

PERANCANGAN *STORYBOARD* "JURANG DIGITAL" SEBAGAI ANIMASI PREVENTIF TERHADAP ADIKSI JUDI *ONLINE* PADA REMAJA DI KOTA BANDUNG

Fadli Rifai¹, Mario², dan Irfan Azhari³

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

Abstrak

Fenomena adiksi judi *online* di kalangan remaja semakin meningkat khususnya di kota Bandung. Menunjukkan dampak serius terhadap perkembangan psikologis, akademis, dan sosial mereka. Masalah utama dari penelitian ini adalah kurangnya pemahaman dan perhatian yang diberikan oleh orang tua serta masyarakat terhadap risiko yang ditimbulkan oleh perjudian online, yang dapat mengarah pada perilaku impulsif dan dampak negatif lainnya. Dibutuhkan Solusi yang tepat dalam penyelesaian masalah tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk merancang animasi preventif yang menarik, sebagai upaya untuk meningkatkan kesadaran tentang bahaya dari adiksi judi *online* khususnya di kalangan remaja. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif, teknik pengumpulan data melalui wawancara dan metode kuantitatif dengan teknik pengumpulan data kuesioner sebagai metode yang digunakan untuk mencari data pelengkap. Serta analisis data yang dilakukan dengan menggunakan pendekatan naratif dan analisis visual. Hasil penelitian menunjukkan bahwa animasi dapat menjadi alat yang efektif untuk menyampaikan pesan pencegahan terhadap adiksi judi online, serta memberikan wawasan yang mendalam mengenai perilaku impulsif remaja dan pengaruh lingkungan sekitar terhadapnya. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam upaya pencegahan adiksi judi *online* khususnya di kalangan remaja.

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

Abstract

The rise of online gambling addiction among adolescents, particularly in Bandung, has become a growing concern due to its detrimental effects on their psychological well-being, academic performance, and social development. A key issue identified in this study is the limited awareness and attention from parents and communities regarding the risks associated with online gambling, which can trigger impulsive behaviors and other harmful consequences. In response, this research seeks to develop a compelling preventive animation aimed at increasing awareness of the dangers of online gambling addiction, with focus on adolescents. This study adopts a qualitative approach, utilizing structured interviews, alongside a quantitative component through the distribution of questionnaires for additional data. The data were analyzed using a narrative method combined with visual analysis. Findings suggest that animation serves

as an effective medium for communicating preventive messages related to online gambling addiction. Furthermore, it offers a deeper understanding of impulsive tendencies in adolescents and the environmental factors that influence them. This research aims to contribute meaningfully to efforts in preventing online gambling addiction among youth.

Keywords: *Addiction, Online Gambling, Preventive Animation, Impulsive, Bandung City, Adolescent*

Pendahuluan

Latar Belakang

Kemajuan teknologi dan kemudahan akses internet yang dikenal sebagai Revolusi Industri Keempat, tidak hanya mengubah cara manusia berkomunikasi dan bekerja, tetapi juga berdampak pada seluruh aspek kehidupan (Schwab, 2020). Meski memberikan banyak manfaat, kemajuan ini juga menghadirkan risiko, salah satunya adalah kemudahan akses dalam perjudian *online*. Dengan kemudahan akses dalam perjudian *online*, akhirnya meningkatkan risiko adiksi di kalangan pengguna, terutama pada usia remaja yang lebih rentan terhadap adiksi judi *online* karena adanya pengaruh pada perilaku impulsif yang umumnya dimiliki oleh remaja.

Judi *online* merupakan salah satu jenis dari permainan judi yang dimainkan melalui ponsel atau bisa juga dengan *gadget* lainnya yang dapat diakses dengan menggunakan *internet* (Migu & Zaky, 2022). Salah satu jenis dari judi *online* adalah *Slot Online*. Menurut Pratama, jurnalis Kompas TV (2023), "Judi *Slot* merupakan sebuah permainan di mana pemain akan memainkan sebuah mesin *slot* virtual dengan mengandalkan keberuntungan mereka untuk mendapatkan hadiah". 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 memiliki tingkat impulsivitas yang tinggi dan perkembangan otak yang belum matang, sehingga 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, sebagaimana yang dijelaskan oleh Griffiths (2003) dalam jurnalnya, remaja yang impulsif sering tergoda oleh tawaran hadiah besar tanpa mempertimbangkan risiko jangka panjang.

Diperlukan sebuah media yang dapat menyampaikan pesan kepada para audiens, dan animasi dapat digunakan sebagai media untuk menyampaikan upaya preventif dalam mengatasi adiksi judi *online* karena kemampuannya menyampaikan pesan atau informasi agar lebih menarik dan mudah dipahami, terutama bagi remaja. Menurut McCorry dalam jurnalnya yang berjudul *Animations to Communicate Public Health Prevention Messages: A Realist Review Protocol* (2024), salah satu contoh animasi yang berhasil digunakan sebagai media preventif adalah *The Magic Glasses*, sebuah animasi berdurasi 12 menit yang dikembangkan untuk anak-anak sekolah di Tiongkok dalam rangka mencegah infeksi cacing yang ditularkan melalui tanah. Animasi ini dibuat dalam bentuk naratif dan mengandung unsur-unsur budaya seperti karakter, latar, bahasa, dan musik lokal, bahkan telah diadaptasi secara budaya untuk digunakan di Filipina. Sebaliknya, terdapat pula animasi kesehatan berdurasi 2 menit 30 detik yang dirancang tanpa indikator budaya, tanpa dialog, dan dengan karakter tanpa ciri khas. Meski demikian, animasi ini terbukti mampu meningkatkan pengetahuan dan niat untuk melakukan perilaku preventif seperti mencuci tangan selama pandemi COVID-19 di berbagai budaya yang berbeda.

Nahda dan Afif (2022) juga menjelaskan, animasi adalah salah satu media yang bisa digunakan untuk menyampaikan pesan atau sebuah cerita. Karena itu, animasi dapat mengangkat berbagai macam tema dan genre, dan ini menjadikan animasi sebagai salah satu jenis film yang disenangi baik dari anak-anak hingga orang dewasa. Dibandingkan dengan media lain, animasi bisa mengemas informasi yang kompleks menjadi sesuatu yang lebih ringan tanpa mengurangi esensi pesannya. Adapun penelitian terdahulu yang dilakukan di kota Batam dengan melibatkan 400 responden menunjukkan bahwa video animasi 2D lebih efektif dalam meningkatkan kesadaran tentang bahaya judi *online* dibandingkan metode konvensional (Setiawan & Pratama, 2023).

