

PERANCANGAN DESAIN KARAKTER SEBAGAI MEDIA PREVENTIF TERHADAP ADIKSI JUDI *ONLINE* PADA REMAJA DI KOTA BANDUNG

Raden Junior Abdurrahman Siregar¹, Mario², Irfan Azhari³

^{1,2,3}Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, JL. Telekomunikasi No. 1, Bandung Terusan Buahbatu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat 40257
yojunssi@student.telkomuniversity.ac.id¹, dsmario@telkomuniversity.ac.id², irfanazhariia@telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Peningkatan prevalensi adiksi judi *online* di kalangan remaja, khususnya di Kota Bandung, telah menimbulkan konsekuensi serius bagi perkembangan psikologis, akademis, dan sosial mereka. Akar permasalahan dalam studi ini adalah rendahnya kesadaran dan kepedulian orang tua serta masyarakat terhadap risiko perjudian *online*, yang dapat memicu tindakan impulsif dan dampak merugikan lainnya. Oleh karena itu, diperlukan sebuah solusi yang inovatif untuk mengatasi masalah ini. Penelitian ini memiliki tujuan untuk merancang sebuah media animasi preventif yang menarik guna membangun kesadaran akan bahaya adiksi judi *online* pada remaja khususnya di Kota Bandung. Riset ini menerapkan metode kualitatif melalui wawancara dan metode kuantitatif via kuesioner untuk mengumpulkan data komplementer. Selanjutnya, analisis data dilakukan dengan visual. Temuan penelitian mengindikasikan bahwa animasi efektif berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan pesan pencegahan, sekaligus menawarkan wawasan mendalam tentang perilaku impulsif remaja dan pengaruh lingkungan sekitarnya. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat menyumbangkan kontribusi positif yang signifikan dalam usaha pencegahan adiksi judi online di kalangan remaja.

Kata kunci: Adiksi Judi *Online*, Animasi, Impulsif, Kota Bandung, Remaja,

Abstract

The increasing prevalence of online gambling addiction among adolescents, particularly in the city of Bandung, has led to serious consequences for their psychological, academic, and social development. The root of the problem in this study is the low awareness and concern from parents and the community regarding the risks of online gambling, which can trigger impulsive actions and other detrimental impacts. Therefore, an innovative solution is needed to address this issue. This research aims to design an engaging preventive animation to build awareness of the dangers of online gambling addiction in teenagers especially in the city of Bandung. This study applies qualitative methods through interviews and quantitative methods via questionnaires to collect complementary data. Subsequently, the data is analyzed visually. The research findings indicate that animation functions effectively as a tool to convey preventive messages, while also offering deep insights into the impulsive behavior of adolescents and the influence of their surrounding environment. Thus, this research is expected to make a significant positive contribution to the effort of preventing online gambling addiction among teenagers.

Keywords: Animation, Bandung City, Impulsive, Online Gambling Addiction, Teenager

Pendahuluan

Latar Belakang

Judi *online* merupakan aktivitas perjudian yang dilakukan secara daring melalui perangkat seperti *handphone* atau gawai lainnya dengan koneksi internet (Migu & Zaky, 2022). Salah satu dari permainan judi *online* adalah *Slot Online*, judi *slot* merupakan bentuk permainan untung-untungan di mana kemenangan hadiah ditentukan oleh hasil permainan pada mesin *slot* (Pratama, 2023). Salah satu daerah dengan perputaran uang terbanyak dari hasil judi *online* ada

di Jawa Barat (Regar, 2024).

Adiksi judi *online* ditandai dengan perilaku perjudian bermasalah yang terus-menerus melalui platform digital, menyebabkan gangguan yang signifikan. Meskipun memiliki kesamaan dengan kecanduan judi tradisional, adiksi ini memiliki ciri khas tersendiri terkait dengan aksesibilitas, anonimitas, dan sifat imersif dari platform online. Fenomena ini semakin berbahaya karena remaja, dengan tingkat impulsivitas tinggi dan perkembangan otak yang belum matang sangat rentan terhadap adiksi judi online. Keterbatasan pada bagian fungsi otak *prefrontal cortex* yang bertanggung jawab atas pengendalian diri membuat remaja kesulitan dalam membuat keputusan bijak. Hal ini diperburuk oleh kemudahan akses melalui teknologi seluler yang memicu perilaku adiktif, (Griffiths, 2003). Remaja yang impulsif sering tergoda oleh tawaran hadiah besar tanpa mempertimbangkan risiko jangka panjang.

Animasi dipilih sebagai media preventif dalam mengatasi adiksi judi *online* karena kemampuannya menyampaikan pesan dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami, terutama bagi remaja. Animasi memerlukan desain karakter yang dapat menjadi perantara pengantar pesan atau nilai yang hendak disampaikan didalam animasi itu sendiri (Afif, Nuruddin & Sumarlin, 2025).

