

## PERANCANGAN ENVIRONMENT DAN BACKGROUND UNTUK ANIMASI 2D “RUNGKAD” SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAMPAK NEGATIF JUDI ONLINE

Ni Wayan Diva Maharani<sup>1</sup>, Tiara Radinska Deanda<sup>2</sup>, Sri Dwi Astuti Al Noor<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Desain Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No.1 Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257  
divamhrn@students.telkomuniversity.ac.id<sup>1</sup>, tiaradinska@telkomuniversity.ac.id<sup>2</sup>,  
rialnoorr@telkomuniversity.ac.id<sup>3</sup>

**Abstrak:** Tidak semua perkembangan teknologi berdampak baik, dan sebagai pengguna internet aktif, masyarakat harus semakin bijak dalam pemanfaatannya. Judi *online* adalah salah satu dampak buruk yang berkembang dengan pesat karena adanya kemajuan teknologi yang memumpuni. Di Indonesia, judi *online* mulai diminati pada masa Pandemi *Covid-19*, dan justru pemainnya semakin bertambah setiap tahunnya. Di tulisan ini, penulis membuat perancangan sebuah media animasi yang mengangkat topik judi *online*, yang bertujuan untuk menyebarkan pemahaman tentang dampak yang dihasilkan dari permainan judi ini. Penulis menggunakan metode kualitatif dengan melakukan pengamatan lapangan serta melakukan studi literatur karya sejenis. Hasil dari proses pengambilan datanya berupa perancangan *background* dan *environment* untuk keperluan animasi 2D dengan topik “judi *online*”.

Kata Kunci: Judi, *Online*, Teknologi, *Environment*, *Background*, Animasi

**Abstract:** *Not all technological developments have a positive impact, and as active internet users, society must become increasingly wise in their utilization. Online gambling is one of the negative impacts that has rapidly developed due to significant technological advancements. In Indonesia, online gambling began to gain popularity during the Covid-19 pandemic, and the number of players has actually increased every year. In this writing, the author designs an animation media that addresses the topic of online gambling, aiming to spread understanding about the impacts generated by this gambling activity. The author uses qualitative methods by conducting field observations and studying literature on similar works. The result of the data collection process is the design of backgrounds and environments for the purpose of 2D animation on the topic of "online gambling."*

*Keywords: Gambling, Online, Technology, Environment, Background, Animation*

### PENDAHULUAN

Perkembangan zaman dapat mempengaruhi aktivitas dan keseharian manusia. Penggunaan dan akses teknologi juga berkembang dengan pesat, terutama di Indonesia. Pada tahun 2020, dimana Pandemi *Covid-19*

melanda, penggunaan internet di Indonesia meraih angka 78,18 persen, peningkatan yang besar selama kurun waktu 2016 hingga 2020 (Badan Pusat Statistik, 2021).

Walaupun begitu, tidak semua perkembangan teknologi ini memberikan dampak yang baik. Hal ini juga berdampak ke industri perjudian. Perkembangan teknologi lebih memudahkan mereka untuk membangun “judi *online*”. Judi *online* atau *online gambling* adalah sebuah permainan dengan membuat pertarungan di Internet. Dengan bantuan teknologi yang ada, biasanya pemain perlu *log-in* ke situs situs judi *online* untuk bisa memainkannya (The National College, 2021) Pertarungan yang terjadi biasanya menggunakan mata uang sungguhan dengan menggunakan rekening bank pribadi. Secara global, judi *online* makin diminati pada saat pandemi yang terjadi di 2020 (Republika Ekonomi, 2024)

Perkembangan judi *online* ini justru tidak berhenti walaupun Pandemi *Covid-19* sudah berakhir, terutama di Indonesia. Situs-situs perjudian inipun mulai secara terang-terangan mengiklankan situs mereka. Hasil survey Populix yang dipaparkan oleh CNBC Indonesia, 82 persen pengguna Internet di Indonesia mengaku sering melihat iklan-iklan situs judi *online* (CNBC Indonesia, 2024). Dilansir dari Kompas.com, bahkan iklan judi *online* ini berani untuk memasangkannya pada situs-situs pemda. Menkominfo sangat memperingati masing-masing pemerintah daerah untuk menjaga keamanan situs mereka. (Nasional Kompas, 2024)

Menurut Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan, per tahun 2024, terdapat 4.000.000 orang di Indonesia menjadi pemain judi *online* (PPATK, 2024). Bahkan dari demografinya pun, pemainnya bervariasi dari anak-anak hingga orang dewasa. Status ekonomi dari pemain judi online ini 80% berasal dari keluarga menengah kebawah (CNBC Indonesia, 2024). Di kalangan mahasiswa, judi *online* juga semakin marak dimainkan. Menurut data dari Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi (Mendikti

Saintek), angka pemain judi *online* di kalangan mahasiswa mencapai 960.000 pemain per November 2024. (Kemendikti Saintek, 2024)

Dengan maraknya iklan judi *online* tersebar, dan tingginya angka masyarakat yang terpapar dengan iklan ini, diperlukan adanya suatu media yang menyebarkan *awareness* tentang dampak serta bahaya yang dihasilkan dari judi *online* ini untuk menekan angka pemain judi *online* di Indonesia. Media yang dipilih untuk menyebarluaskan informasi ini adalah animasi 2D. Animasi bisa sangat membantu dalam penyampaian suatu pelajaran atau pesan kepada audiensnya secara efektif. Konten yang diberikan akan sangat bergantung dengan aspek emosional, terutama informasi yang bersifat krusial (SB Animation, 2024). Animasi 2D dipilih sebagai media informasi karena efektif dan fleksibel dalam segi visual, sehingga cenderung menyederhanakan konsep yang kompleks (Next Day Animation, 2024).

