

PERANCANGAN *STORYBOARD* ANIMASI 2D “Rungkad” SEBAGAI MEDIA INFORMASI MENGENAI DAMPAK NEGATIF JUDI *ONLINE* DIKALANGAN MAHASISWA

Designing a 2D Animation Storyboard Titled 'Rungkad' as an Informative
Medium on the Negative Impacts of Online Gambling Among University
Students

Irfan Nashrul Haq¹, Tiara Radinska Deanda^{2 2} dan Sri Dwi Astuti Al Noor³³

^{1,2,3}1, 2,3 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, f, Universitas Telkom, Jl.
Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung,
Jawa Barat, 40257

irfannash@student.telkomuniversity.ac.id, tiaradinska@telkomuniversity.ac.id,
rialnoorr@telkomuniversity.ac.id

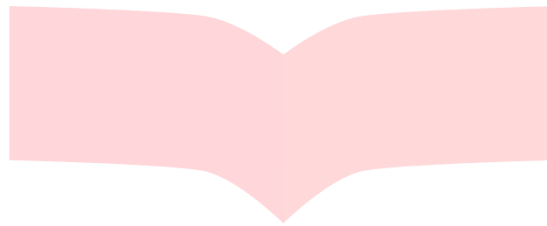
Abstrak : Pesatnya perkembangan teknologi informasi telah mendorong kemunculan berbagai bentuk kejahatan digital, salah satunya adalah judi online. Fenomena ini kian mengkhawatirkan karena mudah diakses dan marak terjadi di kalangan mahasiswa. Aktivitas tersebut berpotensi menimbulkan gangguan psikologis, tekanan sosial, serta kerugian finansial. Berdasarkan urgensi tersebut, penelitian ini bertujuan merancang storyboard animasi 2D berjudul “Rungkad” sebagai media informasi untuk meningkatkan pemahaman mahasiswa mengenai dampak negatif dari praktik judi online. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara terhadap pelaku judi online, dokumentasi, serta studi pustaka. Hasil perancangan berupa storyboard animasi 2D yang merepresentasikan narasi berdasarkan pengalaman nyata pelaku, disusun secara sistematis untuk mendukung penyampaian pesan visual yang efektif. Simpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa pendekatan media animasi 2D mampu menjadi sarana edukatif yang komunikatif dan menarik, serta relevan bagi audiens sasaran. Manfaat dari perancangan ini adalah sebagai acuan bagi pengembangan media informasi edukatif serupa, khususnya dalam konteks isu sosial di lingkungan mahasiswa.

Kata kunci: animasi 2D, dampak negatif, judi online, mahasiswa, *storyboard*

Abstract : The rapid advancement of information technology has contributed to the emergence of various digital crimes, including online gambling. This phenomenon is increasingly alarming due to its accessibility and prevalence among university students. Such activity poses risks of psychological disorders, social pressure, and financial loss. This study aims to design a 2D animation storyboard titled “Rungkad” as an informative medium to enhance students’ understanding of the negative

impacts of online gambling. A qualitative research method was employed, utilizing data collection techniques such as observation, interviews with former online gamblers, documentation, and literature review. The final output consists of a systematically developed 2D animation storyboard that visualizes real-life narratives to support effective message delivery. The findings indicate that 2D animation media can serve as an engaging and communicative educational tool that resonates with the target audience. This design is expected to serve as a reference for the development of similar educational media, particularly in addressing social issues within the academic environment.

Keywords: 2D animation, negative impacts, online gambling, storyboard, university students



PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang semakin pesat memberikan berbagai kemudahan, khususnya melalui akses internet yang kini dapat digunakan oleh hampir seluruh lapisan masyarakat. Data dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) mencatat bahwa jumlah pengguna internet di Indonesia pada tahun 2024 mencapai 221.563.479 jiwa. Namun, tidak semua dampak dari perkembangan teknologi ini bersifat positif. Menurut (Meswari & Mitonga, 2023) internet juga dapat dimanfaatkan untuk berbagai tindak kejahatan seperti pengancaman, pencurian, pencemaran nama baik, pornografi, terorisme, penipuan, hingga perjudian.

Salah satu bentuk kejahatan digital yang berkembang pesat adalah judi *online*. Menurut (Sahputra et al., 2022) Judi online merupakan aktivitas taruhan uang yang dilakukan secara daring melalui situs atau aplikasi tertentu. Permainan ini bersifat spekulatif dan mudah diakses, serta melibatkan transaksi melalui sistem perbankan. Dampak dari judi online cukup serius, antara lain gangguan kesehatan mental, kerugian finansial, dan peningkatan potensi kriminalitas.

Di Indonesia, fenomena judi *online* semakin mengkhawatirkan. 26 Juli 2024 PPATK mencatat bahwa jumlah pemain judi *online* mencapai 4 juta orang, dengan mahasiswa menjadi salah satu kelompok yang paling terdampak. Menurut data dari Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi, dalam konferensi pers di Kementerian Komunikasi dan Digital (Komdigi) pada Kamis, 21 November 2024 sekitar 960 ribu pelajar dan mahasiswa terlibat dalam praktik judi online (Detik.com). Menurut Taufik, Muhammad didalam artikel kpi.fdk.uin-alauddin.ac.id pada tanggal 24 juni 2024 Faktor ekonomi, pengaruh lingkungan, serta dorongan untuk memperoleh keuntungan instan menjadi penyebab utama. Tak jarang, mahasiswa menggunakan uang kuliah, berutang, hingga menjual aset pribadi untuk berjudi, yang berdampak pada terganggunya proses pendidikan.

