

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Maraknya iklan dan promosi judi *online* tidak diiringi dengan banyaknya edukasi mengenai bahaya dari judi *online* terutama remaja. Dibutuhkan media edukasi yang dapat dilihat dengan cepat seperti video atau komik, sehingga dapat menarik perhatian dengan mudah terutama lewat media sosial yang sangat mudah diakses sekarang ini.

Perancangan ini menggunakan metode analisis 5 W + 1 H yang menghasilkan media edukasi dalam bentuk komik web sebagai edukasi bagi remaja mengenai bahaya judi *online*. Kemudian menggunakan metode struktur 3 babak dalam pembuatan naskah yang menghasilkan cerita “Betrayed”

Komik Web dirancang dengan gaya visual Manhwa yang populer digunakan dalam pembuatan komik di Webtoon. Menggunakan teori Maharsi (2011), Mengenai penciptaan cerita. Pertama Aktualitas, topik masih hangat diperbincangkan seperti judi *online* yang digemari oleh segelintir remaja. Kedua *Proximity*, buatlah cerita yang dekat dengan remaja sebagai target pembaca ditutup dengan *human interest*, permasalahan cerita tersebut dapat menyentuh hati pembaca.

Kebaruan perancangan komik terletak pada target pembaca komik ini, Betrayed, yaitu remaja akhir berumur 18-21 tahun. Tujuannya untuk menjelaskan lebih dalam permasalahan remaja dan mencari akar penyebab terjerumusnya remaja ke dalam judi online, salah satu faktornya yaitu karena gengsi dan gaya hidup yang dipaksakan. Sehingga pembuatan komik ini *relatable* dengan kondisi remaja.

Perancangan ini memiliki keterbatasan, seperti kurang maksimalnya perancang dalam eksekusi karya karena perlu beradaptasi dengan *software* baru dan

belum terbiasa dengan platform Webtoon. Meskipun demikian perancangan ini memberikan keterampilan dan pengalaman yang baik dan berguna di karya-karya selanjutnya.

B. Saran

Setelah melewati berbagai proses dalam pembuatan perancangan ini, ada beberapa saran yang semoga dapat menjadi bantuan untuk perancangan lain ke depannya.

Untuk mendapatkan perhatian dan pengalaman belajar yang bisa diterima dengan mudah diperlukan memperhatikan detail-detail yang mungkin bisa terlewatkan seperti penggunaan gaya bahasa atau penggunaan warna-warna yang tidak memiliki daya tarik seperti kurangnya *tone* pada *shading* sehingga gambar terlihat kumuh dan tidak menarik.

Penguatan aspek gambar seperti kerja sama dengan komikus tertentu bisa membantu dalam penyelesaian karya yang lebih maksimal. Keberagaman karakter juga bisa memberikan latar belakang yang menarik tentang karakter bisa terjerumus ke dalam judi *online*.

Untuk perancangan selanjutnya juga dapat menguji dampak jangka panjang mengenai perubahan perilaku remaja terhadap komik web ataupun menggunakan perbandingan dengan menggunakan media lain seperti video animasi, video pendek, atau *podcast*.

Perancangan komik ini juga akan lebih baik jika dilakukan dengan kolaborasi bersama kementerian atau pemerintah, dengan memberikan program-program yang dapat diintegrasikan ke sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

Bajraghosa, T. (2020). *Onomatope Komik Indonesia*. Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta.

Bantara, B. (2023). Psikologi Gelap Uang: Memahami Dampak Tersembunyi Kekayaan dalam Kehidupan Kita: Membongkar Rahasia Perilaku Keuangan dan Melepaskan Diri dari Perangkap Emosional yang Dipicu Uang. (n.p.): Al khawarizmi.

Bonneff, Marccel. (1998). *Komik Indonesia*. Jakarta: keputakaan Populer Gramedia.

Custer, R., & Milt, H. (1985). *When luck runs out*. New York: Warner Books.

Eisner, W. (2008). *Graphic Storytelling and Visual Narrative*. Amerika Serikat: W. W. Norton.

Fathanah, N. A., Ramdani, R., Jatnika, A. Y., Agustin, I., & Supriyono, S. (2023). Faktor yang Menyebabkan Remaja Melakukan Judi Online. *Protasis: Jurnal Bahasa, Sastra, Budaya, dan Pengajarannya*, 2(2), 79-90.

Pratista, H. (2024) *Memahami Film: Pengantar Naratif (Edisi 3)*. Montase

Press.Jang, W & Song, J. E. (2017). WEBTOON AS A NEW KOREAN WAVE IN THE PROCESS OF GLOBALIZATION. *Kritika kultura*, 29, 187.

Maharsi, I. (2011). *Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta: Kata Buku.

Maharsi, I. (2017). *Ilustrasi*. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta.

McCloud, S. (1994). *Understanding Comics: The Invisible art*. New York: Harper Paperbacks.

Nasution, R. E. P., & Nasution, F. A. (2024). MEMUTUS RANTAI - PANDUAN TERBEBAS DARI KECANDUAN JUDI *ONLINE*. (n.p.): Whitecoathunter.

Nurgiyantoro, B. (2013). Teori pengkajian fiksi. Indonesia: Gajah Mada University Press.

Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat. (2020). (n.p.): Prenada Media.

Pierce, P. A., Miller, D. E. (2004). Gambling Politics: State Government and the Business of Betting. Amerika Serikat: Lynne Rienner Publishers.