Agar animasi yang dibuat dapat tersampaikan dengan baik, maka diperlukan proses yang benar dalam pembuatannya. Setiap proyek animasi mengikuti alur kerja yang disebut "*pipeline*" yang mencakup tiga tahap utama: praproduksi, produksi, dan pasca produksi. Praproduksi merupakan (Selby, 2013). Dalam sebuah perancangan animasi, *storyboard* merupakan salah satu

tahapan yang sangat penting. *Storyboard* merupakan alat awal dalam praproduksi dan pravisualisasi yang dibuat untuk menyusun rangkaian gambar berurutan berdasarkan bingkai dan adegan, diadaptasi dari naskah cerita. *Storyboard* berfungsi untuk menjelaskan serta melengkapi narasi dalam naskah, memungkinkan tim produksi dalam perancangan, demi menciptakan visual yang sesuai untuk hasil akhir (Hart, 2008). Maka dari itu *storyboard* memiliki peran yang penting, karena penggambaran *storyboard* benar-benar akan mempengaruhi jalannya cerita dari animasi, pembuatan *storyboard* juga akan mempengaruhi hasil animasi, dan juga *storyboard* akan menentukan apakah pesan dari penulis tersampaikan atau tidak (Maulana, Sumarlin & Afif, 2025).

Berdasarkan fenomena di atas dapat disimpulkan bahwa perlu ada upaya preventif yang bertujuan untuk mencegah adiksi judi online, terutama *slot online* pada remaja yang berusia 19-22 tahun. Karena saat ini belum banyak upaya ataupun tindakan preventif untuk mencegah adiksi judi *online* pada remaja, melihat hal tersebut sebagai mahasiswa desain, penulis bertujuan membuat upaya preventif tersebut dalam bentuk media animasi.

Landasan Teori

Remaja

Masa remaja merupakan fase transisi dari masa anak-anak menuju dewasa yang ditandai oleh berbagai perubahan signifikan dalam aspek biologis, psikologis, social, dan intelektual. Berdasarkan definisi dari World Health Organization (WHO, 2023), remaja adalah individu yang berada dalam rentang usia 10 hingga 19 tahun, yang diklasifikasikan menjadi dua kelompok, yaitu remaja awal (10-14 tahun) dan remaja akhir (15-19 tahun). Pada periode ini, terjadi perkembangan fisik dan emosional yang kompleks, yang turut berperan penting dalam proses 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.

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.

Dari berbagai temuan ini, dapat disimpulkan bahwa remaja akhir berada pada tahap pencarian identitas dengan tingkat impulsivitas yang masih cukup tinggi. Oleh karena itu, pendekatan edukasi yang tepat, seperti penggunaan media animasi untuk meningkatkan kesadaran tentang dampak impulsivitas, dapat menjadi solusi efektif dalam membantu remaja mengembangkan kontrol diri yang lebih baik.

Adiksi

Dalam perspektif psikologi, Sarafino (1990:37) menjelaskan bahwa adiksi atau kecanduan merupakan kondisi di mana individu terdorong untuk terus menggunakan atau melakukan suatu hal demi memperoleh efek menyenangkan yang ditimbulkan dari perilaku tersebut.

Menurut Griffiths (2011), adiksi terbagi menjadi dua subtipe, yaitu:

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

Selain itu, menurut Griffiths (2007) terdapat jenis-jenis adiksi, yaitu:

- a. Adiksi Substansi, ini mencakup ketergantungan pada zat-zat seperti alkohol, narkotika, dan obat-obatan terlarang. Penggunaan berlebihan dapat menyebabkan masalah kesehatan fisik dan mental.
- b. Adiksi Perilaku, ini mencakup 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: Ini termasuk ketergantungan pada perangkat digital, seperti smartphone dan media sosial, yang dapat mengganggu interaksi sosial dan produktivitas.

Adiksi Makanan: Ini merujuk pada pola makan yang tidak sehat dan ketergantungan pada makanan tertentu, yang dapat menyebabkan masalah kesehatan seperti obesitas.

Judi

Menurut Kartono (2014), perjudian merupakan suatu bentuk pertaruhan yang dilakukan secara sadar, di mana individu mempertaruhkan sesuatu yang bernilai dengan kesadaran akan risiko serta harapan tertentu terhadap suatu peristiwa, seperti permainan, pertandingan, perlombaan, atau kejadian lain yang hasilnya belum dapat dipastikan. Ketidakpastian tersebut kerap menimbulkan berbagai ekspektasi yang tidak selalu sejalan dengan kenyataan, sehingga memicu Tingkat ketegangan yang berbeda-beda pada setiap pelaku perjudian.

Judi Online

Judi *online* merupakan bentuk aktivitas perjudian yang dilakukan melalui jaringan internet dengan menggunakan perangkat seperti ponsel atau *gadget* (Migu & Zaky, 2022). Aktivitas ini mencakup berbagai jenis taruhan, antara lain poker, kasno daring, taruhan olahraga, dan permainan slot. Menurut Purbo (2007), judi *online* atau yang dikenal juga sebagai *internet gambling* terjadi ketika seseorang memasang taruhan melalui internet, di mana pemain umumnya diwajibkan untuk melakukan deposit terlebih dahulu sebelum dapat berpartisipasi dalam permainan.

Slot Online

Slot *online* merupakan salah satu jenis permainan judi daring di mana pemain memutar gulungan virtual yang menampilkan berbagai symbol, dengan tujuan memperoleh kombinasi tertentu untuk memenangkan hadiah. Permainan ini menggunakan system *Random Number Generator* (RNG) yang menghasilkan angka secara acak, sehingga setiap putaran bersifat independent dan tidak dapat diprediksi. Pemain dapat memutar gulungan dengan menarik tuas virtual atau menekan tombol yang tersedia. Tujuan utama dari permainan slot adalah mencocokkan symbol-simbol tertentu pada garis pembayaran (*payline*) yang telah ditentukan, dan hadiah diberikan berdasarkan Tingkat kecocokan symbol tersebut.

Data dan Analisis Data

Wawancara Narasumber

Wawancara dilakukan terhadap tiga kelompok narasumber, yaotu: psikolog remaja, pakar IT, dan storyboard artist.