Dalam pengerjaannya, animasi memerlukan *background* (Afif, 2021). Penulis berperan sebagai *Background Artist*, yaitu pekerjaan yang membuat gambar latar yang bertujuan untuk membangun suasana (Prastiwi, 2022). Dalam konteks seni, *background* dapat membentuk suatu atmosfer yang *relate* dengan objek *foreground*-nya (Artist Network, 2008). *Background* juga bisa berfungsi untuk memberikan deskripsi dari cerita yang ingin disampaikan (Podstolski, 2016).

## LANDASAN TEORI

### A. Perjudian

Dilansir dari *National Center for Biotechnology Information*, perjudian didefinisikan sebagai permainan yang curang, yang mempertaruhkan sejumlah uang dengan nominal yang relatif besar. Di dalam sejarah, perjudian termasuk kegiatan yang sudah dilakukan manusia sejak jaman dahulu. Pada awalnya, kegiatan melempar dadu atau mengadakan undian ini tidak semerta-merta

disebut berjudi, tetapi disebut sebagai permainan takdir dan nasib. Orang jaman dahulu percaya hasil dari kegiatan itu adalah takdir yang memang sudah sepantasnya mereka terima. Bahkan, Swedia masih menggunakan pengundian ini untuk menentukan hukuman kepada kriminal hingga tahun 1803 (Nasional Geographic Indonesia, 2022)

#### **B. Judi *Online* (*Online Gambling*)**

Perjudian *online* secara umumnya adalah permainan dengan pertaruhan secara daring (*The National College*, 2021). Perkembangan internet inilah yang memungkinkan perjudian secara *online* ini terjadi. Permainan ini mulai dikenal masyarakat pada tahun 90-an, yang mana pemainnya masih relatif rendah. Saat itu perjudian secara *online* masih belum bertaruh dengan uang asli, sampai pada akhirnya di tahun 1996 untuk pertama kalinya ada situs *gambling* yang mempertaruhkan uang secara langsung (Wood, Williams, & Parke, 2018).

Perkembangan judi *online* melejit pada tahun 2020, yang disebabkan oleh pandemi *Covid-19* yang mengharuskan masyarakat tidak bepergian keluar (Catalano, et al., 2024). Beberapa negara dengan tingkat pemain judi *online* tertinggi di dunia adalah Amerika Serikat (AS) yang perputaran uangnya mencapai 18,41 miliar *pounds*, Inggris yang mencapai 11,01 miliar *pounds*, Australia yaitu 8,11 miliar *pounds*, dan Jepang yang menyentuh angka 4,95 miliar *pounds* (Ekonomi Republika, 2024). Di Indonesia pun, judi *online* juga berkembang pesat ditahun yang sama. Beberapa penyebab yang berkaitan dengan perkembangannya ini adalah kehilangan pendapatan pada saat pandemi, yang mengakibatkan masyarakat harus mencari sumber pendapatan lain (BBC News Indonesia, 2024).

### C. Animasi

Animasi berasal dari kata latin *animare* yang berarti memberikan kehidupan dalam konteks perfilman. Animasi bisa diartikan sebagai kreasi artifisial yang memberikan ilusi bergerak kepada garis dan gambar yang statis (Wells, 1998). Dalam pengerjaan awalnya, animasi adalah film dengan penggambaran *frame by frame* dan dibuat oleh tangan tanpa bantuan teknologi. Animasi dibagi menjadi 2, yaitu animasi 2 dimensi dan animasi 3 dimensi. Animasi banyak digunakan sebagai penyampaian suatu pesan ataupun cerita yang masih diminati oleh kalangan umur anak-anak hingga dewasa (Nahda & Afif, 2022).

### D. Environment

Dalam KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia), lingkungan hidup atau *environment* adalah kesatuan ruang dengan semua benda, daya, keadaan, dan makhluk hidup, termasuk manusia dan perilakunya yang memengaruhi peri kehidupan dan kesejahteraan manusia serta makhluk hidup lain. Dalam konteks animasi, lingkungan hidup ini adalah tempat dimana karakter dari cerita bergerak dan berinteraksi dengan sekitarnya. *Environment* yang berdasarkan dari dunia nyata harus melalui tahap riset dan penelitian untuk menghasilkan gambaran yang sesuai, dan tidak berdasarkan pemikiran sendiri (Putri, Rahmansyah, & Rahadianto, 2023).

### E. Background

Dalam konteks animasi, *background* adalah tempat dimana karakter hidup, bergerak, dan berinteraksi dengan elemen lainnya (Fowler, 2002). *Background* bisa berupa latar yang sangat kompleks, sampai hanya dengan satu blok warna. Pada laman Artistnetwork.com menyebutkan *background* merupakan suatu

atmosfir yang terbentuk untuk bisa berkorelasi (*relate*) dengan objek *foreground*. *Background* juga memiliki peran penting dalam memberikan perasaan nyata serta berperan dalam penyampaian cerita (Ariq, Mario, & Rahadianto, 2023). Perancangan awal *background* adalah dari perancangan *environment* yang menjadi konsep umum (Afif, Nuruddin, & Sumarlin, 2025). *Background* dan desain karakter adalah 2 hal saling melengkapi, terutama pada karya animasi (Afif, Riza & Maulana, 2024).

