

PERANCANGAN DESAIN KARAKTER ANIMASI 2D RUNGKAD SEBAGAI MEDIA INFORMASI MENGENAI DAMPAK NEGATIF JUDI *ONLINE* DI LINGKUNGAN MAHASISWA DI KOTA BANDUNG

Maulana Yusuf¹, Tiara Radinska Deanda², Sri Dwi Astuti Al Noor³

^{1,2,3}Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No. 1, Bandung Terusan Buahbatu - Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat 40257

yusufmaul@student.telkomuniversity.ac.id¹, tiaradinska@telkomuniversity.ac.id²,
rialnoorr@telkomuniversity.ac.id³

Abstrak : Pesatnya perkembangan teknologi telah membuat akses terhadap internet menjadi semakin mudah, yang menimbulkan berbagai dampak bagi masyarakat. Salah satu dampak negatif yang mengemuka adalah maraknya praktik judi *online* yang menjangkau berbagai lapisan usia, termasuk kalangan mahasiswa di Indonesia, sebagai konsekuensi dari kemajuan teknologi dan rendahnya kesadaran masyarakat. Judi *online* memberikan pengaruh negatif terhadap pola pikir, karena dapat menurunkan tingkat produktivitas individu. Perancangan desain karakter bertujuan untuk menyebarkan tentang bahayanya judi *online* di kalangan mahasiswa. Metode yang digunakan adalah wawancara dengan mengajukan pertanyaan secara garis besar yang jawabannya akan dikembangkan disertai dengan pengamatan langsung kepada narasumber judi *online*. Ditambah dengan studi dokumen terhadap ciri fisik suku sunda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa emosi narasumber menjadi tidak stabil dibarengi perubahan sikap dan pola pikir serta hilangnya fokus selama bermain judi *online*. Hal ini menunjukkan kecanduan judi *online* dapat mengganggu kondisi kejiwaan pemainnya dalam menjalani aktivitas sehari-hari. Data yang didapat menunjukkan tingginya angka pemain judi *online* terutama di kalangan pelajar dan mahasiswa, data yang sudah didapat kemudian diolah yang kemudian disesuaikan dengan kebutuhan animasi sehingga menjadi acuan dalam mendesain karakter.

Kata kunci: Judi *online*, Mahasiswa, Dampak Negatif, Desain Karakter

Abstract : *The rapid advancement of technology has made internet access increasingly easy, resulting in various impacts on society. One prominent negative impact is the widespread practice of online gambling, which has reached various age groups, including university students in Indonesia. This phenomenon emerges as a consequence of technological progress and the low level of public awareness. Online*

gambling negatively affects individuals' mindsets, as it can reduce their level of productivity. The character design project aims to raise awareness about the dangers of online gambling among university students. The methods used include interviews with broadly structured questions, which are further developed based on the responses, as well as direct observation of sources involved in online gambling. This is complemented by document studies on the physical characteristics of the Sundanese ethnic group. The findings indicate that the informants experienced emotional instability accompanied by changes in attitude and mindset, along with a loss of focus while engaging in online gambling. These results suggest that addiction to online gambling can significantly disrupt the mental well-being of individuals in their daily lives. The collected data also reveal a high prevalence of online gambling, particularly among students and university students. This data was then processed and adapted to meet the needs of the animation, serving as a reference in designing the characters.

Keywords: Online Gambling, University Students, Negative Impacts, Character Design

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang sangat cepat membuat informasi dari internet dapat diakses oleh siapa saja, kapan saja, dan di mana saja. Kemudahan akses internet menjadikan komunikasi memiliki peran yang semakin penting dalam kehidupan manusia, terutama pada masa pandemi Covid-19, ketika masyarakat diharuskan menjalani karantina dan membatasi aktivitas di luar rumah. Kondisi ini menghilangkan interaksi langsung antar individu dan mendorong penggunaan internet sebagai sarana utama komunikasi. Akibatnya, terjadi peningkatan signifikan dalam jumlah pengguna internet secara global, termasuk di Indonesia. Dilansir dari situs Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) menunjukkan jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai 221.563.479 dari total 278.696.200 populasi pada tahun 2024 (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, 2024). Kondisi ini turut mempermudah kehidupan masyarakat Indonesia, karena mereka dapat memanfaatkan kemajuan teknologi internet dalam berbagai aspek aktivitas sehari-hari.