Psikolog remaja Amelia Sari menyebutkan bahwa kecanduan judi online pada remaja dipicu oleh rasa ingin tahu, pencarian jati diri, pengaruh lingkungan, kurangnya kedekatan dengan orang tua, serta stres. Remaja laki-laki lebih rentan karena tertarik pada tantangan dan mekanisme permainan, yang diperkuat oleh iklan digital. Judi online memberi ilusi kesenangan dan keuntungan cepat, namun berdampak serius pada mental, hubungan sosial, dan akademik. Pencegahan memerlukan peran keluarga, lingkungan positif, serta intervensi psikologis sejak dini untuk menghindari dampak jangka panjang.

Sementara itu, pakar IT juga berpendapat bahwa kemajuan teknologi mempermudah akses judi online yang kian menasar remaja, khususnya Generasi Z yang aktif di internet. Strategi pemasaran agresif seperti iklan clickbait, promosi di media sosial, situs bajakan, serta komunitas rahasia digunakan untuk menarik mereka, didukung sistem pembayaran digital yang praktis. Pak Denny menyoroti penggunaan algoritma personalisasi, promosi melalui SMS dan WhatsApp, serta insentif awal yang memicu ketergantungan, meski keamanan data sering diabaikan. Dampaknya mencakup masalah finansial, sosial, dan psikologis, seperti jeratan pinjol dan stres. Ia juga menilai respons pemerintah belum optimal, sehingga diperlukan kolaborasi lintas sektor, edukasi, dan pengawasan keluarga sebagai langkah pencegahan.

Selain itu jika dilihat dari sisi kreatif, untuk membuat storyboard yang efektif butuh naskah kuat, framing dinamis, ekspresi jelas, dan pemahaman anatomi. Grayscale cukup digunakan dengan gradasi untuk kedalaman, serta bisa ditambah elemen suara dan animatic untuk evaluasi. Software dapat disesuaikan dengan preferensi pengguna.

Analisis Karya Sejenis

Karya sejenis yang akan dianalisis adalah *Klaus*, *The boy the mole the fox and the Horse*, *Best Friend*, dan *Fantastic Mr. Fox*. Karya-karya ini akan dijadikan sebagai referensi dalam perancangan *Storyboard*.

Animasi *The Boy, the Mole, the Fox and the Horse* adalah animasi ber-genre *Adventure*, *Drama*, *fantasy* dengan pendekatan visualnya menciptakan keintiman lewat camera height rendah, gerakan kamera lembut seperti panning, serta shot types berupa close-ups dan medium shots. Komposisinya sederhana dengan karakter di foreground, alam minimalis di middleground, dan background kabur untuk nuansa reflektif. Transisi halus seperti fade dan dissolve memperkuat alur kontemplatif dan hubungan emosional.

Animasi *Klaus* ber-genre *Adventure*, *Fantasy*, *Comedy* bervisual dinamis dengan camera height bervariasi, gerakan kamera energik seperti tracking shots, dan shot types beragam dari close-ups hingga wide shots. Komposisinya detail dengan foreground penting, middleground aktif, dan background luas. Transisi bervariasi mendukung narasi cepat, sementara perspektif disesuaikan dengan adegan dan konteks.

Sedikit berbeda dari dua sebelumnya, animasi *Best Friend* ber-genre *Drama* dengan sentuhan *Sci-Fi*. Animasi ini memiliki sinematografi kuat melalui eye level untuk koneksi emosional, serta high dan low angle untuk menegaskan isolasi dan keterasingan. Camera movement mengikuti karakter dan menjadi dinamis saat konflik memuncak, mencerminkan kondisi psikologis. Shot type berupa medium shot, close up, dan wide shot digunakan untuk menekankan ekspresi dan kesendirian. Komposisi menempatkan karakter di tengah dengan ruang negatif luas, serta kontras warna antara dunia nyata dan virtual mempertegas perbedaan keduanya.

Sedangkan itu, *Fantastic Mr. Fox* memiliki pendekatan genre kepada *Adventure*, *Drama*, dan *Comedy*. Menampilkan gaya visual yang sangat khas, dengan pendekatan *stop-motion*, posisi

kamera yang simetris, pergerakan kamera yang linear, dan pemilihan jenis *shot* yang menekankan karakter dan *environment*.

The Boy, the Mole, the Fox and the Horse	Klaus	Best Friend	Fantastic Mr. Fox
			

Perancangan

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 sebelumnya menunjukkan bahwa membuka diri dengan keluarga merupakan salah satu langkah awal, langkah terdekat dan yang paling mudah untuk dilakukan, khususnya untuk remaja.

Perancangan *storyboard* 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. Kisah diawali dengan tokoh utama yang bernama Jaka sedang bermain ponselnya, lalu temannya menelepon Jaka, memamerkan uang yang di dapat dari judi *online* yang sedang di mainkan, Jaka tergiur akan godaan dan akhirnya terjerumus untuk mencoba. Konflik awal terjadi pada saat Jaka makan bersama kedua orang tuanya, pada saat itu Jaka tengah asyik menatap

ponselnya, bermain judi dan membiarkan makanannya sampai dingin. Sang ayah menegur Jaka, namun Jaka membalasnya dengan kurang baik dan lebih memilih menyalahkan sang ayah dan menutup diri karena tidak ingin di usik. Jaka terus bermain judi hingga lupa waktu, sampai pada akhirnya ia kalah dan hampir kehilangan segalanya. Di momen ini Jaka mulai tersadar, menyesali perbuatannya dan ingin mengembalikan keadaannya, termasuk memperbaiki hubungan dengan kedua orang tuanya. Di momen akhir, Jaka mendengar sang ibu memanggilnya dari balik pintu kamar, memanfaatkan momen ini Jaka tergerak untuk membuka pintu dan membuka diri kepada kedua orang tuanya atas semua yang sudah ia lakukan.