Fenomena ini menjadi ancaman serius bagi generasi muda karena dapat memengaruhi cara pandang terhadap kerja dan menurunkan produktivitas. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk mengangkat isu ini ke dalam karya animasi 2D sebagai media informasi. penulis tertarik meneliti dampak judi *online* di kalangan mahasiswa dan mengadaptasikan topik ini ke dalam bentuk animasi 2D. Menurut (Ramdhan & Angelia Lionardi, 2023) Animasi dipilih karena kemampuannya menyampaikan pesan secara dinamis melalui elemen visual seperti gaya gambar, sudut kamera, dan sinematografi. Selain menarik secara visual, animasi juga mampu menyampaikan informasi secara efektif melalui suara dan narasi yang mendukung pemahaman audiens (Aisah et al., 2021). Oleh karena itu, diperlukan perancangan *storyboard* yang tepat untuk menunjang produksi animasi mengenai dampak judi *online* di kalangan mahasiswa. Menurut (Kunto et al., 2021) *Storyboard* merupakan visualisasi ide dari aplikasi yang akan dibangun, sehingga dapat memberikan gambaran dari aplikasi yang akan dihasilkan. Menurut (Taufik Afif et al., n.d.) Didalam *storyboard* sudah terdapat konsep visual yang akan digambarkan pada animatic sehingga gambaran dasar konsep sudah terlihat.

LANDASAN PEMIKIRAN

Perjudian

Menurut National Center for Biotechnology Information, (Ajilore et al., 2014) perjudian adalah Perjudian didefinisikan sebagai mempertaruhkan sesuatu yang berharga pada suatu permainan atau acara dengan hasil yang tidak pasti dengan tujuan memenangkan sesuatu yang berharga lainnya.

Menurut (Dan Glimne, 2025) didalam artikel Britannica.com Perjudian merupakan aktivitas yang sangat tua dalam sejarah manusia, terbukti dari artefak dan tulisan kuno. Awalnya, perjudian berakar dari praktik meramal nasib dengan melempar benda bertanda untuk mengetahui kehendak dewa atau masa depan. Di berbagai peradaban kuno seperti Tiongkok, Romawi, dan Mesir, perjudian diatur secara ketat dan bahkan dihukum. Dalam Alkitab, tindakan membuang undi juga disebutkan, seperti saat prajurit Romawi memperebutkan jubah Yesus. Namun, dulu praktik ini lebih dipandang sebagai bagian dari takdir, bukan perjudian modern. Antropolog mencatat bahwa perjudian cenderung muncul di masyarakat yang percaya pada kekuatan supranatural. Bahkan, di beberapa budaya, undian digunakan untuk menegakkan keadilan, seperti di Swedia hingga awal abad ke-19. Seiring perkembangan zaman dan juga pesatnya teknologi, Perjudian transisi menjadi perjudian yang dilakukan secara daring.

Judi *online*

Judi *online* dapat didefinisikan sebagai suatu bentuk aktivitas mempertaruhkan uang atau aset berharga dengan harapan memperoleh keuntungan yang bersifat spekulatif atau tidak pasti. Fenomena ini menunjukkan peningkatan yang signifikan di kalangan remaja, yang secara psikologis berada dalam tahap rentan terhadap perilaku berisiko. Keterlibatan remaja dalam praktik ini sering kali mendorong mereka pada tindakan merugikan, seperti pencurian atau penjualan barang milik pribadi maupun keluarga. Selain itu, keterlibatan dalam judi online berdampak negatif terhadap berbagai aspek kehidupan remaja, antara lain penurunan

pencapaian akademik, ketidakstabilan emosional, terganggunya hubungan interpersonal, serta potensi berkembangnya gangguan kecanduan berjudi (Ayu et al., 2024).

Remaja

Menurut (Santrock, 2024)) individu berusia 18 hingga 21 tahun termasuk dalam kategori remaja akhir, sedangkan usia 21 hingga 26 tahun tergolong dewasa awal. Pada rentang usia ini, perkembangan otak berada pada puncaknya, sehingga kemampuan intelektual, penyimpanan memori, serta kecepatan berpikir dan memproses informasi berada dalam kondisi optimal. Oleh karena itu, penyampaian informasi kepada kelompok usia 18–26 tahun cenderung lebih efektif dibandingkan dengan masa remaja awal maupun dewasa akhir.

Media

Pada umumnya media adalah alat atau metode untuk mengirimkan pesan dan data kepada orang lain. Association for Education and Communication Technology dalam (Paputungan et al., 2023) mengartikan bahwa media sebagai bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk proses informasi. Media sangat penting untuk komunikasi, pendidikan, bisnis, dan hiburan. Di zaman sekarang, media digital semakin berkembang pesat dan menjadi komponen penting dalam penyebaran informasi. Media bisa berbentuk koran, majalah dan buku (media cetak) televisi, radio, film (media elektronik) website, media sosial, blog, dan platform streaming (media digital).

Animasi

Menurut (Selby, 2015) Animasi adalah bentuk audio-visual yang menarik dan sangat mudah beradaptasi. ekspresi yang sangat efektif dalam memadukan gambar dan suara bergerak bersama-sama untuk bercerita dan menjelaskan ide. Menurut (Aisah et al., 2021) Video animasi ini diminati bukan semata karena visualnya yang atraktif, tetapi juga karena kualitas audio yang mendukung, sehingga responden merasa lebih terbantu dalam memahami informasi yang disampaikan serta mengalami proses

pembelajaran yang menyenangkan. Menurut (Afif, 2021) Animasi adalah karya multimedia yang bisa digunakan untuk menyampaikan pesan dan Pendidikan.

Pipeline Animasi 2D

Menurut (Selby, 2015) Pra produksi, produksi, dan pasca produksi adalah tiga fase dalam alur kerja setiap proyek animasi yang disebut "pipeline". Pada tahap praproduksi, naskah, konsep visual serta ide dieksplorasi dikembangkan untuk mempersiapkan pembuatan animasi. Praproduksi terdiri dari Script, Concept ideas, Research, Storyboard, dan Sound. Selanjutnya ke tahap produksi yang merupakan proses pembuatan dari hasil materi yang didapatkan atau disiapkan pada tahap pra produksi yang hasil akhirnya menjadi sebuah karya. Pada tahap pasca produksi ialah mengambil semua hasil pembuatan animasi yang dikumpulkan dan mensintesisnya menjadi suatu produk, menambahkan efek dan judul khusus, sehingga siap untuk dirilis dan didistribusikan.