#### **F. Media Informasi**

Media atau medium berasal dari bahasa latin yang berarti “diantara”, dapat didefinisikan sebagai saluran dalam bentuk apapun yang membawa informasi dari sumber informasi ke penerima informasi (Heinich, Molenda, Russel, & Smaldino, 2022).

#### **G. 12 Prinsip Animasi: *Solid Drawing***

Salah satu dari prinsip animasi yang diterapkan pada pembuatan *background* adalah *Solid Drawing*. Prinsip ini memastikan agar seluruh bentuk animasi, baik itu karakter maupun latarnya, berada pada ruang 3 dimensi (Thomas & Johnston, 1981).

#### **H. Komposisi**

Komposisi atau *composition* merupakan suatu struktur dari seluruh gambar dengan memanipulasi penonton untuk melihat kearah yang memang sudah ditentukan di sebuah gambar. Hal ini mencakup ke properti, karakter, dan *setting*-nya (Byrne, 1999). Komposisi mencakup *foreground*, *middle ground*, dan *background*. *Background* menjadi pelengkap dari aset yang muncul di depan seperti karakter (Afif, Prajana & Prahara, 2020).

#### **I. Isometri**

Teknik menggambar yang paling umum digunakan dalam aksonometri adalah isometri (Madsen, 2017). Teknik gambar isometri menghasilkan representasi gambar atau *pictorial* 3 dimensi menjadi gambar 2 dimensi (Madsen, 2017). Isometri termasuk Teknik menggambar aksonometri yang paling mudah dan paling umum digunakan karena permukaan sumbunya memiliki sudut yang sama (Madsen, 2017).

#### **J. Sumber Cahaya (*Lighting*)**

*Lighting* atau sumber cahaya adalah suatu sinar yang menghasilkan bayangan. Kontras yang dihasilkan antara sinar dan bayangan bisa berbeda tergantung dari sumber sinarnya (Yot, 2020).

#### **K. Color Theory**

*Primary Color* atau warna utama adalah sebutan untuk warna-warna yang tidak bisa didapatkan dari pencampuran warna (Mollica, 2013). Beberapa dari warna yang termasuk kedalam warna utama ini adalah merah, kuning, dan biru. *Secondary Color* atau warna sekunder merupakan warna yang tercipta dari hasil pencampuran warna utama (Mollica, 2013). Warna yang dihasilkan dari pencampuran ini adalah *orange*, yaitu pencampuran warna merah dan kuning. Selain itu ada warna hijau yang didapat dari pencampuran warna biru dan kuning, serta ungu yang merupakan hasil pencampuran biru dengan merah. *Tertiary Color* atau warna tersier adalah warna yang terbentuk dari pencampuran warna utama dengan warna sekunder (Mollica, 2013). Beberapa warna yang bisa terlihat dari pencampuran warna ini adalah seperti warna hijau yang memiliki *tone* kebiruan, atau warna kuning yang mengarah ke *orange*.

#### **L. Hue, Saturation, Value**

*Hue* adalah sebutan lain dari *color* atau warna. *Hue* disebut juga sebagai keluarga dari sebuah warna (Mollica, 2013). Contohnya seperti *Red-Hue Family*, atau *Yellow-Hue Family* yang diartikan sebagai serikat warna merah, dan serikat warna kuning. *Saturation* atau saturasi adalah tingkat intensitas suatu warna, yang diartikan kalau warna yang tersaturasi memiliki karakter *vibrant*, sedangkan warna yang desaturasi adalah warna yang relatif pudar (Mollica, 2013). *Value* adalah sebutan untuk tingkat keterangan dan kegelapan warna, contohnya seperti warna kuning yang dianggap sebagai warna yang terang, sedangkan warna ungu dikategorikan sebagai warna yang gelap (Mollica, 2013).

#### **M. Teori Khalayak Sasar**

Usia 18 sampai 21 tahun adalah usia dengan klasifikasi remaja akhir, dan usia 21-26 tahun masuk kedalam kategori *early adulthood* (Santrock, 2021). Pada masa hidup ini, otak manusia berada pada perkembangan tertinggi, yang berarti *intelligent*, cara menyimpan memori, serta kecepatan berpikir dan memproses informasi sedang dalam keadaan terbaik. Penyampaian informasi kepada rentang umur 18-26 dinilai akan terproses lebih baik dibanding dengan rentang umur sebelumnya (*adolescence*) atau setelahnya (*late adulthood*). Secara umum, rentang usia ini sudah menyelesaikan sekolah menengah atas, dan melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi. Di kalangan ini, atau disebut juga mahasiswa, judi *online* marak dimainkan. Data dari Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi (Mendikti Saintek), angka pemain judi *online* di kalangan mahasiswa mencapai 960.000 pemain per November 2024 (Kemendikti Saintek, 2024).