Landasan Teori

Judi

Judi merupakan kegiatan pertarungan uang atau barang berharga dalam sebuah permainan demi mendapatkan hasil yang lebih besar. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), aktivitas ini secara spesifik adalah permainan yang menggunakan taruhan. Sementara itu, W.J.S. Poerwadarminta ("Kamus Umum Bahasa Indonesia") menambahkan unsur penting lainnya, yaitu bahwa kemenangan dalam berjudi ditentukan oleh faktor kebetulan dalam sebuah permainan tebak-an.

Judi Online

Aktivitas perjudian yang difasilitasi oleh jaringan internet menggunakan perangkat elektronik seperti ponsel dikenal sebagai judi *online*. Jenis permainannya sangat beragam, mencakup kasino *online*, slot, poker, hingga taruhan olahraga. Purbo (2007) menyebut aktivitas ini sebagai *internet gambling* dan menekankan bahwa pemain wajib melakukan deposit awal untuk bisa memasang taruhan. Faktor kenyamanan dan kemudahan akses menjadikan judi jenis ini sangat menarik, terutama bagi generasi muda.

Slot Online

Slot online adalah jenis permainan judi digital yang meniru mesin *slot* tradisional. Pemain memasang taruhan dalam jumlah tertentu dan memutar gulungan virtual yang menampilkan berbagai simbol. Jika simbol-simbol yang cocok muncul dalam pola tertentu, pemain mendapatkan kemenangan dengan pembayaran bervariasi berdasarkan jenis kombinasi yang terbentuk

Adiksi

Menurut Griffiths (2011), adiksi terbagi menjadi dua subtype, yaitu *primary addiction* dan *secondary addiction*.

- a. *Primary addiction* terjadi ketika individu mengalami kecanduan terhadap aktivitas tertentu seperti seks, *video games*, atau perjudian, yang bertujuan untuk memperoleh rangsangan dan kesenangan.
- b. *secondary addiction* adalah kondisi di mana individu terlibat dalam perilaku adiktif untuk mengatasi masalah atau menghindari situasi tertentu.

Adapun beberapa jenis adiksi menurut Griffiths (2007) diantaranya;

- a. Adiksi Substansi: Ketergantungan pada zat-zat seperti alkohol, narkotika, dan obat-obatan terlarang. Penggunaan berlebihan dapat menyebabkan masalah kesehatan fisik dan mental.
- b. Adiksi Perilaku: Ketergantungan pada perilaku tertentu, seperti judi, belanja, atau penggunaan internet. Individu mungkin merasa tidak dapat mengendalikan perilaku ini meskipun menyadari dampak negatifnya.
- c. Adiksi Teknologi: Ketergantungan pada perangkat digital, seperti smartphone dan media sosial, yang dapat mengganggu interaksi sosial dan produktivitas.
- d. Adiksi Makanan: Pola makan yang tidak sehat dan ketergantungan pada makanan tertentu, yang dapat menyebabkan masalah kesehatan seperti obesitas.

Remaja

Remaja merupakan fase perkembangan transisi dari masa kanak-kanak menuju dewasa yang ditandai dengan perubahan biologis, psikologis, sosial, dan intelektual yang signifikan. World Health Organization (WHO, 2023) mendefinisikan remaja sebagai individu yang berada dalam rentang usia 10 hingga 19 tahun, yang terbagi menjadi remaja awal (10–14 tahun) dan remaja akhir (15–19 tahun). Pada tahap ini, individu mengalami perkembangan fisik dan emosional yang berperan dalam pembentukan identitas diri.

Lebih lanjut, penelitian Sulhan et al. (2024) mengkategorikan remaja dalam tiga tahap perkembangan utama:

- a. Remaja awal (10–13 tahun): Fase di mana individu mulai mengalami perubahan biologis seperti pubertas dan pertumbuhan fisik yang pesat.
- b. Remaja pertengahan (14–16 tahun): Masa eksplorasi sosial dan pencarian identitas, di mana remaja mulai membangun hubungan interpersonal yang lebih kompleks.
- c. Remaja akhir (17–21 tahun): Periode di mana individu mulai memiliki kemandirian yang lebih stabil dan mulai merencanakan masa depan.

