

**PERANCANGAN KOMIK WEBTOON SEBAGAI MEDIA  
INFORMASI WASPADA BAHAYA MEKANISME GAMBLING DI  
DALAM GAME PADA REMAJA**

**WEBTOON COMIC DESIGN AS INFORMATION MEDIA ALERT TO  
THE DANGERS OF GAMBLING MECHANISMS IN THE GAME IN  
ADOLESCENTS**

Muhammad Daffa Putra Reza<sup>1</sup>, Olivine Alifaprilina Supriadi<sup>2</sup> dan Bambang  
Melga<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No. 1,  
Terusan Buahbatu - Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat  
40257

*muhdaffaputra@student.telkomuniversity.ac.id, olivinea@telkomuniversity.ac.id,  
bambangmelgab@telkomuniversity.ac.id*

**Abstrak:** Bahaya aplikasi binary option, menjadikan masyarakat berhati-hati dalam investasikan uangnya di aplikasi yang tidak terdaftar secara resmi. Namun mekanisme *gambling binary option* juga tersebar luas secara tidak sadar dalam gim daring remaja yang biasa disebut transaksi mikro dan *gacha*. Menyebabkan para remaja membeli dan menggunakan uangnya untuk bermain *game online* sehingga menimbulkan dampak negatif dan perilaku konsumtif. Namun masih kurangnya media informasi yang memuat permasalahan ini. Dari hal tersebut dilakukan sebuah penelitian dengan menggunakan metode kualitatif yaitu, observasi, wawancara, studi pustaka, kuesioner dan analisis matriks. Tujuan dari penelitian ini berupa perancangan sebuah media informasi waspada dari mekanisme *gambling* dalam *game* yang dimainkan remaja guna menjadikan media informasi yang menarik, komunikatif, edukatif dan mampu menjadikan sebuah pesan tersampaikan secara efektif.

**Kata kunci:** game gacha, microtransaction, gambling, webtoon, media informasi

**Abstract:** *The danger of binary options applications, makes people careful in investing their money in applications that are not officially registered. However, the binary options gambling mechanism is also unconsciously widespread in online youth games which are*

*commonly called microtransactions and gacha. Causes teenagers to buy and use their money to play online games, causing negative impacts and consumptive behavior. However, there is still a lack of media information that contains this problem. From this, a study was conducted using qualitative methods, namely, observation, interviews, literature study, questionnaires, and matrix analysis. The purpose of this research is to design an alert information media from gambling mechanisms in games played by teenagers to make informed media interesting, communicative, educative, and able to make a message conveyed effectively.*

**Keywords:** *gacha games, microtransaction, gambling, webtoon, informational media*

## PENDAHULUAN

Beberapa waktu terakhir dikejutkan dengan kasus *platform binary* Binomo. Dikutip dari CNBC (2022) *binary option* adalah sebuah *platform trading online* yang yang dimana sistem di dalamnya hanya menerka-nerka dari sebuah aset keuangan yang ada itu akankah naik dan turun. Jika tebakan dari pengguna benar akan menerima uang dari platform dan sebaliknya jika pengguna kalah uangnya akan diambil oleh platform.

Tongam L. Tobing (Ketua Satgas Waspada Investasi, 2022) mengemukakan pendapatnya bahwa kasus ini "Sifatnya yang bergantung kepada keberuntungan. Bisa menang dan bisa kalah dari menerka dari harga sebuah komoditi yang dimana turun maupun naiknya dalam periode tertentu tertentu saja, yang bisa merugikan masyarakat,". Namun ada juga sistem didalam permainan yang serupa dengan binary option secara tidak langsung, yaitu membayar dengan uang nyata untuk melakukan *Gacha* ataupun *Loot box* dalam *game*. *Game* pada era modern ini sudah tidak dipungkiri lagi *game* yang berbasis *multiplayer*, *free to play* dan *online* sudah dominan *gacha* dan *lootbox* di dalamnya. Dapat disimpulkan bahwa sebuah *microtransaction* merupakan sumber penghasilan untuk para perusahaan dari *game free to play* untuk keberlanjutan *game* tersebut. Barang dalam *game* yang diberikan dalam *microtransaction* merupakan sebuah teknik psikologi untuk memikat ego para

player dari keuntungan yang diberikan. Sebuah motivasi ini tentu membuat sebuah adrenalin pada pemain untuk terus melakukan *gacha*. Tentu hal ini sangatlah berbahaya untuk remaja pada era sekarang yang ingin melampaui dari teman-teman mainnya.