Naskah dan pembabakan

Menurut (Selby, 2015) Naskah dalam animasi adalah sebuah dokumen yang terdapat detail untuk plot pembuatan animasi yang berbentuk tulisan. Naskah membantu membentuk ritme dan kecepatan dalam bercerita atau bisa menjelaskan suatu ide melalui peristiwa atau "ketukan" tertentu.

Pembabakan

Menurut (Field, 2005) Pembabakan dibagi menjadi 3 yaitu Pengenalan, karakter utama dan situasi sekitarnya harus diperkenalkan juga tujuan cerita tersebut. Juga Siapa sajakah karakter pendukungnya. Konflik Dalam babak ini, mulainya muncul masalah yang harus di selesaikan oleh karakter utama. Seorang karakter utama berjuang untuk mencapai tujuannya dengan menghadapi rintangan demi rintangan. Resolusi, Karakter utama yang sudah dalam puncak masalah yaitu berhasil menyelesaikan masalahnya dan mendapatkan tujuannya.

Storyboard

Menurut (White, 2009) *storyboard* adalah perangkat terstruktur untuk merepresentasikan naskah dan ide cerita secara visual. *Storyboard* sendiri adalah kumpulan gambar yang disusun secara teratur dan terstruktur untuk memvisualisasikan cerita atau naskah yang sudah dibuat (Luthfi et al., 2025). Menurut (Aprilian Anwar et al., 2022) Didalam *storyboard* terdapat juga keterangan tentang efek suara dan dialog yang digunakan untuk memperjelas. Ketika *storyboard* masuk kedalam tahapan animatic.

Tipe Storyboard

Menurut (Deguzman, 2022) *Storyboard* digital mudah untuk dibagikan, diedit, dan disesuaikan, sehingga banyak digunakan oleh para pembuat animasi modern. Menggunakan *storyboard* digital memungkinkan pengguna untuk menyesuaikan setiap panel secara detail, yang sangat penting dalam perencanaan setiap pengambilan gambar.

Proses perancangan storyboard

Menurut (Afif et al., 2025) Perancangan *storyboard* dilakukan pada tahapan pra produksi untuk memperjelas cerita dalam Naskah menjadi tampilan visual yang mudah dimengerti. Menurut (Afif, 2022) *Storyboard* terbagi pada beberapa tahapan Perancangan antara lain *thumbnail* kemudian *rough sketch* dilanjutkan pada *clean up* setelah itu masuk ke *storyboard* dan tahapan akhirnya adalah *animatic storyboard*. Menurut (Dowalatabadi & Winder, 2011) ada 3 tahapan dalam membuat *storyboard* yaitu *Thumbnail*, Suatu gambaran kecil yang dapat membuat banyak panel dalam satu halaman, juga melihat suatu narasi mengalir dalam sebuah tampilan gambar. *Rough pass* Sebuah detail yang menjelaskan tentang karakter, tindakan, dan lingkungan. *Clean up storyboard*, Pada tahap ini menjelaskan semuanya rincian pengambilan gambar yang diperlukan seperti dalam hal *staging*, komposisi, dan arah kamera.

Elemen *Storyboard*

Ada 9 poin dari elemen *storyboard* yaitu Perspektif, Menurut (Hart, 2008) perspektif sebagai memahami, melihat, mengetahui, dan mendapatkan konsep ruang 3D. *Type of shot* Menurut (White, 2009) *Type of shot* adalah pengambilan gambar yang menentukan pandangan untuk objek utama atau objek yg lainnya. Sedangkan menurut (Leeuwe, 2020) Pengambilan gambar yang memperlihatkan sudut pandang,perspektif. Juga menentukan perasaan audiens. *Camera angle*, Menurut (Leeuwe, 2020) *Camera angle* adalah perasaan penonton terhadap karakter atau subjek melalui penggunaan teknik pengambilan gambar yang berbeda. *Camera movement*, Menurut (Leeuwe, 2020) *Camera movement* adalah Setiap jenis pergerakan kamera mempunyai pengaruh berbeda terhadap bagaimana cerita dialami oleh penonton. *Transition*, Menurut (White, 2009) Transisi adalah pergantian atau perubahan suatu shot ke shot yang lain. *Composition*, Menurut (White, 2009) Komposisi adalah Teknik mengatur elemen visual dalam bingkai atau adegan untuk menciptakan kedalaman dan dimensionalitas. Komposisi dalam *storyboard* menjaga agar penempatan objek dalam animasi teratur dan tidak sembarangan. (Difa Maulana et al., 2025). *Continuity* Menurut (White, 2009) *Continuity* adalah prinsip yang memastikan bahwa semua detail dalam animasi konsisten dari satu Pengambilan gambar ke pengambilan gambar lain. *Timing*, Menurut (Bryne, 1999) *storyboard artist* membuat sketsa panel sesuai script dan kemudian menentukan waktu untuk suara karakter yang sudah direkam. *Storyboard artist* ketika tidak ada percakapan, *Storyboard artist* membayangkan bagaimana membuat sketsa panel sesuai dengan naskah dan ketepatan waktu dalam pergerakannya. *Aspect ratio*, Menurut (Leeuwe, 2020) aspek rasio adalah pilihan untuk memikirkan aspek layer apa yang dibutuhkan. Seperti lebar horizontal layar (TV, bioskop, komputer, dll.) sehubungan dengan ketinggian vertikalnya.

Metode penelitian

Metode penelitian kualitatif

Menurut (Creswell, 2016) Metode penelitian kualitatif Metode untuk mengeksplorasi dan memahami makna oleh sejumlah individu atau sekelompok orang yang dianggap berasal dari masalah sosial atau kemanusiaan. Menurut (Sugiyono, 2015) Didalam metode ini, ada beberapa teknik pengumpulan data kualitatif yang akan dilakukan, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi.

DATA DAN ANALISIS

Data yang diperlukan oleh penulis ialah mengenai tentang fenomena dari awal mula seseorang bermain game judi online, Dampak yang didapatkan dari permainan tersebut, hingga seseorang tersebut memutuskan untuk berhenti.