Karakteristik Remaja

Karakteristik utama remaja adalah impulsivitas, yaitu kecenderungan untuk bertindak spontan tanpa mempertimbangkan konsekuensi jangka panjang. Menurut penelitian Mawardi (2018), impulsivitas pada remaja sangat dipengaruhi oleh perkembangan otak, khususnya *prefrontal cortex* yang belum sepenuhnya matang. Hal ini menyebabkan remaja lebih mudah terdorong untuk mengambil keputusan cepat, termasuk dalam perilaku berisiko seperti judi *online*

Lebih lanjut, Hasbiya (2021) mengungkapkan bahwa impulsivitas pada remaja juga dipengaruhi oleh faktor kontrol diri, harga diri, dan lingkungan sosial. Remaja yang memiliki tingkat kontrol diri rendah lebih rentan terhadap tindakan impulsif, sedangkan mereka yang memiliki harga diri yang kuat dan dukungan sosial yang baik lebih mampu menghindari perilaku berisiko

Animasi

Secara etimologis, istilah animasi berasal dari kata Latin *animare* yang berarti "menghidupkan" dan kata Inggris *to animate* yang bermakna "menggerakkan". Sejalan dengan asal-usul kata tersebut Setiawan & Ulhaq (2016) mendefinisikan animasi sebagai sebuah proses teknis untuk menciptakan ilusi pergerakan dengan cara merekam dan memutar kembali serangkaian gambar yang statis. Animasi pada dasarnya adalah proses menciptakan ilusi gerak dengan merekam dan memainkan kembali gambar-gambar diam

Animasi 2D

Animasi 2D merupakan seni menciptakan karakter dan objek yang tampak hidup dalam ruang dua dimensi. Ilusi kedalaman dan kesan realisme dalam animasi ini dihasilkan melalui teknik seperti timing, spacing, serta squash and stretch. Richard Williams, dalam bukunya *The Animator's Survival Kit* (2009), menegaskan bahwa animasi 2D membutuhkan pemahaman mendalam mengenai prinsip-prinsip dasar animasi agar gerakan yang dihasilkan terlihat alami dan memuaskan secara visual.

Konsep Visual

Konsep visual merupakan elemen utama dalam proses desain yang memastikan karakter tampil menarik secara visual sekaligus memiliki kedalaman atau "jiwa" tertentu. Crossley menjelaskan bahwa konsep visual meliputi semua komponen desain yang mengomunikasikan kepribadian dan peran karakter, dari bentuk dasar hingga pemilihan skema warna yang mendukung karakter tersebut (Crossley, 2010).

Desain Karakter

Desain Karakter adalah bagian paling penting dalam pipeline Perancangan karya animasi karena inti dari proses bisnis animasi adalah menjual Intelektual Properti (IP) yaitu desain karakternya (Aafif & Rahmi, 2024). Dalam pipeline produksi animasi desain karakter berada pada tahapan pra produksi (Afif, Riza & Maulana, 2024)

Pertimbangan Aspek Lingkungan dalam Perancangan Desain Karakter

Dalam proses perancangan desain karakter, aspek lingkungan menjadi salah satu elemen penting yang harus diperhatikan untuk menciptakan karakter yang kredibel dan terintegrasi dengan dunia cerita. Karakter yang baik tidak hanya dirancang berdasarkan estetika atau anatomi semata, tetapi juga harus mencerminkan kondisi, budaya, dan atmosfer lingkungan tempat karakter tersebut hidup dan berinteraksi.

Lingkungan dapat berperan sebagai elemen naratif yang menyampaikan informasi cerita secara visual, tanpa dialog (Henry Jenkins, 2004). Dengan demikian, desain karakter sebaiknya disesuaikan dengan lingkungan agar terjadi kesinambungan visual dan naratif antara karakter dan dunia tempat ia berada.

Perancangan Desain Karakter

Dalam perancangan desain karakter ada beberapa aspek yang sebaiknya dipahami dan digunakan agar karakter yang diciptakan dapat menghasilkan sebuah *value*, Tony White (2009) menjelaskan beberapa aspek tersebut yang diantaranya ialah;

Style/Gaya: Menurut White (2009), *style* dalam karakter desain adalah sesuatu yang tidak terbatas dalam konsepsinya, yang dapat diartikan juga jika *style* merupakan gaya dan kreatifitas unik tanpa batas dari setiap orang dalam merancang sebuah karakter.

1. **Personality/Kepribadian:** Bancroft (2006) menyatakan bahwa kepribadian dalam desain karakter diekspresikan melalui keputusan desain yang memperkuat kesan atau emosi tertentu, seperti bentuk tubuh, ekspresi wajah, dan gerak tubuh. Sehingga karakter tidak hanya menarik secara visual tetapi juga memiliki "jiwa" yang membuatnya hidup

