

Penanggulangan Fenomena Judi Online Melalui Pendekatan Media Komik Digital

Sri Nurendah Sekarwangi
Tulus Rega Wahyuni Esiyansyah

Universitas Nusa Putra
Program Studi DKV, Universitas Nusa Putra
srinurendah_dkv20@nusaputra.ac.id
tulus@nusaputra.ac.id

ABSTRAK

Kemudahan akses melalui berbagai media dan platform *online* menyebabkan peningkatan aktivitas perjudian online di masyarakat. Perjudian tidak hanya melanggar norma sosial, tetapi juga berdampak buruk pada kehidupan pribadi dan masyarakat. Meskipun terdapat peraturan seputar perjudian, tindakan pemerintah seperti memblokir situs web tidak selalu berhasil menghentikan perjudian *online*. Karena informasi mengenai perjudian *online* dapat ditemukan di *Internet*. Komik digital “AGAK TEKOR ASAL GACOR” ini dibuat bertujuan untuk menedukasi masyarakat sebagai upaya menanggulangi fenomena judi *online* yang marak dimasyarakat. Komik ini bercerita tentang Ucup seorang pekerja kantoran yang mengalami perubahan besar dalam hidupnya setelah ia bermain judi *online*. Cerita dalam komik ini diadaptasi dari salah satu narasumber yang pernah bermain judi *online* yang kemudian di gabungkan dengan cerita fiksi dari imajinasi penulis. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yaitu metode yang melewati tahapan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Hasil temuan pada penelitian ini menunjukkan bahwa komik digital cukup efektif untuk mengedukasi masyarakat. komik digital dianggap sebagai media edukasi yang menarik dan tidak monoton, dengan adanya ilustrasi pada komik dapat memudahkan pembaca untuk memahami konten edukasi yang disajikan.

Kata Kunci : komik digital, judi *online*, penanggulangan judi *online*, kecanduan judi *online*

ABSTRACT

The ease of access through various online media and platforms has led to an increase in online gambling activities in society. Gambling not only violates social norms but also has detrimental effects on personal and societal life. Despite regulations surrounding gambling, government actions such as blocking websites do not always succeed in stopping online gambling, as information about it can be readily found on the Internet. The digital comic "AGAK TEKOR ASAL GACOR" is created with the aim of educating the public as an effort to address the prevalent phenomenon of online gambling. This comic tells the story of Ucup, an office worker who undergoes a significant life change after engaging in online gambling. The narrative in this comic is adapted from one of the sources who had experience with online gambling, combined with fictional elements from the author's imagination. This research employs a qualitative method, involving stages of interviews, observations, and documentation. Findings from this study indicate that digital comics are quite effective in educating the public. Digital comics are considered an engaging and non-monotonous educational medium, and the presence of illustrations makes it easier for readers to comprehend the educational content presented.

Keywords: digital comics, online gambling, combating online gambling, online gambling addiction.

PENDAHULUAN

Pada saat ini perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang semakin pesat membawa perubahan terhadap kehidupan masyarakat. Kreativitas manusia yang semakin meningkat mendorong penemuan teknologi baru salah satunya yaitu *internet*. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi mengakibatkan terjadinya revolusi dalam interaksi sosial di masyarakat. Dengan kemajuan teknologi ini, manusia dapat melakukan kontak sosial tidak hanya secara langsung, tetapi juga secara jarak jauh melalui *internet* dan media komunikasi lainnya (Asriadi, 2020: 3-30). Selain itu, perkembangan teknologi yang semakin pesat ini berimbas pada turunnya nilai-nilai sosial yang berlaku di masyarakat, yang menjadi salah satu penyebab munculnya berbagai masalah sosial. Salah satu kasus yang perlu ditelaah lebih lanjut adalah perjudian yang merajalela di masyarakat saat ini (Zurohman, Astuti dan Sanjoto, 2016: 157–162).

Judi *online* merupakan penyakit sosial yang sangat sulit diberantas. Kemajuan teknologi dan informasi telah berkontribusi pada pertumbuhan perjudian *online* karena begitu mudahnya menyusup ke perjudian *online* melalui aplikasi, media sosial, iklan, situs web, dan bisnis. Perjudian tidak hanya melanggar norma sosial yang berlaku, tetapi juga berdampak negatif terhadap kehidupan pribadi dan masyarakat (JPN, 2023). Jadi dapat disimpulkan bahwa judi *online* sebuah tindakan penyimpangan sosial yang merupakan sebuah kegiatan mempertaruhkan sesuatu yang memiliki nilai dengan tujuan untuk mendapatkan hasil yang tidak pasti melalui sebuah permainan *online*.

Di Indonesia terdapat beberapa peraturan yang mengatur tentang perjudian, seperti yang diatur dalam Pasal 303 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) yang menjelaskan tentang ancaman pidana penjara paling lama sepuluh tahun atau pidana denda paling banyak dua puluh lima juta rupiah, bagi siapapun yang menawarkan perjudian tanpa adanya izin dari pihak berwenang. Pasal 303 bis Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) yang menyebutkan tentang hukuman penjara paling lama 4 (empat) tahun atau denda paling banyak sepuluh juta rupiah, bagi seseorang yang menggunakan kesempatan untuk main judi. Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian (UU 7/1974) menyatakan semua tindak pidana perjudian sebagai kejahatan. serta untuk perjudian *online* diatur dalam Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) disebutkan bahwa Setiap Orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 1 miliar. Sebagaimana yang telah diubah oleh Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (“UU 19/2016”) (Boby, 2022).

Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) telah memblokir 683 situs pemerintahan dan lembaga pendidikan yang disusupi konten bermuatan judi *online*. Ratusan situs itu ditemukan sejak 1 Januari 2022 hingga 13 Februari 2023. Direktur Jenderal Aplikasi Informatika Kementerian Kominfo, Samuel Abrijani Pangerapan mengatakan, ada 461 situs dengan domain go.id dan 222 situs domain ac.id yang telah diblokir. Menurut Samuel, penanganan konten *internet* negatif pada domain go.id dan ac.id tersebut berdasarkan hasil *crawling* dan aduan masyarakat (Annur, 2023). Namun pada kenyataannya upaya pemerintah tersebut tetap tidak bisa menghalangi masyarakat untuk tetap mengakses situs perjudian *online*. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada beberapa masyarakat menyatakan bahwa informasi tentang judi *online* bisa mudah didapatkan di media sosial seperti *Facebook*, *Twitter*, *YouTube*, *TikTok*, *Telegram* dan lain sebagainya. Selain itu pertukaran informasi ini juga kerap terjadi di lingkungan pekerjaan maupun pertemanan. Hal ini sudah menjadi rahasia umum bagi masyarakat.

Kegiatan judi *online* ini memiliki beberapa dampak negatif bagi individu seperti pemain maupun lingkungan masyarakat. Selain itu, perjudian *online* dapat berdampak negatif pada kehidupan seseorang karena ada keinginan yang tak tertahankan untuk bermain *game* judi *online*, memaksa pemain untuk melakukan apa saja seperti mengorbankan uang biaya studi dan menggadaikan aset untuk biaya deposit judi *online* (Sahputra, Afifa, Salwa, Yudhistira dan Lingga, 2022: 143-156). Hal ini sesuai dengan pernyataan seorang pria berusia 31 tahun yang tidak ingin disebutkan namanya mengatakan bahwa “akibat kecanduan judi *online* aset saya habis digadaikan untuk deposit judi *online*” (I, wawancara langsung, 12 Juni 2023).

Dari latar belakang tersebut penanggulangan dan edukasi tentang judi *online* perlu untuk dilakukan. Upaya ini dilakukan untuk memberikan wawasan kepada masyarakat bagaimana mengatasi kecanduan terhadap permainan judi *online* menggunakan media komik digital. Komik adalah suatu bentuk media komunikasi visual yang mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti, hal ini dimungkinkan karena komik memadukan kekuatan gambar dan tulisan yang dirangkai dalam suatu alur cerita gambar membuat informasi lebih mudah diserap (Waluyanto, 2005: 51-55).

Komik digital merupakan suatu bentuk cerita bergambar dengan tokoh karakter tertentu yang menyajikan informasi atau pesan melalui media elektronik (Lamb dan Johnson. (2009). Secara umum unsur-unsur yang dimiliki oleh komik terbagi atas bagian sampul depan, sampul belakang, dan halaman isi. Namun pada komik digital biasanya hanya terdapat halaman depan yang memuat judul dan *credits* dari pembuat ilustrasi dan cerita. Pada halaman selanjutnya berisi tentang isi cerita pada komik. Di dalam halaman isi terdapat beberapa unsur pada komik diantaranya adalah panel, *layout*, *storyline*, *storyboard*, *gang*, narasi, balon kata dan efek suara, ilustrasi serta tipografi.

Unsur pertama yang cukup berperan dalam komik adalah panel. Panel berfungsi sebagai ruang tempat diletakkannya gambar-gambar sehingga akan tercipta suatu alur cerita yang ingin disampaikan kepada pembaca (Irfana, 2019: 14 – 62). Unsur selanjutnya ialah *layout* yang merupakan penataan/penempatan elemen-elemen dalam sebuah bidang untuk mendukung konten atau pesan (Rustan, 2020). Prinsip-prinsip *layout* terbagi menjadi empat bagian diantaranya adalah *sequence* (urutan) merupakan urutan bagaimana seseorang melihat elemen desain yang kita buat, *emphasis* adalah penekanan atau penegasan berat visual pada area tertentu dalam *layout* sehingga mata atau perhatian *audience* tertuju ke situ, *balance* (keseimbangan) merupakan porsi ukuran setiap bagian *layout* dalam ruang desain, dan *unity* adalah kesatuan dari keseluruhan elemen pada sebuah *layout* (Rustan, 2020: 52-61).

Unsur ketiga yang tak kalah penting adalah *storyline*. Menurut Halas, John dan Roger Manvell *storyboard* merupakan rangkain gambar manual yang dibuat secara keseluruhan, sehingga menggambarkan suatu cerita (Munir, 2012: 102). Selanjutnya *storyboard* juga menjelaskan tentang elemen-elemen lain seperti warna, *font*, suara dan navigasi. Di dalam suatu proyek, biasanya sketsa *storyboard* dibuat hitam putih dan diatur secara berurutan. Unsur selanjutnya ialah *gang* yang berfungsi sebagai ruang waktu yang menghubungkan antara satu panel dengan panel lainnya, melalui *gang* inilah imajinasi pembaca mengambil dua gambar yang terpisah dan mengubahnya menjadi gagasan. Sedangkan unsur narasi pada komik berfungsi untuk menerangkan dialog suatu percakapan, waktu, maupun tempat, dan kejadian (Irfana, 2019: 14 – 62). Tidak kalah penting dari unsur lainnya, balon kata dan efek suara merupakan suatu lambang yang mengekspresikan suara dialog suatu percakapan (Masidono, 1998: 26 - 44). Tentu dalam komik digital unsur ilustrasi tidak kalah berperan penting, Gambar ilustrasi pada komik didefinisikan sebagai media yang menggabungkan teks dan gambar visual menjadi cerita bergambar yang menyampaikan informasi tertentu.