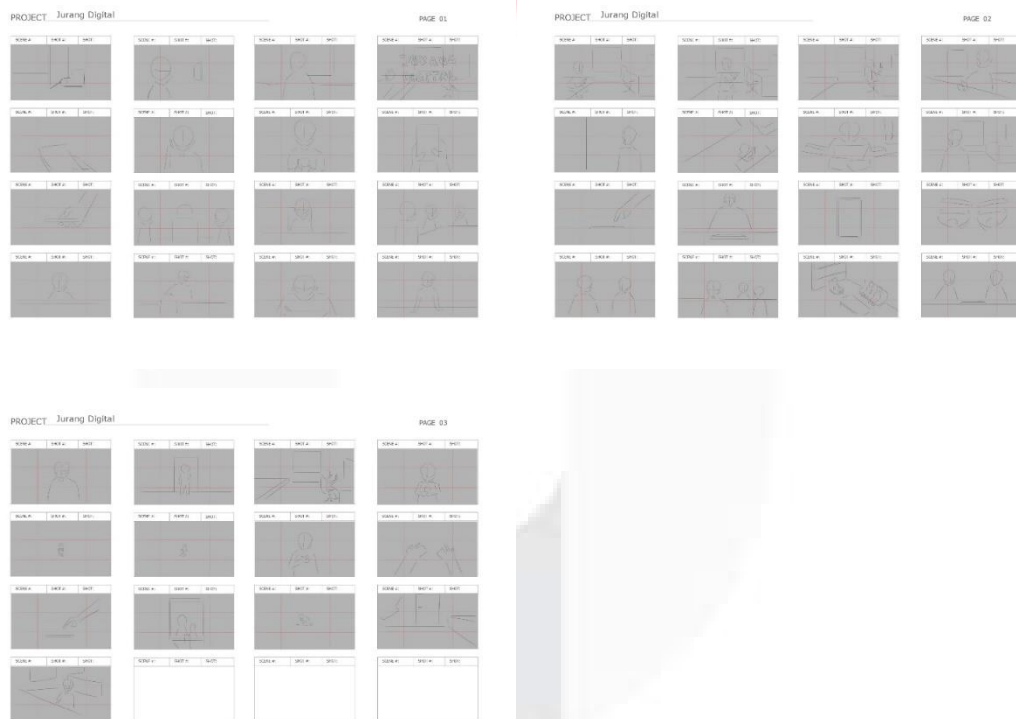
Penulis menggunakan aplikasi *Adobe Photoshop* dalam perancangan *Storyboard*. Sedangkan untuk perancangan *Animatic Storyboard* penulis menggunakan *Adobe Premiere Pro*. Animasi Jurang Digital akan dipublikasikan melalui platform *YouTube* karena, menurut Hasmita dan Humaidi (2023) Konten media sosial dan platform berbagi video seperti *YouTube* merupakan sarana populer yang mudah diakses oleh berbagai kalangan, dari anak-anak, remaja hingga dewasa. Lebih lanjut lagi, Lahur (Tempo, 2023) menjelaskan bahwa *YouTube* adalah media layanan video yang paling digemari dan banyak ditonton oleh kalangan Gen Z dengan rentang usia 18 hingga 24 tahun, berdasarkan survei oleh '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%).

Dalam pembuatan konsep *storyboard art style* yang digunakan mengikuti dengan *art style* yang di buat oleh karakter desain dimana *style* banyak mengambil referensi dari animasi Scott Pilgrim dan Best Friend. Selain itu, konsep visual untuk karakter dan *background* mengambil beberapa budaya sunda khususnya yang terdapat di Bandung, Jawa Barat untuk menjadi ornamen-ornamen yang ada di dalam animasi.