2. **Proportion/Proposi:** Proporsi dalam desain karakter mengacu pada hubungan ukuran antara bagian-bagian tubuh karakter, seperti kepala, badan, lengan, dan kaki, untuk menciptakan keseimbangan visual yang sesuai dengan kepribadian, peran, atau tujuan karakter tersebut.
3. **Head Heights/Tinggi Kepala:** Tinggi kepala atau *head heights* adalah metode pengukuran dan proporsi tubuh karakter yang didasarkan pada ukuran kepala. Sistem ini menggunakan ukuran kepala sebagai unit dasar untuk menentukan proporsi tubuh secara keseluruhan. Andrew Loomis (1943), juga menyatakan bahwa proporsi "head heights" membantu dalam menciptakan kesan realistis atau imajinatif pada karakter.
4. **Silhoutte/Siluet:** Siluet dalam desain karakter adalah gambaran dasar dari bentuk atau kontur karakter tanpa detail internal, biasanya hanya memperlihatkan outline atau profilnya. biasa digunakan untuk menonjolkan pose, proporsi, dan identitas dasar karakter secara visual sehingga mudah dikenali. Dalam desain karakter,
5. **Detail:** Detail dalam desain karakter adalah salah satu cara yang berfungsi untuk menambah dimensi pada karakter, memberikan informasi tambahan tentang siapa mereka dan dari mana mereka berasal (Bancroft, 2006).

2.7 Bentuk Dasar

Bentuk dasar adalah elemen visual paling sederhana yang digunakan sebagai fondasi dalam hampir semua desain atau komposisi visual. Bentuk-bentuk dasar ini sangat penting dalam perancangan visual karena menjadi bagian inti dalam menciptakan komposisi dan karakter (Lauer, D. A., & Pentak, S. 2011)

2.8 Warna

Warna adalah elemen penting dalam desain yang mampu menambah kedalaman kepribadian, emosi, dan konteks dari sebuah karakter. Penggunaan warna yang tepat bisa menciptakan suasana tertentu, menarik perhatian audiens, dan memperkuat identitas visual karakter. Dalam desain karakter, warna sering kali digunakan untuk menyampaikan pesan non-verbal tentang sifat atau peran karakter

Data dan Analisis Data

Data Khalayak Sasar

Data segmentasi pasar yang akan menjadi target audiens dari animasi yang akan dibuat yaitu sebagai berikut:

Geografis

Wilayah dari segmentasi pasar berada di kota Bandung, Jawa Barat untuk memberikan wawasan mengenai dampak bahaya dari judi *online*.

Demografis

Target audiens yang dituju dalam perancangan ini adalah remaja dengan kriteria sebagai berikut:

- Usia: Remaja akhir, 19 – 22 tahun
- Jenis Kelamin: Laki-laki dan/atau Perempuan
- Status Sosial: Pelajar, Mahasiswa

Psikografis

Psikografis yang dituju adalah remaja yang sering mengakses dan menonton animasi atau konten-konten berformat *video* pada *platform* media sosial.

Perilaku Konsumen

Targetnya adalah remaja-remaja yang berpotensi untuk terjerumus kedalam judi *online* dan mudah terpengaruh oleh judi *online*, sehingga dapat memahami dampak dan pengaruh buruk dari paparan judi *online*.

Wawancara

Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur kepada beberapa pakar pada topik yang diambil, hasil dari wawancara dengan ahli psikologi remaja menyatakan bahwa adiksi judi online dipengaruhi oleh berbagai faktor, diantaranya adalah rasa keingintahuan remaja, masa pencarian jati diri, kondisi lingkungan sosial, kurang kedekatan dengan orang tua, dan juga stress. Ia juga menambahkan anak laki-laki juga merupakan mayoritas gender yang terkena dampak adiksi judi online, Ibu Amelia Sari menyatakan dikarenakan terdapat perbedaan struktur otak laki-laki dan perempuan, menurutnya, anak laki-laki memiliki struktur otak yang menyukai tantangan dan permainan, dan hal tersebut berkaitan dengan tantangan dalam permainan adiksi judi online. Hal tersebut juga yang menyebabkan kenapa kasus adiksi judi online lebih banyak dialami oleh laki-laki. Remaja yang mengalami adiksi judi *online* sering menunjukkan tanda-tanda seperti menarik diri, pandangan kosong, kurang memperhatikan penampilan, dan gelisah. Perubahan pada kondisi kamar atau hilangnya barang juga dapat menjadi indikator.

Hasil wawancara dengan pakar IT juga menyatakan bahwa Algoritma judi online dirancang menciptakan adiksi dengan mekanisme taruhan rendah (Rp10-50 ribu) dan

memanfaatkan keinginan remaja akan pengakuan sosial serta mobilitas ekonomi. Kemudahan transaksi via dompet digital seperti GoPay, OVO, semakin memperkuat ekosistem ini.

