

## Perancangan Komik Web tentang Edukasi Dampak Negatif Judi Daring bagi Dewasa Muda

Christina Amelia Sunarso<sup>1</sup>, Dewi Isma Aryani<sup>2\*</sup>, Elizabeth Wianto<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Desain Komunikasi Visual, Fakultas Humaniora dan Industri Kreatif,

Universitas Kristen Maranatha, Bandung

Email: <sup>2</sup>dewi.ia@art.maranatha.edu

**Abstrak:** Akses internet dan media sosial telah berkembang menjadi alat penting bagi masyarakat di era digital saat ini untuk mendapatkan informasi dan berinteraksi secara sosial. Sayangnya, masih banyak oknum yang menyalahgunakan fasilitas tersebut untuk mempromosikan dan bahkan hingga bermain judi daring sehingga pengguna internet dan media sosial menjadi terpapar iklan judi daring. Hasil survei yang dilakukan menunjukkan bahwa hampir semua pengguna internet terpapar iklan judi daring di media sosial mereka. Beberapa komponen seperti preferensi gaya visual responden, kesadaran, dan kerelaan responden untuk dididikasi memiliki pengaruh yang signifikan terhadap keputusan responden dalam menerima informasi dampak negatif judi daring. Salah satu upaya solusi untuk mengatasi permasalahan di atas adalah melalui edukasi dan sosialisasi dalam bentuk media komik web yang sudah banyak dan mudah untuk diakses oleh masyarakat, khususnya para dewasa muda sebagai target utama, sekaligus menjadi media hiburan yang praktis. Adapun kisah yang disampaikan dalam komik web terbagi ke dalam beberapa episode pendek berdasarkan referensi maupun kisah nyata yang terjadi dalam masyarakat. Diharapkan melalui media komik web tentang dampak negatif judi daring ini dapat membantu mencegah masyarakat untuk terlibat ke dalam perjudian daring, serta membantu menyampaikan informasi untuk konsultasi bagi para korban judi daring kepada pihak yang berwajib.

**Kata kunci:** dewasa muda, internet, judi daring, komik web, media sosial

**Abstract:** Internet connectivity and social media have evolved into valuable tools for people in the contemporary digital era to receive information and interact socially. Unfortunately, many people continue to exploit these services to promote and even play online gambling, exposing internet and social media users to ads. According to the poll results, practically all internet users have been exposed to online gambling marketing on social media. Several factors influence respondents' decisions to receive information about the detrimental effects of online gambling, including their visual style preferences, awareness, and willingness to be informed. One solution to the challenges listed above is through education and outreach in the form of web comic media, which are widely available and easy to access by the general public, particularly young adults, while also serving as a practical amusement medium. Web comics' tales are broken into short episodes based on societal allusions and true stories. It is intended that by using web comics to educate people about the bad effects of online gambling, it will assist discourage individuals from participating in online gambling and communicate information to authorities for victims of online gambling.

**Keywords:** internet, online gambling, social media, webcomics, young adults

## PENDAHULUAN

Seiring berjalannya waktu, pemanfaatan teknologi dan komunikasi menjadi salah satu faktor pendorong yang menyebabkan pertumbuhan cara bermain judi, salah satunya adalah judi daring (*online*), kian marak. Bahkan dari berbagai berita yang muncul di media, judi daring cukup digemari dan memiliki pelaku yang cukup banyak di Indonesia. Selain mudah diakses di mana saja, judi daring juga memiliki banyak pilihan permainan. Banyaknya pilihan permainan judi daring membuat para pemain tidak bosan, penasaran, dan semakin ingin bermain. Jika seseorang telah menjadi pecandu judi, mereka biasanya akan mengalami masalah keuangan ketika mengalami kekalahan, karena mempertaruhkan jumlah nominal uang yang tidak sedikit sepanjang permainan tersebut akan lenyap. Hal ini mengakibatkan pelaku judi daring tersebut akan berusaha mencari modal untuk dapat bermain judi kembali dengan segala cara.

Berdasarkan opini dan sajian data dari M. Natsir Kongah, Koordinator Kelompok Substansi Humas Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK), transaksi judi daring sudah menembus nilai lebih dari Rp 500 triliun dalam kurun waktu tahun 2017 dan 2023. Apalagi, jumlah aktivitas perjudian yang meningkat setiap tahunnya menunjukkan bahwa masyarakat kurang memahami literasi keuangan, sehingga banyak generasi muda mudah tergoda mendapatkan kekayaan secara instan melalui permainan ini (Wiryono & Maullana, 2023). Bahkan dilansir dari databoks, Jawa Barat menjadi provinsi dengan pelaku judi daring terbanyak di Indonesia, dengan perkiraan mencapai 535.644 orang bernilai total transaksi Rp3,8 triliun (Muhamad, 2024a). Laporan yang dikeluarkan oleh Menteri Koordinator Bidang Politik, Hukum, dan Keamanan (Menko Polhukam), Hadi Tjahjanto, menunjukkan bahwa sekitar 4 juta orang di Indonesia terdeteksi bermain judi daring. Dalam konferensi pers pada Rabu (19/6/2024), Hadi menyatakan bahwa usia pemain judi daring bervariasi dari anak-anak hingga orang tua. Bahkan berdasarkan data demografi pemain judi daring terdapat sebanyak 2% masih berusia di bawah 10 tahun dari total 80 ribu orang yang terdeteksi. Hadi mengatakan, rata-rata para pelaku judi daring berasal dari kalangan menengah ke bawah dengan jumlah 80% dari total pemain. Apabila dirinci maka diperoleh 11% (440 ribu pelaku) berusia 10-20 tahun, 13% (520 ribu pelaku) berusia 21-30 tahun, dan 40% (1,64 juta pelaku) berusia 31 hingga 50 tahun (Muhamad, 2024b).