Namun, kemudahan akses internet tidak hanya memberikan dampak positif, tetapi juga turut membawa berbagai pengaruh negatif. Salah satunya adalah aktivitas perjudian yang bertransformasi menjadi layanan digital dan dapat diakses secara *online* oleh siapa saja, kapan saja. Berbagai bentuk perjudian digital kini tersedia dalam beragam jenis, seperti taruhan olahraga, permainan kartu, hingga mesin *slot*, yang umumnya disebarluaskan melalui situs-situs ilegal. Menurut data dari Universitas Gajah Mada, di tahun 2024 sebanyak 60% pemain judi *online* berasal dari kalangan pelajar dan mahasiswa berasal dari generasi Milenial dan generasi Z dengan jumlah total pemain judi *online* di Indonesia sudah menembus angka 2,37 juta orang (Tiefany, 2024). Kondisi ini mengindikasikan bahwa mahasiswa termasuk dalam kelompok yang paling rentan terpapar dampak dari praktik judi *online*.

Kondisi mahasiswa yang menjadi rentan terhadap judi *online* diperparah dengan banyaknya mahasiswa yang belum memiliki kontrol keuangan yang kuat, penggunaan gawai secara mandiri. Data dari kementerian komunikasi dan informatika menyatakan bahwa sekitar 960.000 pelajar dan mahasiswa telah terlibat dalam aktivitas judi *online* (Syaifullah, 2024). Dari tingginya angka tersebut, penting untuk memahami bahwa judi *online* tidak hanya menimbulkan kerugian ekonomi tetapi juga memiliki konsekuensi hukum yang serius.

Pemerintah Indonesia telah menetapkan larangan tegas terhadap segala bentuk perjudian, salah satunya tercantum dalam Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) khususnya Pasal 27 ayat (2) dan Pasal 45 ayat (3), yang menyatakan bahwa pelaku distribusi konten bermuatan perjudian dapat dikenai hukuman penjara hingga 10 tahun dan/atau denda maksimal 10 miliar (Auli, 2025). Dengan begitu praktik judi *online* merupakan tindakan yang dapat dijatuhi sanksi berat.

Selain aspek hukum, judi *online* juga menyebabkan dampak buruk dari sisi psikologis para pemain. Dilansir dari situs halodoc, dampak judi *online* adalah *gambling disorder*, kondisi dimana seseorang ingin terus-menerus melakukan judi, perilaku ini bisa sangat berbahaya karena pecandu judi akan menjadi nekat untuk melakukan apa pun untuk berjudi dengan memanfaatkan berbagai macam cara (halodoc, 2022). Selain itu judi *online* juga menyebabkan depresi, kecemasan yang berlebihan, kehilangan minat untuk melakukan kegiatan lain, renggangnya hubungan dengan lingkungan sekitar.

Dengan banyaknya kerugian yang bisa ditimbulkan dan mudahnya judi *online* untuk diakses, edukasi sangatlah diperlukan untuk menekan dan menyebarkan informasi terkait bahayanya judi *Online*. Media yang dipakai sebagai alat untuk menyebarkan pesan dengan tujuan meningkatkan *awareness* tentang bahaya judi *online* kepada generasi muda adalah animasi 2D. Media ini menghadirkan elemen visual yang kuat, narasi yang emosional, dan suara yang mendukung sehingga pesan yang ingin disampaikan menjadi mudah untuk dipahami (Mahayati, Firmansyah, Atok, Ariyanto, & Rozi, 2023). Untuk membuat animasi dibutuhkan perancangan karakter sebagaimana menurut (Afif, Nuruddin, & Sumarlin, 2025) dalam animasi, karakter dirancang sebagai media penyampai pesan atau nilai yang terkandung di dalamnya., Desain sebuah karakter mampu menyampaikan kepribadian bahkan sebelum satu kata pun diucapkan (Bancroft, 2006). Oleh karena itu desainer karakter merupakan salah satu peran paling penting dalam proses produksi animasi. Secara semiotik, desain karakter berfungsi sebagai media penyampai makna melalui elemen visual yang menjadi fokus utama dalam animasi (Nahda & Afif, 2022).perancangan karakter sangat mendukung penceritaan karena setiap bentuk, warna, teori yang digunakan dipilih

berdasarkan perilaku dan kepribadian karakter untuk menciptakan karakter yang bermakna dan efektif.