Observasi

Observasi dilakukan secara tidak langsung untuk mengamati perubahan-perubahan yang terjadi kepada seseorang yang sedang mengalami suatu adiksi dengan yang tidak mengalami adiksi, hasil observasi menyatakan bahwa ada kecenderungan perubahan tampilan yang biasanya dialami oleh seseorang yang mengalami adiksi, salah satunya adalah kecerendungan untuk tidak memerdulikan kebersihan diri sendiri, kehilangan rasa takut atau rasa takut yang berlebihan yang dapat terlihat dari tatapan mata seseorang.




Analisis Karya Sejenis

Analisis karya sejenis dilakukan kepada beberapa animasi yang mengambil tema adiksi, yaitu "Best Friend (2018)", animasi yang mendapatkan penghargaan *Best Animated Series 2024* "Scott Pilgrim: Takes Off", dan salah satu animasi yang memiliki teknik pencahayaan digital "Klaus", ketiga animasi tersebut menggunakan *artstyle* yang sama untuk menggambarkan karakternya.

Dalam animasi "Scott Pilgrim: Takes Off" desain karakter yang digunakan dalam animasi menggunakan bentuk yang menggambarkan tipe karakter dengan jelas, penggunaan palet warna yang digunakan pada animasi ini juga memberikan kesan dinamis. Teknik pembuatan yang digunakan pada animasi ini adalah *frame-by-frame* sehingga berpengaruh pada desain visual dari karakter.

Best Friend (2018) memiliki sebuah cerita yang menyampaikan isu adiksi melalui pendekatan visual dan naratif yang kuat dalam durasi yang singkat. Tema yang diangkat dalam animasi ini, yaitu adiksi terhadap realitas buatan relevan dengan isu adiksi judi online yang menjadi fokus utama. Gaya visual Best Friend yang mencolok—menggunakan kontras warna antara dunia nyata dan virtual—secara efektif mendukung penyampaian pesan moral dan menciptakan atmosfer psikologis yang intens.

Pada Klaus (2019) desain karakter yang dibuat memiliki bentuk dasar yang bervariasi, bentuk dasar tersebut mudah dikenali dan memiliki hubungan dengan sifat serta kepribadian dari karakter pada cerita. Teknik pencahayaan yang digunakan pada karakter menciptakan kesan dramatis dan membuat karakter terasa lebih hidup dalam animasi Klaus.

Scott Pilgrim Takes Off	Best Friend	Klaus
		

Perancangan

Konsep Pesan

Pesan yang ingin disampaikan dari animasi Jurang Digital ialah untuk memberikan gambaran dari konsekuensi dalam berjudi untuk audiens agar terhindar dan tidak terjerumus kedalamnya. Selain itu, animasi Jurang Digital juga memberikan langkah solutif bagi audiens yang terjerat judi online yakni membuka diri kepada orang terdekat khususnya disini orang tua bagi remaja. Karena, berdasarkan hasil analisis data yang sudah didapatkan menunjukkan bahwa membuka diri dengan keluarga merupakan salah satu langkah awal, langkah terdekat dan yang paling mudah untuk dilakukan, khususnya untuk remaja.

Konsep Kreatif

Perancangan desain karakter untuk animasi Jurang *Digital* terinspirasi dari fenomena yang sedang terjadi di Indonesia, yaitu perjudian *online*. Fenomena ini kemudian dijadikan sebagai tema dalam animasi sebagai upaya mencegah penyebaran judi *online* di masyarakat, khususnya remaja. Dimulai dengan membaca naskah, memahami draft masing-masing karakter, dilanjutkan dengan mengumpulkan data melalui wawancara, observasi, serta data tambahan berupa kuesioner, selanjutnya melakukan eksplorasi karakter berdasarkan teori, dan diakhiri dengan melakukan finalisasi desain karakter

Konsep Media

Media Perancangan Desain Karakter

Penulis menggunakan aplikasi *Procreate* dalam perancangan Desain Karakter, untuk perancangan *Rough Animating* dan *Clean up Animating* penulis juga menggunakan *Procreate*.