Judi daring merupakan masalah serius yang seharusnya diperhatikan dalam upaya pemberantasannya. Tidak hanya pemerintah, masyarakat juga harus berpartisipasi secara aktif. Hukuman pidana harus diimbangi dengan edukasi dalam upaya mengatasinya. Edukasi mengenai bahaya dan dampak negatif akibat dari judi daring diharapkan dapat tepat sasaran di masyarakat untuk menghindari segala bentuk perjudian, khususnya judi daring yang mudah untuk diakses masyarakat. Peran orang tua sangat penting dalam mengawasi anak-anaknya dan para dewasa muda saat mereka mengakses internet untuk mencegah hal-hal negatif tersebut. Oleh karena itu, solusi edukasi yang dapat diajukan dari keilmuan desain komunikasi visual adalah berupa komik web (Setiawan & Aryani, 2023). Alasan

pemilihan komik web sebagai media edukasi tentang dampak negatif judi daring ini karena pemanfaatan internet (Fassa *et al*, 2023) yang sudah banyak diakses oleh masyarakat dan para dewasa muda, serta salah satu bentuk media hiburan sekaligus edukasi yang praktis. Selain itu, dengan meringkas gambaran umum edukasi dampak negatif judi daring menjadi komik web membuat edukasi tersebut tetap dapat tersampaikan kepada masyarakat dengan menyisipkan pesan moral di dalamnya secara lebih menarik dan menyenangkan untuk dibaca.

## METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan pendekatan ADDIE model (Jones & Davis, 2011) menjadi 5 tahapan pengembangan, yakni: (1) *Analyse*, tahap identifikasi kebutuhan terkait sasaran atau objek penelitian, (2) *Design*, tahap perancangan dan penyusunan berdasarkan jabaran hasil analisis kebutuhan, (3) *Development*, tahap pengembangan yang dilakukan setelah proses evaluasi terhadap hasil desain, (4) *Implementation*, tahap pengujian penggunaan produk penelitian, dan (5) *Evaluation*, tahap penilaian terhadap hasil akhir produk, sudah layak atau masih harus direvisi. Kelima tahapan ADDIE tersebut membutuhkan referensi dan data yang relevan. Data primer dikumpulkan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan pada penelitian, yang diperoleh melalui penyebaran kuesioner dan wawancara. Sedangkan data sekunder diperoleh secara tidak langsung melalui media perantara seperti: *website*, buku, laporan atau catatan historis, jurnal dari studi kasus atau literatur yang relevan untuk digunakan sebagai acuan.

Beberapa teori perancangan dalam penelitian ini berkaitan dengan komik web, *sequential art*, desain karakter, dan tipografi. Sebagaimana penjelasan dalam pendahuluan di atas, pemilihan komik web sebagai media utama edukasi karena potensi dan peluang yang dimilikinya cukup baik dalam hal menyampaikan informasi dengan cara yang lebih mudah dicerna dan diterima oleh pembaca. Komik web menggabungkan gambar dan teks dalam format digital yang dapat diakses melalui gawai dan memiliki kemampuan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dipahami (Pramana, 2015). Beberapa elemen yang ada dalam komik web seperti narasi, desain karakter, dan *sequential art* memiliki peran signifikan terhadap keberhasilan penyampaian informasi di dalamnya kepada pembaca. Menurut Eisner dalam bukunya "*Comics and Sequential Art*", narasi grafis merupakan deskripsi umum dari semua cerita yang menggunakan gambar untuk menyampaikan ide. Baik film maupun komik keduanya menggunakan narasi grafis (Eisner, 2008). *Sequential art* adalah seni yang menggunakan gambar atau foto dalam urutan tertentu untuk mengilustrasikan atau mengatur cerita. Dalam seni ini, teks dan gambar digunakan untuk menyajikan informasi atau cerita dalam bentuk panel yang berurutan (Eisner, 2008). Dengan demikian, komik web memiliki unsur tersebut. Sedangkan narasi atau cerita, menurut Weaver, adalah ide dan tema yang dikomunikasikan dengan cara yang menghibur, persuasif, atau

edukatif. Dalam sebuah cerita, terdapat lima elemen yang harus saling menunjang dan membentuk harmonisasi satu sama lain. Kelima elemen itu antara lain: karakter, konflik, risiko, lokasi, dan tema (Ong, 1967) (Cooke, 2007).

Menurut penelitian (Lamarre, 2013), karakter harus didesain karena mereka tidak dapat muncul dengan sendirinya. Ada beberapa prinsip dasar yang dapat digunakan untuk membangun karakter. Penciptaan karakter dalam sebuah komik harus dekat dengan target pasarnya, seperti rasa kedekatan karena berada dalam lingkungan yang sama atau latar belakang budaya yang sama (Suwasono, 2017) (Aryani, 2021). Terdapat tiga dasar untuk mendesain karakter (Mccloud, 2006) dalam bukunya "*Making Comics*" antara lain:

- a. *Inner Life* (Kehidupan Batin): kisah unik, pandangan dunia, dan keinginan.
- b. *Visual Distinction* (Perbedaan Visual): tubuh, wajah, dan pakaian yang unik dan mudah diingat.
- c. *Expressive Traits*: karakteristik ucapan dan perilaku yang terkait dengan karakter tersebut.

