

**Perancangan Komik Digital sebagai Media Informasi untuk
Meningkatkan Kesadaran akan Dampak Negatif Judi Online**
*Digital Comic Design as an Information Medium to Increase Awareness
of the Negative Impacts of Online Gambling*

Kevin Raihan Rawis¹, Ratih Mahardika²

Email Korespondensi: kevinraihan172@gmail.com

^{1,2}Universitas Trilogi, Indonesia

Info Artikel

| **Submitted:** 24 Desember 2025 | **Revised:** 06 Maret 2026 | **Accepted:** 06 April 2026

How to cite: Rawis, K.R., & Mahardika, R. "Perancangan Komik Digital sebagai Media Informasi untuk Meningkatkan Kesadaran akan Dampak Negatif Judi Online", *Inspirasi : Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, Vol. 3 No. 1, Juni, 2026, hlm. 56-77.

ABSTRACT

The development of digital technology has made it easier for people to access everything. However, this can also create problems, such as the practice of online gambling. The use of online gambling has an impact on social, economic, and mental health, especially for adolescents and young adults. The purpose of this research is to design a Webtoon-based digital comic as an easily accessible and visually appealing information medium about the impact of online gambling. This research uses a mixed-method type with a design thinking approach, which has five stages: Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Test. This data was obtained through interviews with psychologists, administering questionnaires to 152 respondents aged 15-25 (age range that is vulnerable to online gambling based on Komdigi and PPAK 2024 data), literature studies, and comic comparisons. The results show that this comic is quite effective as an information medium, with 94.4% of respondents gaining new knowledge and 80.65% considering the comic beneficial for understanding online gambling information. Further research is suggested to develop similar media with the same theme or other social issues, with better visual quality and a stronger storyline, so that the educational message is more easily accepted by all segments of society.

Keywords: Online gambling, Webtoon digital comic, Information medium

ABSTRAK

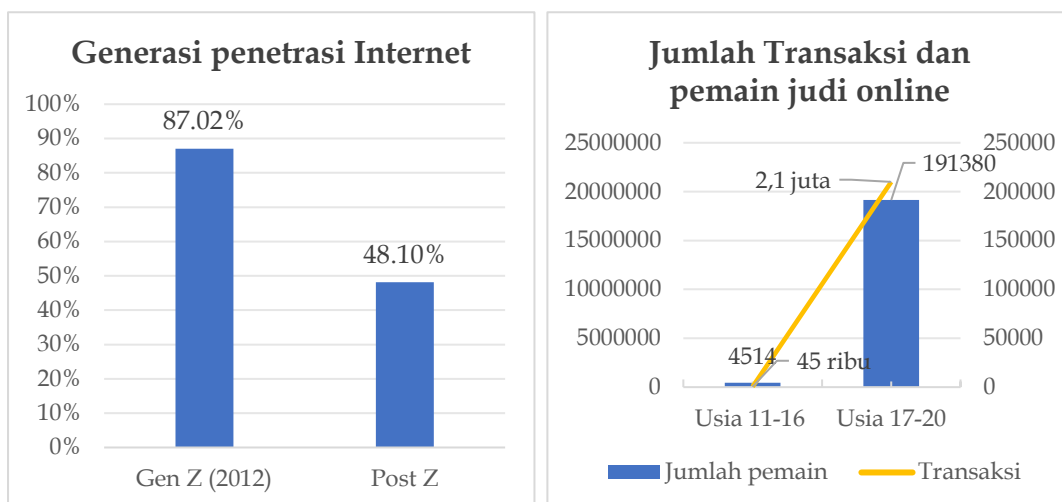
Perkembangan teknologi digital memberikan kemudahan bagi masyarakat untuk mengakses segalanya. Namun hal ini juga dapat menimbulkan masalah, seperti praktik judi online. Penggunaan judi online memberikan dampak pada kehidupan sosial, ekonomi, dan kesehatan mental, terutama bagi remaja dan dewasa awal. Tujuan dari penelitian ini yaitu menyusun rancangan desain komik digital berbasis Webtoon sebagai media informasi tentang dampak judi online yang mudah diakses dengan visual menarik. Penelitian ini menggunakan jenis *mixed-method* dengan pendekatan *Design Thinking* yang mempunyai lima tahapan, yaitu *Empathize Define, Ideate, Prototype, dan Test*. Data ini diperoleh melalui wawancara dengan psikolog, melakukan kuesioner kepada 152 responden berusia 15-25 tahun (rentang usia yang salah satu rentan terkena judi online berdasarkan data komdigi dan PPAK 2024) studi literatur, serta melakukan komparasi komik. Hasilnya komik ini cukup efektif sebagai media informasi, dengan hasil 94,4% responden mendapatkan pengetahuan baru, 80,65% menganggap komik bermanfaat sebagai media informasi pemahaman judi online. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media serupa dengan tema yang sama atau isu sosial lainnya dengan kualitas visual lebih baik dan alur cerita yang lebih kuat agar pesan edukatif lebih mudah diterima semua kalangan masyarakat.

Kata kunci : Judi online, Komik digital Webtoon, Media informasi

Pendahuluan

Perkembangan teknologi di era digital telah memberi kemudahan bagi masyarakat Indonesia dalam mengakses internet. Namun hal ini juga dapat menimbulkan masalah atau dampak negatif bagi masyarakat Indonesia seperti maraknya praktik judi online. Siapa saja dapat mengakses praktik judi online, termasuk usia remaja dan dewasa awal, yang merupakan usia yang sangat aktif di internet. Di Indonesia, 4 juta orang telah terlibat dalam praktik judi online, yang melibatkan berbagai kelompok usia, termasuk usia remaja dan dewasa awal diantaranya yaitu berusia 10 s.d. 20 tahun berjumlah 440.000 orang, dan 21 sampai dengan 30 tahun berjumlah 520.000 orang (PPATK, 2024).

Sementara itu, tingkat penetrasi internet menurut survei APJII pada 2023 mencapai 79,5 persen dari total 279,3 juta penduduk Indonesia. Dari jumlah tersebut sebanyak 87,02 persen pengguna berasal dari generasi Z (1997-2012) sedangkan generasi post-Z (lahir setelah 2013) memiliki tingkat penetrasi sebesar 48,10 persen mengakses melalui telepon seluler pintar (*smartphone*) (Komdigi, 2024b). Kemudahan akses digital selain membawa manfaat juga memunculkan dampak negatif yaitu peningkatan usia muda yang terlibat dalam judi online. Sekitar ribuan anak berusia 11-16 tahun (4.514) telah melakukan 45.000 transaksi judi online dan ratusan ribu remaja (191.380) yang berusia 17-19 tahun telah terlibat dalam 2,1 juta transaksi judi online di Indonesia (Komdigi, 2024a). Kondisi ini menunjukkan generasi muda sebagai pengguna utama teknologi digital cukup rentan terhadap penyalahgunaan internet. Fenomena tersebut telah menyebar di kalangan pelajar hingga mahasiswa, yaitu sekitar 500.000 pelajar dan mahasiswa terlibat dalam praktik judi online (Komdigi, 2024b). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pelajar dan mahasiswa termasuk kelompok yang rentan terhadap keterlibatan judi online