LANDASAN TEORI

Judi Online

Menurut *website* djkn.kemenkeu.go.id, *judi online* merupakan kegiatan taruhan atau permainan yang dilakukan secara daring, di mana seseorang mempertaruhkan uang atau benda bernilai dalam berbagai jenis permainan melalui jaringan internet (Nurwahidzain, 2024). Aktivitas *judi online* ini semakin marak seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi digital yang membuat akses untuk memainkan *judi online* ini menjadi semakin lebih mudah dan tersebar luas.

Animasi

Menurut Darojah, R. U. (2011) dalam (Afif R. T., 2021) Animasi adalah bentuk media audio visual yang menampilkan rangkaian gambar statis yang disusun berurutan dalam frame, lalu ditayangkan menggunakan alat elektronik sehingga menciptakan ilusi gerakan pada layar. Animasi dapat berwujud menjadi tulisan, gambar makhluk hidup seperti manusia, tumbuhan bahkan hewan, dan lainnya.

Desain Karakter

Desain karakter memiliki peranan yang sangat penting sebagaimana menurut Loish, T. B. (2019) dalam (Al Mughni, Rahmansyah, & Deanda, 2022) sebagai desainer karakter, hal pertama yang harus dilakukan adalah menyampaikan makna dan tujuan karakter kepada penonton. Untuk

mencapai hal ini secara lebih efektif, seniman perlu mempertimbangkan setiap Keputusan dengan hati-hati karena menurut (Ronggowarsito, Ramdhan, & Afif, 2022) sebagai bentuk representasi pesan, karakter virtual menjadi salah satu *output* penting dari desain karakter, maka dari itu perancangan karakter yang mampu menghidupkan narasi sangat dibutuhkan dalam karya animasi. selain itu pengertian Desain Karakter dikutip dari studiobinder adalah proses lengkap dalam menciptakan estetika, kepribadian, perilaku dan penampilan visual keseluruhan dari sebuah karakter (Deguzman, 2021). Ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam desain karakter, menurut (Afif, Zhafirah, & Sumarlin, 2025) unsur estetika perlu diintegrasikan dalam penggunaan proporsi dan atribut karakter untuk menciptakan desain karakter yang efektif dan estetik.

METODE PENELITIAN

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penulisan laporan tugas akhir adalah metode kualitatif. Sebagaimana yang dikatakan oleh (Sugiyono, 2019), Metode penelitian kualitatif digunakan untuk mengkaji objek dalam kondisi alami, berbeda dengan pendekatan eksperimental, serta lebih berfokus pada pemaknaan. Data utama diperoleh melalui teknik pengumpulan seperti analisis dokumentasi, wawancara mendalam, observasi partisipan.

HASIL DAN DISKUSI

Wawancara Dan Observasi Narasumber

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi terhadap matan pemain judi *online* bisa ditemukan secara fisik, narasumber memiliki postur sedang hingga tinggi dengan tubuh kurus atau proporsional, warna kulit sawo

matang hingga kuning langsung, dan wajah dominan persegi panjang. Gaya rambut cenderung tipis di pinggir dan lebih panjang di atas, dengan penampilan rapi dan stylish serta beberapa memakai aksesoris. Watak narasumber bervariasi, mulai dari tenang dan percaya diri, canggung dan tertutup, hingga ramah dan humoris. Gestur mereka juga beragam, dari yang percaya diri hingga gugup dan menghindari kontak mata. Selama wawancara, sebagian besar merokok cukup banyak (4–7 batang). Saat masih kecanduan judi online, mereka cenderung cuek terhadap lingkungan, tergoda oleh keinginan menang cepat, dan perilaku tersebut bermula dari rasa penasaran.

Wawancara Ahli

Berdasarkan wawancara dengan ahli profesional memberikan panduan penting dalam merancang karakter bahwa desain karakter harus sejalan dengan alur cerita, latar tempat, dan suasana agar tercipta visual yang kuat. Unsur ekspresi, warna pakaian, hingga gestur perlu disesuaikan dengan kondisi emosional dan situasi dalam cerita. Hal lain yang juga diperhatikan adalah watak dari karakter seperti tertutup atau percaya diri yang divisualisasikan dengan postur tubuh, ekspresi, dan gaya berpakaian. Selain itu penggunaan referensi visual serta observasi bukan untuk ditiru sepenuhnya, melainkan sebagai inspirasi agar karakter terasa realistis dan relevan.