### **1. METODE PENELITIAN**

Penulis menggunakan metode kualitatif, yang merupakan metode yang bertujuan untuk mendapatkan data secara dalam (Morrison, 2019). Metode ini berfokus pada penelitian individu, pengalaman, serta kejadian-kejadian yang terjadi disekitarnya (Billups, 2021). Riset kualitatif juga

adalah riset yang berasal dari sebuah asumsi, pemakaian teori, dan indentifikasi masalah untuk bisa memahami suatu permasalahan (Creswell, 2007). Adapun pendekatan yang dilakukan, yaitu *case studies* dengan mengumpulkan berbagai macam sumber data lalu dibuat suatu pemahaman tentang objek yang diteliti (Billups, 2021)

#### **A. Observasi**

Metode observasi adalah metode yang paling sering digunakan di 5 pendekatan metode penelitian. Metode ini adalah tindakan untuk mencatat suatu fenomena di lapangan melalui 5 indra mengamati (Creswell, 2007). Observasi ini biasanya dilakukan dengan menggunakan alat perekam untuk tujuan ilmiah. Peneliti membuat batasan tentang apa yang harus diobservasi dan mana yang tidak perlu diobservasi (Billups, 2021). Penulis menggunakan observasi *non partisipatory*, yang mana sebagai observer tidak berperan atau berkontribusi dalam pengambilan datanya (Moleong, 2014)

#### **B. Studi Pustaka**

Studi pustaka dapat diartikan sebagai pengumpulan berbagai macam sumber data yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan (Creswell, 2007). Tahapan yang akan dilakukan selama penelitian ini adalah dengan mencari sumber-sumber seperti buku, jurnal ilmiah, artikel, karya sejenis yang dapat menjadi data.

#### **C. Wawancara**

Wawancara adalah proses menangkap perspektif dari satu individu, pengalaman, perasaan dan cerita yang difasilitasi oleh pewawancara (Billups, 2021). Wawancara juga bisa diartikan sebagai suatu percakapan 2 pihak dengan maksud tertentu (Moleong, 2014). Hasil dari wawancara ini akan menjadi data tambahan untuk menunjang dua teknik pengambilan data sebelumnya.

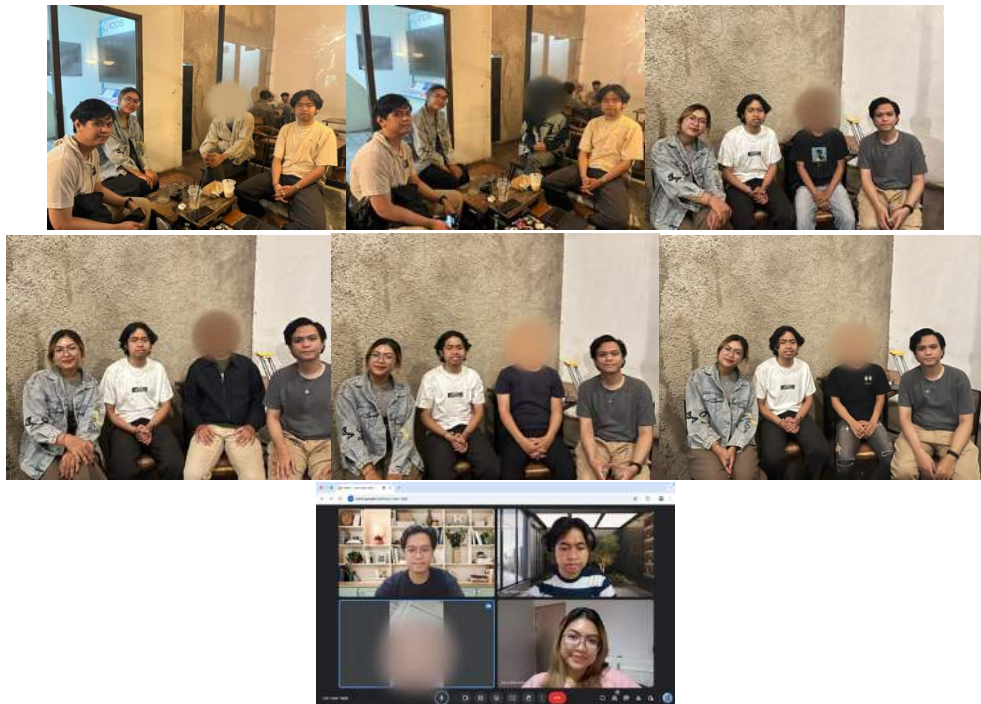
#### **D. Kuesioner**

Kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data dalam sebuah penelitian yang menghasilkan data utama atau data pendukung yang dihasilkan partisipan atau peneliti. Kuesioner dalam penelitian kualitatif biasanya berupa pertanyaan *open-ended* yang lebih berfokus pada kedalaman data daripada jumlah (Billups, 2021). Biasanya, jumlah narasumber kuesioner kualitatif lebih sedikit dari metode kualitatif.