Hasil Perancangan

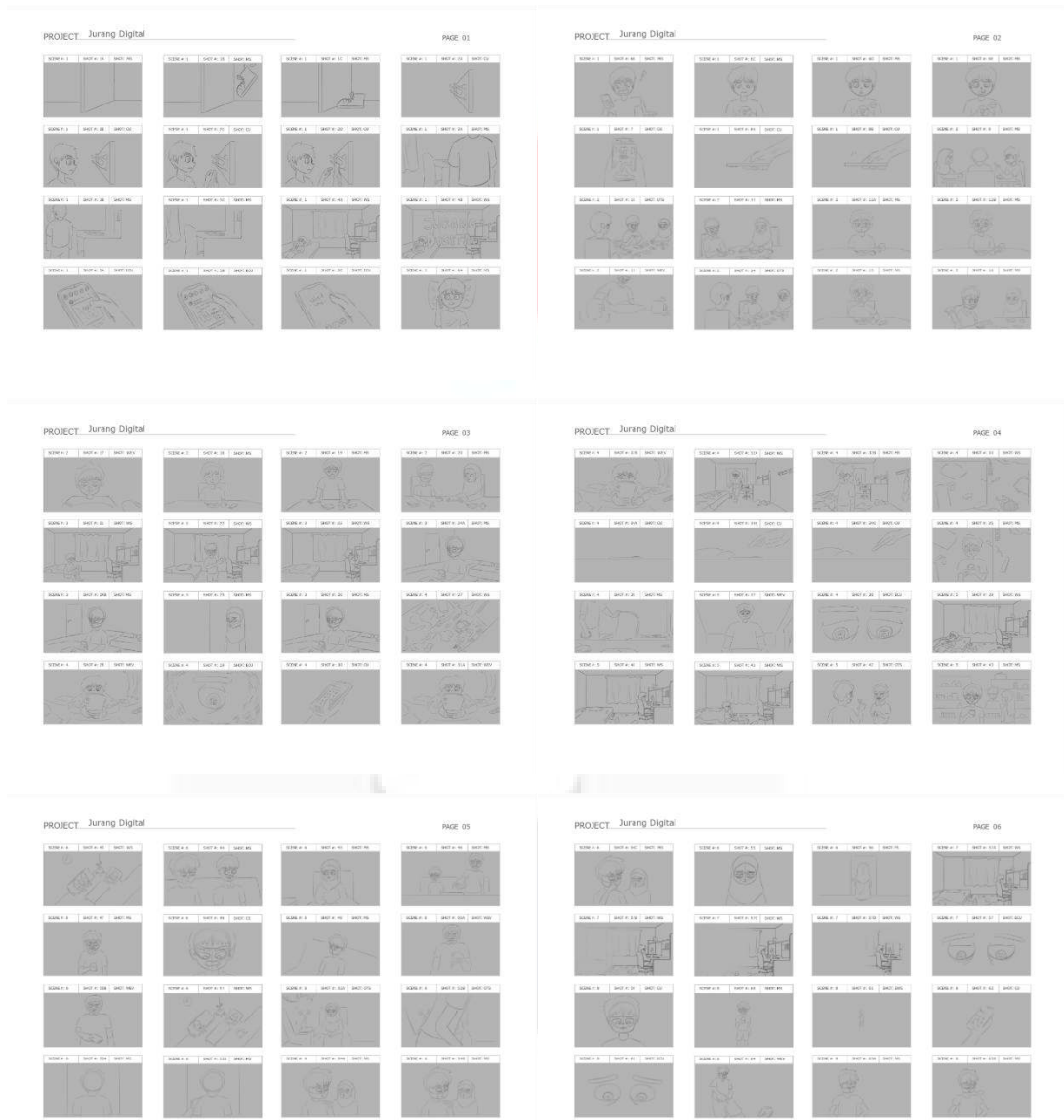
Thumbnail

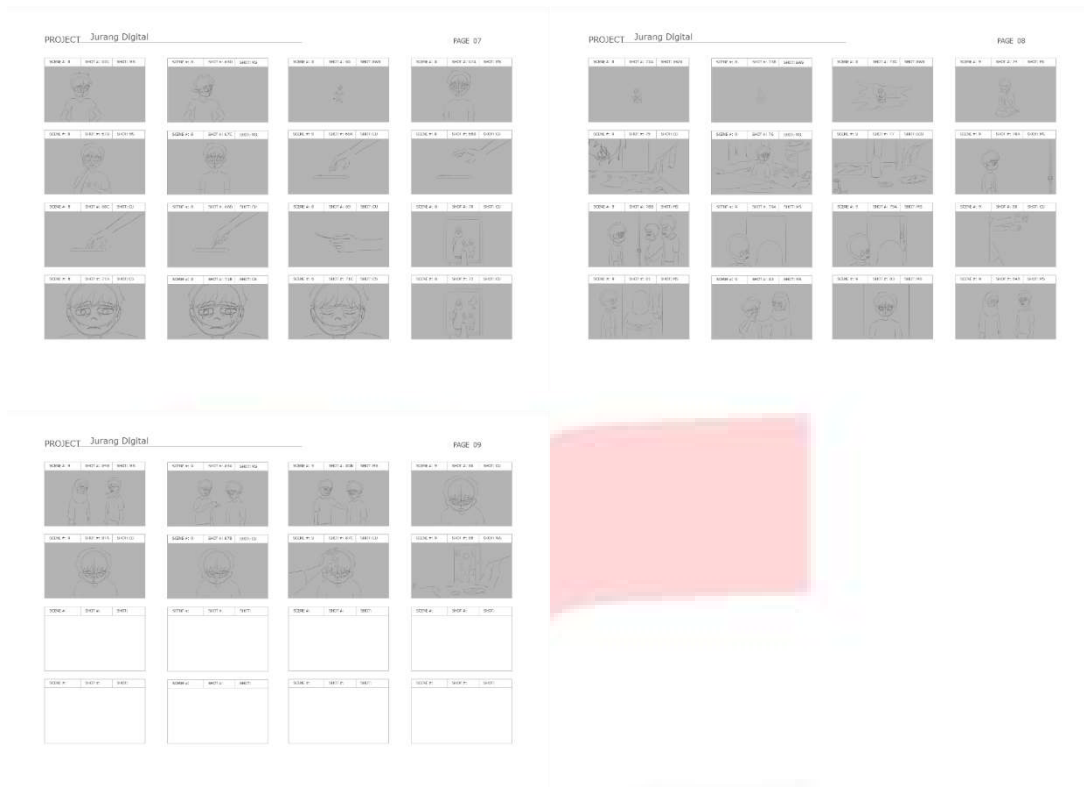
Setelah membuat script, adegan yang terdapat dalam script di pravisualisasikan dengan sketsa kasar untuk mencari penempatan dan komposisi adegan.



Rough Pass

Rough Pass merupakan tahapan lanjutan dari perancangan storyboard dimana sketsa kasar thumbnail yang sudah dibuat, dikembangkan kembali menjadi gambar yang lebih detail untuk melihat adegan dalam setiap scene dan shot.





Clean Up Storyboard

Storyboard dibuat setelah semua tahapan sebelumnya sudah dikerjakan. Dalam tahapan ini adegan, komposisi, pergerakan dan penempatan kamera sudah ditetapkan sehingga dapat dibuat kedalam tahapan selanjutnya.

Production Title: Jurang Digital

Scene: 1

Cuts	Picture	Action	Dialogue	Time
1a		Jaka menaruh Sepatu	-	1s
1b		Jaka menaruh Sepatu	-	1s
1c		Jaka menaruh Sepatu	-	1s
2a		Jaka menaruh baju di gantungan	-	1s
2b		Jaka menaruh baju di gantungan	-	1s
2c		Jaka menaruh baju di gantungan	-	1s
2d		Jaka menaruh baju di gantungan	-	1s
3a		Jaka berjalan menuju kasur	-	1s









3b		Jaka berjalan menuju kasur	-	1s
3c		Jaka berjalan menuju kasur	-	1s
3d		Jaka berjalan menuju kasur	-	1s
4a		Jaka rebahan di kasur	-	3.5s
4b		Jaka rebahan di kasur	-	3.5s
5a		Jaka scroll sosmed	-	2s
5b		Jaka scroll sosmed	-	2s
5c		Jaka scroll sosmed. Ubed, temennya menelepon	-	2s

6a		Jaka telponan dengan ubed	Jaka: "Kenapa bed?" Ubed: "Jak, kamu tau nggak? Aku habis menang judol!"	6s
6b		Jaka telponan dengan ubed	Jaka: "Baru aja aku liat di instagram ada iklan judol. Aku minat sih, cuma gimana ya." Ubed: "Cobain aja Jak, aku kan depo 150 ribu.. Trus apa coba? aku dapet 1.500.000"	13s
6c		Jaka terkejut	-	1s
6d		Jaka terkejut	Jaka: "Hah!?"	1s
6e		Jaka terkejut	-	1s
6f		Jaka terkejut	Jaka: "Serius bed??"	1.30s
6g		Jaka chattingan dengan ubed	-	1s
6h		Jaka chattingan dengan ubed	-	1s

6i		Jaka chattingan dengan ubed	-	1s
7		Jaka membuka link judi online	-	4s






Scene: 2



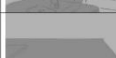





Cuts	Picture	Action	Dialogue	Time
8		Jaka makan bersama ayah dan ibunya	-	5s
9		Ayah menegur Jaka yang main hp terus	Ayah: "Jaka, kalo makan jangan sambil main HP" Jaka: "Iya sebentar lagi yah"	5s
10		Ibu berbicara dengan Jaka	Ibu: "Lagi ngobrol sama pacar ya?"	2s
11a		Jaka berbicara dengan Ibu	Jaka: "Hm!"	1s
11b		Jaka berbicara dengan Ibu	Jaka: "Tuhaha nggak bu. Ini aku lagi main game terus dapet uang, lumayan kan?"	6s
12a		Ayah memukul meja	-	1s