Gambar 1 Diagram penetrasi Internet dan Jumlah usia transaksi judi online

Kalangan pelajar dan mahasiswa umumnya pada fase transisi remaja ke dewasa awal. Fase ini mengalami perubahan psikologis, sosial dan emosional serta tekanan, terutama pada pembentukan identitas diri, dan hubungan interpersonal. Kondisi tersebut mendorong fase ini melakukan eksplorasi dan eksperimen dalam gaya hidup (Fuadah et al., 2024). Kondisi tersebut menjadikannya lebih rentan terhadap keterlibatan judi online. Pada fase ini, keterlibatan judi online dipicu oleh keinginan mencoba hal baru karena rasa penasaran, serta kondisi tertentu seperti kebosanan atau kebutuhan hiburan di waktu luang, dan dorongan finansial (Nayottama, 2024). Selain faktor tersebut, mekanisme pada sistem otak juga memberikan rangsangan kemenangan kecil yang berulang memicu rasa puas dan mendorong perilaku adiktif (Santosa et al., 2024). Kecanduan judi online dapat mengakibatkan dampak sosial dan psikologis, termasuk kecemasan, stres serta menurunnya produktivitas (Bakhtiar & Adilah, 2024). Ketergantungan ini juga memicu penurunan stabilitas ekonomi keluarga akibat penggunaan uang yang tidak terkontrol (Laras et al., 2024). Selain itu, dampak tersebut dapat memicu perilaku agresif, dan mengganggu proses akademik, yang pada akhirnya berdampak negatif pada aktivitas pembelajaran (Widhiatanti & Tobing, 2024). Selain itu, pelaku yang terlibat akan mengalami masalah kesehatan seperti insomnia (Nayottama, 2024).

Melihat kondisi ini, diperlukan media informasi yang mampu menyampaikan pesan edukatif yang sesuai dengan karakteristik generasi muda. Ciri media informasi adalah kemampuannya menyampaikan pesan dengan baik, selama media tersebut relevan dengan audiens dan informasinya bermanfaat bagi pengirim maupun penerima (Gule et al., 2023). Oleh karena itu diperlukan media digital informatif, relevan dan dekat dengan keseharian generasi muda yaitu komik digital.

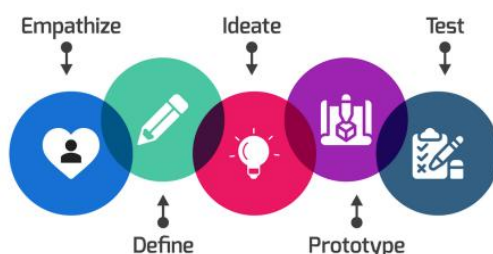
Era di mana kemajuan teknologi begitu pesat membuat komik digital memiliki keunggulan dari segi penggunaan yang lebih praktis dan hemat bagi pembaca, komik digital dapat diakses melalui platform yang tersedia dan ditampilkan dalam gawai (Dwitayanti et al., 2022). Komik digital menjadi salah satu inovasi pembelajaran yang dapat dirancang secara menarik dengan menggabungkan teks dan gambar (Salsabila & Permatasari, 2023). Maka dari itu, komik tidak hanya berfungsi sebagai media cerita bergambar yang ringan dan menghibur, tetapi juga sebagai media penyampaian informasi. Keunggulannya terletak pada perpaduan unsur visual dan naratif yang menyampaikan pesan secara populer dan mudah dipahami (Rosalinda et al., 2019). Dalam perkembangan digital, kemunculan komik digital seperti *webcomic* menawarkan kepraktisan dan akses cepat yang sesuai dengan kebutuhan generasi modern (Pratama et al., 2022). Peminat komik digital di Indonesia terbilang sangat tinggi, hal ini dibuktikan

dengan lebih dari 17 juta pembaca aktif. Indonesia bahkan menjadi penyumbang pembaca terbesar di antara negara pengguna platform LINE Webtoon di Asia (Sengko et al., 2023).

Fenomena ini menarik untuk diteliti karena usia remaja dan dewasa awal memiliki minat tinggi terhadap komik digital khususnya melalui platform populer seperti Webtoon, serta merupakan kelompok dengan tingkat penggunaan internet tertinggi. Dengan fenomena ini, ada kemungkinan memanfaatkan media populer tersebut sebagai sarana edukasi yang efektif untuk menyampaikan pesan tentang bahaya judi online. Permasalahannya adalah generasi muda masih rentan terhadap dampak dari aktivitas judi online dan perlu adanya media informasi yang menarik dan relevan dengan mereka. Maka penelitian ini dilakukan untuk merancang komik digital berbasis platform Webtoon sebagai media informasi mengenai dampak negatif judi online bagi remaja dan dewasa awal. Manfaat penelitian ini untuk menyediakan media informasi berupa komik digital berbasis Webtoon yang dapat memberikan pengetahuan kepada generasi muda melalui media edukasi yang dapat meningkatkan pemahaman dan kesadaran sosial.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *mixed-method* (gabungan kualitatif dan kuantitatif) dengan pendekatan metode *Design Thinking Process* yang dipopulerkan oleh (IDEO) dibawah kepemimpinan David Kelley, David Kalley mempopulerkan model Design Thingking yang terdiri dari lima tahap yaitu *empathize, define, ideate, prototype, dan test*, yang menekankan pemahaman terhadap kebutuhan pengguna serta proses pengembangan solusi yang dilakukan secara bertahap (Casanovas, 2025). Metode pendekatan ini bisa digunakan untuk mengembangkan komik digital sebagai media informasi dampak judi online. Metode kualitatif dilakukan dengan pengumpulan data primer melalui wawancara seorang ahli psikolog, dan studi komparasi komik serta data sekunder yaitu studi literatur. Sedangkan metode kuantitatif dilakukan dengan mengumpulkan data primer dengan penyebaran kuesioner.



Gambar 2 *Design Thinking Process*

Pada tahap *empathize*, melakukan pengumpulan data berdasarkan sumber data yang diperoleh dari wawancara dalam memahami karakteristik mental dan

dampak judi online pada remaja dan dewasa awal karena itu dilakukan wawancara dengan dokter ahli psikolog melalui aplikasi Alodokter. Sebelum wawancara peneliti terlebih dahulu membuka aplikasi Alodokter, dan memilih dokter dengan spesialis psikolog. Selanjutnya memilih salah satu dokter yang memiliki jadwal tersedia untuk wawancara, yaitu Dokter Rizky Amalia Zahra Naschanty, M.Psi. Dengan Nomor STR OW0000144429796. Wawancara dilakukan secara daring melalui fitur chat (teks). Selanjutnya dalam wawancara peneliti mengajukan pertanyaan dalam bentuk teks sebanyak 10 pertanyaan yang diajukan pada narasumber berdasarkan kategori beberapa topik diantaranya ialah gambaran dan masalah mental pada usia remaja dan dewasa awal, faktor penyebab pendorong judi online, serta upaya penanganan atau pemulihan. :

Gambaran dan masalah mental pada usia remaja dan dewasa awal	<ul style="list-style-type: none"> • Bagaimana gambaran mental pada usia remaja dan dewasa awal • Sebenarnya, apa saja sih masalah mental yang umum pada usia tersebut
Faktor penyebab pendorong judi online	<ul style="list-style-type: none"> • Apa faktor psikologis atau lingkungan yang meningkatkan risiko kecanduan judi online pada usia muda? • Kira kira bagaimana mekanisme psikologis yang membuat remaja dan dewasa awal tidak menyadari bahwa mereka sudah kecanduan judi online,
Dampak yang ditimbulkan	<ul style="list-style-type: none"> • Bagaimana kecanduan judi online memengaruhi kesehatan mental remaja dan dewasa awal? • Apa tanda awal usia tersebut kecanduan judi online, seberapa besar dampak? • Sejauh mana sih seorang pecandu judi online atau misal individu bisa menyadari kondisinya sendiri? Apakah ada tanda-tanda khusus yang bisa membantu mereka sadar bahwa kebiasaannya sudah tidak wajar?
Upaya penanganan atau pemulihan.	<ul style="list-style-type: none"> • Jika terindikasi kecanduan judi online, apa antisipasi secara dini supaya kecanduannya/terjerumusny ke judi online tidak lebih dalam lagi? • Dan jika individu tidak bisa membedakan batas mana yang wajar dengan gak wajar apakah individu tetap bisa memulihkan dirinya sendiri? Apa langkah pertama yang harus dilakukan ketika orang terdekat yang kecanduan judi online?