Transaksi mikro ini salah satunya adalah *top-up* merupakan sebuah pertukaran uang rill ke uang virtual yang digunakan untuk bertransaksi dalam *game*. Dari data yang dikumpulkan salah satu dompet digital yaitu Dana, Lim Wimawan (*Head of Marketing DANA, 2021*) bahwa transaksi sebuah *game* di Indonesia sampai 30 triliun, dan Dana sendiri menyumbang 4,4 triliun rupiah per Oktober 2021. Hasil survey yang dilakukan APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) yaitu, total konsumsi internet Indonesia pada tahun 2020 mencapai 196,7 juta orang pengguna internet dari total 266,9 juta penduduk warga negara Indonesia. Dari total pengguna internet tersebut, terdapat 16,5% orang yang bermain *game online* (Jatmiko, 2020).

Mekanisme *gambling* serta transaksi mikro pada *game* sekarang sangat berbahaya jika tidak adanya edukasi yang diterapkan kepada para pemain terutamanya remaja. Melihat dari fenomena dimana perkembangan zaman menjadikan sebuah *game* gampang diakses hal ini berimbas pada sebuah perusahaan *game* yang akan semakin predatory. Penulis mengangkat tema waspada mekanisme *gambling* pada *game* untuk menyelesaikan tugas akhir. Tugas akhir ini dibuat dengan tujuan agar dapat memberikan informasi yang menarik, komunikatif, edukatif dan mampu menjadikan sebuah pesan tersampaikan secara efektif. Supaya meminimalisir terjadinya dampak berkelanjutan terhadap adiksi mereka. Line Webtoon menjadi salah satu media yang digemari oleh anak-anak muda yang dimana memiliki pembaca aktif sebanyak 2 juta orang pada tahun 2020 dan meningkat ketika masa pandemi (indotelko.com).

## METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan menggunakan observasi, studi pustaka, wawancara dan kuesioner. Studi Pustaka yang dilakukan secara mencari data atau informasi melalui *journal*, buku dan artikel pada internet. Sebagai teori pendukung yang diaman berhubungan dengan topik yang diangkat. Kemudian wawancara untuk mendapatkan data-data yang akan diperlukan dengan sudut pandang ahli, yang dimana yang mengerti dengan perkembangan suatu *game*, pelaku atau pengguna dari sebuah *game gacha (gambling)* itu sendiri. Kuisisioner dilakukan dengan cara menyebarkan survey dengan jumlah responden kurang lebih berjumlah 90 responden yang didominasi 14-25 tahun. Observasi metode untuk mengumpulkan data-data dengan tehnik tertentu yang dilakukan secara langsung ataupun tidak langsung. Dengan melakukan pengamatan algoritma Line *Webtoon* ataupun mengobservasi diskusi komunitas dalam sebuah *podcast* Youtube yang membahas dampak positif negatif *game* zaman sekarang.

## LANDASAN TEORI

### Desain Komunikasi Visual

Menurut Tinarbuko (2015 : 5) Sebuah bidang yang mempelajari konsep dari ekspresi daya kreatif dan komunikasi, yang dapat diterapkan pada berbagai aspek media komunikasi visual dengan cara mengolah elemen-elemen dari desain grafis berupa huruf, warna, gambar, komposisi dan layout. Hal itu bertujuan untuk pesan akan tersampaikan secara visual, audio dan audio visual kepada target yang akan dituju.

### Komik

Menurut Menurut (Isa Pramana, 2020:2) Komik merupakan sebuah seni rupa populer yang dimana tersusun dari beberapa unsur visual seperti

karakter, properti, dan pengaturan visualisasi, tipografi dan balon, serta paneling dan juga terdiri dari elemen non visual seperti, narasi tekstual, penokohan dan plot, yang tersusun menjadi sebuah narasi berurutan.