Unsur terakhir penting lainnya dalam komik digital adalah tipografi, menurut Rustan (2011) tipografi adalah ilmu yang secara spesifik mempelajari mengenai huruf (Riadi, 2021). Jenis huruf (*font*) pada tipografi terbagi kedalam 4 bagian yaitu *serif*, *sans serif*, *script*, dan dekoratif. *Serif* berasal dari bahasa Belanda *schreef* yang berarti garis atau goresan pena, *serif* juga diartikan sebagai ekor/kaki/sirip. *Sans serif* diartikan tanpa sirip/*serif*, jadi huruf jenis ini tidak memiliki sirip pada ujung hurufnya dan memiliki ketebalan huruf yang sama atau hampir sama. *Sans serif* melambungkan kesederhanaan, lugas, “masa kini” dan futuristic. *Font script* menyerupai goresan tangan yang dikerjakan dengan pena, kuas, atau pensil tajam dan biasanya miring ke kanan. *Font script* ini memberikan kesan personal, biasanya font jenis ini digunakan pada undangan pernikahan. *Font* dekoratif merupakan pengembangan dari bentuk-bentuk huruf yang sudah ada ditambah hiasan dan ornamen, atau garis-garis dekoratif (Anggraini & Nathalia, 2014).

TINJAUAN PUSTAKA

Penelitian yang dilakukan oleh Sri Setiawati dan Sumartini Dewi (2023) yang berjudul “Urgensi Pengaturan Secara Khusus Judi *Online* Di Indonesia” yang menjelaskan bahwa perjudian merupakan permasalahan sosial yang sama tuanya dengan peradaban manusia itu sendiri. Dalam penelitian ini juga disebutkan bahwa permainan judi *online* membawa permasalahan yang lebih kompleks daripada judi konvensional. Sejumlah permasalahan yang timbul adalah menimbulkan adiksi atau ketagihan berjudi di kalangan generasi muda, memicu terjadinya jual-beli rekening bank milik perorangan, penipuan/*fraud*, menimbulkan pencurian data pribadi (*identity theft*), menumbuhsuburkan pencucian uang (*money laundering*) serta modus operandinya sedemikian rupa sehingga memudahkan siapapun melakukannya.

Dikutip dari penelitian Dika Sahputra, Anisya Afifa, Adinda Muna Salwa, Nurman Yudhistira dan Liyani Azizah Lingga (2022) yang berjudul “Dampak Judi *Online* Terhadap Kalangan Remaja (Studi Kasus Tebing Tinggi)” disebutkan bahwa salah satu pengaruh dari kemajuan dalam bidang teknologi dan komunikasi saat ini adalah terdapat pada permainan judi yang dilakukan secara *online*. Dalam penelitian ini disebutkan bahwa pelaku judi *online* pada awalnya didasari oleh rasa penasaran dan ikut-ikutan teman, namun setelah mencoba pelaku merasa ketagihan karena kemenangan yang diperoleh. Selain itu, kegiatan berjudi *online* dilakukan untuk mengisi waktu luang. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa fenomena judi *online* memiliki banyak dampak negatif. Dampak negatifnya bagi masyarakat adalah enggan bersosialisasi karena sibuk dengan ponsel, uang habis dengan percuma, melemahkan semangat ibadah dan tidak mampu mengontrol emosi dengan baik.

Dari kedua penelitian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa perkembangan *internet* memiliki pengaruh besar terhadap perubahan judi konvensional menjadi judi *online*. Selain itu judi *online* merupakan permasalahan sosial yang membawa dampak negatif yang lebih luas pada masyarakat. Mulai dari kasus kriminalitas hingga dampak sosial yang merusak hubungan yang berkembang di masyarakat seperti keluarga, pasangan maupun pertemanan. Selain itu judi *online* juga dapat memberikan efek kecanduan bagi para pemainnya.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Daffa Putra Reza dan Olivine Alifaprilina Supriadi (2023) pada Jurnal *e-Proceeding of Art & Design* yang berjudul “PERANCANGAN KOMIK WEBTOON SEBAGAI MEDIA INFORMASI WASPADA BAHAYA MEKANISME GAMBLING DI DALAM GAME PADA REMAJA” disebutkan bahwa media komik digital dapat dijadikan sebagai media edukasi. Dalam perancangan ini dibuat media berupa komik yang dipublikasikan pada Line webtoon yang disertai dengan cerita berupa *slice of life* kehidupan seorang yang gemar mengeluarkan

uang untuk sebuah *game* dan memiliki dampaknya secara tidak langsung. Komik pada jurnal ini disertai juga dengan ilustrasi yang dibuat dengan pengayaan *semi realis* dan gaya komik korea sehingga target *audience* cukup meluas. Sehingga dapat disimpulkan bahwa komik digital merupakan media yang cukup efektif untuk dijadikan sebagai media informasi dan edukasi. Karena dapat diakses dengan mudah melalui *internet*. Selain itu visualisasi informasi yang pada komik cenderung mudah dipahami karena terdapat ilustrasi berupa gambar dan tulisan. Hal ini juga didukung dengan pembawaan cerita yang ringan.