- | | |
|--|---|
| | <ul style="list-style-type: none">• Apa pendekatan terapi yang paling efektif untuk menangani kecanduan judi online |
|--|---|

Data dari wawancara dianalisis dengan cara membaca dan menelaah seluruh jawaban narasumber. Pertanyaan wawancara difokuskan pada kondisi psikologis remaja dan dewasa awal, faktor pemicu keterlibatan dalam judi online, proses terbentuknya kecanduan, serta upaya pencegahan dan pemulihan. Jawaban narasumber disampaikan secara singkat sesuai dengan format komunikasi daring. Hasil analisis tersebut kemudian digunakan sebagai referensi dalam penyusunan adegan, dialog, dan alur percakapan komik digital agar konten yang dihasilkan relevan. Dari hasil wawancara tersebut mendapatkan poin poin dari jawaban narasumber seperti:

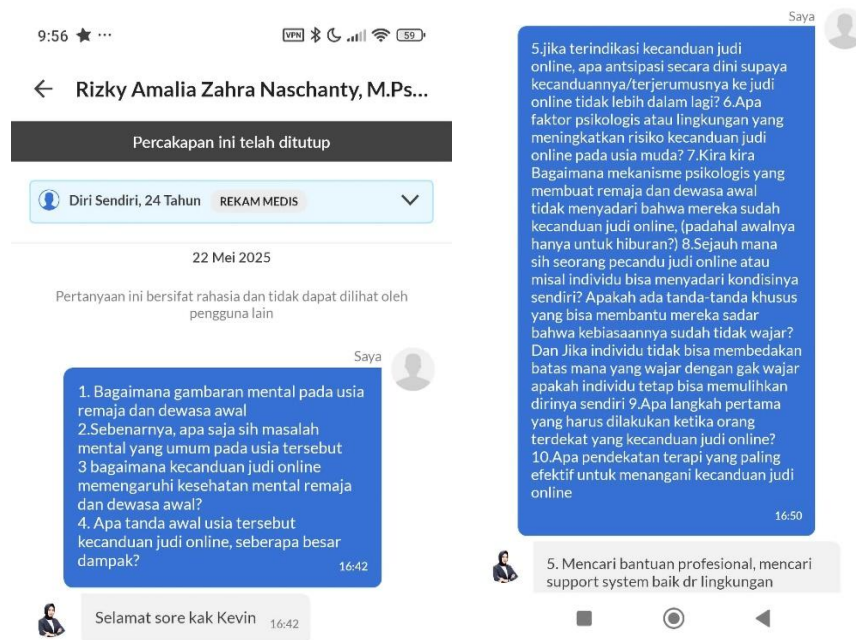
- Remaja dan dewasa awal merupakan fase perkembangan yang masih rentan secara emosional dan sosial, sehingga mudah mengalami tekanan psikologis seperti kecemasan dan depresi.
- Lalu keterlibatan dalam judi online dipengaruhi oleh faktor lingkungan, tuntutan ekonomi, dorongan emosional, serta rasa penasaran yang berkembang menjadi perilaku berulang akibat munculnya sensasi adrenalin.
- Juga proses dorongannya atau mulai adanya kecanduan ditandai dengan kesulitan mengontrol diri, keinginan bermain secara terus-menerus, serta munculnya dampak psikologis dan kerugian finansial.
- Dalam hal penanganan, disarankan adanya dukungan lingkungan, pencarian bantuan profesional, pembatasan akses terhadap aplikasi judi, serta pengurangan perilaku secara bertahap sebagai langkah pemulihan.

Selain itu, dilakukan penyebaran kuesioner secara online yang dimana mendapatkan total sebanyak 152 responden, data kuesioner dianalisis guna mengetahui pemahaman mereka terhadap judi online dan preferensi komik sebagai media informasi, studi literatur dari berbagai sumber daring yang relevan, serta komparasi empat komik sebagai media informasi untuk dianalisis dengan membandingkan aspek desain dalam menentukan bentuk visual yang paling relevan dengan karakteristik audiens. Tahap *define* menganalisis hasil data tersebut untuk mengidentifikasi permasalahan utama dan merumuskan fokus perancangan khususnya dalam memahami faktor penyebab serta dampak sosial dari judi online serta arah perancangan komik digital sebagai media informasi. Tahap *ideate* melibatkan pengembangan konsep komik digital, mulai dari konsep cerita, perancangan karakter, latar yang dipilih, hingga elemen visual pendukung. Tahap *prototype* diwujudkan melalui proses sketsa, *line art*, pewarnaan, penambahan balon dialog dan onomatope pada komik serta proses pemotongan untuk menyesuaikan komik digital dengan format persyaratan ukuran kanvas Webtoon. Tahap terakhir, yaitu *test*, dilakukan dengan mempublikasikan komik pada platform Webtoon serta

membagikannya melalui media sosial agar dapat menjangkau audiens yang lebih luas dan mendapatkan ulasan dari audiens. Serta tanggapan pembaca kemudian digunakan untuk menilai efektivitas komik sebagai media edukatif.