### **Ilustrasi**

Menurut Menurut Rohidi (1984:87) yang berpendapat bahwa pengertian gambar ilustrasi berkaitan dengan seni rupa adalah penggambaran sesuatu melalui elemen rupa untuk lebih menerangkan, menjelaskan atau pula memerindah sebuah teks, agar pembacanya dapat ikut merasakan secara langsung melalui sifat-sifat gerak, dan kesan dari cerita yang disajikan.

### **Desain Karakter**

Menurut (Rustan, 2014:120) buku memiliki fungsi untuk menyampaikan informasi berupa pengetahuan, cerita, laporan dan lain-lain, buku juga dapat menampung banyak informasi sesuai dengan jumlah halaman yang ada.

### **Cerita**

Making Comics (2005) McCloud sebagai penulis mengungkapkan bahwa visual storytelling pada akhirnya memiliki tujuan utama agar para pembaca komik bisa memahami dengan jelas apa cerita yang pengarang sampaikan dan juga mengajak para pembaca untuk tetap pada alur ceritanya.

### **Line Webtoon**

Menurut Will Eisner (2008:159-172), *webtoon* adalah sebuah format komik digital yang memberikan berbagai kemudahan, diantaranya adalah: menjadi alternatif murah dari komik cetak, memberikan pengalaman membaca secara langsung, sebagai wadah untuk kreator melakukan eksplorasi meluas dengan adanya *infinite canvas*, dan dengan penggunaan perangkat komputer dalam pembuatannya.

### **Penceritaan Visual**

Dalam buku *Making Comics* penulis McCloud (2005) beranggapan bahwa sebuah visual storytelling mementingkan agar para audience atau pembaca bisa paham dengan cerita yang dijelaskan oleh seorang pengarang dan agar tetap sejalan pada alur cerita yang diberikan.

### **Media Informasi**

Pada umumnya merupakan sebuah sarana yang memuat ilmu pengetahuan ataupun informasi untuk disampaikan dan dapat pemahaman dari pesan yang akan disampaikan. Dalam mengkomunikasikan sebuah informasi, terlebih dahulu merancang ataupun mendesain, bertujuan untuk menjadikan sebuah informasi, pesan dan pengetahuan yang akan disampaikan menjadi sistematis dan komprehensif sehingga dapat mudah dipahami oleh penerima (Pribadi, Benny 2017:16).

## **KONSEP DAN HASIL DISKUSI**

### **Konsep pesan**

Pesan yang ingin disampaikan pada perancangan *webtoon* ini adalah bagaimana untuk tidak menghabiskan ataupun rasa candu dalam menghabiskan sejumlah uang pada sebuah *game*. Dalam perancangan ini diambil judul "50:50", dikarenakan 50:50 dapat diharafiahkan sebagai hal yang *gambling* antara dapat dan tidak dapat. Perencanaan dalam memberikan sebuah pesan ke para pembaca berupa menanamkan sebuah pemikiran atau bertukar pemahaman dari karakter satu ke karakter yang lainnya. Dengan memberikan unsur *slice of life* yang relate terhadap komunitas-komunitas dunia *game gacha*.

### **Konsep kreatif**

Perancangan konsep kreatif ini memperhatikan para target pembaca komik yang akan dirancang yaitu para pemain *game* dengan unsur *gacha* dan transaksi mikro. Konsep yang memberikan kehidupan sehari-hari seorang *gamer* yang memiliki rasa candu terhadap *game* yang dia mainkan, sehingga hal ini membuat keterkaitan langsung terhadap pembaca yang memiliki hobi yang sama dengan seorang karakter utama. Sehingga cerita tidak terasa kaku dan sisi pembaca tidak adanya rasa bosan.

### Konsep media

Bedasarkan hasil perancangan dari media komik sebagai media utama akan diunggah dalam situs web Line Webtoon. Karena dari hasil survey Line Webtoon merupakan salah satu media komik yang diminati di Indonesia terutama pada kalangan anak muda ataupun remaja. Platform *Line Webtoon* juga memberikan kemudahan akses kepada pembaca maupun bagi para kreatornya dengan adanya *Webtoon Canvas*.