Gambar 1. Referensi Visual

Sumber : *Capturing* dari web WEBTOON 50:50 karya Daffa Putra Reza

Referensi visual yang akan disajikan pada perancangan media penelitian ini yaitu komik digital dengan ilustrasi bergaya *semi realis* yang memiliki alur cerita ringan tentang kehidupan sehari – hari. Seperti yang terlampir pada gambar 1 diatas. Isi konten dari komik ini berupa edukasi tentang penanggulangan fenomena judi *online*, dampak dan cara menangani rasa kecanduan terhadap permainan judi *online*. Media penelitian ini dibuat dengan tujuan memberikan informasi yang menarik, komunikasi secara efektif, dan mudah dimengerti.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan yaitu kualitatif. Metode penelitian kualitatif disebut sebagai metode artistik, karena proses penelitian lebih bersifat seni (kurang terpola), dan disebut sebagai metode interpretatif yaitu mendapatkan kesan, pendapat, dan pandangan tertentu dari suatu fenomena yang terjadi. Karena data hasil penelitian ini lebih berkaitan dengan penafsiran data yang ditemukan di lapangan (Sugiyono, 2013). Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan yaitu untuk memahami tentang aspek – aspek faktual yang ada pada fenomena perjudian *online*. Adapun metode pengumpulan data dalam penelitian kualitatif ini dilakukan menggunakan metode wawancara, observasi dan dokumentasi.

Wawancara merupakan metode pengumpulan data primer yang menggunakan pertanyaan lisan dan tertulis. Metode wawancara dianggap efektif karena sebagian besar keterangan yang dibutuhkan bagi riset sosial maupun ekonomi dapat diperoleh secara langsung dari responden melalui jawaban-jawaban yang bersifat langsung pula (Sukmana, Putra & Dinata, 2021: 63). Wawancara pertama dilakukan kepada seorang pria berusia 39 tahun yang tidak ingin disebutkan namanya berinisial “E” pada 12 Juni 2023. Data yang dihasilkan dari wawancara tersebut yaitu “E” cukup familiar dengan fenomena judi *online*, selama satu tahun kebelakang ia kerap melakukan kegiatan judi *online* sekurang – kurangnya tiga kali dalam satu minggu dengan tujuan sebagai hiburan, akan tetapi tak dapat dipungkiri ia merasa kecanduan dengan permainan judi *online* tersebut.

Wawancara kedua dilakukan kepada seorang pria berusia 31 tahun yang tidak ingin disebutkan namanya berinisial “I” pada 12 Juni 2023. Hasil dari wawancara tersebut adalah bahwa “I” mengalami kerugian finansial yang cukup besar akibat kecanduan judi *online*. Ia menggadaikan aset nya berupa sepeda motor untuk keperluan deposit judi *online*. “I” mengaku mendapatkan informasi tentang judi *online* ini melalui media sosial. Tujuan “I” memainkan permainan judi *online* ini pada awalnya hanya untuk mencari kesenangan, akan tetapi setelah ia mendapatkan *jackpot* dengan nominal yang cukup besar ia menjadikan judi *online* sebagai mata pencaharian. Wawancara ketiga dilakukan pada seorang mahasiswa berusia 21 tahun berinisial “P” pada 29 Mei 2023. Mahasiswa “P” beranggapan bahwa dengan bermain judi *online* ia bisa mendapatkan keuntungan namun ia juga cukup sadar bahwa judi *online* juga membuat ia rugi secara materi.

Wawancara selanjutnya dilakukan pada seorang buruh pabrik berusia 22 tahun berinisial “S” pada 27 Mei 2023 yang mengaku merasa dirugikan atas tindakan rekan kerjanya di pabrik yang kerap bermain judi *online* di sela – sela jam kerja. Hal itu menyebabkan beberapa pekerjaan menjadi terhambat. Selain itu seorang seniman berusia 22 tahun inisial “R” mengaku pernah ditawarkan untuk bekerja di perusahaan yang mengelola situs judi *online* yang berpusat di Thailand. Selain itu, “R” mengatakan bahwa ia tidak tertarik untuk bermain judi *online* karena ia sadar bahwa peruntungan judi *online* bersifat hoki – hokian dan cenderung memiliki banyak kerugian. Kurangnya regulasi dan penanggulangan kecanduan terhadap judi *online* ini membawa banyak dampak buruk mulai dari kasus perceraian akibat judi *online* yang disaksikan oleh “S” kasus kebangkrutan yang disaksikan oleh bapak “E” serta kasus bunuh diri yang dituturkan oleh seniman “R”.