Selain tiga dasar unsur tersebut juga diperlukan kesesuaian dalam hal anatomi, warna, dan karakteristik.

Untuk membuat media web komik ini, diperlukan pemilihan jenis *font* yang tepat dan sesuai. Secara umum, tiga pendekatan utama digunakan untuk membuat komik web yang menggambarkan pentingnya dampak negatif judi daring kepada dewasa muda: gaya gambar, pilihan warna, dan jenis huruf atau tipografi yang tepat. Menurut Eisner (2008), "Huruf diperlakukan sebagai grafis dan dalam pelayanan cerita berfungsi sebagai perpanjangan dari citra". Dengan demikian, huruf juga memainkan peran penting dalam memperkuat narasi cerita bergambar.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian tentang perancangan komik web bertema judi daring ini menggunakan berbagai data dan literatur relevan. Berdasarkan beberapa sumber yang didapat, memahami target dan preferensi audiens dilakukan dalam menghasilkan karya yang efektif, tepat sasaran dan diminati.

Data wawancara dilakukan dengan Ibu Denrich Suryadi, M. Psi., Psikolog, dosen Fakultas Psikologi Universitas Tarumanegara serta sebagai Konselor KOMKK KAJ pada tanggal 4 Januari 2024 melalui pertemuan daring Zoom pada pukul 10.00 WIB. Kemudian dilakukan juga wawancara ke-2 pada tanggal 13 April 2024 melalui pertemuan daring Zoom pukul 10.00 WIB. Dari kedua pertemuan daring tersebut dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a. Dari sisi psikologis pelaku judi, mereka mengenyampingkan larangan moral dan agama demi memenuhi perasaan "senang" yang sama ketika menang judi.

- b. Dampak kecanduan judi daring lebih menyerupai kecanduan pada narkoba.
- c. Kecanduan judi pada dewasa muda memang lebih susah ditangani daripada remaja, namun masih dapat dicegah dengan edukasi informasi mengenai judi daring, serta masih dapat direhabilitasi oleh para ahli.

Sedangkan data penunjang lain diperoleh dari hasil penyebaran kuesioner kepada 105 responden berjenis kelamin pria dan wanita dari berbagai kota-kota besar (secara acak) di Pulau Jawa seperti Jabodetabek, Jawa Barat, Jawa Tengah, Jawa Timur yang berumur 20 sampai dengan 30 tahun, didominasi oleh mahasiswa dan karyawan.



Gambar 1. Ilustrasi hasil ringkasan data kuesioner  
Sumber: Dokumentasi Sunarso (2024)

Hasil simpulan data kuesioner tersebut sebagai berikut:

- a. Mayoritas responden adalah karyawan dan mahasiswa dengan rentang umur 20-25 tahun.
- b. Mengaku menghabiskan lebih dari 7 jam dengan internet setiap harinya untuk bekerja, belajar, dan bermain gim.
- c. Mayoritas responden terpapar iklan judi daring di media sosial mereka.
- d. Mengaku mengetahui atau familiar dengan judi daring dan dampaknya sebagian besar dari media sosial.
- e. Mayoritas responden setuju dengan pentingnya edukasi dampak judi daring dan bersedia apabila diberikan edukasi lebih lanjut.
- f. Mayoritas responden mengetahui atau pernah membaca buku novel ilustrasi digital dan merasa tertarik.
- g. Mayoritas responden merasa jika gambar dapat membuat proses edukasi berjalan lebih menarik.
- h. Dalam hal ini responden cukup terbuka untuk diedukasi mengenai dampak judi daring dengan media dan sudut pandang yang berbeda dalam suatu cerita novel berilustrasi sehingga banyak kemungkinan novel ilustrasi digital ini dapat diterima publik.
- i. Mayoritas responden memilih gaya visual bergaya *anime/ manga*.

**Konsep Komunikasi**

Dalam membuat komik, bahasa sehari-hari digunakan sebagai cara berkomunikasi. Komik ditampilkan dalam bentuk serangkaian episode singkat yang masing-masing memiliki cerita berbeda, tetapi semuanya membahas masalah dampak negatif dari judi daring. Untuk setiap episode, cerita komik memiliki penokohan yang berbeda berdasarkan penggalan masalah di atas. Hal ini dilakukan dengan tujuan agar pembaca, khususnya dewasa muda, dapat memiliki pemahaman tentang bagaimana kondisi sosial masyarakat Indonesia digambarkan dalam karakter komik. Hal ini diharapkan akan membuat pesan pembelajaran yang disampaikan lebih mudah dipahami (Darmawan, 2012). Pendekatan komunikasi yang dilakukan dalam perancangan komik web ini adalah informatif, persuasive, dan edukatif karena berdasarkan kisah nyata maupun berita terkait yang dijadikan ide cerita fiktif dari pengalaman tokoh cerita dalam komik. Perancangan komik web 2D berjudul LOSER: The Twisted Tales of Gamble bertujuan untuk menyampaikan informasi kepada para dewasa muda di Indonesia tentang bahaya bermain judi daring. Menurut Arifin (1994), komunikasi informatif adalah cara menyampaikan ide dengan memberikan informasi berupa fakta, keterangan, dan berita agar dapat memberikan penerangan kepada komunikan untuk mendapatkan penerimaan. Dengan metode pendekatan komunikasi yang digunakan, diharapkan komik web ini dapat mempengaruhi pola pikir secara psikologis dan keputusan para dewasa muda Indonesia untuk tidak terlibat dan menjauhi segala bentuk perjudian daring (Suciati, 2015).