#### **E. Analisis Data**

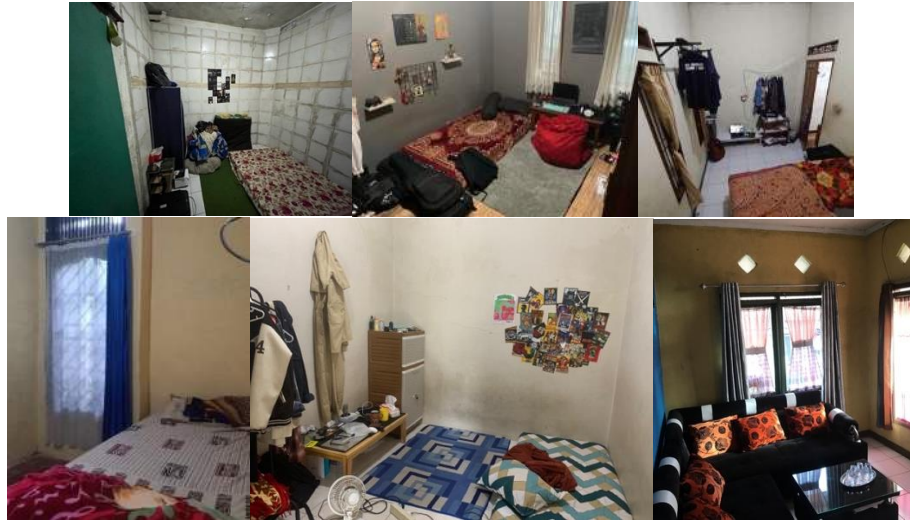
Proses analisis data sudah dimulai dititik peneliti turun kelapangan, dan peneliti sudah mulai untuk menganalisis masalah yang terjadi (Morrison, 2019). Beberapa tahapan dalam analisis data mencakup reduksi, kegiatan memilih data yang penting dan fokus pada data tertentu, serta penyederhanaan data yang rumit (Creswell, 2007). *Data Display* adalah kumpulan dari data-data tersebut dengan maksud untuk menarik kesimpulan dengan bentuk seperti grafik, pola, matrik (Morrison, 2019). Diakhir terjadi *Conclusion Drawing*, yaitu penarikan kesimpulan dari data yang dapat dan meninjau kembali hasilnya.

## **2. HASIL DAN DISKUSI**

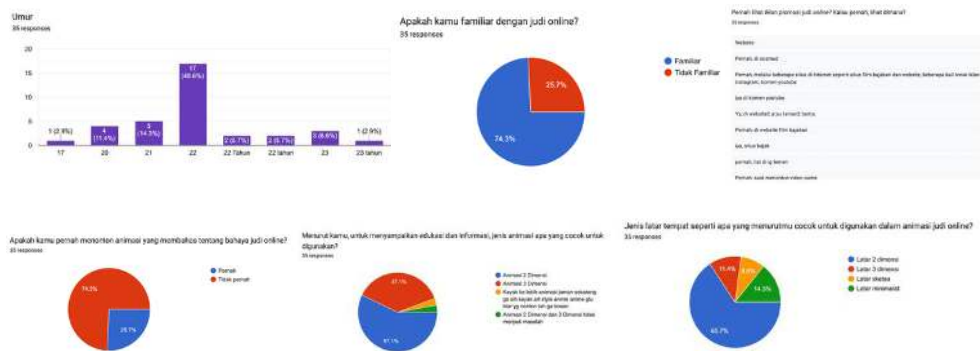


Data yang didapatkan dari wawancara bersama 7 narasumber memperlihatkan pola yang sama dalam bermain judi *online*. Ketujuh narasumber mengaku mulai mencoba bermain judi *online* ini karena ajakan dari teman-temannya. Permainannya pun juga dilakukan sebagian besar di tempat tinggal pribadi, atau pada saat kumpul bersama teman-temannya. Seluruh narasumber juga mengaku menjadi pemain aktif saat sudah menjadi mahasiswa. Beberapa dari narasumber bermain judi dari modal yang kecil, yakni dibawah 100 ribu rupiah, dan meraih kemenangan yang menyentuh angka puluhan juta rupiah. Adapun salah satu narasumber yang mengaku bermain mulai dari modal yang besar, dan mendapatkan keuntungan hingga ratusan juta rupiah. Keuntungan yang mereka dapatkan digunakan untuk bersenang-senang, seperti membeli rokok, minuman keras, membeli motor dan barang elektronik. Kerugian yang para narasumber alami juga sama besarnya dengan keuntungan yang mereka dapatkan. Salah satu narasumber mengaku bahwa ia mendapatkan sanksi sosial saat diketahui bermain judi *online* oleh orang-orang sekitarnya. Keseluruhan narasumber mengaku berasal dari keluarga menengah, 5

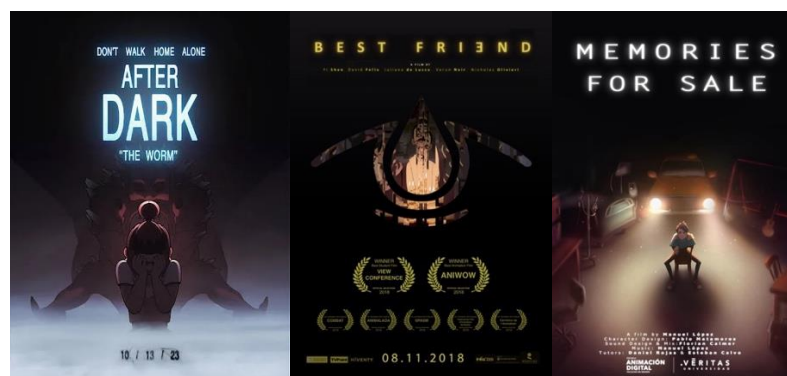
diantaranya tinggal di rumah, sedangkan 2 dari narasumber tinggal di rumah sewa dan kosan.