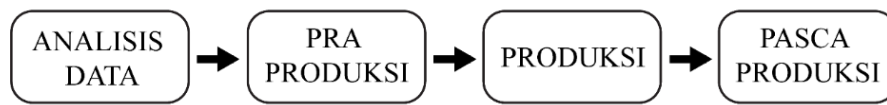
Metode selanjutnya yaitu observasi, observasi atau pengamatan adalah alat pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat secara sistematis gejala-gejala yang akan diselidiki (Sukmana dkk, 2021: 63). Observasi yang dilakukan pada penelitian ini adalah observasi tidak terstruktur, dilakukan dengan cara mengamati masyarakat sekitar yang sedang melakukan judi *online*. Hasil dari observasi ini bahwasanya perjudian *online* cukup diminati oleh setiap kalangan baik remaja, pelajar, mahasiswa, guru, buruh, wiraswasta, dan lain sebagainya. Hal ini membuktikan bahwa judi *online* tidak hanya diminati oleh kalangan tertentu saja. Temuan lainnya yaitu iklan tentang judi *online* sangat banyak bertebaran di media sosial. Tak jarang beberapa *influencer* turut andil dalam hal perluasan informasi terkait judi *online* ini dengan mengiklankan permainan judi *online* yang dibalut dengan *game* penghasil uang. Observasi ini dilakukan pada bulan April 2023 hingga bulan Juni 2023.

Selanjutnya pengumpulan data dilakukan dengan cara mengumpulkan data dokumentasi terkait perjudian *online*. Dokumentasi adalah salah satu metode pengumpulan data kualitatif dengan melihat atau menganalisis dokumen-dokumen yang dibuat oleh subjek sendiri atau oleh orang lain tentang subjek penelitian. Dua bentuk dokumen yang dapat dijadikan bahan dalam studi dokumentasi, yaitu dokumen harian dan dokumen resmi. Dokumen resmi terbagi kedalam dua jenis yaitu dokumen internal dan dokumen eksternal. Dokumen internal berupa catatan, seperti memo, pengumuman, aturan suatu lembaga, hasil notulensi rapat, keputusan pimpinan, dan lain sebagainya. Sedangkan dokumentasi eksternal yaitu dapat berupa bahan-bahan informasi yang dihasilkan oleh suatu lembaga sosial, seperti majalah, koran, bulletin, surat pernyataan, dan lain sebagainya (Herdiansyah, 2010:143).

Maka dari itu penelitian ini didukung oleh data dokumentasi berupa berita yang dipublikasikan oleh DataIndonesia.id pada 24 Oktober 2022 tentang temuan 138.523 konten perjudian *online* yang terdeteksi sepanjang 2022 oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemenkominfo). Selanjutnya pada 1 Januari 2022 hingga 13 Februari 2023 Kementerian Kominfo blokir 683 situs pemerintahan dan pendidikan yang disusupi judi *online*. Selain itu berdasarkan berita yang dirilis oleh okezone.com pada 13 Juni 2023 seorang pria curi uang nasabah yang setor tunai di ATM akibat terlilit hutang judi *online*.

Adapun tahapan penelitian yang dilakukan dengan menggunakan metode *linear strategy*. *Linear strategy* atau disebut dengan strategi garis lurus, yaitu menetapkan urutan logis pada tahapan perancangan sederhana yang sudah dipahami komponennya, dan telah berulang kali dilaksanakan (Sasongko, 2012). Dalam penelitian ini terdapat empat tahapan penelitian, tahap pertama analisis data berupa identifikasi masalah dan pengumpulan data. Tahap kedua adalah pra produksi berupa perancangan konsep dan ide media penelitian. Tahapan ketiga adalah produksi yaitu tahap pembuatan

media berupa komik digital yang bersifat edukatif. Tahap keempat pra produksi yaitu menguji hasil dari media perancangan yang telah dibuat dan ditarik kesimpulannya.



Gambar 2. Tahapan Penelitian
Sumber : dokumentasi pribadi

Pada tahap analisis data ini, penelitian diawali dengan identifikasi masalah yang merupakan bagian dari proses penelitian yang dapat dipahami sebagai upaya mendefinisikan masalah serta membuat definisi tersebut menjadi lebih terukur (Hardi, 2021). Dalam penelitian ini, masalah yang diangkat yaitu tentang fenomena judi *online*. Kurangnya kesadaran masyarakat serta kurangnya penanggulangan terhadap adiksi judi *online* ini menimbulkan berbagai masalah sosial yang berkembang di masyarakat. Selanjutnya penelitian dilanjutkan dengan pengumpulan data berupa wawancara, observasi dan dokumentasi. Pengumpulan data adalah cara yang digunakan untuk mengumpulkan informasi atau fakta-fakta yang ada di lapangan, (R, 2021).

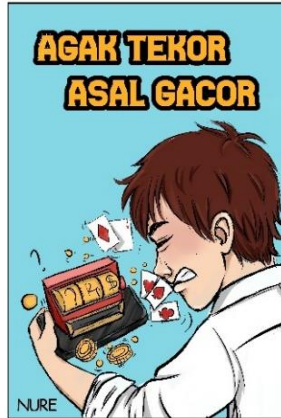
Penelitian dilanjutkan dengan proses pra produksi yaitu merancang ide dan konsep media berupa komik digital. Perancangan media adalah proses kreatif pembuatan suatu konten untuk menyampaikan pesan tertentu, dalam hal ini yaitu sebagai media penelitian "***Penanggulangan Fenomena Judi Online Melalui Pendekatan Komik Digital***" Konsep pada komik digital ini yaitu menggabungkan kisah narasumber yang berfokus pada fenomena judi *online* yang dibalut dengan cerita fiksi. Selain itu komik ini juga menceritakan tentang seseorang yang mengalami kecanduan judi *online* dan cara menanggulangnya. Komik ini juga, akan menjelaskan kepada masyarakat tentang pentingnya batasan dalam hal mencari kesenangan sehingga bisa meminimalisir kerugian di kemudian hari. Jenis tipografi yang digunakan adalah *sans serif* menggunakan font **Comic Relief**, hal ini sejalan dengan gaya bahasa yang tidak terlalu formal dan untuk memudahkan *audience* dalam membaca narasi pada komik tersebut.