Hasil dan Pembahasan

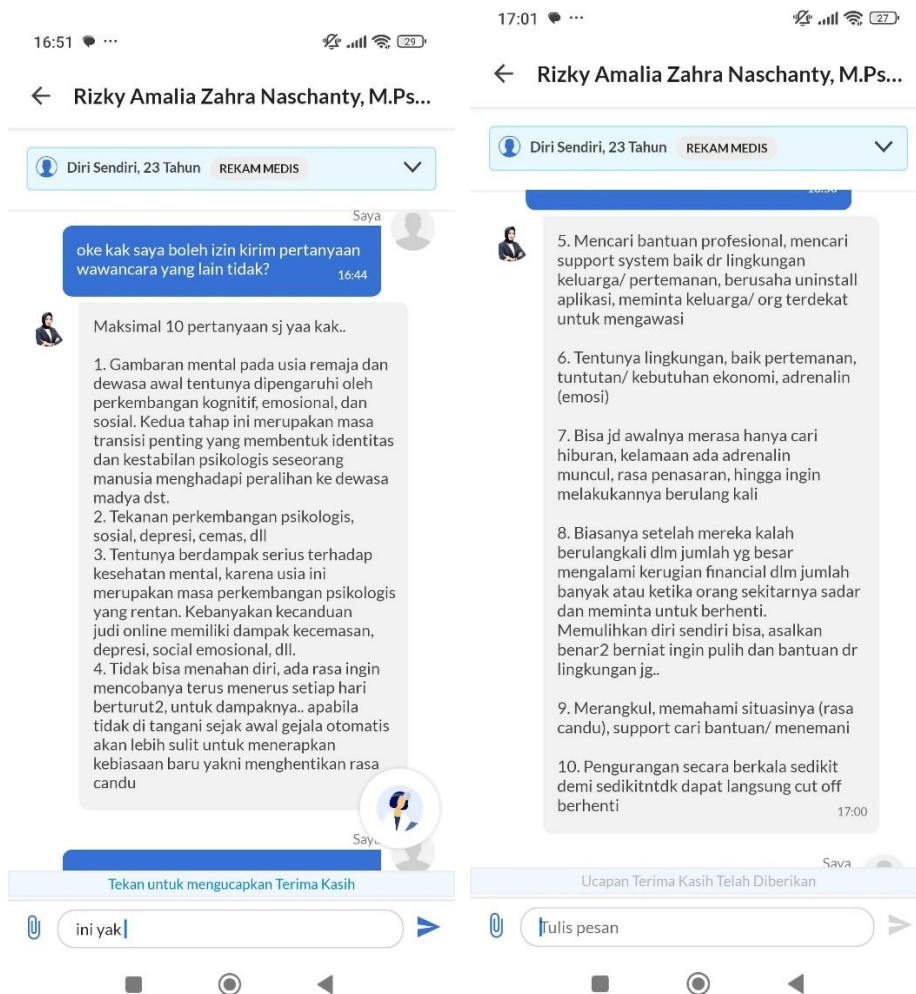
Dalam penelitian ini penulis berperan langsung dalam proses merancang komik digital yang mengangkat isu bahaya judi online, sekaligus melakukan pengumpulan data melalui studi literatur dari berbagai sumber seperti jurnal ilmiah dan situs online yang relevan dengan perancangan ini. Selain itu, data juga diperoleh melalui wawancara, kuesioner, dan studi komparasi komik. Wawancara dilakukan secara daring dengan psikolog klinis, Rizky Amalia Zahra Naschanty, M.Psi. melalui aplikasi Alodokter. Pertanyaan dilakukan melalui via chat yaitu mengenai gambaran dan masalah mental yang ada pada usia, faktor dan dorongan, dampak, lalu upaya dan pemulihan.



Gambar 3 daftar pertanyaan wawancara via chat

Berdasarkan hasil wawancara, narasumber menjelaskan bahwa usia remaja dan dewasa awal mudah terpengaruh oleh judi online karena emosi dan identitas diri yang belum stabil seperti kecemasan dan depresi. Lebih lanjut narasumber menyampakan bahwa keterlibatan dalam judi online dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti atau pengaruh teman sebaya, kebutuhan ekonomi, serta dorongan adrenalin yang muncul saat bermain menjadi keterlibatan mereka pada judi online. Perilaku kecanduan judi online tersebut bermula dari adanya rasa penasaran dan hiburan yang memicu adrenalin, lalu berkembang menjadi kebiasaan adiktif akibat dari lemahnya kontrol diri. Dalam pencegahan atau penanganan narasumber menyarankan orang yang sudah kecanduan dapat dilakukan melalui hubungan

atau dukungan keluarga, bantuan profesional dan pendekatan terapi yang efektif dengan cara bertahap.



Gambar 4 Jawaban narasumber

Data lain diperoleh dari hasil penyebaran kuesioner kepada 152 responden berusia 15–25 tahun yang merupakan pelajar dan mahasiswa. Hasil menunjukkan bahwa responden cukup sering mendengar informasi judi online (48,7%). Dan pertama kalinya terpapar oleh judi online di media sosial (50,7%).



Gambar 5 Kuesioner Informasi judi online

Responden mengetahui dan pernah mendapatkan edukasi terkait judi online (78,3%) dan menurut pemahaman responden alasan seseorang tertarik bermain judi online yaitu memiliki tujuan untuk ingin cepat kaya (56,6%)



Gambar 6 Kueisoner

Selain itu, komik digital dinilai sebagai media informasi yang menarik, dengan preferensi format Webtoon (61,8%) dan gaya visual anime/Webtoon (42,8%).



Gambar 7 Kuesioner

Temuan ini menunjukkan bahwa media sosial menjadi sumber utama paparan isu judi online, dan komik digital berpotensi efektif sebagai media edukatif bagi audiens muda.

Selanjutnya, dilakukan studi komparasi terhadap lima komik informatif: *Dewan Perwakilan Rakyat "Juragan"?*, *Pilah*, *Keluarga Super*, *Komik Literasi Keuangan*, dan *50:50*. Aspek yang dikomparasikan meliputi gaya visual karakter, tata letak panel, bahasa pada balon dialog, penggunaan onomatope, serta fungsi caption. Hasil komparasi menunjukkan bahwa format komik digital dengan tata letak panel bergulir/*scroll* vertikal dan visual bergaya anime, seperti pada *50:50* dan *Pilah*, paling efektif digunakan di media digital karena sesuai dengan preferensi pembaca remaja dan dewasa awal. Menggunakan bahasa sehari-hari dan ringan pada balon dialog memperkuat penyampaian pesan yang relevan dengan usia remaja dan dewasa awal. Penggunaan elemen komik seperti onomatope yang bervariasi pada setiap aktivitas karakter, suara benda, serta lingkungan atau suasana tertentu menambah dinamika suasana, lalu *caption* memberikan konteks serta informasi pendukung yang memperkuat isi pesan komik. Temuan ini menjadi dasar dalam proses perancangan komik digital yang akan dikembangkan.



Gambar 8 komik informatif : Dewan perwakilan rakyat “juragan”? oleh simsun, Webtoon “50:50” oleh: Daffa Putra Reza, Keluarga Super oleh : Irit – J. Youjyeong & S. Ryu, Webtoon “Pilah” oleh : Angelita Laurent D.S

Pembahasan

Dari hasil pengumpulan data sebelumnya, bahwa fenomena judi online sangat berdampak signifikan bagi remaja dan dewasa awal yang rentan secara emosional dan ekonomi terutama karena tingginya paparan judi online dalam bentuk iklan yang banyak tersebar di media sosial maupun internet. Rasa ingin tahu dan hiburan dapat berkembang menjadi kecanduan yang mempengaruhi psikologis, sosial, dan finansial. Berdasarkan temuan tersebut, dirancanglah komik digital Webtoon dengan tata letak panel *scroll* vertikal yang bisa digunakan sebagai media penyampaian informasi dan desain perancangan ini disajikan untuk audiens berusia 15–25 tahun. Komik ini mengangkat isu judi online dengan pendekatan visual bergaya anime, bahasa sehari-hari yang ringan pada balon dialog, dan onomatopoeia yang bervariasi untuk memperkuat suasana cerita agar pesan edukatif tersampaikan, disertai dengan caption berfungsi memberikan konteks cerita serta informasi tambahan terkait judi online sehingga pesan lebih mudah dipahami pembaca. Seluruh elemen visual ini diterapkan agar penyampaian pesan dapat mudah diterima.

Pengembangan komik

Pengembangan komik digital dilakukan melalui penyusunan konsep cerita, warna, karakter, latar, dan elemen visual komik yang akan mendukung penyampaian pesan mengenai bahaya judi online.