Observasi

Berdasarkan hasil observasi langsung terhadap pelaku judi online, penulis mengidentifikasi sejumlah perilaku yang muncul sebagai dampak dari keterlibatan dalam aktivitas tersebut. Seperti perilaku emosional, dampak sosial dan perubahan psikologis.

Wawancara

Penulis melakukan wawancara selama 3 hari. Narasumbernya ialah seorang pelaku pemain judi *online*. Ketika melakukan wawancara, Narasumber enggan untuk memberitahu nama dan statusnya secara detail. Berikut narasumber dari pelaku pemain judi *online*

Berdasarkan hasil wawancara terhadap para narasumber yang merupakan mantan pelaku judi online di kalangan mahasiswa, diperoleh beberapa kesimpulan penting terkait pola perilaku, motivasi, dampak, dan proses pemulihan dari aktivitas berjudi secara daring. Mayoritas pelaku memulai aktivitas judi online karena dorongan lingkungan pertemanan dan

rasa penasaran terhadap potensi mendapatkan uang secara instan. Kemenangan awal yang diperoleh dengan modal kecil sering kali menjadi pemicu utama kecanduan.

Dampak yang ditimbulkan sangat kompleks, mencakup aspek psikologis (stres, kecemasan, depresi, bahkan keinginan bunuh diri), sosial (menjauh dari pergaulan sehat, kebohongan terhadap keluarga, penurunan partisipasi akademik), serta finansial (kehabisan uang kuliah, utang pada pinjaman online, menjual aset pribadi). Beberapa narasumber mengaku telah kehilangan kendali atas keputusan finansial dan menjadikan judi sebagai kebiasaan yang sulit dihentikan, meskipun telah mengalami kekalahan besar.

Kesadaran untuk berhenti umumnya muncul setelah mengalami kerugian signifikan atau tekanan dari lingkungan keluarga. Faktor pemicu pemulihan meliputi dukungan keluarga, kesadaran moral, dan ketakutan terhadap konsekuensi hukum. Secara umum, wawancara menunjukkan bahwa judi online bukan sekadar aktivitas hiburan, melainkan bentuk adiksi yang memiliki dampak serius terhadap kualitas hidup mahasiswa.

DATA KHALAYAK SASAR

Berdasarkan data geografis, wilayah yang dijadikan target audience adalah Kota Bandung. Berdasarkan data demografis, target audience dimulai dari 18 sampai 21 tahun yang berdomisili di Kota Bandung, Mahasiswa yang menjadi target merupakan individu yang memiliki ketertarikan pada konten animasi dan terbiasa mengonsumsi video melalui media sosial seperti YouTube ataupun Tiktok. Dari data wawancara dan kuesioner khalayak sasaran, Penulis mendapatkan bahwasannya sekitar 31 mengetahui fenomena judi *online*. Penulis mendapatkan bahwasannya mereka tertarik untuk mengangkat fenomena tersebut kedalam animasi dengan genre *slice of life* dan diberi bumbu drama. Mereka juga mengaku bahwasannya sering melihat video pendek di *youtube* dan *tiktok*.

DATA ANALISIS KARYA SEJENIS

Penulis menganalisis elemen-elemen *storyboard* dari film animasi *Look back, Dandadan episode 7, Best friend (gobelins)* dan jeratan setan judi *online*. Elemen-elemen yang ada pada animasi- animasi tersebut akan dijadikan referensi untuk perancangan *storyboard* dalam animasi 2D yang berjudul “Runkad”.

Didalam 3 karya film animasi yaitu *Look back, Dandadan episode 7* dan *Best friend (gobelins)*, Penulis menganalisis *type of shot* yang digunakan. Penulis menyimpulkan dari ketiga karya sejenis yang sudah dianalisis adalah bahwa semua pengambilan gambar digunakan untuk menyampaikan emosi juga informasi kepada penonton. Setiap *shot* juga memiliki tujuan atau makna tersendiri. Seperti contohnya *close up* dan *extreme close up* yang menyoroti detail dari sesuatu yang penting dan detail-detail ekspresi. *Medium shot* yang memperlihatkan karakter beserta situasi yang dilakukan. *Full shot* yang memberikan Gambaran lebih luas tentang situasi dan keberadaan karakter *Point of view* yang memberikan pandangan terhadap penonton dan keterlibatan emosi yang penonton pahami dan rasakan di adegan tersebut.

Setiap gambar (meliputi foto, diagram, bagan, foto, ilustrasi, skema dan grafik yang semuanya diberi judul “gambar”) harus dalam kondisi baik dengan resolusi minimal 200 dpi serta tampilan hitam putih (*greyscale*). Tampilan gambar berwarna penuh (*full color*) diperbolehkan pada versi *online* saja.

Selanjutnya Penulis menganalisis *camera movement* dari ketiga karya tersebut. Penulis menyimpulkan bahwa *camera movement* digunakan sebagai alat visual untuk meningkatkan emosi dan dinamika sebuah adegan. Dengan menggerakkan kamera, penulis bisa menyampaikan suasana dan hubungan antara karakter. *Camera movement* juga bisa untuk mengarahkan fokus penonton pada objek tertentu dalam suatu *scene*.

Kemudian penulis menganalisis *angle* dari ketiga karya sejenis tersebut. Penulis menyimpulkan bahwa *angle* dalam animasi digunakan untuk menentukan cara penonton melihat sebuah adegan. Yang dimana bisa mempengaruhi suasana, emosi dan penafsiran dari sebuah cerita. Pengambilan *angle* juga dapat menciptakan efek psikologis seperti *low angle* yang memberikan kesan dominasi terhadap karakter yang dilihat juga *high angle* yang memberikan kesan intimidasi kepada karakter yang dilihat.

Pada animasi jeratan setan judi *online*, Penulis menganalisis pembabakan cerita dan bagaimana membuat cerita tentang judi *online*. Lebih menarik dan dramatis. Animasi jeratan setan judi *online* ini terdiri dari 3 babak. Babak I digunakan untuk memperlihatkan atau memperkenalkan karakter-karakter dari animasi tersebut dan hubungan antara sebuah karakter, seperti tempat tinggal, keadaan karakter, dan status karakter. Babak II mulai munculnya permasalahan yang semakin lama semakin klimaks. Babak III memperlihatkan puncak dari masalah dan diakhiri oleh penyelesaian yang tepat.

KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Perancangan *storyboard* dan *animatic storyboard* dari animasi ini dirancang berdasarkan data dan hasil analisis yang penulis sudah lakukan. Berdasarkan fenomena, Animasi ini akan menceritakan awal mula seorang pemain judi *online* yang awalnya diajak oleh lingkungan pertemanannya sampai pada akhirnya kecanduan lalu merasakan dampak dari permainan judi *online*. Judul animasi yang diambil ialah "Rungkad", yang berarti kekalahan total, diambil dari ungkapan yang sering digunakan oleh pelaku judi *online* saat mengalami kekalahan. Tokoh utama bernama Ridho, yang secara makna berarti ikhlas dan sering dikaitkan dengan nilai-nilai religius dalam masyarakat Indonesia. Namun, dalam animasi ini, nama Ridho digunakan secara kontras, karena meskipun ia adalah mahasiswa yang aktif dan berprestasi, ia justru terjerumus dalam judi *online* akibat tekanan ekonomi dan lingkungan. Penggunaan nama ini menciptakan ironi tematik dan menyampaikan pesan

moral bahwa bahkan orang yang terlihat baik dan religius pun bisa tergelincir ke perilaku menyimpang.

KONSEP KARYA

Konsep perancangan *storyboard* dan *animatic storyboard* dari karya animasi ini tercipta dari hasil observasi, wawancara dan analisis karya sejenis. Pada perancangan tersebut, penulis terinspirasi dari animasi *Look back*, *Dandadan episode 7* dan *Best friend*. dalam pemilihan *camera movement*, *angle*, juga *type of shot*.

Babak pertama dimulai dari mahasiswa semester 2 yang bernama Ridho. Di suatu hari ketika di café, Ridho sedang mengerjakan tugas bersama teman-temannya. Ketika sedang mengerjakan tugas, Ridho melihat temannya yaitu Aldi sedang bermain *game*. Aldi pun menjelaskan bahwa *game* tersebut bisa mendapatkan uang. Ridho yang sedang membutuhkan uang pun tertarik dan ingin mencoba *game* tersebut. Ketika mencoba, Ridho mendapatkan uang dari *game* tersebut dan langsung mentraktir teman-temannya. Ketika pulang ke kos, Ridho mencoba bermain *game*nya hingga larut malam dan tiba-tiba dia mendapatkan 10 juta.

Ridho menjadi kecanduan. Ridho ketika bermain tidak mengenal waktu dan tempat. Semakin kesini Ridho menyadari bahwa uangnya semakin sedikit. Ridho pun mencoba menelpon ibunya dan berbohong untuk *ditransferkan* uang agar bisa bermain *game* itu lagi. Ketika bermain, Ridho sering begadang dan sering bolos dalam perkuliahan. Juga barang-barang yang dia punya banyak yang dijual untuk jadi modal bermain *game* tersebut. Suatu ketika Ridho benar-benar tidak mempunyai uang, Ridho mencoba meminta bantuan kepada Aldi akan tetapi Aldi tidak memberikan bantuan tersebut. Ridho pun bingung meminta bantuan ke siapa lagi dikarenakan dia malu jika harus meminta bantu kepada ibunya dikarenakan sudah berbohong. Ridho juga sering di telpon dan kosnya di gedor-gedor dikarenakan dia melakukan pinjol. Ridho merasa sudah pasrah dan berinisiatif untuk

mengakhiri hidupnya dan menggantung tali dilehernya. Ketika ingin mengakhiri hidupnya,

Ridho mendengar suara ibunya diluar kamar kos dan pintu pun berhasil didobrak lalu Mamahnya Ridho memeluk ridho lalu memaafkan apa yang dilakukan juga akan membantu untuk melunasi hutang-hutangnya. Ridho pun menyesal akan kejadian tersebut. Di kemudian harinya, Ridho pun mencari sampingan untuk melunasi hutang-hutang yang dia punya.

Penulis memilih cerita seorang mahasiswa yang terjerat permainan judi *online* agar bisa memberikan informasi mengenai dampak dari permainan tersebut. Juga penulis membuat cerita berdasarkan wawancara yaitu kisah nyata, dengan harapan target audiens merasa *relate* dengan kegiatan sehari-hari tersebut.

Dalam perancangan *storyboard*, ada tiga tahap proses yang pertama yaitu *thumbnail*, yaitu panel kecil yang berisikan alur dan adegan yang ada dicerita. Yang kedua ada *rough pass*, yaitu penggambaran lebih detail dari *thumbnail*. Dan terakhir ada tahap *clean up storyboard*, pada tahap ini menjelaskan semuanya rincian pengambilan gambar yang diperlukan seperti dalam hal staging, komposisi, dan arah kamera.

Konsep media

Perancangan *storyboard software* yang digunakan penulis untuk merancang *storyboard* mulai dari *thumbnail*, *roughpass*, dan *clean up storyboard* menggunakan aplikasi *procreate*.

Sedangkan untuk membuat *animatic storyboard*, menggunakan *software editing* yaitu *adobe premiere pro*. Seperti dalam menggerakan aset-aset gambar, menambahkan dari adegan satu ke adegan lainnya, dan juga menambahkan audio mulai dari music, *dubbing* atau *sound effect*.

Untuk media publikasi dari film animasi 2D yang berjudul "Rungkad" akan disebarakan melalui *platform youtube* dan *Tiktok*. Dikarenakan *platform* ini sudah banyak diakses orang-orang dan juga lebih *familiar*. *Platform* ini juga bisa memudahkan dalam penyebaran film animasi 2D yang berjudul "Rungkad" kepada target audiens.

Konsep Visual

Pembuatan visual dari cerita film animasi 2D yang berjudul “Rungkad” mengadaptasi *type of shot* dari 3 film animasi yaitu *look back*, *dandadan episode 7*, dan *Best friend* dari animasi *gobelins*. Dari animasi tersebut memperlihatkan banyak *shot* yang emosional seperti *POV Shot* agar audiens bisa ikut merasakan yang ada didalam visual yang disajikan. Penulis juga menyajikan *camera movement* dari 3 animasi tersebut seperti *zoom in* dan *zoom out* untuk meningkatkan emosi dan dinamika sebuah adegan. Dengan menggerakkan kamera.