### Konsep visual

Perancangan konsep untuk pengayaan dan ilustrasi penulis menggunakan gaya gambar *manhwa* dan semi realis. Hal ini juga didukung dari media yang digunakan dan kemampuan dari pembuat, melihat pengayaan visual *webtoon* yang mayoritas kearah *style* semi realis ataupun *style* *manhwa*. Konsep visual pada penggunaan *shading* untuk memberikan kesan bervolume pada gambar. *Shading* yang digunakan adalah *cell shade* dan *soft cell shade*, memberikan kesan *shading* yang lembut sehingga membuat *shading* lebih terlihat natural dan *cell shade* yang memberikan kesan kontras terhadap gambar.

Refrensi dari pengayaan gambar saya mengambil dari komik strip daring yang di Instagram yaitu *komikkamvret*, pengayaan gambarnya yang

dimana warna hitam diganti dengan warna coklat gelap sehingga tidak terlalu kontras.

Perancangan *webtoon* menggunakan *software* Clip Studio Paint. Ilustrasi yang digunakan adalah kartun yang disesuaikan dengan target usia remaja dan menggunakan warna-warna yang cerah. Tipografi menggunakan jenis huruf sans serif dengan font "*laffayette Comic Pro*" untuk bagian balon kata. Layout yang dipakai untuk cover *webtoon* yaitu 436px x 436px. Untuk *thumbnail webtoon* yaitu 160px x 151px dan per satu halaman memiliki ukuran 800px x 1280px.

### Konsep bisnis

Dalam proses perancangan *webtoon* ini tidak dibutuhkannya biaya untuk mempublikasikannya dilakukan di *webtoon canvas*. Sedangkan untuk harga jual dengan merchandise Rp. 100.000,- untuk kaos, Rp. 70.000,- untuk *totebag* dan Rp. 25.000,- untuk iklan Instagram.

### Konsep bisnis

Dengan synopsis Sastro dan kawan-kawan yang dihadapkan kepada fenomena-fenomena yang kerap menimpa pada mahasiswa, anak muda dan *gamer*. Sejumlah fenomena yang dapat relevan pada kehidupan mahasiswa ataupun remaja yang gemar bermain *game* ataupun mengeluarkan uang pada sebuah *game*.

#### 1. Desain Karakter

Nama : Sastro

Umur : 20 Tahun

Sifat : Boros dalam mengeluarkan uang, pandai mencari cuan

Sastro merupakan karakter utama dalam cerita ini. Sastero merupakan mahasiswa jurusan Tehnik Informatika semester 4, yang memiliki kepribadian boros dalam mengelola uang namun uniknya dia pintar dan pandai dalam mencari uang. Sifat dia yang suka mengerjakan apa saja asal kan dapat uang membuat dia kurang mementingkan perkuliahannya ditambah dia suka bermain *game*. Tidak dipungkiri juga dia mencari uang dalam *game* yang dimainkannya. Sifat pandai mencari uang juga menjadikannya mudah diandalkan teman-teman dekatnya dikala membutuhkan bantuan dirinya.



Gambar 1. Karakter sastro  
(sumber: m daffa putra reza, 2022)

Nama : Filo  
Umur : 20 Tahun  
Sifat : periang dan kikuk

Filo merupakan sahabat kecil Sastro namun Sastro cukup benci dengan Filo dikarenakan Filo memiliki keberuntungan yang sangatlah kuat layaknya dewi fortuna ada di pundaknya. Keberuntungan Filo membuat Djani dan Sastro jengkel dikarenakan Filo tidak memerlukan upaya yang lebih untuk menggapai sesuatu dalam sebuah *game*.



Gambar 2. Karakter filo  
(sumber: m daffa putra reza, 2022)

Nama : Djani  
Umur : 21 Tahun  
Sifat : Game maniak, mudah tergarami *anime lover* dan fanboy

Djani merupakan teman satu kontrakan Sastro dan Filo, yang kalem namun ternyata Djani juga maniak dalam menghabiskan uangnya dalam *game*. Djani membuatnya tidak bisa hidup tanpa adanya gacha. Djani memilih jurusan DKV dikarenakan dia tahu banyak pecinta anime di DKV. Sifat tergarami yang

muncul dari keberuntungan Filo dalam sebuah *game* menjadikan Djani rela mengeluarkan uang sebuah *game*.