**Konsep Kreatif**

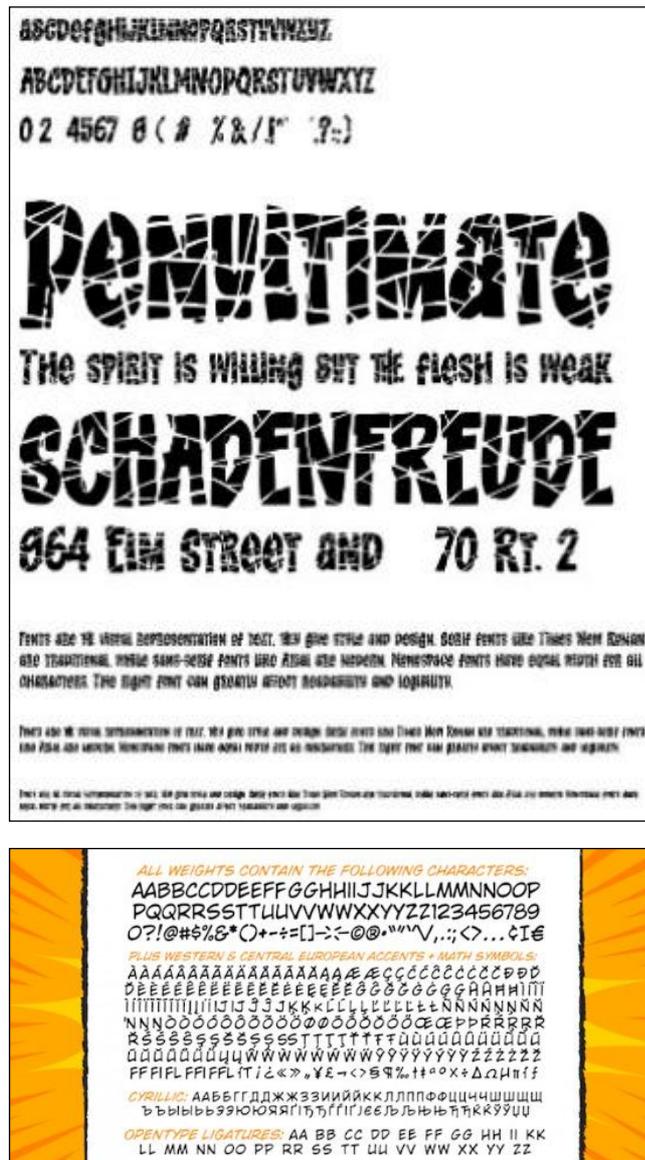
Konsep kreatif dibuat untuk membantu konsep komunikasi. Visualisasi karakter dalam komik membantu untuk dapat mengomunikasikan isi cerita dengan menggunakan bahasa yang sederhana untuk menyampaikan informasi dengan cara yang mudah dipahami oleh target. Gaya visual yang digunakan dalam perancangan komik web dapat dirangkum ke dalam tabel berikut:

Tabel 1. Konsep perancangan media komik web

Sumber: Dokumentasi Sunarso (2024)

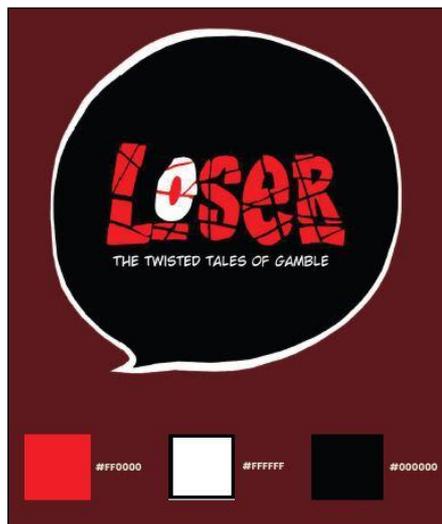
Elemen Desain	Konsep Desain
Gaya gambar (karakter)	Gaya gambar <i>manga</i> (komik Jepang)
Warna	Nuansa dramatis dan tampilan dingin dengan aksen gelap khas <i>vintage grunge</i>
Tipografi	2 jenis font tipe San Serif: The Lost Souls beraksen dekoratif pada judul dan Wild Words pada interaksi percakapan dalam komik

Warna dengan aksen *vintage grunge* merupakan penggabungan gaya *vintage* dan *grunge*. *Grunge* merupakan sebuah gerakan di bidang desain grafis muncul pada tahun 1990-an yang menangkap semangat pemberontakan, ketidaksesuaian, dan ekspresi mentah (*Grunge in Graphic Design: A Rebellious Revival of Raw Aesthetics*, 2023). Palet warna bernuansa gelap dan *moody* merupakan salah satu ciri gaya *grunge*. Biasanya, desain *grunge* menggunakan palet warna yang kalem dan murung, dengan nuansa coklat, abu-abu, dan warna tanah yang dalam. Warna-warna ini membangkitkan rasa nostalgia dan memperkuat kesan *vintage* (*Grunge in Graphic Design: A Rebellious Revival of Raw Aesthetics*, 2023).