Storyline

Ridho adalah mahasiswa aktif dan rajin berorganisasi. Suatu hari di sebuah kafe, ia tertarik mencoba game judi *online* setelah melihat temannya, Aldi, memainkannya dan menjanjikan keuntungan uang. Awalnya Ridho kalah, namun setelah didorong temannya, ia mendapatkan jackpot dan langsung terlena. Kemenangan tersebut membuat Ridho kecanduan hingga bermain di berbagai situasi—di kelas, warteg, dan kegiatan organisasi—tanpa mengenal waktu. Uang kuliah habis, barang-barang dijual, dan ia mulai berbohong kepada ibunya untuk mendapatkan uang tambahan. Ridho juga mulai berutang melalui pinjaman online dan diteror oleh penagih utang. Dalam kondisi tertekan dan putus asa, Ridho berniat mengakhiri hidupnya, namun diselamatkan oleh ibunya yang datang tepat waktu dan memberikan dukungan moral dan finansial. Ridho pun menyesal dan berusaha memperbaiki diri dengan bekerja sampingan untuk melunasi utangnya.

Script

FADE IN:

EXT. TEMPAT NONGKRONG (CAFE) - DAY

Ridho sedang mengerjakan tugas di Laptop bersama teman-temannya yang sedang mengobrol. Kemudian Aldi menghampirinya sambil membawa minuman yang dia pesan lalu duduk didepan Ridho.

ALDI

Lu ga pesen minum dho?

RIDHO

Engga di lagi gamau mesen

Aldi memperhatikan Ridho yang sedang mengetik.

ALDI

Lu ngerjain tugass dho?? Rajin amatt. Santai aja gasii kita masih semester 2

RIDHO

Yaa kalo bisa sekarang kenapa engga cuy

TEMAN RIDHO NPC 1

Emang rajin si ridhoo

ALDI

Yee si rajin tuh

Aldi mengeluarkan hpnya.

ALDI (CONT'D)

Gabut gini depo sabi kali yaa

Mendengar hal itu Ridho bertanya kepada Aldi kegiatan apa yang mau dilakukan.

RIDHO

Emang main apaan di?

ALDI

Iniii dhoo ada game yang bisa bikin lu dapet duitt

RIDHO

Hah game apaan? Kok bisa dapet duit?

10.

MAMAH (CONT'D)

Jangann sampee ngelakuinn ini
lagii.. mamahh udahh gapunyaa orang
lain lagii selainn kamuu...

RIDHO

IyAAAAa maaaaAhH maaffiinn
ridhoo...

Ridhoo pun menyesal dengan kelakuan yang di buat.

FADE OUT.

FADE IN:

EXT. CAFE - DAY

Di kemudian harinya, Ridho pun mencari sampingan untuk
sebagai pelayan di cafe untuk membayar hutang-hutangnya
sembari dibantu oleh ibunya..

RIDHO

Untuk minumannya matcha latte satu
sama makannya spageti bolognese..
jadi 50 ribu. Sudahh tidak ada
pesanan lagii?

CUSTOMER CAFE

Sudahh kak.. pembayarann bisa pake
debit??

RIDHO

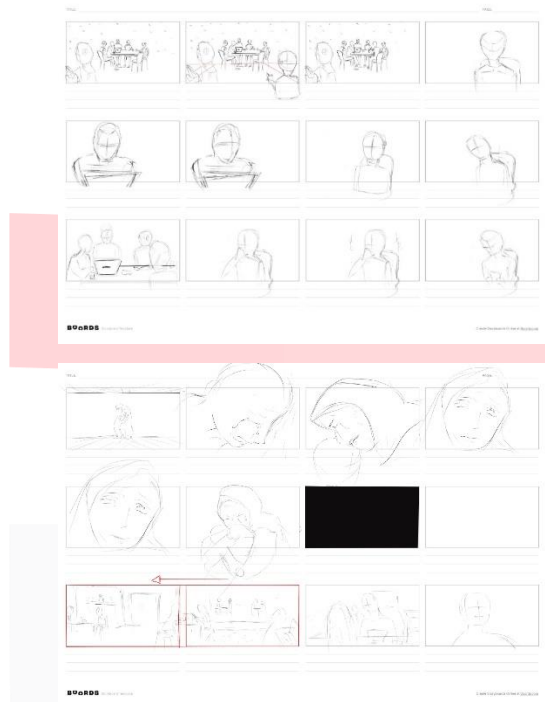
Bisaa kak... ini untuk alarmnya.
Kalo semisalnya bunyi boleh diambil
di kasir yaa kak. Terima kasihh

Setelah kejadian itu Ridho pun menyesal atas perbuatannya.
Serta melunasi hutang- hutang dan meng cut off teman-temannya
dan lebih selektif dalam mencari teman.

FADE TO BLACK.

Perancangan Storyboard

Sesudah membuat naskah, naskah akan di analisis mulai dari *type of shot*, *camera movement*, *angle* serta *transition* dari setiap karakter dan dilanjutkan membuat *thumbnail*. *Thumbnail* merupakan sketsa alternatif dari naskah yang divisualisasikan.