1. Konsep cerita

Konsep cerita komik digital berjudul “APES, Awal Cuan Kalah Pusing” dikembangkan dari fenomena kehidupan remaja dan dewasa awal yang terlibat dalam judi online. Cerita ini dirancang berdasarkan kehidupan sehari-hari yang dikaitkan dengan permasalahan judi online yang umum terjadi pada kelompok

usia tersebut. Alur cerita dibagi menjadi empat episode. Episode pertama menampilkan awal mula keterlibatan salah satu karakter dalam judi online hingga munculnya kecanduan, yang kemudian mendorong teman-temannya untuk ikut terlibat dalam aktivitas tersebut. Episode kedua berisi edukasi dasar mengenai dampak negatif judi online yang disampaikan melalui interaksi antar karakter utama dengan karakter lain. Episode ketiga menggambarkan akibat yang dialami tokoh melalui situasi kesulitan finansial, seperti meminjam uang karena kecanduan yang berakhir mendapatkan teguran dari tokoh utama. Episode keempat menampilkan kilas balik salah satu karakter yang mengalami dampak lebih berat akibat judi online, serta menghadirkan saran kegiatan positif sebagai upaya pemulihan dan pencegahan.

2. Warna

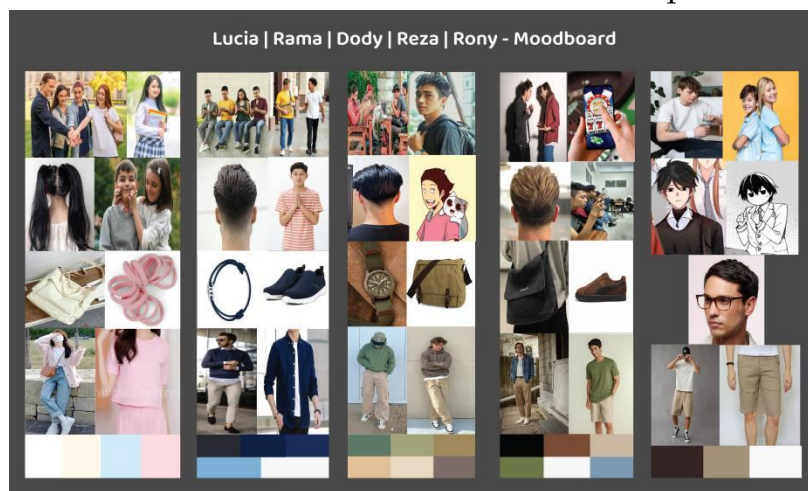
Dalam komik ini, pemilihan warna hangat dan dingin memberikan suasana keseharian yang ringan. Gabungan warna hangat dan dingin ini digunakan untuk menggambarkan kehidupan sehari-hari yang hangat dan santai, dan berfokus pada interaksi antar karakter untuk menonjolkan kedekatan dan hubungan emosional, serta menghadirkan kesan alami yang lembut sesuai dengan suasana keseharian. Penggunaan warna yang lebih gelap pada adegan tertentu dalam menandai perubahan suasana cerita yang lebih serius. Penggunaan warna ini diterapkan pada bagian kilas balik, ketika salah satu tokoh digambarkan terjatuh dalam judi online yang sudah terlalu dalam. Lalu, untuk adegan keseharian dan percakapan edukatif ringan digunakan warna yang lebih sederhana atau tidak mencolok agar tetap menghadirkan kesan natural dan ringan.



Gambar 9 Moodboard warna

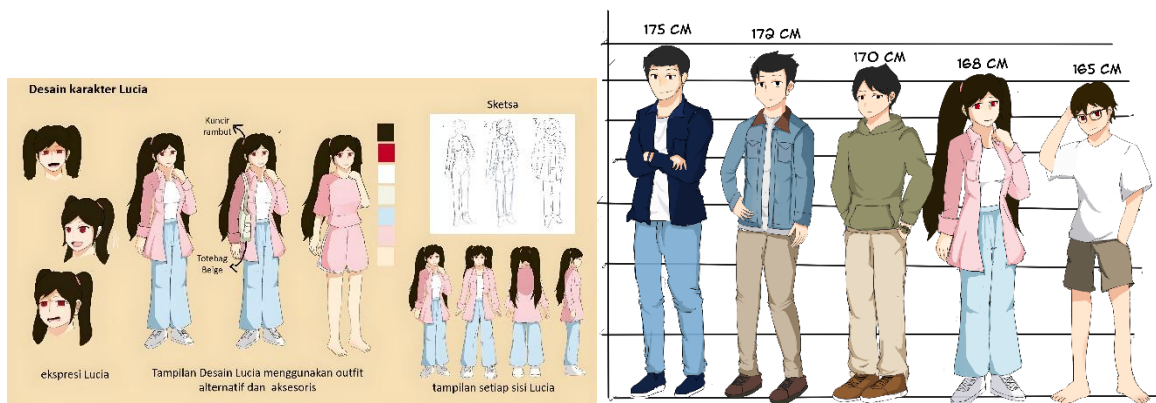
3. Karakter

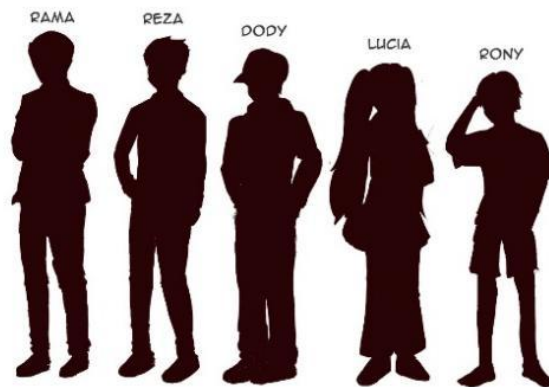
Desain karakter dalam komik berjudul “APES, Awal Cuan Kalah Pusing” dikembangkan untuk memperkuat alur serta menyampaikan pesan mengenai dampak sosial dari judi online. Setiap tokoh memiliki ciri visual dan kepribadian yang merepresentasikan perilaku remaja dan dewasa awal sebagai target audiens. Komik ini menghadirkan lima karakter utama, yaitu Lucia, kakak yang penyayang dan peduli terhadap teman; Rama, sosok aktif namun mudah terpengaruh; Dody, pribadi tenang tetapi pasif; Reza, berkepribadian keras kepala; serta Rony, adik yang pendiam serta patuh. Perancangan desain karakter diawali dengan penyusunan *moodboard* yang memuat referensi visual seperti gaya rambut, kepribadian, serta rancangan busana masing-masing karakter. *Moodboard* karakter dibuat untuk ide menentukan ciri visual dan identitas setiap karakter.



Gambar 10 Moodboard karakter

Setelah pembuatan *moodboard*, tahap selanjutnya perancangan sketsa karakter yang menampilkan variasi ekspresi wajah, gestur tubuh, serta busana masing-masing tokoh. Penentuan palet warna dan tampilan dari berbagai sudut (depan, samping, dan belakang) juga dilakukan untuk menjaga konsistensi visual dan mendukung keselarasan gaya antartokoh. Lalu siluet pada karakter diterapkan agar bentuk karakter mudah dikenali dan memiliki identitas visual yang kuat (Hahury & Wahyudi, 2022). Selain itu, penerapan tinggi setiap karakter juga diperhatikan untuk menunjukkan perbedaan ukuran setiap tinggi karakter .