Gambar 2. Font dalam komik LOSER: The Twisted Tales of Gamble di platform Webtoon  
 Sumber: Dokumentasi Sunarso (2024)

*Font* pertama (gambar 1: atas) “The LostSouls” adalah *font display* dengan penggambaran ekspresif dan kekinian. *Font* ini memiliki sisi estetik yang aneh sekaligus unik, sehingga menjadikan alasan utama dipilih menjadi penamaan judul komik yang dapat menampilkan kesan unik sekaligus seram. *Font* ini juga dapat digunakan dalam ukuran yang besar. *Font* kedua (gambar 1: bawah), “Wildwords” digunakan pada komik untuk menggambarkan interaksi tokoh pada cerita. Wildwords adalah *font* dekoratif dari jenis Brush. *Font* ini memiliki gaya tulisan tangan yang informal dan tidak rapi, biasanya digunakan untuk desain seperti komik, poster, atau judul. Wildwords diterbitkan oleh Comicraft dan dirancang oleh John Roshell. Beberapa gaya *font* yang tersedia untuk *font* ini adalah tebal (*bold*), miring (*italic*), dan normal.

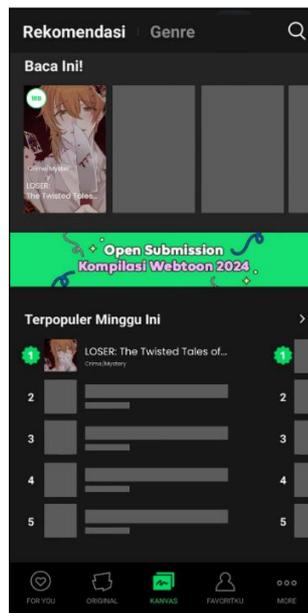


Gambar 3. Penerapan *font* The LostSouls dalam judul komik  
Sumber: Dokumentasi Sunarso (2024)

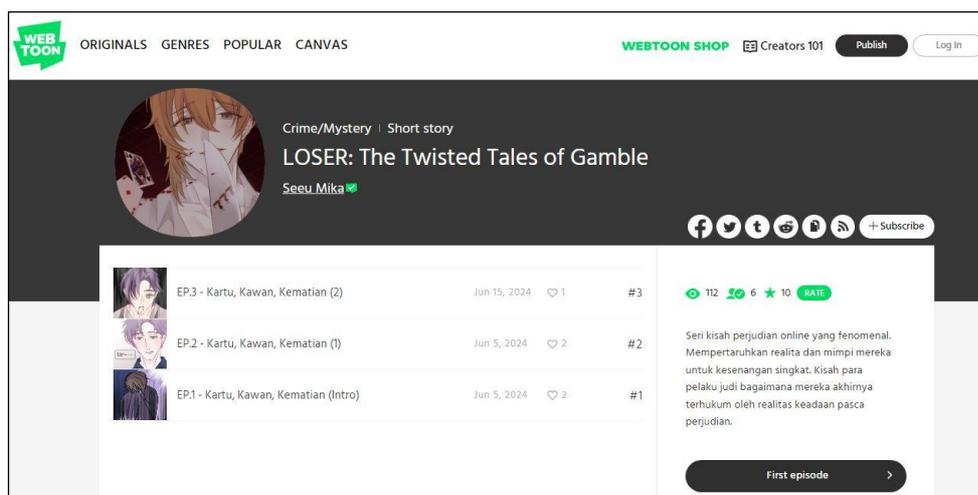
### Konsep Media

Media utama perancangan berupa komik web adalah jenis komik cetak yang dapat diakses dengan mudah melalui koneksi internet, seperti *website* atau aplikasi. Komik web umumnya gratis, dan saat ini menjadi salah satu media hiburan yang paling populer di kalangan masyarakat di seluruh dunia. Karena komik web hanya menggunakan gambar tunggal (*still image*) dan tidak memerlukan animasi atau gambar yang berlebihan, sehingga menjadi media yang ideal untuk menyampaikan pesan edukatif tentang masalah dan dampak buruk dari perjudian daring pada masyarakat. Selain itu, informasi yang diberikan dalam komik tidak terlalu berat atau "menggurui", tetapi lebih sebagai hiburan sehingga target audiens akan lebih mudah menerimanya. Komik web yang dirancang berjudul LOSER: The Twisted Tales of Gamble dengan *genre crime/mystery* di *platform* Webtoon. Pada *platform* Webtoon, komik ini dilengkapi dua buah *thumbnail* persegi panjang dengan format

1080px x 1080px yang berukuran tidak lebih dari 500kb. Sedangkan *thumbnail* vertical berukuran 1080px x 1920px yang berukuran tidak lebih dari 700kb. Pada setiap episode komik diberikan dua panel pelengkap, seperti panel sub-judul dan panel *disclaimer*. Pada panel sub-judul digunakan untuk menuliskan judul sekaligus penomoran bagian episode yang masih berlanjut. Sedangkan pada panel *disclaimer* digunakan untuk memberikan informasi kontak yang dapat dihubungi terkait penanganan kecanduan judi dan mengingatkan para pembaca agar menjauhi kegiatan judi.