12b		Ayah memukul meja	-	1s
13		Ayah menegur Jaka	Ayah: "Menang game? Dapat uang?" Ibu: "Mungkin maksudnya lagi jualan barang di game atau apa gitu kali yah.."	7s
14		Jaka berbicara dengan Ayah	Jaka: "nggak juga sih, gimana ya jelasinnya.. Fokusnya gampang deh tinggal pencet-pencet aja tapi hoki-hokan gitu."	8s
15		Ayah menegur Jaka	Ayah: "Dikasih tau sama siapa kamu itu hm!?"	3s
16a		Jaka memunduk sedih	Ayah: "Jaka, dengerin ayah. Nggak ada uang yang gampang, semua itu butuh kerja keras! Kalau kamu main-main sama dut, ujung-ujungnya kamu nanti bisa celaka!" Ibu: "Udah atuh yah.. Jangan marah-marah terus, liat tuh anaknya jadi diem aja."	10s
16b		Jaka menjadi kesal	Jaka: "Iya.. Jaka ngerti kok. Ini cuma game aja."	5.30s
17		Jaka membalas jawaban dengan ketus	Jaka: "Iya.. Jaka ngerti kok. Ini cuma game aja."	4s
18a		Jaka beranjak dari meja makan	-	1s

18b		Jaka beranjak dari meja makan	-	1s
18c		Jaka beranjak dari meja makan	-	1s
19		Ibu menenangkan ayah yang masih marah	-	4s






Scene: 3









Cuts	Picture	Action	Dialogue	Time
20		Jaka duduk di kasur, fokus main judul di hp	-	4s
21		Jaka berdiri di tengah kamar, terlihat senang karena menang	-	4s
22		Jaka duduk di kursi, main hp di meja belajar	-	4s
23a		Jaka fokus bermain hp	-	4s
23b		Jaka fokus bermain hp	-	4s









24		Ibu memanggil Jaka karena khawatir	Ibu: "Jaka.. Kamu sakit? Kok di kamar terus nak? Yuk makan dhuu."	5.30s
25a		Jaka menjawab ibu dengan cuek	Jaka: "Nggak gak sakit, nanti aja makan rya aku lagi pengen sendiri."	5s
25b		Jaka menaruh hp di meja belajar	-	1s
25c		Jaka menaruh hp di meja belajar	-	1s
25d		Jaka menaruh hp di meja belajar	-	1s
25e		Jaka terlihat menghela nafas	-	1s
25f		Jaka meregangkan tangannya	-	1s
25g		Jaka meregangkan tangannya	-	1s


25h		Jaka meregangkan tangannya	-	1s
25i		Jaka meregangkan tangannya	-	1s
25j		Jaka meregangkan tangannya	-	1s

Scene: 4






Cuts	Picture	Action	Dialogue	Time
26		Memunjukkan kamar Jaka yang berantakan	-	1s
27a		Jaka fokus bermain HP	-	3s
27b		Mata Jaka memantulkan layar HP sedang main judul	Jaka: "Ah.. Haha.. Santai Jak santai.. masih ada kesempatan."	6s
27c		Mata Jaka memantulkan layar HP sedang main judul	-	3s
28		Jaka sedang memainkan judul di HP nya	-	4s

29a		Jaka kesal kalah terus	-	1s
29b		Jaka mengepalkan tangannya	Jaka: "Aaah!"	1s
30a		Jaka melempar HP ke kasur	-	1s
30b		Jaka berjalan menjauh dari meja	-	1s
30c		Jaka menghela nafas karena kesal	-	1s
30d		Jaka mondar-mandir kebingungan	Jaka: "Uangku metipis." (VO)	2s
30e		Jaka mondar-mandir kebingungan	Jaka: "gimana ini!?" (VO)	2s
30f		Jaka frustrasi	-	2s


30g		Jaka berbalik badan dan kembali ke arah kasur	-	5.30s
31a		Jaka merah HP nya	-	3s
31b		Jaka merah HP nya	-	3s
32a		Jaka berbaring di tepi kasur	-	1s
32b		Jaka bangun dari kasur	-	1s
33		Jaka kembali ke meja belajar dan menaruh HP di meja	-	1s
34		Jaka melihat ponsel dengan tanpa harapan	-	4s
35		Menunjukkan HP Jaka yang membuka judul	-	5s









36		Menunjukkan keoba mata Jaka yang memantulkan judul	Jaka: "Gabisa kaya gini terus. Aku harus balikin semua uang yang udah hilang." (VO)	5s
----	---	--	--	----

Scene: 5

Cuts	Picture	Action	Dialogue	Time
37		Jaka sehabian mengurung diri bermain judi online	-	4s
38		Jaka sehabian mengurung diri bermain judi online	-	4s
39		Jaka sehabian mengurung diri bermain judi online	-	4s
40		Jaka meminta uang ke ayahnya	-	2s
41		Jaka top up judi ke warung	-	2s

Scene: 6

Cuts	Picture	Action	Dialogue	Time
42		Jaka duduk bersama Ayah dan Ibu di ruang tamu	-	4s

43		Jaka di interogasi oleh Ayah	Ayah: "Uang kuliah kok ruinggak? Kamu udah dikasih uangnya? Kamu pake buat apa!? Ngakut!?"	6s
44		Ibu menyimak obrolan Ayah dan Jaka	-	1s
45		Ayah merah HP Jaka	Ayah: "Pasti kamu pake buat main game-game yang kamu bilang itu ya? Game apa sih itu emangnya?"	5s
46a		Ayah mengecek HP Jaka	Jaka: "Ah! I-jangan yah! Aku janji aku bisa balikin lagi uangnya!"	5.30s
46b		Ayah mengecek HP Jaka	-	3s
47		Jaka terpojok	Ayah: "Balikin? Kumpu pikir ini mainan lah!? Kamu mikir nggak sih Jak!?"	5s
48		Ayah melempar HP ke Jaka	Ayah: "Terserah kamu mau apa, ayah gak akan ngurusin kamu lagi, sampe kamu bérésin semua masalahmu ini! atau kalau nggak, kamu boleh pergi aja dari rumah ini!"	9s
49a		Jaka menangis, Ibu melihat Jaka dengan rasa sedih	-	2s

49b		Jaka menangis, Ibu melihat Jaka dengan rasa sedih	-	2s
49c		Jaka beranjak dari kursi dan bergegas ke kamar	-	2s
50a		Jaka hendak membuka pintu kamar	-	1s
50b		Ibu menepuk pundak Jaka	Ibu: "Jak..."	2s
51a		Ibu mencoba menenangkan Jaka	-	2s
51b		Ibu mencoba menenangkan Jaka	-	2s
51c		Ibu mencoba menenangkan Jaka	-	2s
52		Ibu terdiam sedih	-	2s