Data observasi dilakukan untuk mendapatkan pemahaman dan gambaran mengenai lingkungan tempat tinggal narasumber. Ketujuh narasumber tinggal di lingkungan yang sederhana, dengan 2 diantaranya tidak tinggal di rumah. Kamar tidur, yang menjadi tempat utama bermain judi *online* ini, memiliki beberapa kesamaan di seluruh narasumber. Keseluruhan kamar narasumber memiliki penerangan yang cukup, tetapi masih terkesan gelap. Tembok-tembok kamarnya terdapat noda-noda kotor karena usia, dan kamarnya cenderung berukuran kecil. Beberapa kamar menggambarkan hobi dan kegiatan dari si pemilik kamar, terlihat di beberapa kamar terpasang poster, karya seni, ataupun foto-foto dari kegiatan selama perkuliahan. Lingkungan disekitar rumah atau tempat tinggal narasumber dapat menggambarkan status ekonomi dari narasumber. 2 dari 7 narasumber tinggal di lingkungan dengan jalan akses yang besar dan cukup luas, dengan kondisi jalan yang baik dan minim sampah. 5 lainnya tinggal di lingkungan yang akses jalannya kecil, dan tidak jarang terlihat ada sampah dan daun kering di pinggir-pinggir jalan. Jalanannya, walaupun terdapat kerusakan-kerusakan di beberapa bagian, masih bisa dilalui oleh kendaraan motor.



Kuesioner yang penulis lakukan menunjukkan preferensi dari target khalayak sasaran dalam menerima informasi. Secara keseluruhan, rentang umur narasumber yang mengisi kuesioner Adalah dari umur 17-23 tahun. Hampir sebagian besar dari narasumber mengaku familiar dengan judi *online*, dan memiliki pengalaman langsung atau tidak langsung dalam permainan ini. Hampir 75% dari narasumber belum pernah menonton animasi yang mengangkat topik judi *online*. Para narasumber berpendapat bahwa animasi 2D menarik untuk dijadikan media penyebaran informasi disbanding animasi 3D, ini ditunjukkan dari kuesioner dengan pilihan animasi 2D menjadi yang terbanyak dipilih dengan 57%. Untuk keperluan *background*, narasumber juga memberikan pendapat yang sama yaitu *background* dengan jenis 2D dirasa cocok untuk digunakan dalam animasi dengan topik judi *online*.



Hasil analisis dari 3 karya sejenis ini; Best Friend, The Worm, dan Memories for Sale, akan digunakan sebagai acuan perancangan *environment* dan *background* selama pengerjaan animasi 2D. Dari ketiga

animasi ini, dapat dianalisis bahwa penggunaan warna pada setiap adegan atau *scene* pada animasinya menjadi salah satu faktor untuk bisa menunjukkan kondisi dan progres dari ceritanya. Penggunaan warna terang dan hangat digunakan untuk menunjukkan situasi senang, bahagia, tenang, dan menandakan cerita masih ditahap awal, atau sudah mendekati *ending*. Sebaliknya, penggunaan warna dingin cenderung digunakan untuk adegan tegang, cemas, benci, atau sedang berada pada puncak konflik. Walaupun begitu, ada kalanya penggunaan warna yang terang justru dibuat sangat berlebihan sehingga menciptakan kesan tidak nyaman. Komposisi yang digunakan cenderung lebih sederhana, dan memang diperuntukkan untuk mengarahkan mata penonton ke suatu objek atau subjek yang menjadi titik pusat di gambar tersebut. Seperti halnya warna, dari ketiga animasi ini menunjukkan bahwa penggunaan *lighting* disetiap adengannya dipengaruhi oleh progres ceritanya. Kontras yang dihasilkan juga dipengaruhi oleh penggunaan cahaya di masing-masing animasi. Kontras yang tinggi ditunjukkan di adegan adegan yang menunjukkan tingkat intensitas yang tinggi, seperti disaat konflik terjadi dan menuju puncak konflik cerita.