Observasi Dan Studi Dokumen Pakaian

Berdasarkan observasi dan studi dokumen untuk pilihan pakaian dapat dilihat mahasiswa dari Fakultas Ekonomi dan Bisnis (FEB) umumnya memilih pakaian dengan gaya yang kasual namun tetap rapi. Atasan yang paling banyak digunakan adalah kaos, kemeja lengan panjang, dan jaket. Untuk bawahan terdapat variasi seperti *cargo*, *skinny* jeans, *baggy* jeans, hingga celana formal dan *jogger*. Pemilihan alas kaki cenderung pada sepatu

kasual dan sepatu olahraga. Aksesoris tidak terlalu dominan, tetapi terdapat beberapa mahasiswa yang memakai gelang dan kalung.

Mahasiswa Desain Komunikasi Visual (DKV) menampilkan gaya yang lebih kreatif dan ekspresif. Atasan didominasi oleh kaos, sering dipadukan dengan jaket atau kardigan yang memberikan kesan lebih santai dan memiliki *layer*. Pilihan bawahan lebih bervariasi dari *cargo*, celana formal, jeans, hingga *chino* dan celana casual. Mereka juga cenderung memilih sepatu casual, namun ada juga yang menggunakan pantofel *slip on*.

Pakaian lansia wanita religius dan sopan, dengan dominasi pakaian tertutup. Mereka cenderung menggunakan baju gamis panjang yang menutupi hingga mata kaki, serta hijab panjang seperti maupun sedada yang dilengkapi dengan hijab bagian dalam. Aksesoris jarang sekali digunakan.

Pakaian lansia pria lebih bervariasi dan casual, dengan mengenakan kaos atau kemeja lengan panjang sebagai atasan dan bawahan seperti celana formal, celana 3/4, jeans, atau celana pendek selutut. Sepatu casual menjadi alas kaki yang umum. Aksesoris juga jarang digunakan.

Studi Dokumen dan Observasi Suku Sunda

Berdasarkan studi dokumen dan observasi untuk mengamati suku sunda dari remaja laki-laki menunjukkan ciri fisik umum yakni mata sayu dengan kelopak kecil, kulit kuning langsung hingga sawo matang, serta hidung dan bibir yang cenderung lebar. Mayoritas tidak memiliki janggut, bentuk wajah mereka bervariasi, namun didominasi oleh oval dan persegi panjang, alis bervariasi dari tebal hingga tipis.

Perempuan lansia Sunda memiliki kulit kuning langsung, mata sayu berwarna hitam, dan alis tebal hidung lebar dan kerutan di sekitar mata dan mulut, bentuk wajah persegi panjang dan oval, bibir bervariasi dari tipis hingga tebal.

Lansia laki-laki Sunda memiliki kulit bervariasi dari sawo matang hingga kuning langsung, mata sayu, alis bervariasi, dan bentuk wajah oval, persegi, hingga *diamond*. Umumnya memiliki janggut atau kumis dari tipis hingga tebal, rambut yang menipis atau panjang, kerutan di area mata dan mulut, bibir variatif dari tipis hingga tebal dengan sebagian berwarna.

KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Konsep Pesan

Berdasarkan fenomena judi *online* yang terjadi di masyarakat, perancangan desain karakter ini bertujuan untuk bisa menyampaikan cerita dengan baik tentang dampak buruk yang ditimbulkan oleh judi *online* kepada audiens remaja khususnya mahasiswa.

Konsep Kreatif

Desain karakter dalam pembuatan karakter untuk menyampaikan tentang bahayanya judi *online* adalah seorang mahasiswa yang baru masuk kuliah dan jauh dari keluarga. Karakter dirancang memiliki sifat baik dan buruk yang saling terikat erat dengan latar belakang kehidupan sang karakter yakni karakter Ridho sebagai karakter utama yang sangat sayang kepada ibunya karena kehilangan sang ayah kecil bertekad untuk menjadi mahasiswa teladan dan rajin namun harus sedikit terganggu dengan kondisi keuangan keluarga yang membuatnya memikirkan bagaimana cara mencari uang agar tidak lagi menyusahkan sang Ibu. Aldi yang menjadi sahabat dekat Ridho memiliki sifat yang berbanding terbalik sehingga menjadi pengaruh buruk bagi Ridho sang karakter utama. Pembuatan karakter yang sesuai untuk animasi merupakan hasil gabungan dari pengayaan, usia, dan anatomi yang terdiri dari bentuk, proporsi, psikologi warna kemudian model *sheet*.