Sequence pada komik ini menggunakan pola Z dengan alur baca kiri ke kanan yang kemudian akan disesuaikan dengan *layout* panel pada beberapa *scene*. Pemilihan warna pada komik ini menggunakan warna pastel dengan gaya *watercolor*. Strategi visual yang digunakan menggunakan ilustrasi gambar tangan yang dikerjakan secara digital, dengan gaya gambar campuran antara manga dan kartun serta memadukan Gaya visual pada ilustrasi yaitu *semirealis* yang dibuat dengan sederhana. Setelah perancangan konsep media selesai dilanjutkan dengan tahapan produksi yaitu proses pembuatan komik yang diantaranya adalah membuat *storyline*, pembuatan karakter, pembuatan *storyboard* hingga menjadi komik jadi yang disalurkan di media sosial. Selanjutnya pada proses pasca produksi dilakukan pengukuran keberhasilan penelitian ini dengan cara menganalisis interaksi di media sosial dengan melihat komentar masyarakat pada unggahan komik digital. Kemudian dilanjutkan dengan evaluasi terkait penelitian yang sudah dilaksanakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahapan produksi penulis membuat komik digital menggunakan aplikasi Clip Studio Paint pada komputer dengan pengaturan warna RGB yang akan dibedah menjadi beberapa bagian seperti desain *cover*, penggunaan jarak pandang, penggunaan panel, deskripsi karakter, serta visualisasi dampak judi online.

Karena komik ini komik digital, maka yang dibuat hanya cover dan isi. Pada bagian depan saja yang berisi judul, kemudian pada bagian bawah judul tertulis nama pena pengarang dengan huruf yang lebih kecil dan Ilustrasi pada *cover* Ilustrasi Ucup selaku tokoh utama yang kecanduan bermain judi *online*. Penggunaan font pada cover komik ini menggunakan font **CASINO**.



Gambar 3. Cover Komik
Sumber : dokumentasi pribadi

Penggunaan jarak pandang pada komik dilakukan agar ilustrasi tidak monoton, jenis jarak pandang yang digunakan meliputi *long shot*, *medium shot*, dan *close up*. Berikut adalah jarak pandang yang penulis aplikasikan pada komik. *Long shot* digunakan pada bagian pada cerita yang membutuhkan jarak pandang yang jauh, dalam hal ini bertujuan untuk menunjukkan situasi latar situasi dari karakter.



Gambar 4. Angle Long Shot
Sumber : dokumentasi pribadi

Medium shot adalah pengambilan gambar dari kepala hingga pinggang yang dirancang untuk memberikan detail yang lebih jelas tentang karakter dan *close up* merupakan bagian pengambilan gambar untuk memperlihatkan ekspresi dari sebuah karakter. Hampir di setiap adegan *medium shot* dan *close up* selalu digunakan dalam komik ini, penggunaan *medium shot* pada komik ini untuk memperlihatkan gerak tubuh seseorang sedangkan *close-up* menjelaskan ekspresi masing-masing karakter.



Gambar 5. Angle Medium Shot
 Sumber : dokumentasi pribadi



Gambar 6. Angle Close Up
 Sumber : dokumentasi pribadi

Jenis panel yang digunakan adalah panel kombinasi antara panel baris dan kolom. Selain itu pada beberapa scene menggunakan panel diagonal.



Gambar 7. Panel
 Sumber : dokumentasi pribadi

Dalam sebuah cerita fiktif atau nyata, baik itu novel, komik, animasi, video atau film, semuanya mempunyai tokoh atau karakter yang berperan di dalamnya sebagai subjek yang mempunyai peran untuk dimainkan. Pada komik ini berfokus pada dua karakter utama yaitu Ucup dan Yanto.

masyarakat usia 15 – 30 tahun. Sebagian masyarakat juga berpendapat bahwa hal ini dianggap sebagai suatu upaya yang sia – sia, karena karena akses untuk melakukan perjudian *online* ini sangat mudah. Namun upaya kecil ini perlu dilakukan agar masyarakat bisa lebih teredukasi dan berhati – hati dalam bertindak, sehingga bisa menghindari sesuatu yang bisa merugikan diri sendiri maupun orang lain.

KESIMPULAN

Kemudahan akses melalui berbagai media dan *platform online* telah menyebabkan maraknya praktik perjudian yang tidak teregulasi dengan baik, perjudian tidak hanya melanggar norma sosial tetapi juga memberikan dampak negatif pada kehidupan pribadi dan masyarakat. Meskipun ada peraturan yang mengatur perjudian, upaya pemerintah seperti pemblokiran situs tidak selalu berhasil menghentikan seseorang untuk bermain judi *online*. Karena informasi tentang perjudian online ini banyak ditemukan di *internet*. Untuk mengatasi masalah judi online ini maka perlu dilakukan edukasi kepada masyarakat Indonesia.