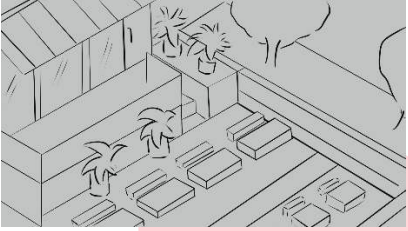
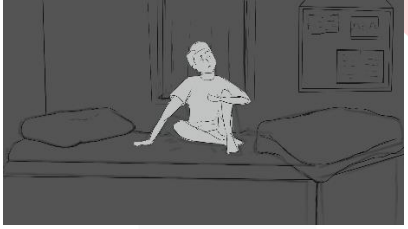

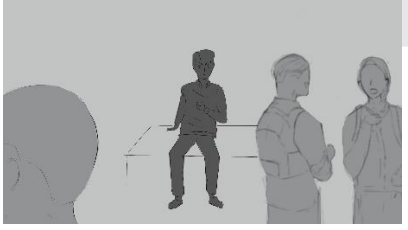


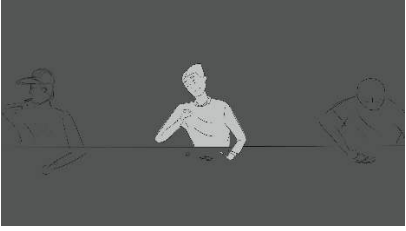
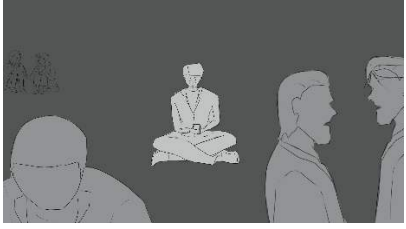
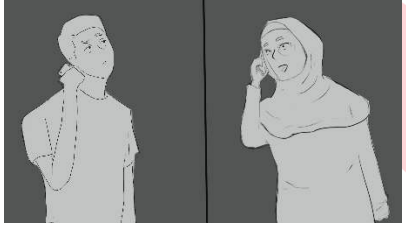
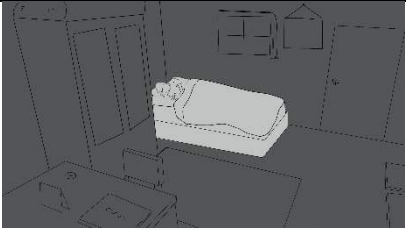

Setelah membuat sketsa *thumbnail*, tahap berikutnya ialah *rough pass* yaitu membuat sketsa dalam bentuk kasar dengan fokus pada pergerakan.






Terakhir yaitu tahap *clean up*. Tahap ini adalah tahap akhir dalam pembuatan *storyboard*, pada tahap ini semua sketsa beri *value* seperti *foreground*, *middle ground* dan *background*. Pada tahap ini juga sketsa-sketsa yang tadi dibuat dirapihkan dan diperbaiki detailnya.

Tabel 4. 1 *Clean up storyboard*

NO	GAMBAR	SCENE	DESKRIPSI
1		Scene 1	Scene yang diperlihatkan shot tersebut adalah <i>high angle full shot</i> yang memperlihatkan lingkungan sekitar dan awal mula dari cerita
2		Scene 2	Scene ini menggunakan <i>medium long shot</i> yang memperlihatkan kegiatan karakter Ridho yang sedang bermain hp di kamarnya.
3		Scene 3	Scene ini menggunakan <i>full shot</i> yang memperlihatkan kegiatan karakter Ridho yang sedang bermain hp di kelas
4		Scene 4	Scene ini menggunakan <i>full shot</i> yang memperlihatkan kegiatan karakter Ridho yang sedang bermain hp di halaman kampus

5		Scene 5	Scene ini menggunakan full shot yang memperlihatkan kegiatan karakter Ridho yang sedang bermain hp di warteg
6		Scene 6	Scene ini menggunakan full shot yang memperlihatkan kegiatan karakter Ridho yang sedang bermain hp di aula kampus
7		Scene 7	Scene ini menggunakan mid shot yang menunjukkan karakter sedang menelpon ibunya
8		Scene 8	Scene ini memakai full shot yang dimana memperlihatkan seisi ruangan kamar dari karakter
9		Scene 9	Scene ini menggunakan Extreme close up yang dimana memperlihatkan detail tangan korek api yang sedang digunakan oleh karakter

10		Scene 10	Menggunakan <i>Close up</i> yang dimana memperlihatkan ekspresi dari karakter
11		Scene 11	Menggunakan <i>mid shot</i> dengan <i>low angle</i> untuk memperlihatkan Ridho yang sedang melihat tali
12		Scene 12	Menggunakan <i>medium shot</i> yang dimana memperlihatkan karakter Ridho sedang melayani <i>customer café</i> .

(Sumber : Data pribadi perancangan , 2025)

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa dampak negatif dari judi *online* sangat membahayakan, mencakup aspek emosional, sosial, hingga perubahan kondisi psikologis individu. Kurangnya edukasi yang memadai menyebabkan minimnya kesadaran masyarakat, terutama di kalangan mahasiswa, terhadap risiko yang ditimbulkan. Oleh karena itu, dibutuhkan media edukatif berupa animasi berjudul "Rungkad" sebagai sarana penyampaian informasi yang efektif kepada target audiens.

Proses perancangan *storyboard* dalam animasi ini diawali dengan pembuatan *thumbnail*, *roughpass*, dan *clean-up storyboard*. Setelah seluruh adegan dirancang, tahap selanjutnya adalah pembuatan *animatic storyboard* yang berfungsi untuk meninjau kembali durasi, ritme, serta pergerakan kamera pada setiap adegan selama produksi animasi 2D "Rungkad".

Tujuan utama dari perancangan *storyboard* ini adalah untuk menyampaikan narasi dan visual yang *relatable* serta emosional, agar penonton khususnya mahasiswa dapat menyadari bahaya dari judi *online*. Diharapkan melalui animasi ini, baik pelaku maupun non-pelaku judi *online* dapat terbangun kesadarannya mengenai dampak buruk dari aktivitas tersebut.

Saran

Pada perancangan *storyboard* ini hasil akhir berbentuk animasi 2D “Rungkad” memiliki tujuan yang terbatas yaitu sebagai media informasi mengenai dampak negatif judi *online* kepada mahasiswa saja. Untuk peneliti selanjutnya yang tertarik dengan topik serupa diharapkan dapat lebih menggali informasi mengenai dampak negatif dari judi *online*. Penulis berharap agar melalui perancangan animasi ini, pembaca khususnya mahasiswa dan generasi muda dapat lebih waspada dan memahami bahaya dari judi *online*, baik dari segi psikologis, sosial, maupun ekonomi.