Konsep Media

Media Perancangan Desain Karakter

Perancangan desain karakter untuk animasi Rungkad dilakukan dengan beberapa tahapan dimulai dari pembuatan konsep kemudian dilanjutkan dengan sketsa, *clean up*, pewarnaan, *model sheet* yang pengerjaannya dilakukan menggunakan *software Clip Studio Paint*.

Media Publikasi

Media utama yang digunakan untuk menyebarkan film animasi 2D dengan gaya karakter *stylized* adalah *Tiktok* dan *youtube* karena merupakan *platform* yang mudah diakses dan memiliki jangkauan pengguna yang luas.

Konsep Visual

Ridho

Ridho adalah seorang mahasiswa semester awal berusia 18 tahun yang dibesarkan seorang diri oleh ibunya. Ridho memiliki kepribadian ceria, supel, rajin, terkenal karena aktif dalam organisasi kampus dan di luar kampus, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi namun mudah sekali terbawa arus.

Tabel 1 Konsep Visual Ridho

Ridho	
Ciri Fisik <ul style="list-style-type: none">• Normal	<ul style="list-style-type: none">• Memiliki kulit kuning langsung, tubuh kurus dengan bentuk dasar persegi panjang, rambut hitam, memiliki tinggi badan 170 cm

<ul style="list-style-type: none"> • Kecanduan 	<ul style="list-style-type: none"> • Memiliki kulit lebih pucat, tubuh semakin kurus, memiliki kantung mata
Kepribadian	Ceria, supel, rajin, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, mudah terbawa arus

Sumber: dokumentasi penulis

Aldi

Aldi adalah seorang mahasiswa semester awal berusia 18 tahun yang memiliki sifat cuek, egois tidak peduli dengan kehidupan kampus namun memiliki banyak teman karena dirinya yang kharismatik serta rajin nongkrong.

Tabel 2 Konsep Visual Aldi

Aldi	
Ciri Fisik	Memiliki kulit kuning langsung, tubuh besar dan berotot dengan bentuk dasar segitiga, rambut hitam, memiliki tinggi badan 190 cm
Kepribadian	Cuek, egois, kharismatik

Sumber: dokumentasi penulis

Mama

Mama adalah seorang ibu tangguh berjuang keras menghidupi diri dan ridho anak semata wayangnya dengan menjadi *single parent* karena suami yang meninggal dunia ketika sang anak masih belia, namun mama tetap menjadi ibu yang baik penuh kasih sayang dan selalu memberikan perhatian yang cukup kepada Ridho.

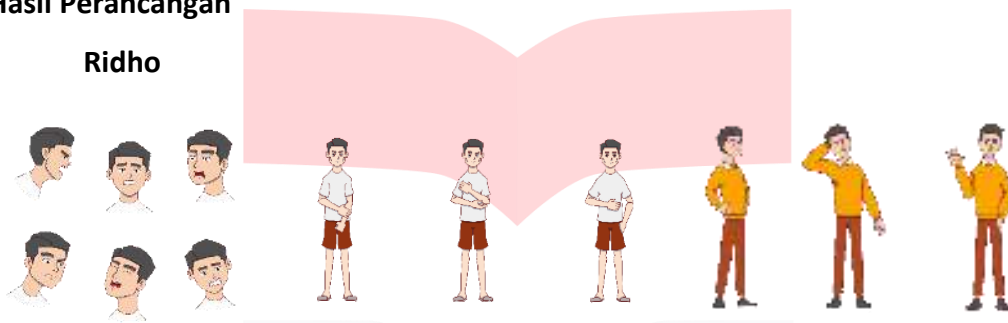
Tabel 3 Konsep Visual Mama

Mama	
Ciri Fisik	Memiliki kulit kuning langsung, tubuh pendek dan kurus dengan bentuk dasar persegi panjang, memiliki tinggi badan 145 cm
Kepribadian	Pekerja keras, perhatian, agamis