53		Ibu terdiam di depan pintu kamar Jaka	-	4s
----	--	---------------------------------------	---	----

Scene: 7







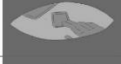

Cuts	Picture	Action	Dialogue	Time
54a		Jaka fokus main HP, perlahan kamar Jaka menghilang	-	3s
54b		Jaka fokus main HP, perlahan kamar Jaka menghilang	-	3s
54c		Jaka fokus main HP, perlahan kamar Jaka menghilang	-	3s
54d		Jaka fokus main HP, perlahan kamar Jaka menghilang	-	3s
55		Memperlihatkan mata Jaka yang memantulkan judul	-	3s







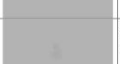

Scene: 8


Cuts	Picture	Action	Dialogue	Time
56		Jaka fokus bermain HP	-	2s

57		Jaka fokus bermain HP	-	2s
58		Jaka fokus bermain HP	-	2s
59		Melihatkan IHP Jaka	-	2s
60		Melihatkan mata Jaka yang terkejut	Jaka: "Sekali lagi... Pasti semuanya bisa balik, kumohon sekali ma aja kasih aku menang"	3s
61		Jaka membanting HP	-	2s
62a		Jaka menarik nafas	-	1s
62b		Jaka menghela nafas	-	1s
62c		Jaka melirik ke samping	Jaka: "Hah?"	1s

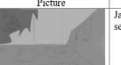






62d		Jaka menoleh ke samping	Jaka: Aku dimana? Jadi.. Yang kulihat di ibu tadi itu bukan hatusinasi?	1s
63		Jaka terkejut kamarnya menghilang	-	3s
64		Jaka shock dan perlahan ikut menghilang	-	2s
65a		Jaka melihat tangannya	-	2s
65b		Jaka melihat tangannya	-	2s
65c		Jaka melihat tangannya	-	2s
66a		Jaka meraba wajahnya	-	2s
66b		Jaka meraba wajahnya	-	2s









67a		Jaka meraih foto	-	1s
67b		Jaka meraih foto	-	1s
67c		Jaka meraih foto	-	1s
67d		Jaka meraih foto	-	1s
67e		Jaka meraih foto	-	1s
68a		Jaka meraih foto	-	1s
68b		Jaka meraih foto	-	1s
68c		Jaka meraih foto	-	1s







68d		Jaka meraih foto	-	1s
69		Jaka memegang foto yang diambalnya	Jaka: "Ibu, maafin Jaka.. Seharusnya Jaka nurut, harusnya Jaka dengerin omongan ayah. Jaka ayeed ngelakun semu ini.."	10s
70a		Jaka tampak bersedih	-	1s
70b		Jaka tampak bersedih	-	1s
70c		Jaka menangis	-	2s
71		Melihatkan foto yang kena telesan sir mata Jaka	Jaka: "Ibu.. Ayah.. Tolong Jaka, Jaka takut.. Jaka nggak mau menghilang gini aja."	7s
72a		Jaka menangis terduduk di lantai	Jaka: "Ya Tuhan.. Aku ingin perbaiki semuanya, aku mohon aku ingin bertemu orang tuaku lagi, aku ingin bertemu ibuku.."	8s
72b		Jaka menangis terduduk di lantai	-	4s

73		Jaka menangis terduduk di lantai, perlahan dia naik kembali normal	-	4s
----	---	--	---	----

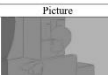
Scene: 9









Cuts	Picture	Action	Dialogue	Time
74		Jaka terduduk sedih	Jak? Kamu nggak apa-apa?!	2s
75		Jaka menoleh ke arah pintu yang terdengar suara ketukan	-	2s
76		Jaka berjalan ke arah pintu	-	6s
77a		Jaka berjalan ke arah pintu	-	6s
77b		Jaka berjalan ke arah pintu	-	6s
78a		Ayah dan Ibu berdiri di depan pintu kamar Jaka yang masih tertutup	-	4s
78b		Jaka membuka pintu lalu berjalan memeluk Ibu	-	1s

79a		Jaka meraih ibu	-	1s
79b		Jaka meraih ibu	-	1s
80		Ibu dan Jaka saling berpelukan	-	4s
81		Jaka menangis di depan Ibu	Jaka: "Ibu.. Maaf.." Ibu: "Jaka.. Ibu udah ngomong sama ayah, kita itu sebenarnya khawatir sama kamu.."	8s
82		Jaka menunduk menangis	Jaka: "Ibu.. Aku nggak tau harus kaya gimana.."	3s
83a		Ibu dan Ayah saling tatapan	-	1s
83b		Ayah menghela nafas	-	1s
84a		Ayah menasihati Jaka	Ayah: "Jaka, jangan berpikir ayah udah maafin kamu begitu aja"	4s

84b		Ayah menasehati Jaka	Ayah: "Jaka, liat ayah"	2s
85a		Jaka menyimak sambil menunduk	Ayah: "Ayah mau bantu kamu, lagipula kamu anak ayah."	3s
85b		Jaka melirik ke Ayah	Ayah: "Tapi dengerin ayah baik baik Jaka. Kemenangan terbesar dari judi itu bukan saat kamu bisa dapat uang yang banyak dari situ, tapi ketika kamu bisa berhenti darinya."	10s
85c		Jaka tersenyum kecil	Ayah: "Ayah mau maafin kamu, kalau kamu janji dengan ayah dan ibu kamu nggak akan pernah nyentuh judi lagi, apapun bentuknya."	7s
85d		Kepala Jaka di elus oleh Ayah	-	2s
86		Melihatkan Ayah, Ibu, dan Jaka yang berada di depan pintu kamar Jaka	Ibu: "Nak ibu pengen tau.. Awalnya gimana sih?" Jaka: "Iin.. Jadi, awalnya itu.."	7.30s

Scene: 10

Cuts	Picture	Action	Dialogue	Time
87		Jaka menulis buku diary	Jaka: "Udah sebulan semenjak masalah waktu itu.."	3s

88a		Jaka tersenyum fokus menulis	-	4s
88b		Jaka melirik ke sesuatu	-	4s
89a		Jaka meraih foto	Jaka: "Hubunganku sama ayah dan ibu terbaik"	3s
89b		Jaka meraih foto	Jaka: "Keuangan perlahan memulih, dan aku udah nggak nyentuh judi sama sekali semenjak saat itu."	5.30s
89c		Jaka tersenyum melihat foto	-	3s
89d		Jaka menoleh ketika dipanggil	Ibu: "Jaka..!" Jaka: "Iya bu..? sebentar"	5s
90a		Jaka berjalan menuju pintu	Jaka: "Mungkin awalnya ayah dan ibu kecewa sama aku"	3s
90b		Jaka berjalan menuju pintu	Jaka: "tapi justru aku bersyukur, karena aku mau menyelamatkan diri untuk membuka diri dengan mereka, dan mengakui kesalahanku."	8.30s