## HASIL PERANCANGAN

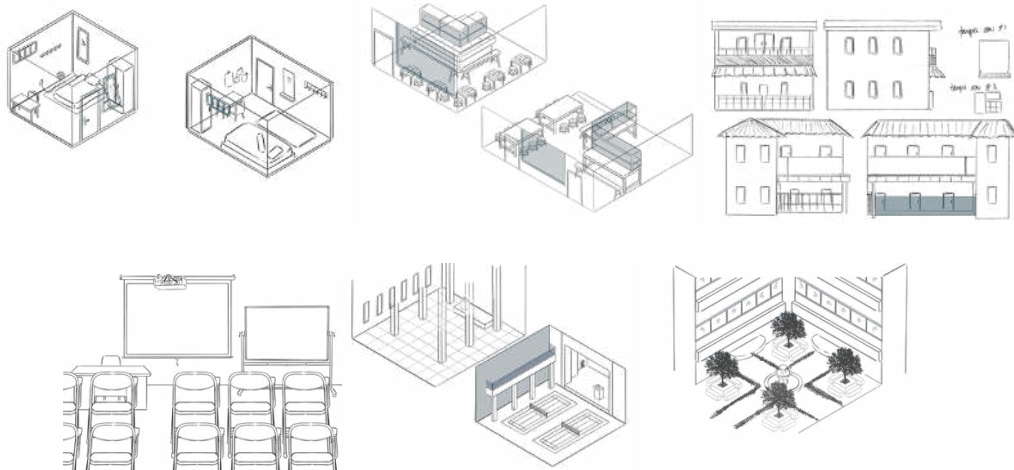
### A. *Moodboard*

Setelah pengumpulan data selesai, hasil dari data tersebut penulis gunakan untuk menjadi acuan dalam perancangan *environment* dan *background*. Lalu, dibangun *Moodboard* sebagai tahap awal penulis dalam melakukan perancangan. *Moodboard* menjadi referensi penulis dalam segi *artstyle*, pewarnaan, pembangunan *mood*, dan *ambience* yang ditunjukkan pada animasinya. Ini juga akan membantu penulis untuk membangun latar cerita yang realistis dan sesuai dengan khalayak sasaran. Berikut adalah *moodboard* yang sudah dibuat.



## B. Sketsa

Proses sketsa dilakukan setelah *moodboard* sudah ditetapkan. Penulis merancang beberapa alternatif sketsa yang yang diperlukan oleh alur cerita. Beberapa sketsa latar yang penulis rancang adalah sketsa kamar kos sebagai latar utama dalam animasinya. Lalu ada gedung kos, *coffeeshop*, kelas, taman, aula, dan warung tegal sebagai *background* tambahan. Sketsa ini berbentuk isometri untuk menunjukkan keseluruhan isi dari ruangan atau latar tempat tersebut. Berikut adalah hasil dari eksplorasi sketsa yang sudah dilakukan.



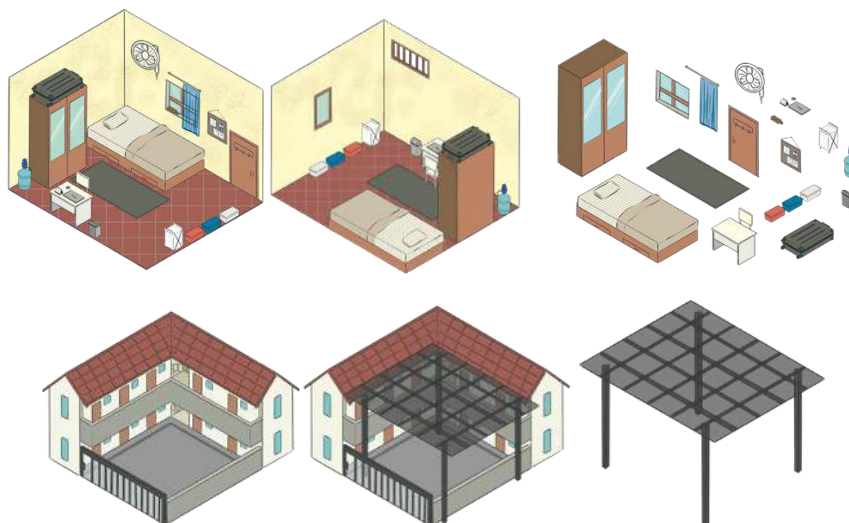
## C. Coloring

Setelah eksplorasi sketsa dibuat, dipilihlah salah satu sketsa yang paling sesuai dengan alur cerita yang ditentukan. Lalu, dilakukan eksplorasi alternatif warna yang akan menjadi acuan untuk pewarnaan *background* animasi. Berikut adalah beberapa alternatif warna yang dibuat.



#### D. *Final Rendering*

*Final render* dilakukan setelah pemilihan warna sudah ditentukan. *Final render* dilakukan untuk membuat *background* animasi 2D. *Final render* menghasilkan *background* yang sesuai dengan keperluan *scene* dengan berbagai *angle*, warna yang menghasilkan suasana tertentu, serta bayangan dan cahaya. Berikut adalah beberapa *background* yang sudah dirancang.





## KESIMPULAN DAN SARAN

Dari perolehan data dan studi pustaka, serta perancangan *environment* dan *background* yang sudah dilakukan, penulis dapat menyimpulkan karakteristik dari lingkungan tempat tinggal para pemain judi *online* dikalangan mahasiswa. Visualisasi yang penulis rancang meliputi rumah atau tempat tinggal pemain, tempat berkumpul bersama teman-teman, dan lingkungan kampus. Penggambarannya tidak hanya dari tata letak ruangan, tetapi juga termasuk warna yang digunakan, perabotan yang ada, dan suasana keseluruhan. Penulis merancang kamar kos dari pemeran utama mengacu dari data observasi yang sudah diambil. Lokasi lainnya seperti *coffeeshop*, kelas, aula, taman, dan warung tegal menyesuaikan dari studi visual dari lokasi disekitar penulis.

Perancangan *background* dibuat dengan mengikuti *thumbnail* dan *storyboard* yang sudah dibuat oleh *storyboard artist*. Penggunaan teori komposisi, perspektif, pencahayaan, dan warna sangat dibutuhkan pada tahap ini. Penulis merancang *background* dengan *artstyle* yang sesuai dan dapat diterima oleh khalayak sasaran, yaitu mahasiswa. Perubahan *mood* atau suasana juga dirancang dengan warna warna yang berbeda, sehingga bisa menyampaikan rasa yang ingin ditunjukkan di *scene* tertentu.