Gambar 4. *Thumbnail* komik LOSER: The Twisted Tales of Gamble di platform Webtoon  
 Sumber: Dokumentasi Sunarso (2024)



Gambar 5. *Dashboard* komik LOSER: The Twisted Tales of Gamble di platform Webtoon  
 Sumber: Dokumentasi Sunarso (2024)

## Desain Karakter

Komik web ini memusatkan cerita pada tokoh utama. Ada versi masa kecil tokoh pada *flashback* dan penambahan tokoh-tokoh pendukung yang membantu dalam hal memperkaya alur cerita dan pemaknaannya. Pada karakter pendukung tidak digambarkan *full* wajah melainkan hanya mulut pada karakter tersebut. Hal ini disebabkan penggambaran cerita melalui sudut pandang tokoh utama yang memiliki ingatan masa kecil yang samar atau dapat juga tidak terlalu mengenal tokoh pendukung tersebut.



Gambar 6. Karakter utama LOSER: The Twisted Tales of Gamble bernama Arka  
Sumber: Dokumentasi Sunarso (2024)



Gambar 7. Karakter pendukung LOSER: The Twisted Tales of Gamble: Ayah dan Ibu Arka (kiri) dan Zil, rekan kerja Arka (kanan)  
Sumber: Dokumentasi Sunarso (2024)

## Alur Cerita

Penyampaian alur cerita komik web berjudul LOSER: The Twisted Tales of Gamble terbagi ke dalam empat bagian yakni:

**1) Pengenalan**

Arka (karakter utama) adalah anak baik yang tinggal bersama ibu dan ayahnya. Pada suatu hari keluarganya mengalami krisis ekonomi yang mengharuskan ayahnya bekerja di tempat yang jauh. Namun, semenjak itu ayahnya menghilang tanpa jejak. Tidak ada kabar sama sekali maupun kejelasan hilangnya ayah Arka.

**2) Rangkaian Konflik**

Beberapa tahun setelahnya, ibu Arka mulai sakit-sakitan dan memerlukan penanganan khusus di rumah sakit. Dalam situasi yang terdesak, Arka mencari jalan untuk mendapatkan uang dalam jumlah besar dengan cepat. Karena ia tidak memiliki pilihan lain untuk mengusahakan kesehatan ibunya. Suatu hari, saat makan bersama seorang rekan kerja seniornya, Zil, Arka menceritakan kesusahannya pada Zil tentang bagaimana ia harus mencari banyak uang dalam waktu dekat untuk pengobatan ibunya. Setelah mendengarkan Arka, Zil merekomendasikan judi daring yang dapat menjanjikan kekayaan dengan mudah dan cepat. Dengan sedikit demonstrasi kemenangan berjudi dari rekan kerjanya, Arka cepat sekali masuk ke dalam perangkap judi poker daring. Sayangnya hal itu malah sangat merugikan. Uang untuk berobat ibunya menjadi habis tak bersisa akibat kerugian berjudi. Hal tersebut membuat Arka sangat frustrasi karena tidak dapat mengobati ibunya. Arka menjadi murka dan melimpahkan semua kesalahannya pada Zil yang merekomendasikan judi tersebut.

**3) Puncak Konflik**

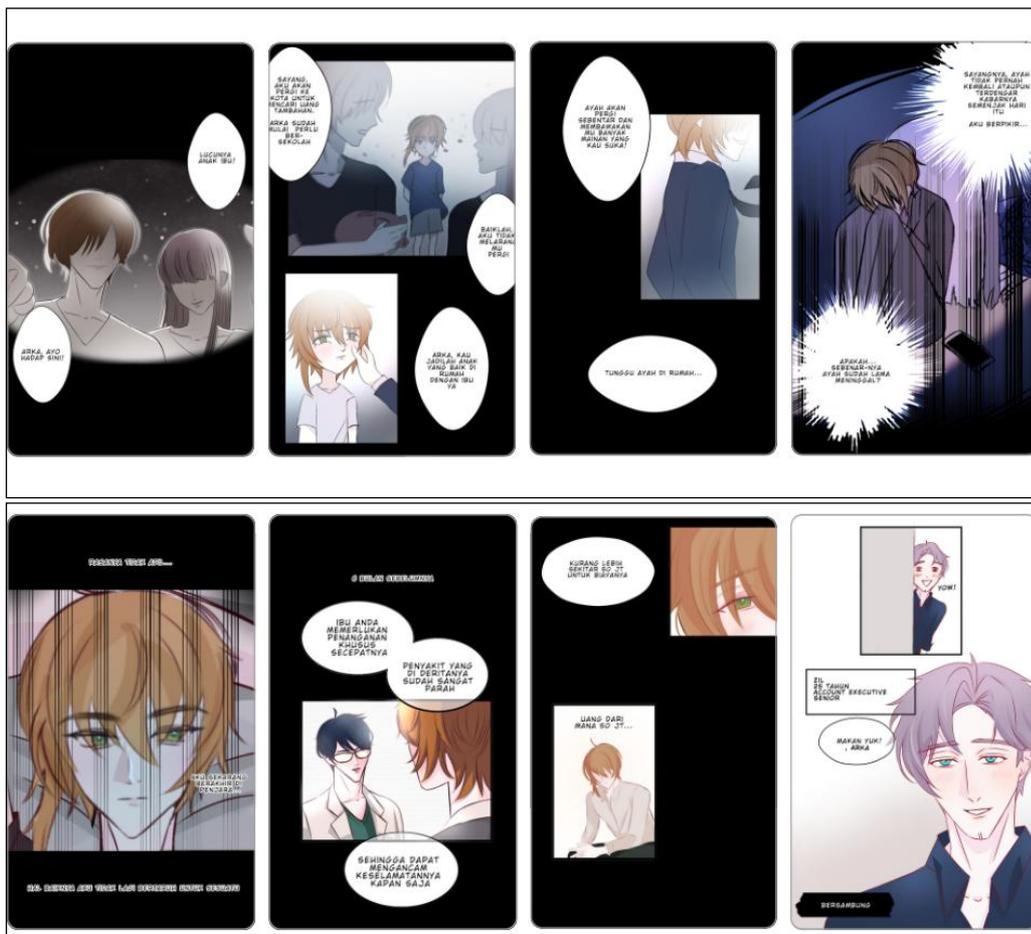
Akhir pekan berikutnya, Zil datang lagi dan membual tentang kemenangan beruntunnya dalam perjudian poker. Arka hanya diam saja sembari mengambil pisau dan menikam Zil. Zil yang terkejut karena Arka menjadi agresif menyerang secara tiba-tiba, menjadi membeku di tempat. Karena tidak mampu menghindar, Zil tewas di tangan Arka.