Sumber: dokumentasi penulis

Hasil Perancangan

Ridho



Gambar 1 Desain Karakter Ridho

Sumber: dokumentasi penulis

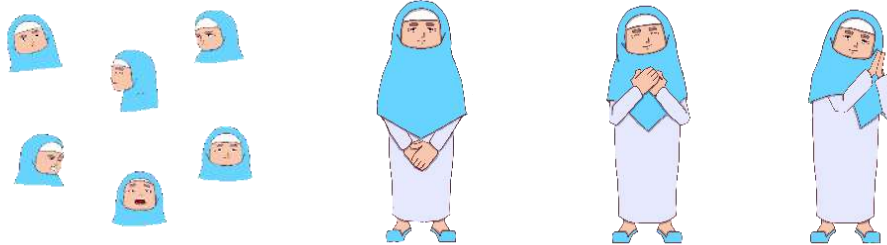
Aldi



Gambar 2 Desain Karakter Aldi

Sumber: dokumentasi penulis

Mama



Gambar 3 Desain Karakter Mama

Sumber: dokumentasi penulis

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dengan pendekatan kualitatif melalui observasi, wawancara, dan studi dokumen, peneliti memperoleh pemahaman mengenai elemen visual yang harus diperhatikan dalam perancangan karakter untuk menyampaikan pesan tentang bahaya judi *online*. Elemen-elemen tersebut meliputi aspek fisik, busana, serta aksesoris yang dikenakan karakter.

Mayoritas karakter utama dan pendukung dalam animasi ini terinspirasi dari ciri fisik khas masyarakat Sunda, seperti bentuk wajah lonjong atau persegi panjang, kulit berwarna kuning langsung hingga sawo matang, serta postur tubuh yang cenderung ramping dan tinggi sedang. Ciri-ciri ini diperkuat melalui hasil observasi terhadap mahasiswa berdarah Sunda dan referensi dokumentasi visual dari internet serta tugas akhir terdahulu. Dalam konteks perilaku, karakter juga dirancang berdasarkan hasil observasi dan wawancara terhadap mantan pemain judi *online* yang mayoritas merupakan mahasiswa laki-laki dengan latar belakang ekonomi dan sosial yang beragam. Mereka menunjukkan pola kebiasaan tertentu seperti gaya berpakaian kasual atau semi-formal, kebiasaan merokok intens selama sesi diskusi, serta perilaku yang mencerminkan berbagai watak seperti percaya diri, pemalu, canggung, hingga humoris. Semua elemen ini menjadi dasar dalam

membangun karakter yang realistis dan kontekstual, baik dari segi visual maupun psikologis.

Data yang diperoleh kemudian dianalisis dan dijadikan acuan dalam proses perancangan karakter, seperti Ridho, Aldi, Mamah, Teman Ridho 1, Teman Ridho 2, Bapak Kost, dan Ridho kecil. Karakter-karakter ini dirancang dengan proporsi tubuh serta gaya visual yang mengacu pada animasi 2D Last Summer, yang memiliki ciri khas berupa garis tipis dan konsisten, penggunaan bayangan yang tidak berlebihan, serta detail yang minim. Selain itu, perancangan karakter juga mengadaptasi bentuk dan kategori usia dari referensi animasi Kung Fu Panda. Untuk pemilihan warna, digunakan pendekatan psikologi warna, sementara *model sheet* yang mencakup ekspresi, gestur, dan *turn around* merujuk pada gaya animasi Best Friend, lalu disesuaikan dengan kebutuhan produksi animasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Afif, R. T. (2021, Januari). Animasi 2D Motion Graphic "Zeta dan Dimas" sebagai Media Pendidikan Berlalu Lintas bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana*, 21(1), 29-37. Diambil kembali dari <https://nirmana.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/24392>
- Afif, R. T., Nuruddin, M. I., & Sumarlin, R. (2025). Perancangan Animasi 2D "Robek" Sebagai Media Edukasi Tentang Bakat dan Minat Anak. *Journal of Animation and Games Studies*, 11(1), 35-48.
- Afif, R. T., Zhafirah, F. A., & Sumarlin, R. (2025). Concept Art Animasi 2D sebagai Media Informasi Budaya Desa Wologai Nusa Tenggara Timur. *Journal of Animation and Games Studies*, 11(1), 75-96.
- Al Mughni, D., Rahmansyah, A., & Deanda, T. R. (2022, Oktober). PERANCANGAN KARAKTER UNTUK FILM ANIMASI 2D "Her Morning"