Gambar 3. Karakter djani  
(sumber: m daffa putra reza, 2022)

Nama : Sari  
Umur : 19 Tahun'  
Sifat : Peduli, hemat, dan kutu buku

Sari merupakan teman dekat SMA Sastro dan Filo yang kebetulan Universitas yang sama namun beda jurusan yaitu Manajemen Keuangan. Sari mengkhawatirkan teman-temannya yang memiliki sifat mengeluarkan uang untuk sebuah *game*. Memiliki peranan sebagai konseling keuangan teman-temannya.



Gambar 5. Karakter sari  
(sumber: m daffa putra reza, 2022)

### 3. Media pendukung

#### 1) Poster



Gambar 6. Poster  
(sumber: m daffa putra reza, 2022)

#### 2) X banner



Gambar 7. Poster  
(sumber: m daffa putra reza, 2022)

#### 3) Stiker





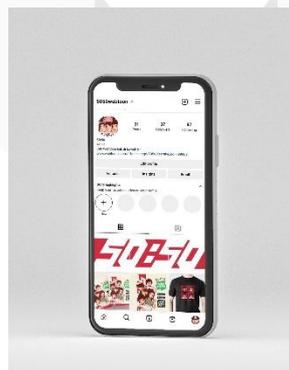
Gambar 8. Stiker  
(sumber: m daffa putra reza, 2022)

4) Tote Bag



Gambar 9. Stiker  
(sumber: m daffa putra reza, 2022)

5) Media sosial



Gambar 10. Media sosial  
(sumber: m daffa putra reza, 2022)

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari analisis data dan perancangan yang telah dilakukan maka disimpulkan bahwa dampak perkembangan zaman yang semakin maju membuat gacha menjadi alternatif sebuah pengembang *game* untuk mencari untung disana terutama *game* yang berbasis seluler. Pengembang *game* memberikan *gamenya* gratis namun secara tidak langsung untuk mendapatkan karakter, senjata, atau item dilakukan secara gacha dan mikrotransaksi, hal inilah menjadi tidak sedikit remaja yang rela-rela melakukan mikrotransaksi yang berlebihan dan memicu dampak negatif lainnya. Sehingga diperlukannya media yang populer di kalangan remaja ataupun anak muda dengan memberikan informasi tentang hal yang berkaitan.

Dari hasil analisis data ataupun observasi, media komik *Line webtoon* ini dipilih karena kepopulerannya dan mudah dalam mengaksesnya dibandingkan aplikasi yang sejenis. 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 ini disertai juga dengan ilustrasi yang dibuat dengan penggambaran semi realis dan gaya komik korea sehingga target audien cukup meluas serta menjadi penarik perhatian audiens terutama *gamer gacha*.

### Saran

Dari perancangan komik *webtoon* yang sudah dibuat, penulis memberikan saran untuk pihak yang ingin melanjutkan penelitian yang sejenis adalah mencari sosok narasumber yang lebih berpengalaman dan memiliki pengetahuan yang lebih luas dalam perkembangan sebuah *game*.

Sehingga pesan untuk bahaya sistem *gambling* dalam *game* dapat tersampaikan jauh lebih baik. Pengambilan data-data ataupun observasi dapat dilakukan secara terperinci lagi ataupun bekerja sama dengan para ahli, seperti jurnalis *game*, *developer game* lokal, korban *gacha*, ataupun psikolog yang paham akan psikologi sebuah *game*. Maka dari itu, diharapkan peneliti selanjutnya yang memiliki topik serupa atau yang berkaitan dengan *game gacha* dapat memiliki pesan yang lebih maksimal dalam penyampaian dan ke audiens yang tepat.