Komik digital “AGAK TEKOR ASAL GACOR” ini dibuat bertujuan untuk menedukasi masyarakat sebagai upaya menanggulangi fenomena judi online yang marak dimasyarakat. Komik ini bercerita tentang Ucup seorang pekerja kantoran yang bermain judi *online* setelah ia menonton sebuah iklan judi di media sosial yang dibawakan oleh seorang aktris wanita. Kemudian Ucup mengalami perubahan besar dalam hidupnya setelah ia kecanduan bermain judi *online*. Cerita dalam komik ini diadaptasi dari salah satu narasumber yang pernah bermain judi online yang kemudian di gabungkan dengan cerita fiksi dari imajinasi penulis. Komik ini ditujukan untuk remaja dan dewasa dengan rentang usia 14 - 40 tahun di Indonesia. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yaitu metode yang melewati tahapan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Dalam penelitian ini menerapkan linear strategy, strategi ini menerapkan urutan logis pada tahapan perancangan yang sederhana dan relatif sudah dipahami komponennya.

Dalam proses visualisasi komik, penulis menggunakan aplikasi Clip Studio Paint. Bentuk ilustrasi dari komik mendapatkan referensi dari komik 50:50, jarak pandang yang digunakan merupakan Long Shot, Medium Shot, dan Close Up, Penel yang digunakan merupakan panel kombinasi panel baris, kolom dan diagonal. Pewarnaan pada komik ini menggunakan warna- warna pastel dengan gaya *watercolour*.

Berdasarkan hasil wawancara kepada masyarakat dengan latar belakang yang berbeda – beda 7 dari 10 menyatakan bahwa komik digital cukup efektif untuk dijadikan sebagai media edukasi mengenai fenomena judi *online*. komik digital dianggap sebagai media edukasi yang menarik dan tidak monoton, dengan adanya ilustrasi pada komik dapat memudahkan pembaca untuk memahami konten edukasi yang disajikan. Namun Sebagian masyarakat juga berpendapat bahwa hal ini dianggap sebagai suatu upaya yang sia – sia, karena karena akses untuk melakukan perjudian online ini sangat mudah.

REFERENSI

- Achmad Zurohman, Tri Marhaeni Pudji Astuti dan Tjaturahono Budi Sanjoto. (2016). Dampak Fenomena Judi Online Terhadap Melemahnya Nilai-Nilai Sosial Pada Remaja (Studi Di Campusnet Data Media Cabang Sadewa Kota Semarang). *Journal of Educational Social Studies*, 5(2), 156–162. (*online*). Diakses pada 23 Mei 2023 dari <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jess/article/view/14081>.
- Aditya Sasongko. (2012). *Metodologi Desain, Strategi Desain*. (*online*). Diakses 3 Juni 2023 dari <https://www.slideshare.net/AdityaSasongko/12-metodologi-desain-strategi-desain>.

- Adrian Bobby. (2022). *Hukum Judi Internet Berdasarkan Undang-Undang ITE*. (online). Diakses pada 2 Juni 2023 dari <https://pid.kepri.polri.go.id/hukum-judi-internet-berdasarkan-undang-undang-ite/>.
- Anak Agung Chika Amadhea Sukmana, I Putu Dudyk Arya Putra dan Ramanda Dimas Surya Dinata. (2021). Perancangan Komik Strip Sebagai Sarana Kampanye Dampak Orang Tua Abusive Terhadap Perkembangan Kesehatan Mental Remaja Di Denpasar. *JURNAL SELARAS RUPA*, 2 (1), 2021, 60 – 68. (online). Diakses pada 15 Mei 2023 dari <https://jurnal.idbbali.ac.id/index.php/selarasrupa>.
- Anggraini S. dan Nathalia K. (2014). *Desain Komunikasi Visual; Dasar-Dasar. Panduan untuk Pemula*. Bandung : Nuansa Cendekia.
- Annete Lamb dan Larry Johnson. (2009). Graphic Novels, Digital Comics, and Technology–Enhanced Learning: Part 1. *Teacher Librarian*, 36(5), 70-84. (online). Diakses pada 11 Mei 2023 dari <https://scholarworks.iupui.edu/handle/1805/8650>.
- Arif JPN. (2023). *Sosialisasi Melalui “Makin Cakap Digital 2023” Minimalisir Masyarakat Kecanduan Judi Online*. (online). Diakses pada 2 Juni 2023 dari <https://www.jurnalpolisi.id/2023/03/sosialisasi-melalui-makin-cakap-digital-2023-minimalisir-masyarakat-kecanduan-judi-online/?amp=1>.
- Asriadi. (2020). Analisis Kecanduan Judi Online (Studi Kasus Pada Siswa SMAK An Nas Mandai Maros Kabupaten Maros). *JURNAL*, 1-30. (online). Diakses pada 23 Mei 2023 dari http://eprints.unm.ac.id/20023/1/JURNAL_Asriadi.pdf.
- Cindy Mutia Annur. (2023). *Kementerian Kominfo Blokir 683 Situs Pemerintahan dan Pendidikan yang Disusupi Judi Online, Ini Rinciannya*. (online). Diakses pada 2 Juni 2023 dari <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/02/14/kementerian-kominfo-blokir-683-situs-pemerintahan-dan-pendidikan-yang-disusupi-judi-online-ini-rinciannya>.
- Daffa Putra Reza. (2020). *50:50*. (online). Diakses pada 1 Juni 2023 dari https://www.webtoons.com/id/challenge/5050/list?title_no=799803&webtoon-platform-redirect=true.
- Dika Sahputra, Anisya Afifa, Adinda Muna Salwa, Nurman Yudhistira dan Liyani Azizah Lingga. (2022). Dampak Judi Online Terhadap Kalangan Remaja (Studi Kasus Tebing Tinggi). *Jurnal Bimbingan dan Konseling Islam*, 6(2), 139-156. (online). Diakses pada 23 Mei 2023 dari <http://journal.iaincurup.ac.id/index.php/GBK>.
- Fajar Sulistio dan Yully Ambarsih Ekawardhani (2022). Desain Komik Digital untuk Kepantasan Berbahasa Sunda pada Remaja Kota Bandung. *Jurnal Penelitian Mahasiswa Desain*, 02(01), 93-107. (online). Diakses pada 1 Juni 2023 dari <https://ojs.unikom.ac.id/index.php/divagatra/article/download/6671/3019>.
- Fiska R. (2021). *Teknik Pengumpulan Data dalam Rancangan Penelitian*. (online). Diakses 3 Juni 2023 dari <https://www.gamedia.com/literasi/teknik-pengumpulan-data/>.
- Herdiansyah. H. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif untuk Ilmu-ilmu Sosial*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Heru Dwi Waluyanto. (2005). Komik Sebagai Media Komunikasi Visual. *NIRMANA*, 7(1), 45 – 55. Diakses 29 Mei 2023 Dari https://www.lifemosaic.net/images/uploads/Territories_of_Life/TOL_Resources/Communications/Komik_Sebagai_Media_Komunikasi_Visual_Pembelajaran.pdf.