**4) Penyelesaian Konflik**

Berharap tidak pernah tertangkap, Arka membersihkan pembunuhan yang telah dilakukannya dan membuang tubuh Zil di sungai terpencil pinggiran kota. Aktivitas mencurigakan Arka rupanya tertangkap mata oleh warga sipil yang tinggal di dekat tempat tersebut yang diam-diam memperhatikannya. Pada berita pagi berikutnya, Arka ditangkap oleh polisi atas laporan warga sipil dan jenazah Zil ditemukan.



Gambar 8. Panel pelengkap episode komik  
Sumber: Dokumentasi Sunarso (2024)



Gambar 9. Panel komik episode satu  
Sumber: Dokumentasi Sunarso (2024)





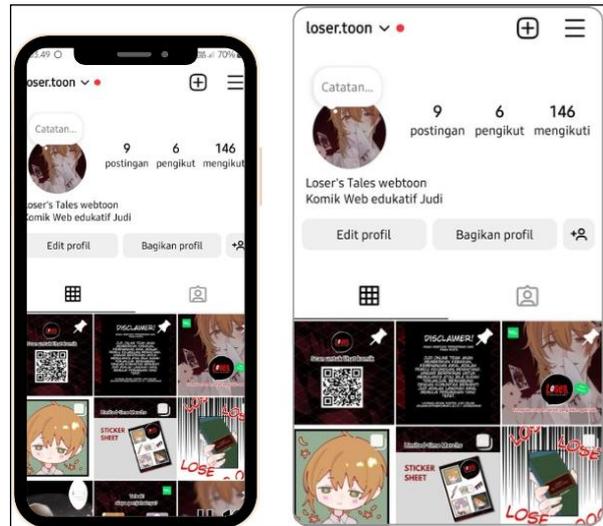
Gambar 12. Panel komik episode tiga  
 Sumber: Dokumentasi Sunarso (2024)



Gambar 13. Panel komik episode tiga bagian dua  
 Sumber: Dokumentasi Sunarso (2024)

Pada episode tiga ini adalah episode penutup dari seri satu, sehingga memiliki lebih banyak panel daripada dua episode sebelumnya. Hal ini disebabkan karena episode tiga memuat puncak konflik sekaligus penyelesaian konflik sehingga memerlukan lebih banyak panel. Laman komik LOSER: The Twisted Tales of Gamble sebanyak tiga episode secara lengkap dapat diakses pada laman Webtoon berikut: [https://www.webtoons.com/en/canvas/loser-the-twisted-tales-of-gamble/list?title\\_no=970675](https://www.webtoons.com/en/canvas/loser-the-twisted-tales-of-gamble/list?title_no=970675).

Selain media utama berupa komik web juga didukung media promosi yang sesuai dengan memanfaatkan media sosial dan juga *limited freebies merchandise* dari komik LOSER: The Twisted Tales of Gamble berupa *phonecase*, *photocards*, dan stiker.



Gambar 14. Feeds Instagram untuk mempromosikan Webtoon LOSER  
Sumber: Dokumentasi Sunarso (2024)

Instagram banyak digunakan oleh para dewasa muda yang menggunakan Webtoon. Hal ini juga diketahui dari Instagram resmi Webtoon yang berinteraksi dengan para penggemarnya. Selain itu *platform* ini juga menonjolkan foto dan visual sehingga cocok untuk media promosi komik digital yang menampilkan perpaduan ilustrasi dan teks. Visual yang menarik meningkatkan minat para penikmat Webtoon untuk tertarik membaca dan mengikuti ceritanya.