MENGGUNAKAN KARAKTERISTIK VEGAN. *e-Proceeding of Art & Design*, 8(5), 3136-3149. Diambil kembali dari <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/art-design/article/view/18772>

Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2024, Januari 31). *Jumlah pengguna internet tembus 221 orang*. Diambil kembali dari APJII: <https://apjii.or.id/berita/d/apjii-jumlah-pengguna-internet-indonesia-tembus-221-juta-orang>

Auli, R. C. (2025, Juni 09). *Hukum Judi Online, ini Aturan Terbaru!* Diambil kembali dari [hukumonline.com: https://www.hukumonline.com/klinik/a/jerat-hukum-judi-online-cl7026/](https://www.hukumonline.com/klinik/a/jerat-hukum-judi-online-cl7026/)

Bancroft, T. (2006). *Creating characters with personality: For film, TV, animation, video games, and graphic novels*. New York: Watson-Guption Publications.

Deguzman, K. (2021, September 19). *What is Character Design - Tips on Creating Iconic Characters*. Diambil kembali dari [studiobinder: https://www.studiobinder.com/blog/what-is-character-design-definition/](https://www.studiobinder.com/blog/what-is-character-design-definition/)

halodoc. (2022, Agustus 26). *Ketahui Kaitan Antara Judi dan Kesehatan Mental*. Diambil kembali dari [halodoc.com: https://www.halodoc.com/artikel/ketahui-kaitan-antara-judi-dan-kesehatan-mental?srsId=AfmBOopXiAaDfCx1898oXKvlpFYLchYbBjrgH_00A2XO4IpOM_v_xR4z](https://www.halodoc.com/artikel/ketahui-kaitan-antara-judi-dan-kesehatan-mental?srsId=AfmBOopXiAaDfCx1898oXKvlpFYLchYbBjrgH_00A2XO4IpOM_v_xR4z)

Mahayati, E., Firmansyah, F. A., Atok, K. K., Ariyanto, S. R., & Rozi, F. (2023). Efektivitas video animasi sebagai media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Jurnal Inovasi dan Pembelajaran Fisika*, 102-108.

Diambil kembali dari
https://www.researchgate.net/publication/372212991_EFEKTIVITAS_VIDEO_ANIMASI_SEBAGAI_MEDIA_PEMBELAJARAN_BERBASIS_TEKNOLOGI_INFORMASI

Nahda, A. S., & Afif, R. T. (2022). Kajian Semiotika dalam Animasi 3D Let's Eat. *Jurnal Nawala Visual*, 4(2), 81-86.

Nurwahidzain, M. (2024, November 13). *Bijak Finansial: Menghindari Perangkap Judi Online*. Diambil kembali dari DJKN Kementerian Keuangan: <https://www.djkn.kemenkeu.go.id/kpknl-metro/baca-artikel/17352/BIJAK-FINANSIAL-MENGHINDARI-PERANGKAP-JUDI-ONLINE.html>

Ronggowarsito, B. I., Ramdhan, Z., & Afif, R. T. (2022). Desain karakter virtual YouTuber sebagai maskot pembelajaran menggambar. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 8(03), 353-367.

Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Syaifullah, M. (2024, November 28). *960 Ribu Mahasiswa dan Pelajar Terlibat Judi Online, ini Solusinya*. Diambil kembali dari tempo.co: <https://www.tempo.co/hukum/960-ribu-mahasiswa-dan-pelajar-terlibat-judi-online-ini-solusinya-1174203>

Tiefany. (2024, November 27). *Judi online makin marak di kalangan anak muda, pakar UGM sarankan edukasi literasi keuangan*. Diambil kembali dari UGM.ac.id: <https://ugm.ac.id/id/berita/judi-online-makin-marak-di-kalangan-anak-muda-pakar-ugm-sarankan-perlunya-edukasi-literasi-keuangan>

PERANCANGAN DESAIN KARAKTER ANIMASI 2D RUNGKAD SEBAGAI MEDIA INFORMASI MENGENAI
DAMPAK NEGATIF JUDI *ONLINE* DI LINGKUNGAN MAHASISWA DI KOTA BANDUNG