- Irfan Maulana. (2023). Terlilit Utang Gegara Judi Online, Pria Curi Uang Nasabah yang Setor Tunai di ATM. (online) Diakses pada 20 Juni 2023 dari <https://megapolitan.okezone.com/read/2023/06/13/338/2830202/terlilit-utang-gegara-judi-online-pria-curi-uang-nasabah-yang-setor-tunai-di-atm>.
- Kartono. K. (2009) Patologi Sosial Jilid 1. Jakarta : RajaGrafindo Persada.
- Kenapa Para Penjudi Tak Bisa Berhenti?. (2016). Diakses pada 23 Mei 2023, dari https://www.bbc.com/indonesia/vert_fut/2016/08/160817_vert_fut_judi.
- Masdiono T. (1998). 14 Jurus Membuat Komik. Jakarta: Creativ Media.
- Muchlisin Riadi. (2021). *Tipografi (Pengertian, Aspek, Anatomi, Jenis dan Karakter Huruf)*. (online). Diakses pada 7 Juni 2023 dari [https://www.kajianpustaka.com/2021/03/tipografi.html#:~:text=Menurut%20Rustan%20\(2011\)%2C%20tipografi,%2C%20teknologi%2C%20psikologi%20dan%20lainnya](https://www.kajianpustaka.com/2021/03/tipografi.html#:~:text=Menurut%20Rustan%20(2011)%2C%20tipografi,%2C%20teknologi%2C%20psikologi%20dan%20lainnya).
- Muhamad Hardi. (2021). *Identifikasi Masalah: Pengertian, Contoh, Bagian, Langkah*. (online). Diakses 2 Juni 2023 dari <https://www.gramedia.com/literasi/identifikasi-masalah/>.
- Muhammad Daffa Putra Reza, Olivine Alifaprilina Supriadi dan Bambang Melga. (2023). PERANCANGAN KOMIK WEBTOON SEBAGAI MEDIA INFORMASI WASPADA BAHAYA MEKANISME GAMBLING DI DALAM GAME PADA REMAJA. *e-Proceeding of Art & Design, 10(2), 2179 – 2196*. (online) Diakses pada 1 Juni 2023 dari https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/download/20076/19442&ved=2ahUKEwj7t7mL_dv_AhUexTgGHSNrCykQFnoECBIQAQ&usq=AOvVaw1gG4yVi0-BDgnqJKSIHGPT.
- Munir. (2012). MULTIMEDIA Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan. Bandung : ALFABETA,CV.
- Naily Irfana. (2019). Pengembangan Komik Digital “Let’s Learn About Virus” Sebagai Media Pembelajaran Biologi Siswa Kelas X SMA. Fakultas Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Semarang. *Thesis skripsi, 1 – 62*. (online). Diakses pada 11 Mei 2023 dari <http://lib.unnes.ac.id/32305/>.
- Prof. Dr. Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D. Bandung: ALFABETA, CV.
- Restu. (2021). *Media: Pengertian, Fungsi, dan Jenis yang Perlu Kamu Tahu*. (online). Diakses 2 Juni 2023 dari <https://www.gramedia.com/literasi/media/>.
- Rustan. S. (2020). *Layout 2020*. Yogyakarta: CV. Nulis Buku Jendela Dunia.
- Sari Mellina Tobing. (2019). Pemanfaatan Internet Sebagai Media Informasi Dalam Kegiatan Belajar Mengajar Pada Mata Kuliah Pendidikan Pancasila. *JURNAL PEKAN : Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan, 4(1), 64–73*. (online). Diakses pada 23 Mei 2023 dari <https://doi.org/10.31932/jpk.v4i1.376>.
- Sri Setiawati dan Sumartini Dewi (2023). Urgensi Pengaturan Secara Khusus Judi Online Di Indonesia. *Jurnal Penelitian Bidang Hukum Universitas Gresik, 12(1), 2615-5567*. (online). Diakses pada 1 Juni 2023 dari <https://journal.unigres.ac.id/index.php/JurnalProHukum/article/view/2482>.