Gambar 11 Tampilan, Siluet dan Perbandingan tinggi lima karakter

4. Latar

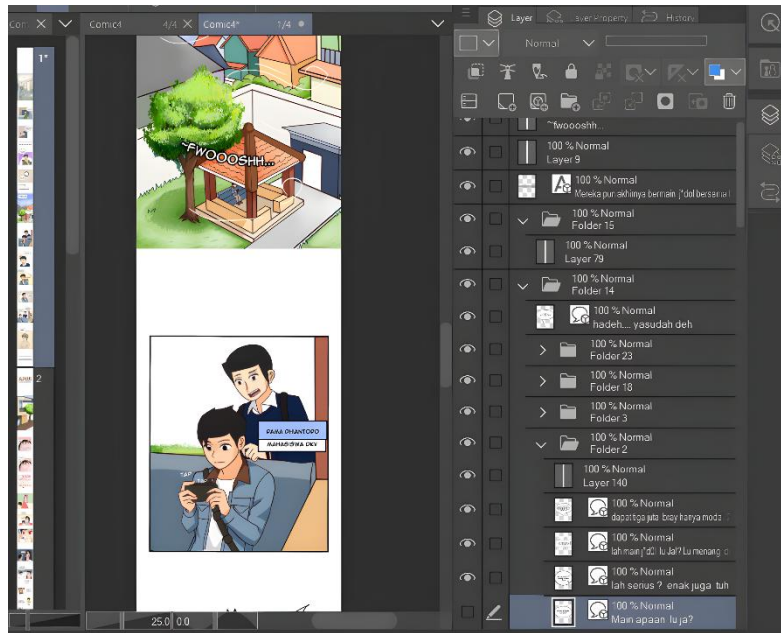
Penggambaran latar dalam komik “APES, Awal Cuan Kalah Pusing” diadaptasi dari lingkungan keseharian yang dekat dengan kehidupan remaja dan dewasa awal, seperti rumah, kampus, dan Indomaret. Beberapa lokasi dipilih sebagai inspirasi utama untuk mendukung konteks cerita dan memperkuat suasana dalam setiap adegan.



Gambar 12 Beberapa latar untuk komik

5. Visual Komik

Setelah penentuan latar, komik digital “APES, Awal Cuan Kalah Pusing” juga memperhatikan elemen visual utama yang mendukung keterbacaan dan daya tarik cerita. Tata letak panel menggunakan format *scroll* vertikal, menyesuaikan kebiasaan membaca pengguna gawai agar alur cerita terasa dinamis dan mudah diikuti. Panel berperan menjaga kontinuitas antaradegan dan membantu pembaca memahami urutan peristiwa (Pratama et al., 2022).



Gambar 13 Layout panel menggunakan bentuk scroll

Komik ini menggunakan dua jenis font, yaitu *Baloo* dan *Anime Ace*. Font *Baloo* diterapkan pada judul karena termasuk jenis *display font* yang dirancang untuk menarik perhatian melalui bentuk huruf besar dan ekspresif, font ini biasa digunakan dalam media visual seperti poster atau sampul buku (Zainudin, 2021). Sementara *Anime Ace* digunakan pada balon dialog dan onomatope karena termasuk jenis *comic font* yang ramah dan mudah dibaca, serta populer digunakan dalam komik dan ilustrasi kartun (Zainudin, 2021). Elemen visual seperti penggunaan balon dialog memudahkan pembaca mengenali identitas tokoh dan memahami pesan yang disampaikan, dengan bentuk yang dapat menyesuaikan suasana percakapan (Buntaran, 2020). Dan penggunaan onomatope digunakan untuk menirukan bunyi dari berbagai sumber guna memperkuat suasana serta menghadirkan pengalaman visual yang lebih hidup bagi pembaca (Fadhilah et al., 2024).



Gambar 14 Tipografi font Baloo pada judul dan font Anime ace pada balon dialog dan onomatope

Selain itu, digunakan *caption* sebagai keterangan tambahan yang membantu pembaca memahami konteks adegan, waktu, atau pesan yang ingin disampaikan.

Elemen ini berfungsi memberikan informasi pendukung di luar dialog utama untuk memperkuat alur cerita dan pemahaman visual pembaca (IRM, 2016). Elemen-elemen tersebut dirancang agar saling melengkapi dalam membangun ritme visual, memperkuat suasana, serta menjaga keterhubungan antarpanel dalam keseluruhan alur komik.



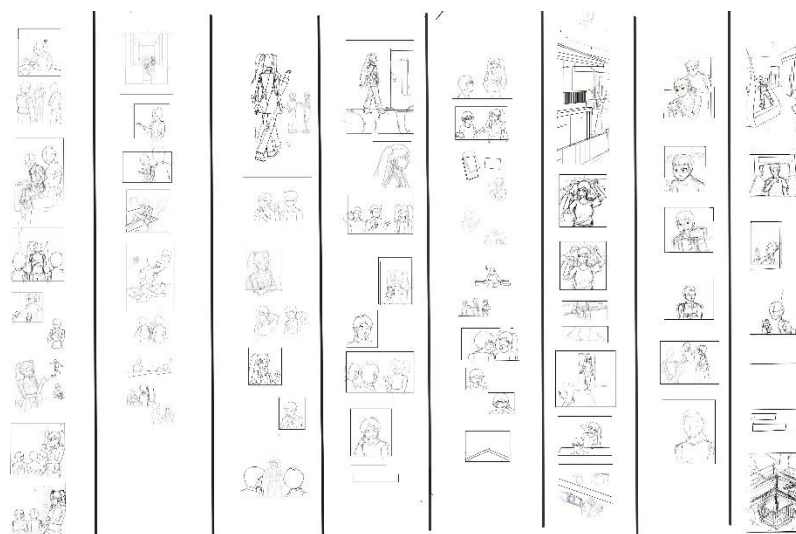
Gambar 15 *Caption* keterangan tempat dan adegan

Proses Pembuatan Komik

Setelah konsep cerita, karakter, latar, dan elemen visual sudah ditetapkan, proses pembuatan komik dilakukan oleh beberapa tahap produksi.

1. Sketsa

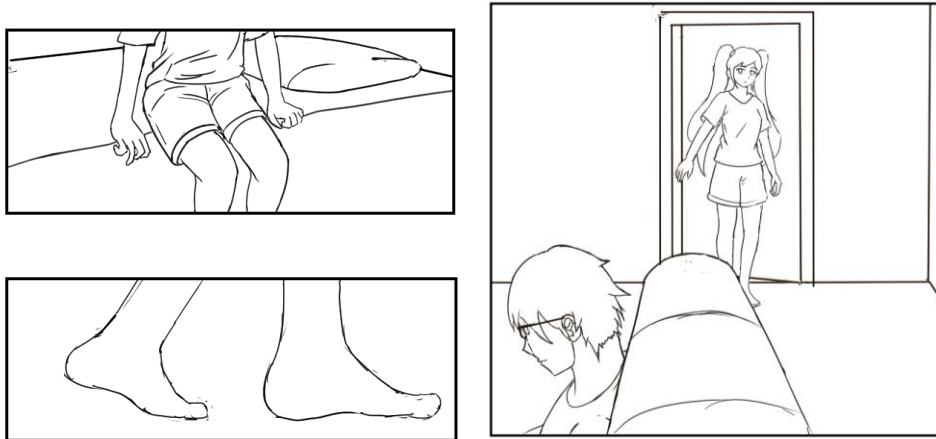
Tahap pertama proses produksi komik digital diawali dengan pembuatan storyboard berupa sketsa kasar yang mengatur alur cerita atau adegan, karakter, dan komposisi panel. Sketsa ini disusun menggunakan perangkat lunak Clip Studio Paint.



Gambar 16 Gambaran sketsa kasar adegan komik

2. *Lineart*

Setelah sketsa selesai, tahap ini dilanjutkan dengan pembuatan *lineart* untuk memperjelas bentuk karakter dan elemen latar. *Lineart* berfungsi menyempurnakan sketsa kasar menjadi garis bersih yang siap diwarnai. Pada tahap ini, bentuk karakter, ekspresi wajah, dan detail lingkungan diperjelas agar konsisten dengan konsep visual yang telah ditetapkan.



