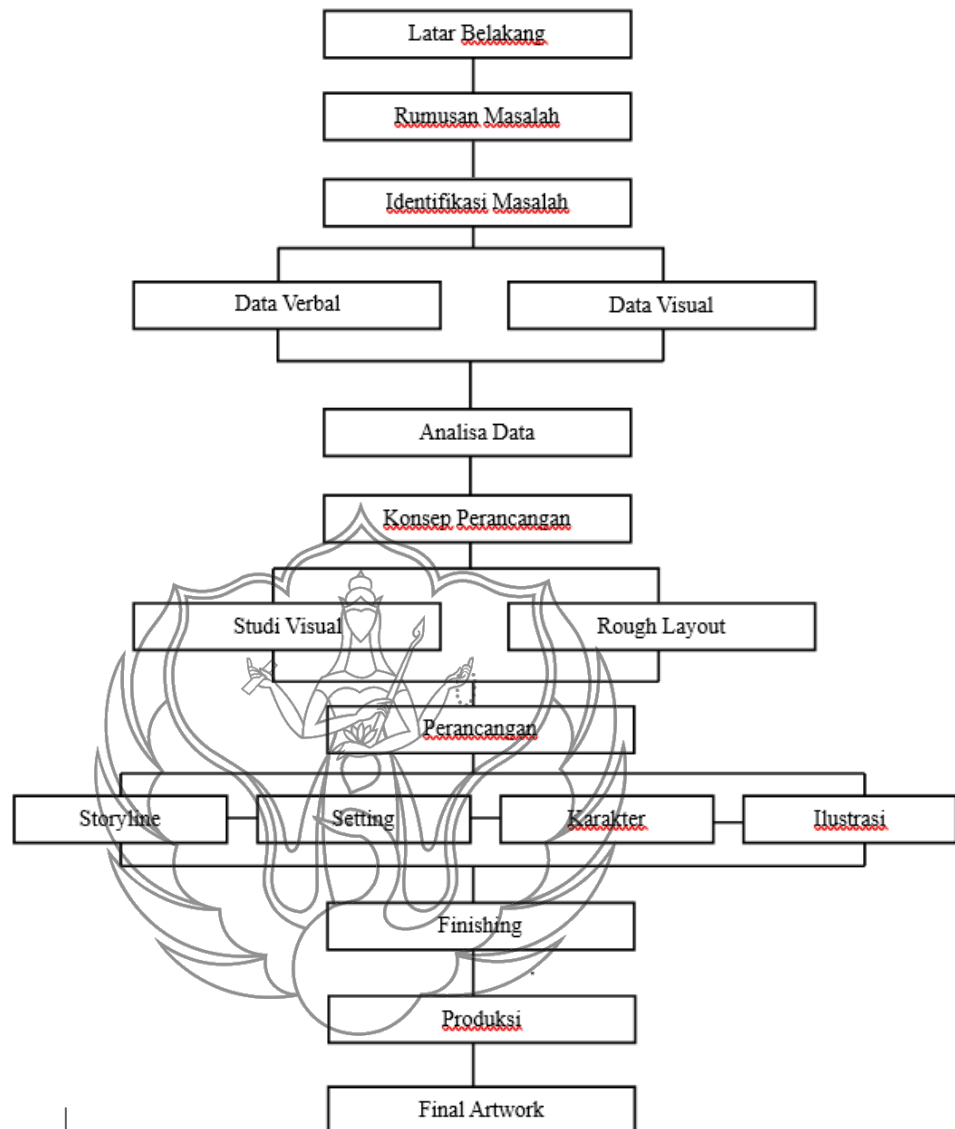
Mengapa judi *online* berbahaya bagi remaja dan mengapa perlu ada upaya penanggulangan judi *online* sejak remaja

6. How

Bagaimana perjudian *online* bisa memberikan dampak buruk kepada remaja?



I. Skematika Perancangan



Gambar 1. 2 Skematika Perancangan