Gambar 15. *Merchandise* komik LOSER: The Twisted Tales of Gamble berupa *phonecase*, *photocards*, dan stiker.  
Sumber: Dokumentasi Sunarso (2024)

## KESIMPULAN

Penelitian yang berasal dari tugas akhir berupa perancangan komik web tentang dampak negatif judi daring ini bertujuan untuk mengingatkan sekaligus mengedukasi bahaya dampak negatif atau risiko akibat melakukan judi daring, terutama bagi dewasa muda. Adapun manfaat, pengalaman, dan pengetahuan yang didapat dari komik web ini adalah dapat menambah pengetahuan tentang bahaya dampak judi daring, cara penanganan, dan pendekatan secara psikologis kepada pembaca untuk tidak terjerumus dalam kegiatan judi daring. Kecanduan judi daring merupakan biang dari sejumlah permasalahan sosial di tanah air. Diketahui para pecandu judi juga memiliki kemiripan gejala seperti halnya pada para pecandu narkoba yang sama-sama dapat merusak mentalitas dan tubuh pengidapnya. Konsep karya yang digunakan dalam perancangan ini adalah menggunakan pendekatan dari penceritaan dan visual komik dengan gaya bahasa sehari-hari yang mudah untuk dipahami. Penggunaan referensi berdasarkan kisah nyata yang sudah pernah terjadi pada alur cerita komik sehingga membuatnya terasa lebih familiar dan berkesan bagi masyarakat. Media yang digunakan berformat digital yang praktis dan mudah untuk diakses dari berbagai tempat dan situasi. Kedua, media komik web di *platform* Webtoon kanvas biasa digunakan oleh para dewasa muda sebagai salah satu media hiburan yang dapat diakses dengan internet.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, A. (1994). *Strategi Komunikasi*. Bandung: Armico.
- Aryani, D.I. (2021). *Menguak Karakter dan Visualisasi Eevee dalam Franchise Pokemon*. Banyumas: Amerta Media.
- Cooke, A.D. (2007). *Will Eisner: Portrait of a Sequential Artist*. Montilla Pictures, Comic Book Artist, Schackman Films, a Lloyd Greif Presentation.
- Darmawan, H. (2012). *How To Draw Comics, Menurut Para Master Komik Dunia*. Yogyakarta: Plotpoint.
- Eisner, W. (2008). *Comics and Sequential Art: Principles and Practices from the Legendary Cartoonist (Will Eisner Instructional Books)*. New York: W. W. Norton & Company.
- Fassa, N., Aryani, D. I., & Wianto, E. (2023). Perancangan Animasi sebagai Media Edukasi Kesadaran Masyarakat terhadap Kasus Penipuan File APK. *DIVAGATRA-Jurnal Penelitian Mahasiswa Desain*, 3(2), 204-221.
- Grunge in Graphic Design: A Rebellious Revival of Raw Aesthetics* (2023, August 11). Tribu Creative. <https://www.wearetribe.com/blog/grunge-in-graphic-design>

- Jones, P., Davis, R. (2011). *Instructional design methods integrating instructional technology*. In *Instructional Design: Concepts, Methodologies, Tools and Applications*. Hershey, PA, USA: Association, I., Ed.; IGI Global.
- Lamarre, T. (2013). *Coming to life: Cartoon animals and natural philosophy*. In: S. Buchan (ed.). UK: Routledge.
- Mccloud, S. (2006). *Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga and Graphic Novels*. New York: William Morrow Paperbacks.
- Muhamad, N. (2024a). *Jawa Barat, Provinsi dengan Pemain Judi Online Terbanyak*. Sumber: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2024/06/26/jawa-barat-provinsi-dengan-pemain-judi-online-terbanyak>, diakses 4 Juli 2024.
- Muhamad, N. (2024b). *4 Juta Orang Indonesia Judi Online, dari Anak sampai Orang Tua*. Sumber: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2024/06/24/4-juta-orang-indonesia-judi-online-dari-anak-sampai-orang-tua>, diakses 4 Juli 2024.
- Ong, Walter J. (1967). *Oral and Written Culture: The Technologizing of the Word*. Chicago: University of Chicago Press.
- Pramana, T. C. (2015). *Pengembangan Media Komik Sebagai Bahan Ajar IPA Materi Hubungan Sumber Daya Alam Dengan Lingkungan Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Pendowoharjo Sleman* (laporan skripsi). Yogyakarta: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Yogyakarta.
- Setiawan, K. C., & Aryani, D. I. (2023). Potensi Komik Web sebagai Media Edukasi Mental Health dan Self-Acceptance bagi Remaja Laki-laki di Indonesia. *DIVAGATRA-Jurnal Penelitian Mahasiswa Desain*, 3(2), 171-186.
- Suciati, S. (2015). *Psikologi Komunikasi*. Yogyakarta: Buku Litera.
- Suwasono, A.A. (2017). Konsep Art Dalam Desain Animasi. *Jurnal Dekave*, 10(1), 1-19.
- Wiryo, S. & Maullana, I. (2023). *PPATK: Transaksi Judi "Online" lebih dari Rp 500 Triliun sejak 2017*. Sumber: [https://nasional.kompas.com/read/2023/11/25/10240721/ppatk-transaksi-judi-online-lebih-dari-rp-500-triliun-sejak-2017#google\\_vignette](https://nasional.kompas.com/read/2023/11/25/10240721/ppatk-transaksi-judi-online-lebih-dari-rp-500-triliun-sejak-2017#google_vignette), diakses 28 Juni 2024.