Media Publikasi

Animasi Jurang Digital akan dipublikasikan melalui platform *YouTube* karena, menurut Hasmita dan Humaidi (2023) media *social content* atau situs video *sharing YouTube* merupakan salah satu media yang digemari dan dapat dijangkau oleh segala kalangan usia, baik anak-anak, remaja hingga dewasa. Lebih lanjut lagi, Lahur (Tempo, 2023) menjelaskan bahwa *YouTube* menjadi layanan video paling disukai dan banyak ditonton Gen Z usia 18–24 tahun, berdasarkan survei 'WhyVideo' dari Kantar dan 'YouTube's Trends Survey, Indonesia' dari Ipsos. Gen Z memilih *YouTube* karena menyediakan berbagai jenis konten pendek, panjang, hingga livestream dan memiliki keberagaman serta kedalaman konten yang memungkinkan penonton mengeksplorasi topik favorit mereka secara lebih efektif dibanding platform lain. *YouTube* juga dapat diakses di berbagai perangkat, mudah dalam pemilihan tontonan, serta memiliki sistem rekomendasi yang baik. Sebanyak 90 persen responden usia 18–44 tahun menonton berbagai format video di *YouTube* dalam setahun terakhir, dan 95 persen menyatakan menonton video edukatif setidaknya sebulan sekali. *YouTube* dinilai relevan (94%), mendalam (93%), beragam (95%), dan unik (89%) oleh Gen Z Indonesia. Sebanyak 90 persen Gen Z usia 18–24 tahun juga menggunakan *YouTube Shorts*. *YouTube* dianggap lebih efektif memanfaatkan waktu (61%) dan menjadi pilihan utama jika hanya boleh memakai satu aplikasi *streaming* video (69%). Platform ini juga meningkatkan kedekatan dengan kreator (52%) dan rasa keterhubungan sosial (62%).

Konsep Visual

Dalam perancangan konsep visual untuk karakter, penulis memulai tahapan dengan membaca draft karakter dan naskah yang dibuat oleh *storyboarder*, setelah itu penulis melakukan tahapan observasi karya sejenis juga membaca buku terkait perancangan desain karakter, salah satu buku yang dijadikan acuan adalah "How to make animated films" ciptaan Tony White, dan penulis dan tim melakukan wawancara terhadap beberapa narasumber yang berkaitan dengan topik penelitian untuk mendapatkan informasi mengenai topik perancangan, didapatkan data-data yang diperlukan untuk *artstyle* desain karakter.

Hasil Rancangan

A. Jaka

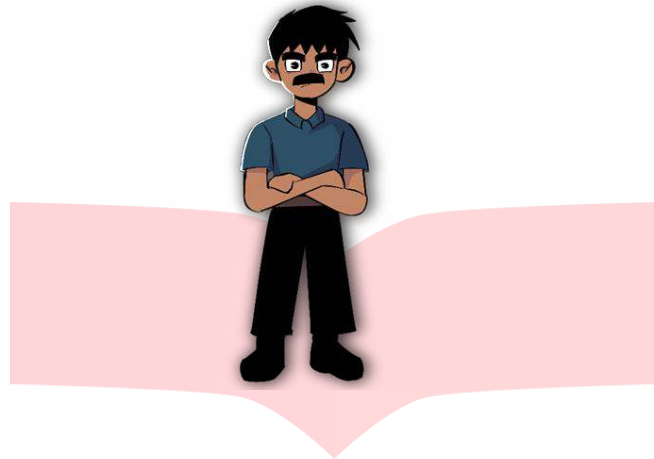
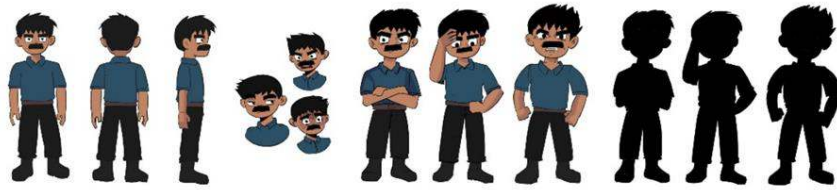
Hasil rancangan karakter Jaka memiliki dua versi karakter, yaitu Jaka Normal dan Jaka Adiksi.

Jaka Normal menggunakan kemeja berwarna kuning dengan kaus dalaman berwarna kuning sedikit lebih muda, sedangkan Jaka Adiksi menggunakan kaus berwarna kuning dengan warna sedikit tersaturasi untuk menggambarkan kepribadian Jaka yang mulai rusak.



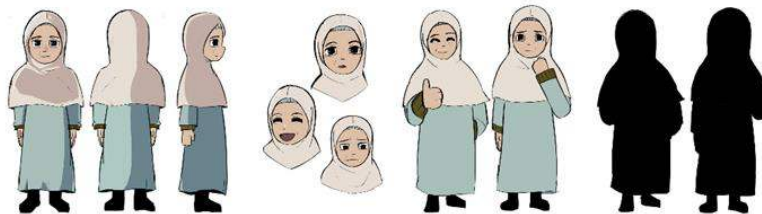
B. Ayah Jaka

Hasil rancangan karakter Ayah Jaka dengan 1 versi karakter, terdapat juga *turn-around*, ekspresi, gestur, dan siluet dari karakter Ayah Jaka.