Gambar 17 *Lineart*

3. Pewarnaan

Tahap pewarnaan dilakukan dengan memberikan *base color* sesuai palet karakter dan latar, kemudian ditambahkan *cel shading* untuk menegaskan bentuk utama pada karakter serta elemen latar, sedangkan penggunaan *soft shading* diterapkan pada area tertentu untuk menciptakan gradasi halus.

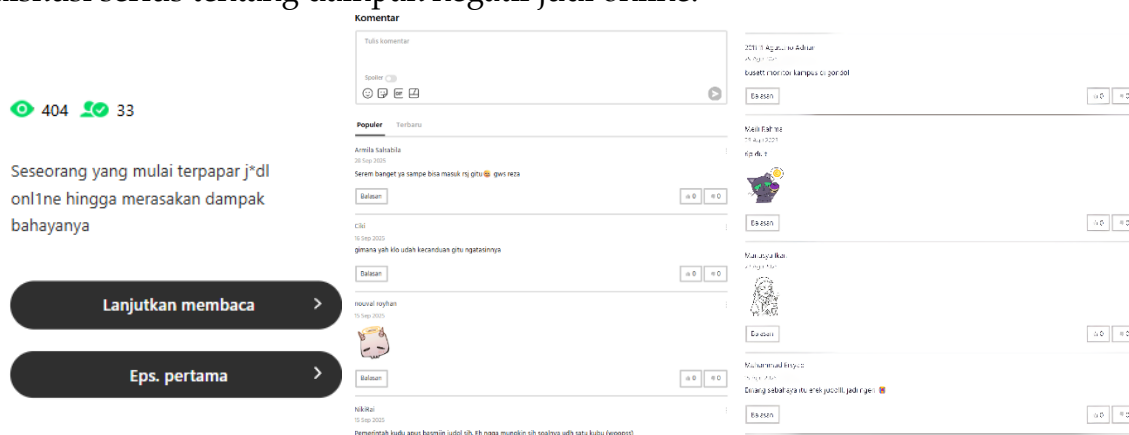


Gambar 18 *Coloring*

4. Penambahan balon dialog, onomatope dan pemotongan

Selanjutnya tahap dimana menambahkan balon dialog dan onomatope menggunakan Clip Studio Paint, lalu komik tersebut diekspor dan diproses di Adobe Photoshop untuk proses pemotongan sesuai dengan persyaratan ukuran pengunggahan komik di Webtoon.

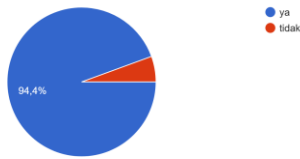
melalui perangkat mobile, serta disebarluaskan melalui media sosial seperti Facebook untuk memperluas jangkauan pembaca. Media sosial dimanfaatkan karena merupakan hasil perkembangan teknologi berbasis web yang memungkinkan pengguna saling berinteraksi, berbagi konten, dan mengakses informasi digital dengan mudah melalui jaringan internet (Maria et al., 2024). Pemanfaatan media sosial ini menjadikan penyebaran konten lebih luas dan menjangkau audiens. Setelah dirilis, komik ini memperoleh 404 pembaca dan menerima berbagai tanggapan dari audiens, mulai dari komentar humoris hingga diskusi serius tentang dampak negatif judi online.



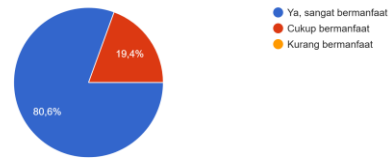
Gambar 21 Jumlah pembaca dan komentar

Untuk menilai efektivitas komik sebagai media informasi, pengujian dilakukan melalui kuesioner terhadap 36 responden berusia 15–25 tahun. Hasilnya menunjukkan bahwa seluruh responden memahami isi cerita dan menilai komik berhasil menyampaikan pesan mengenai bahaya judi online. Alur cerita dinilai jelas dan runtut, serta visual dianggap menggambarkan informasi dengan baik. Sebanyak 94,4% responden memperoleh pengetahuan baru, sementara 80,6% menilai komik sangat bermanfaat sebagai media informasi. Aspek visual dinilai menarik oleh mayoritas responden 63,9% “sangat menarik” dan 36,1% “cukup menarik”. Dari data ini menunjukkan bahwa komik digital yang dibuat dinilai efektif sebagai media penyampaian pesan yang menarik.

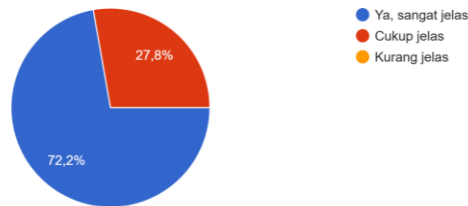
Apakah setelah membaca komik ini, Anda mendapatkan pengetahuan baru tentang judi online?
36 jawaban



Menurut Anda, apakah komik ini bermanfaat sebagai media informasi tentang bahaya judi online?
36 jawaban



Apakah visual komik ini menggambarkan dengan baik informasi tentang bahaya judi online?
36 jawaban



Gambar 22 Kuesioner test komik

Adapun masukan yang diperoleh pembaca komik digital berjudul “APES” ini dinilai menarik dan berhasil menyampaikan pesan edukatif secara ringan dan menghibur. Namun, ada beberapa pembaca menyarankan penguatan alur dengan konflik yang lebih realistis serta pengembangan klimaks cerita agar pesan moral lebih kuat. Ditemukan pula masukan terkait konsistensi dialog dan peningkatan kualitas visual melalui detail serta gradasi warna yang lebih variatif.

Kesimpulan

Dapat disimpulkan perkembangan teknologi di era digital selain membawa kemudahan untuk mengakses internet tetapi juga membawa masalah dengan keterlibatan generasi muda khususnya usia remaja dan dewasa awal dalam praktik judi online. Oleh karena itu perlu adanya media informasi yang dipilih untuk memberi informasi mengenai bahaya dan dampak negatif judi online dengan cara menarik, menghibur dan relevan dengan mereka yaitu komik digital. Untuk itu dilakukan pembuatan komik digital berbasis webtoon berjudul “APES, Awal Cuan Kalah Pusing” dengan tujuan sebagai media penyampaian informasi mengenai bahayanya judi online yang mudah diakses dan menarik bagi generasi muda. Pengujian hasil komik ini mampu menyampaikan pesan yang jelas, menarik dan mudah dipahami dengan 94,4% responden yang telah mendapatkan pengetahuan baru dan 80,6% menilai komik sangat bermanfaat sebagai media informasi. Hasil temuan ini menunjukkan bahwa komik dengan gaya anime/webtoon dan penggunaan bahasa yang ringan digunakan secara efektif menyajikan informasi yang jelas, menarik, dan mudah dicerna oleh pembaca. Sehingga, media informasi komik digital berjudul “APES, Awal Cuan Kalah Pusing”, dapat menjadi sarana komunikasi visual, untuk menyampaikan masalah sosial secara populer, dan sesuai

dengan kegiatan keseharian digital usia remaja dan dewasa awal terkhususnya usia 15-25 tahun. Namun, penelitian ini masih memiliki keterbatasan, di mana pengujian efektivitas komik dilakukan dalam jangka waktu singkat dan melibatkan 38 responden, sehingga hasil yang diperoleh masih menggambarkan respons awal pembaca.