Sarwono, S. (2011). Psikologi Perkembangan. Jakarta: Rajagrafindo Persada.

Schleifer, E & Temple, R. (2009). The Compulsive Gambler. Britania Raya: Xlibris US.

Sujana, N., Ahmad Rivai. (2011). Media Pembelajaran. Bandung: Sinar Baru.

Supeni, M. (2023). Menuju Cerpenis Andal Panduan Praktis Menulis Cerpen bagi Pemula. (n.p.): Penerbit P4L.

Jurnal

Barnes GM, Welte JW, Tidwell MC, Hoffman JH. Perjudian dan penggunaan zat terlarang: kejadian bersamaan di antara orang dewasa dalam studi populasi umum terkini di Amerika Serikat. *Int Gamble Stud.* 2015;15(1):55–71.

Batubara, Jose RL. (2010). Adolescent Development (Perkembangan Remaja), *Sari Pediatri*. Vol. 12, No. 1 (2010). 21-29

Dowling, N., Smith, D., & Thomas, T. (2009). *The family functioning of female pathological gamblers*. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 7(1), 29-44.

Dzaki, H., Khadijah, K., Asma, M., Wulan Suci, R., Hasanah, S., Sakhinah, U., & Hidayat, F. (2024). Causes of *Online Gambling Entangling Gen Z*. *Solo International Collaboration and Publication of Social Sciences and Humanities*, 2(03), 227–243. <https://doi.org/10.61455/sicopus.v2i03.156>

Ferrara, P., Franceschini, G. & Corsello, G. Gambling disorder in adolescents: what do we know about this social problem and its consequences?. *Ital J Pediatr* 44, 146 (2018). <https://doi.org/10.1186/s13052-018-0592-8>

Hodgins, D. C., Shead, N. W., & Makarchuk, K. (2007). *Relationship satisfaction and psychological distress among concerned significant others of pathological gamblers*. *Journal of Nervous and Mental Disease*, 195(1), 65-71.

Juwita, L. R., Minawati, R., & Karyadi, Y. (2021). Penciptaan skenario film fiksi Sibilah Lantai dengan menerapkan struktur tiga babak dalam meningkatkan suspense. *Offscreen*, 1(1). <https://doi.org/10.26887/os.v1i1.2184>

Kristianto, B. R. D., & Goenawan, A. O. (2021). Analisis struktur naratif tiga babak film *Story of Kale*. *Komunikologi: Jurnal Pengembangan Ilmu Komunikasi dan Sosial*, 5(2), 89. <https://doi.org/10.30829/komunikologi.v5i2.9610>

Suryana, E., Wulandari, S., Sagita, E., & Harto, K. (2022). Perkembangan Masa Remaja Akhir (Tugas, Fisik, Intelektual, Emosi, Sosial dan Agama) dan Implikasinya pada Pendidikan. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*.

Walters, M. 2009. "What's up with Webcomics?? *Visual and Technological Advances in Comics*". dalam jurnal *interface: The Journal of Education, Community and Values* 9(2).

Widhiatanti, K. T., & Tobing, D. H. (2024). Dampak Judi Online pada Remaja Penjudi: Literature Review. *Deviance Jurnal Kriminologi*, 8(1), 91-108.

Website

Al Ayyubi, S. (2024, Juni 21). Polri Ungkap Awal Mula Judi *Online* Marqak di Indonesia. Kabar24. [Polri Ungkap Awal Mula Judi *Online* Marak di Indonesia](#)

Anggara, M. P. (2025) Judi online di Indonesia: Tantangan Hukum dan Teknologi. [Judi Online di Indonesia: Tantangan Hukum dan Teknologi - CSIRT UNAIR](#)

[Capai Rp600 Triliun, Kerugian Judi *Online* Kalahkan Anggaran Prioritas RI - GoodStats](#)

Kompas.com. (2025, 9 Mei). Ini Kota dan Provinsi di Indonesia dengan Kasus Judi Online Anak Teratas. Diakses dari <https://tekno.kompas.com/read/2025/05/09/10242087/ini-kota-dan-provinsi-di-indonesia-dengan-kasus-judi-online-anak-teratas>

[Pakar IT Sebut Pemblokiran Tak Efektif Tuntaskan Persoalan Judi *Online* \(kompas.com\)](#)

[PPATK | Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan](#)

Puspapertiwi, E. R. & Nugroho, R. S. (2024). Deretan Korban Tewas Karena Judi *Online*, Terbaru Polwan Bakar Suami di Mojokerto. Kompas. [Deretan Korban Tewas karena Judi *Online*, Terbaru Polwan Bakar Suami di Mojokerto](#)

Selamet, I. (2024). Terlilit Utang Judi *Online*, Pelajar Cianjur Nekat Rampok Minimarket. DetikJabar. [Terlilit Utang Judi *Online*, Pelajar Cianjur Nekat Rampok Minimarket](#)

Soplantia, R. (2024). Kecanduan Judi *Online*, Remaja di Maros Kurus Dompot-Celengan Warga. DetikSulsel. [Kecanduan Judi *Online*, Remaja di Maros Kurus Dompot-Celengan Warga](#)

Wisbramata, M. H. (2024). Kisah Tragis di Balik Kasus Kekerasan akibat Kecanduan Judi *Online*. Kompas. [Kisah Tragis di Balik Kasus Kekerasan akibat Kecanduan Judi "Online"...](#)