C. Ibu Jaka

Hasil rancangan karakter Ibu Jaka dengan 1 versi karakter, terdapat juga *turn-around*, ekspresi, gestur, dan siluet dari karakter Ibu Jaka



Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan perancangan desain karakter untuk animasi preventif terhadap adiksi judi *online* pada remaja di Kota Bandung, dapat disimpulkan bahwa animasi

memiliki potensi tinggi sebagai media preventif yang efektif dalam menyampaikan pesan moral dan pencegahan secara emosional serta mudah dipahami. Animasi dapat menggambarkan dampak negatif dari adiksi judi *online* dengan cara yang menyentuh sisi psikologis audiens, khususnya remaja yang cenderung impulsif. Perancangan desain karakter sebagai bagian dari proses produksi telah mampu merancang karakter yang tepat juga sesuai dan relevan dengan kehidupan remaja masa kini. Data yang diperoleh dari wawancara dengan ahli, mantan pecandu judi *online*, serta hasil kuesioner dari audiens sasaran memperkuat bahwa pendekatan animasi mampu membangun empati dan kesadaran. Mayoritas responden merasa bahwa pesan yang disampaikan berhasil mengena dan menggugah pemahaman mereka terhadap bahaya judi *online*. Dengan demikian, animasi preventif ini dinilai memiliki peluang besar untuk dikembangkan lebih lanjut sebagai media preventif yang efektif dan berdampak dalam upaya pencegahan adiksi judi *online* pada remaja.

Saran

Melalui penelitian ini, penulis menyampaikan beberapa saran penting. Remaja dan masyarakat luas diharapkan dapat lebih waspada dan meningkatkan kesadaran terhadap risiko aktivitas judi online yang semakin marak dan mudah diakses. Pemanfaatan media seperti animasi untuk pencegahan adiksi judi online perlu dioptimalkan sebagai sarana kampanye yang tidak hanya informatif, tetapi juga menarik dan komunikatif. Selain itu, pemerintah dan lembaga pendidikan diharapkan dapat mendukung produksi media preventif berbasis animasi dan mengintegrasikannya ke dalam program edukasi formal maupun non-formal sebagai inovasi pembelajaran yang sesuai dengan era digital. Bagi para kreator konten visual seperti animator dan desainer, disarankan untuk tidak hanya fokus pada aspek teknis dan estetika, tetapi juga mempertimbangkan sisi psikologis audiens saat menyampaikan pesan. Kolaborasi dengan ahli dari berbagai bidang seperti psikologi dan pendidikan, serta pihak yang berpengalaman langsung dengan isu ini, sangat dianjurkan untuk menciptakan karya yang lebih berdampak. Untuk peneliti selanjutnya, disarankan agar mengembangkan studi serupa di wilayah lain dengan metode yang lebih komprehensif, misalnya dengan menguji efektivitas animasi secara langsung melalui observasi perubahan perilaku. Harapannya, penelitian semacam ini dapat terus berkontribusi dalam menghadirkan solusi kreatif untuk mengatasi masalah adiksi judi online dan isu sosial mendesak lainnya, terutama yang menyangkut generasi muda.