Saran

Komik digital “APES, Awal Cuan Kalah Pusing” dirancang sebagai media informasi mengenai dampak judi online. Untuk pembuatan komik digital berikutnya, perancang komik digital untuk berpikir lebih inovatif dan relevan dengan kebiasaan digital di kalangan remaja dengan mencoba mengangkat tema serupa. Penguatan alur cerita, visual yang lebih dinamis serta penggunaan bahasa yang ringan dapat meningkatkan daya tarik serta lebih efektif dalam menyampaikan pesan. Komik digital bertema edukatif seperti ini juga dapat dikembangkan untuk berbagai kelompok usia. Di sisi lain, tema ini dapat diperluas lebih jauh untuk mengangkat isu sosial lainnya, agar komik digital menjadi sarana edukasi yang lebih luas untuk masyarakat

Daftar pustaka

- Bakhtiar, S. H., & Adilah, A. N. (2024). Fenomena Judi Online : Faktor, Dampak, Pertanggungjawaban Hukum. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 1016–1026.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/innovative.v4i3.10547>
- Buntaran, L. C. K. (2020). Analisis Penerapan Elemen Visual pada Komik Strip dari KomikGono Gini mengenai Protokol Kesehatan. *Tuturrupe*, 3(1), 28–38.
<https://journal.unika.ac.id/index.php/tuturrupe/article/view/2973>
- Casanovas, M. M. (2025). Exploring Design Thinking Methodologies : A Comprehensive Analysis of the Literature , Outstanding Practices , and Their Linkage to Sustainable Development Goals. *Sustainability*, 17(15), 7142.
<https://doi.org/https://doi.org/10.3390/su17157142>
- Dwitayanti, T., Wisudariani, N. M. R., & Wirahyuni, K. (2022). Analysis of the Webtoon Digital Comic Language Rules “Funny Life Is” and Its Implications as a Media for Anecdotal Text Learning at High School Levels. *Jurnal IKA*, 20(2), 92–103. <https://doi.org/10.23887/ika.v20i2.47563>
- Fadhilah, U., Suwadi, S., & Sugianti, S. (2024). Analisis Makna dan Fungsi Onomatope dalam Webtoon “7 Wonders” Karya Metalu pada Season 1. *PUSTAKA: Jurnal Bahasa Dan Pendidikan*, 4(4), 21–35.
<https://doi.org/10.56910/pustaka.v4i4.1697>
- Fuadah, M., Sulianti, A., Al-Fatih, S. M., & Nurdin, I. (2024). Karakteristik Religiusitas pada Remaja dan Dewasa Awal. *Journal of Psychology Students*, 3(1), 37–45. <https://doi.org/10.15575/jops.v3i1.33534>
- Gule, Y., Laratmase, A. J., Sholihin, C., Riztya, R., & Rahmani, S. F. (2023). Pengelolaan Media Informasi dalam Pembelajaran untuk Penguatan Perilaku

- Religiusitas Siswa di Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 5(4), 13315–13323.
<https://doi.org/10.31004/joe.v5i4.2332>
- Hahury, R. M. S., & Wahyudi, A. T. (2022). *Analisis Pengaplikasian Teori Warna dan Penggunaan Siluet dalam Desain Karakter*. 1(121), 3–4.
<https://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/12289>
- IRM, D. E. (2016). GAYA MANGA DALAM KOMIK GARUDAYANAKARYA IS YUNIARTO. *Dewa Ruci: Jurnal Pengkajian Dan Penciptaan Seni*, 8(3), 393-411.
<https://doi.org/https://doi.org/10.33153/dewaruci.v8i3.1133>
- Komdigi. (2024a). *Generasi Z dan Judi Online, Tantangan di Era Bonus Demografi 2045*. Komdigi. <https://www.komdigi.go.id/berita/artikel/detail/generasi-z-dan-judi-online-tantangan-di-era-bonus-demografi-2045>
- Komdigi. (2024b). *Judi Online di Kalangan Anak-Anak: Data Mengkhawatirkan dan Solusi Pencegahannya*. Komdigi.
<https://www.komdigi.go.id/berita/artikel/detail/judi-online-di-kalangan-anak-anak-data-mengkhawatirkan-dan-solusi-pencegahannya>
- Laras, A., Salvabillah, N., Caroline, C., H, J. D., Dinda, F., & Finanto, M. (2024). Analisis Dampak Judi Online di Indonesia Fakultas Psikologi ; Universitas Bhayangkara Jakarta Raya. *Journal of Social Humanities and Education*, 3(2), 320–331. <https://doi.org/https://doi.org/10.55606/concept.v3i2.1304>
- Maria, V., Hidayatullah, A. F., Tunning Putri, U. E. D., Mursidah, N. N., Ramdhany, L. P., Sabilah, R., & Syauqi, F. A. (2024). Pemanfaatan Pemasaran Melalui Media Sosial Terhadap UMKM di Kota Serang. *Benefits: Journal of Economics and Tourism*, 1(1), 1–15. <https://doi.org/10.69836/benefits-jeti.v1i1.37>
- Nayottama, N. Z. (2024). Dampak Judi Online terhadap Kondisi Finansial, Hubungan Sosial, dan Prestasi Akademik Mahasiswa. *Jurnal Studi Ilmu Pengetahuan Sosial*, 5(2), 158–169.
<https://doi.org/https://doi.org/10.24239/moderasi.Vol5.Iss2.340>
- PPATK. (2024). *Gawat! Jumlah fantastis usia anak main judi online*. PPATK.
<https://www.ppatk.go.id/news/read/1373/gawat-jumlah-fantastis-usia-anak-main-judi-online.html>
- Pratama, S. D., Perdana, B. B., & Shafariya, S. (2022). Analisis Tata Letak Panel Komik Cetak Dan Komik Online. *Wacadesain*, 3(1), 38–47.
<https://doi.org/10.51977/wacadesain.v3i1.741>
- Rosalinda, H., Susanti, K., & Nuriyanti, W. (2019). Kajian Semiotika Komik Rengasdengklok. *Jurnal Desain*, 6(2), 89–98.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30998/jurnal desain.v6i2.3010>
- Salsabila, S. S., & Permatasari, C. L. (2023). *Development of Digital Comic Learning Media in Economics Subject for Grade 10*. 19(01), 25–40.
<https://doi.org/https://doi.org/10.19166/pji.v1i19.5868>
- Santosa, N. M., Arisanti, ,, Putri, S., Dyah, ,, Kinanti, A., Jovanka, ,, & Supriyadi, T. (2024). Dampak Sosial dan Psikologis Dari Perjudian Online. *WELL_BEING Psychological Journal*, 1(1), 64–73.
<https://jurnal.ptpsikodinamika.com/index.php/WBJP/article/view/10>
- Sengko, S. N. R., Synakarya, M., & Romadhona, M. (2023). Komik Sebagai Media

- Untuk Menyardarkan Remaja Terhadap Isu Kesejahteraan Hewan Pada Hewan Jalanan. *SYNAKARYA Visual Communication Design Student Journal*, 4(2), 123–136. <https://doi.org/10.33005/synakarya.v4i2.92>
- Widhiatanti, K. T., & Tobing, D. H. (2024). Dampak Judi Online pada Remaja Penjudi: Literature Review. *Deviance Jurnal Kriminologi*, 8(1), 91. <https://doi.org/10.36080/djk.2759>
- Zainudin, A. (2021). *Tipografi*. Penerbit Yayasan Prima Agus Teknik. <https://penerbit.stekom.ac.id/index.php/yayasanpat/article/view/312>