#### Daftar Pustaka

- Akbar Ayyadana. 2018. "Misteri "Gacha", Kenapa Begitu Populer di Kalangan Gamer Jepang?", <https://gamebrott.com/misteri-gacha-kenapa-begitu-populer-di-kalangan-gamer-jepang> , diakses pada 25 Maret 2022 pukul 21.10.
- BBC News. 2016. "Kenapa para penjudi tak bisa berhenti?", [https://www.bbc.com/indonesia/vert\\_fut/2016/08/160817\\_vert\\_fut\\_judi](https://www.bbc.com/indonesia/vert_fut/2016/08/160817_vert_fut_judi) , diakses pada 11 Maret 2022 pukul 21.10.
- Blain, Brown. 2011. *Cinematography: theory and practice: image making for cinematographers and directors*, USA: Focal Press.
- Citra Kunia putri, Trisna Insan N. (2019). *Gamers perception about microtransactions in game marketplace steam*. 7–46.
- Claudia, J., & Evita, I. (2019). *Micro transaction dalam online game : apakah memicu perilaku belanja online yang bermasalah?* 1(2).
- Hidayat, D., & Desa, M. A. (2019, June). *Comparison of Narrative Structure between Pantun and Comics of Lutung Kasarung through Analysis of Nuclear Unit Based on Joseph Campbell's theory*. In *5th Bandung Creative Movement*

*International Conference on Creative Industries 2018 (5th BCM 2018).*  
*Atlantis Press.*

Ichlasa Ellavie. 2021. "GAME GACHA: ANTARA JUDI, PSIKOLOGI, DAN PEKERTI", <https://hybrid.co.id/post/game-gacha> , diakses pada 25 Maret 2022 pukul 21.24.

Indotelko. 2020. "Line Webtoon miliki dua juta pengguna aktif di Indonesia", <https://www.indotelko.com/read/1579568811/line-webtoon> , diakses pada 19 Juni 2022 pukul 15.40.

Isa Pramana Koesoemadinata, M. (2020). Sundanese and Modernity in Sci-fi Comic (Case Study:Astahiam Nyasab series of Sundanese Magazine Mangle in 1986). Proceedings of the First Conference of Visual Art, Design, and Social Humanities, CONVASH, 2 November 2019, Surakarta, Central Java, Indonesia.

Isa Pramana Koesoemadinata, M. & Krisna Aditya, D. (2016). Visualazations of Wayang Characters In Comics (Case Study: Bima and Arjuna Characters in The Arts of Ardisoma, Teguh Santosa and Is Yuniarto). Proceedings of the 3rd Bandung Creative Movement (BCM) 2016 International Conference, Bandung, Indonesia

Koeder, M. & Tanaka, E. (2018). Exploring the *game-of-chance* elements in Japanese F2P mobile *games*: Qualitative analysis of paying and non paying player's emotions. DHU Journal, Vol.05, 16-29

McCloud, Scott. 1997. *Understanding Comic : The Invisible Art*. New York: Thundra Publishing.

McCloud, Scott. 2005. *Making Comic*. USA: Reinventing Comics.

- Maulana, Muhammad. 2016. "Microtransaction: Yang Baik, Yang Buruk, dan Yang Salah Yang Tempat", <https://gamebrott.com/microtransaction-yang-baik-yang-buruk-dan-yang-salah-tempat>, diakses pada 25 Maret 2022 pukul 21.19.
- Nafidzurramadhan, D. (2021). Perilaku Konsumtif Pada Remaja Yang Bermain Game Online. *Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta*, 50(4), 8–10. <http://eprints.ums.ac.id/id/eprint/91233>
- Randy, R. (2016). Perilaku Pemain Game Online Terhadap Pembelian Virtual Item.
- Shibuya, A., Teramoto, M., Shoun, A., & Akiyama, K. (2019). Long-Term Effects of In-Game Purchases and Event Game Mechanics on Young Mobile Social Game Players in Japan. *Simulation and Gaming*, 50(1), 76–92.
- Soewardikoen, Didit Widiatmoko. (2021). Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: Penerbit PT Kanisius.
- Tubagus Raka. (2019). *Studi Deskriptif Kuantitatif: Excessive Gaming pada pemain Mobile Online Game 'Granblue Fantasy' di Indonesia*.
- Widayat, B. M. W. (2016). *Perancangan Komik Strip Online Tentang dinamika Permasalahan Mahasiswa Terlambat Lulus*.