Daftar Pustaka

- Afif, R. T., & Rahmi, L. F. (2024). PERANCANGAN ILUSTRASI KARAKTER UNTUK ANIMASI 2D CERITA RAKYAT TIMUN MAS DENGAN KONSEP YUNANI KUNO. *Jurnal Da Moda*, 6(1), 58-67.
- Afif, R. T., Riza, M. W., & Maulana, M. D. (2024). Perancangan Desain Karakter untuk Animasi 2D “Galendo” sebagai Media Promosi Makanan Tradisional Kabupaten Ciamis. *Judikatif: Jurnal Desain Komunikasi Kreatif*, 6(2), 165-172.
- 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
- Asriadi. (2020). Analisis kecanduan judi online (studi kasus pada siswa SMK An-Nas Mandai Maros Kabupaten Maros). Universitas Negeri Makassar. http://eprints.unm.ac.id/20023/1/JURNAL_Asriadi.pdf
- Bancroft, T. (2006). *Creating characters with personality: For film, TV, animation, video games, and graphic novels*. Watson-Guptill.
- Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3(2), 77–101.
- CNN Indonesia. (2024, 25 Juni). Daftar 5 provinsi dengan pemain dan transaksi judi online terbanyak. <https://www.cnnindonesia.com/nasional/20240625135151-12-1113909/daftar-5-provinsi-dengan-pemain-dan-transaksi-judi-online-terbanyak>.
- Creswell, J. W. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (5th ed.). SAGE Publications.
- Crossley, N. (2010). *Key concepts in critical social theory*. SAGE Publications Ltd.
- Elaine, E., & Andy, F. (2011). *Multimedia: Making it work*. McGraw Hill.
- Escalas, J. E., & Bettman, J. R. (2005). Self construal, reference groups, and brand meaning. *Journal of Consumer Research*, 32(3), 378–389.
- Farrah, F. (2024). Desain animasi: Media efektif untuk edukasi. *Jurnal Desain Visual*, 10(3), 45–56.
- Foster Jr., W. (2018, November 6). *Special subjects: Basic color theory*
- Griffiths, M. D. (2003). Internet gambling: Issues, concerns, and recommendations. *CyberPsychology & Behavior*, 6(6), 557–568.
- Griffiths, M. D. (2007). *Gambling Addiction: The Hidden Addiction*. London: Routledge.
- Gurney, J. (2010). *Color and light: A guide for the realist painter*. Andrews McMeel Publishing.
- Hasmiza, H., & Humaidi, M. N. (2023). EFEKTIVITAS YOUTUBE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI ERA DIGITALISASI. *Research and Development Journal of Education*, 9 (1), 99.
- Itten, J. (1973). *The art of color: The subjective experience and objective rationale of color*. Wiley.
- Jenkins, H. (2004). Game design as narrative architecture. In N. Wardrip-Fruin & P. Harrigan (Eds.), *First person: New media as story, performance, and game* (pp. 118–130). MIT Press.
- Juliani, R. K., Satria, M., Raharja, R. M., & Legiani, W. H. (2024). Fenomena judi online di kalangan generasi muda. *Khatulistiwa: Jurnal Ilmiah*, 1(2). <https://journal.amikveteran.ac.id/index.php/Khatulistiwa/article/view/3221/2489>
- Kompas TV. (2023, 22 Juli). Apa itu judi slot? Berikut pengertian, sejarah, risiko, hingga ancaman pidananya. <https://www.kompas.tv/lifestyle/427835/apa-itu-judi-slot-berikut-pengertian-sejarah-risiko-hingga-ancaman-pidananya>
- Lakshmi, Vijaya. (2023, 01 Maret). Psychological Effects of Colour. *Journal of Biotechnology & Bioinformatics Research*. https://www.researchgate.net/publication/370411571_Psychological_Effects_of_Colour
- Mawardi, Diandra Hilva (2018) Hubungan antara perilaku impulsif dengan kecenderungan nomophobia pada remaja. *Undergraduate thesis, UIN Sunan Ampel Surabaya*
- Muhamad, N. (2024, June 24). 4 juta orang Indonesia judi online, dari anak sampai orang tua. *Databoks*. <https://databoks.katadata.co.id/demografi/statistik/400b311f672b213/4-juta-orangindonesia-judi-online-dari-anak-sampai-orang-tua>
- Pratama, J. (2023). *Judi slot: Risiko dan realitas*. KompasTV.

- Purbo, O. W. (2007). Akses internet melalui 3G. Elex Media Komputindo.
- Poerwadarminta, W. J. S. (1987). Kamus umum bahasa Indonesia. Balai Pustaka.
- Rahmawati R., Bahtiar A. (2023). Pengelompokan Remaja Berdasarkan Segmentasi Usia Menggunakan Metode K-Means Clustering (Studi Kasus: Desa Sindangsari), 2 (2), 36.
- Regar, M. (2024). Dampak perputaran uang di Jawa Barat dari judi online. Jakarta Post.
- Richard Williams. (2009) *The Animator's Survival Kit*. London: Faber and Faber
- Puji Aris Setiawan & M. Maulana Zia Ulhaq. 2016. Animation.
- Sarafino, E. P. 1990. *Health Psychology*. Singapore : John Wiley and Sons
- Sari, A. R., & Trianita, L. (2024, July 17). Jawa Barat Dominasi Judi Online, PPATK Soroti Modus Pengepul Rekening di Kampung-kampung. Tempo. <https://www.tempo.co/hukum/jawa-baratdominasi-judi-online-ppatk-soroti-modus-pengepul-rekening-di-kampung-kampung-39287>
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sulhan, N. A., Ardaniah, N. H., Nasrullah, & Rahmadi, M. S. (2024). Periodisasi perkembangan anak pada masa remaja: Tinjauan psikologi. *Behavior: Jurnal Pendidikan Bimbingan Konseling dan Psikologi*, 1(1), 9–36.
- Tempo. (2024, 3 Januari). PPATK sebut 5 provinsi di Indonesia tercatat punya jumlah pemain judi online terbanyak. <https://www.tempo.co/hukum/ppatk-sebut-5-provinsi-di-indonesia-tercatat-punyajumlah-pemain-judi-online-terbanyak-45452>
- Tony, W. (2009). *How to make animated films*. Focal Press.
- World Health Organization. (2022). Adolescent health. Diakses dari <https://www.who.int/health-topics/adolescent-healthwho.int>
- Zajonc, R. B. (1968). Attitudinal effects of mere exposure. *Journal of Personality and Social Psychology*, 9(2, Pt.2), 1–27.