Penulis berharap karya animasi 2D ini dapat menjadi pengingat kepada khalayak luas, khususnya mahasiswa, untuk tidak memulai bermain judi *online*. Dampak yang dihasilkan dari perjudian ini bisa sangat berpengaruh kepada fisik serta mental, dan bisa mengarah ke hal-hal yang membahayakan. Penulis mengajak rekan-rekan mahasiswa untuk bisa menjauhi perjudian *online* yang sangat

merugikan ini. Besar harapan penulis agar animasi ini dapat menjadi referensi di masa mendatang, baik untuk industri animasi ataupun penulis penulis lainnya yang mengangkat topik serupa, dan bisa merancang karya yang lebih baik dan lebih sempurna.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afif, R. T. (2021). Animasi 2D Motion Graphic "Zeta dan Dimas" sebagai Media Pendidikan Berlalu Lintas bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana*.
- 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*.
- Afif, R. T., Prajana, A. M., & Prahara, G. A. (2020). Analysis of Character Design and Culture in the Laskar Cima Animation. *In Proceeding International Conference on Information Technology, Multimedia, Architecture, Design, and E-Business*.
- 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*
- Angrosino, M. (2007). *Doing Ethnographic and Observational Research*.
- Ariq, M., Mario, & Rahadianto, I. D. (2023). Perancangan Environment dan Background Dalam Video Game "Jagawana" Berdasarkan Keadaan Lingkungan Di Taman Hutan Raya IR. H. Djuanda Bandung. *e-Proceeding of Art & Design*.
- Artist Network. (2008). Retrieved from The Importance of Background: <https://www.artistsnetwork.com/art-mediums/watercolor/the-importance-of-the-background/>
- Badan Pusat Statistik. (2021). Retrieved from Statistik Telekomunikasi Indonesia 2020: <https://www.bps.go.id/id/publication/2021/10/11/e03aca1e6ae93396ee660328/statistik-telekomunikasi-indonesia-2020.html>
- BBC News Indonesia. (2024). Retrieved from <https://www.bbc.com/indonesia/articles/cy413z2e8xro>
- Bellantoni, P. (2005). *If It's Purple, Someone's Gonna Die*. Focal Press.
- Billups, F. D. (2021). *Qualitative Data Collection Tools*.
- Byrne, M. T. (1999). *The Art of Layout and Storyboarding*. Leixlip, Co Kildare.
- Catalano, A., Milani, L., Franco, M., Buscema, F., Giommarini, I., Sodano, B., Ricceri, F. (2024). *The impact of COVID-19 pandemic on gambling: A systematic review*.
- CNBC Indonesia. (2024). Retrieved from <https://www.cnbcindonesia.com/tech/20240206160439-37-512353/gawat-darurat-warga-ri-tiap-hari-lihat-iklan-judi-online>
- CNBC Indonesia. (2024). Retrieved from <https://www.cnbcindonesia.com/tech/20240617204841-37-547171/alert-ada-35-juta-pemain-judi-online-di-ri-80-kelas-menengah-bawah>
- Creswell, J. W. (2007). *Qualitative Inquiry & Research Design*. SAGE Publications.
- Ekonomi Republika. (2024). Retrieved from

- <https://ekonomi.republika.co.id/berita/sf3ki4423/pandemi-berkontribusi-besar-pada-peningkatan-judi-online>
- Fowler, M. S. (2002). *Animation Background Layout*. Fowler Cartooning Ink Publishing.
- Heinich, R., Molenda, M., Russel, J. D., & Smaldino, S. E. (2022). *Instructional Media and Technologies for Learning*. The Lehigh Press, Inc.
- Kemendikti Saintek. (2024). Retrieved from <https://dikti.kemdikbud.go.id/kabar-dikti/kabar/kemdiktisainstek-siap-berkolaborasi-dalam-upaya-pencegahan-dan-penanganan-dampak-perjudian-online/>
- Madsen, D. A. (2017). *Engineering Drawing&Design*. Boston: Cengage Learning.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldanã, J. *Qualitative Data Analysis*. (2014).
- Moleong, L. J. (2014). *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Remaja Rosdakarya.
- Mollica, P. (2013). *Color Theory*. Walter Foster. Morrisian. (2019). *Riset Kualitatif*.
- Motion Marvels*. (2024, October). Retrieved from The Art of Minimalist Animation: How Less Is More in Modern Storytelling: <https://www.motionmarvels.com/blog/the-art-of-minimalist-animation-how-less-is-more-in-modern-storytelling>
- Nahda, A. S., & Afif, R. T. (2022). Kajian Semiotika Dalam Animasi 3D Let's Eat. *Jurnal Nawala Visual*.
- Nasional Geographic Indonesia*. (2022). Retrieved from <https://nationalgeographic.grid.id/read/133446407/histori-judi-salah-satu-kegiatan-tertua-manusia-yang-banyak-diatur?page=all#:~:text=Gejala%20orang%20dengan%20perjudian%20kompulsif,lebih%20Obanyak%20uang%20untuk%20berjudi>
- Nasional Kompas*. (2024). Retrieved from <https://nasional.kompas.com/read/2024/07/25/20242811/situs-pemda-banyak-disusupi-iklan-judi-online-menkominfo-tanggung-jawab>
- Nazir, M. (2009). *Metode Penelitian*. Ghalia Indonesia.
- Next Day Animation*. (2024, Agustus). Retrieved from 2D vs. 3D Animation Explainer Videos: What's Right For Your Project?