90c		Jaka berjalan menuju pintu	Jaka: "Karena kalau tidak.., mungkin aku bisa aja jatuh kedalam jurang digital itu lebih dalam lagi."	8s
-----	---	----------------------------	---	----

Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan perancangan *storyboard* 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. Melalui pendekatan visual dan naratif, animasi dapat menggambarkan dampak negatif dari adiksi judi *online* dengan cara yang menyentuh sisi psikologis audiens, khususnya remaja yang cenderung impulsif. Perancangan *storyboard* sebagai bagian dari proses praproduksi telah mampu merancang alur cerita yang tidak hanya runtut dan estetis, tetapi juga komunikatif 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

Penulis memberikan sejumlah rekomendasi berdasarkan hasil penelitian ini. Pertama, kepada remaja dan Masyarakat luas, disarankan untuk meningkatkan kesadaran serta kewaspadaan terhadap bahaya judi *online* yang kini semakin mudah diakses dan tersebar luas. Kedua, pemanfaatan media seperti animasi sebagai Langkah preventif terhadap adiksi judi *online* perlu lebih dioptimalkan, mengingat potensinya sebagai sarana kampanye yang informatif, menarik, dan komunikatif. Ketiga, bagi pihak pemerintah dan institusi Pendidikan, penting untuk mendukung pengembangan media preventif berbasis animasi serta mempertimbangkan integrasinya ke dalam program edukasi, baik formal maupun non-formal, sebagai bentuk inovasi pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan era digital. Untuk para animator, desainer, dan kreator konten visual, diharapkan mampu memperhatikan tidak hanya aspek teknis dan estetika visual, tetapi juga aspek psikologis audiens dalam menyampaikan pesan. Kolaborasi lintas disiplin ilmu dengan para ahli di bidang psikologi, pendidikan, dan pihak-pihak yang pernah terlibat langsung dalam isu terkait sangat disarankan demi menghasilkan karya yang lebih bernilai dan berdampak. Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan studi ini ke wilayah lain dan dengan metode penelitian yang lebih luas, seperti pengujian efektivitas animasi secara langsung melalui observasi terhadap perubahan perilaku audiens. Harapannya, riset-riset seperti ini dapat terus memberikan kontribusi nyata dalam menghadirkan solusi kreatif atas isu adiksi judi *online* ataupun isu-isu sosial lain yang mendesak, khususnya di kalangan generasi muda.

ABSTRAK

American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (5th ed.)*. Arlington, VA: American Psychiatric Publishing.

Andrew Selby (2013). *Animation*.

Asriadi. (2020). *Analisis kecanduan judi online (studi kasus pada siswa SMK AnNas Mandai Maros Kabupaten Maros)*. Universitas Negeri Makassar. http://eprints.unm.ac.id/20023/1/JURNAL_Asriadi.pdf

- 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.
- David Harland Rousseau, Benjamin Reid Phillips (2013). *Storyboarding Essentials*.
- Griffiths, M. D. (2007). *Gambling Addiction: The Hidden Addiction*. London: Routledge.
- Griffiths, M. D. (2003). Internet gambling: Issues, concerns, and recommendations. *CyberPsychology & Behavior*, 6 (6), 557–568.
- 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.
- John Hart (2008). *The Art of the Storyboard A Filmmaker's Introduction Second Edition*.
- 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>
- Luthfi, M. (2024). PERANCANGAN STORYBOARD ANIMASI 2D PADA MEMPERKENALKAN KESENIAN SISINGAAN DAN MITOS PENUNGGU GUNUNG MALABAR DI DESA WISATA BAROS ARJASARI, 11-13.
- Malterud, K., Siersma, V. D., & Guassora, A. D. (2016). *Sample size in qualitative interview studies: Guided by information power*. *Qualitative Health Research*, 26(13), 1753–1760. <https://doi.org/10.1177/1049732315617444>
- Maulana, M. D., Sumarlin, R., Afif, R. T. (2025). PERANCANGAN STORYBOARD ANIMASI 2D PEMBARUAN CERITA LEGENDA TELAGA WARNA UNTUK REMAJA SEBAGAI UPAYA PRESERVASI BUDAYA JAWA BARAT, 12 (1), 2918.
- 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-orang-indonesia-judi-online-dari-anak-sampai-orang-tua>
- McCorry, K., Maniatopoulos, G., Errington, L., Land, E., Craig, M., Vijaykumar, S., Bärnighausen, T., & O'Brien, N. (2024). *Animations to communicate public health prevention messages: A realist review protocol*. *BMJ Open*, 14, e083013. <https://doi.org/10.1136/bmjopen-2023-083013>
- Nahda, A. S., Afif, R. T. (2022). KAJIAN SEMIOTIKA DALAM ANIMASI 3D LET'S EAT, 4 (2), 82.
- Purbo, O. W. (2007). Akses internet melalui 3G. *Elex Media Komputindo*.

- World Health Organization. (2022). Adolescent health. Diakses dari <https://www.who.int/health-topics/adolescent-healthwho.int>
- Rahmawati R., Bahtiar A. (2023). Pengelompokan Remaja Berdasarkan Segmentasi Usia Menggunakan Metode K-Means Clustering (Studi Kasus: Desa Sindangsari), 2 (2), 36.
- S. Torta, V. Minuty (2018). *Storyboarding Turning Script to Motion Second Edition*.
- Sari, A. R., & Trianita, L. (2024, July 17). Jawa Barat Dominasi Judi Online, PPAK Soroti Modus Pengepul Rekening di Kampung-kampung. Tempo. <https://www.tempo.co/hukum/jawa-barat-dominasi-judi-online-ppatk-soroti-modus-pengepul-rekening-di-kampung-kampung-39287>
- Sergio Paez, Anson Jew (2013). *Professional Storyboarding Rules of Thumb*.
- Sugiyono (2013). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D, (cetakan ke-19). Penerbit Alfabeta Bandung.
- Tempo. (2024, 3 Januari). PPAK sebut 5 provinsi di Indonesia tercatat punya jumlah pemain judi online terbanyak. <https://www.tempo.co/hukum/ppatk-sebut-5-provinsi-di-indonesia-tercatat-punya-jumlah-pemain-judi-online-terbanyak-45452>