DAFTAR PUSTAKA

- Afif, R. T. (2021). Peningkatan Kualitas Pembelajaran Daring Guru dengan Produk Multimedia Interaktif di SMA Daarut Tauhiid Boarding School. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 21(2), 25–35. <https://doi.org/10.17509/jpp.v21i2.37871>
- Afif, R. T. (2022). Animasi 2D Motion Graphic “Zeta dan Dimas” sebagai Media Pendidikan Berlalu Lintas bagi Anak Usia Dini. *Nirmana*, 21(1), 29–37. <https://doi.org/10.9744/nirmana.21.1.29-37>
- Afif, R. T., Nuruddin, M. I., & Sumarlin, R. (2025). Perancangan Animasi 2D “Robek” Sebagai Media Edukasi Tentang Bakat dan Minat Anak. In *Journal of Animation and Games Studies* (Vol. 11, Issue 1).
- Aisah, S., Ismail, S., & Margawati, A. (2021). Edukasi Kesehatan dengan Media Video Animasi: Scoping Review. In *Jurnal Perawat Indonesia* (Vol. 5, Issue 1).

- Ajilore, O., Lamar, M., Leow, A., Zhang, A., Yang, S., & Kumar, A. (2014). Graph theory analysis of cortical-subcortical networks in late-life depression. *American Journal of Geriatric Psychiatry*, 22(2), 195–206. <https://doi.org/10.1016/j.jagp.2013.03.005>
- Aprilian Anwar, A., Afif, R. T., & Padil, N. Bin. (2022). Investigating basic channel routing matrix using reaper: designing a surround sound 5.1 instruction model for learning. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 28(2), 198–212. <https://doi.org/10.21831/jptk.v28i1.53080>
- Ayu, I., Mayradevi, P., & Tobing, D. H. (2024). Faktor-faktor yang Memengaruhi Perilaku Judi Online pada Remaja: Narrative Literature Review. *Jurnal Psikologi Perseptual*, 9(1). <http://jurnal.umk.ac.id/index.php/perseptual>
- Bryne, M. T. (1999). *Animation - The Art of Layout and Storyboarding - PDF Room*.
- Creswell, J. W. (2016). *Research Design: Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan campuran* (Ed. 4; Cet. 1). Pustaka Pelajar.
- Dan Glimne. (2025, June 29). *britannica.com*. https://www.britannica.com/topic/gambling/History?utm_source
- Deguzman, K. (2022). *What is a Digital Storyboard And Why You Should Use One*.
- Difa Maulana, M., Sumarlin, R., & Afif, R. T. (2025). PERANCANGAN STORYBOARD ANIMASI 2D PEMBARUAN CERITA LEGENDA TELAGA WARNA UNTUK REMAJA SEBAGAI UPAYA PRESERVASI BUDAYA JAWA BARAT (Vol. 12, Issue 1).
- Dowalatabadi, Z., & Winder, C. (2011). *PRODUCING ANIMATION*.
- Field, Syd. (2005). *Screenplay : the foundations of screenwriting*. Delta Trade Paperbacks.
- Hart, J. (2008). *The Art of the Storyboard*.

- Kunto, I., Ariani, D., Widyaningrum, R., & Syahyani, R. (2021). Ragam Storyboard Untuk Produksi Media Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 4(1), 108–120. <https://doi.org/10.21009/jpi.041.14>
- Leeuwe, M. (2020). *HOW TO CREATE A STORYBOARD*.
- Luthfi, M., Afif, R. T., & Iskandar, M. (2025). *DAN MITOS PENUNGGU GUNUNG MALABAR DI DESA WISATA BAROS ARJASARI 2d Animation Storyboard Design To Introduce The Art Of Sisingaan Baros Arjasari And The Myth Of The Guardians Of Mount Malabar In Baros Arjasari Tourism Village* (Vol. 12, Issue 1).
- Meswari, A. S., & Mitonga, M. (2023). DAMPAK DARI JUDI ONLINE TERHADAP MASA DEPAN PEMUDA, DESA AIR BULUH KEC.IPUH KAB.MUKOMUKO PROVINSI BENGKULU. In *JCI Jurnal Cakrawala Ilmiah* (Vol. 2, Issue 5). <http://bajangjournal.com/index.php/JCI>
- Paputungan, F., Paputungan, E., Bina, U., & Gorontalo, M. (2023). Frezy Paputungan 1 Evandri Paputungan2 Development of Educational Technology in Use of Learning Media Pengembangan Teknologi Pendidikan dalam Penggunaan Media Pembelajaran Development of Educational Technology in Use of Learning Media. In *Media Online) Journal of Education and Culture (JEaC)* (Vol. 2, Issue 1).
- Ramdhan, Z., & Angelia Lionardi, dan. (2023). *STORYBOARD DESIGN FOR 2D ANIMATION INTRODUCTION BASIC TECHNIQUES OF SKATEBOARD PLAYING TO REDUCE THE ACCIDENT RATE OF SKATEBOARD GAMES* (Vol. 10, Issue 2).
- Sahputra, D., Afifa, A., Salwa, A. M., Yudhistira, N., & Lingga, L. A. (2022). Dampak Judi Online Terhadap Kalangan Remaja (Studi Kasus Tebing Tinggi). *Islamic Counseling : Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 6(2), 139. <https://doi.org/10.29240/jbk.v6i2.3866>
- Santrock, J. W. . (2024). *Life-span development*. McGraw Hill LLC.
- Selby, Andrew. (2015). *Animation*. Laurence King Publishing, Credo Reference.

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (21st ed.). CV. Alfabeta.

Taufik Afif, R., Aprilian Anwar, A., Pradithya Dharmawan, A., Ristiana Gustami, F., Yudistiara Kasmus, D., & Komunikasi Visual, D. (n.d.). PERANCANGAN CONCEPT ART ANIMASI 2D MAKANAN TRADISIONAL KABUPATEN CIAMIS UNTUK MEDIA EDUKASI BUDAYA DAN PARIWISATA INFORMASI ARTIKEL A B S T R A C T. In *Jurnal Nawala Visual* (Vol. 6, Issue 2). Online. <https://jurnal.idbbali.ac.id/index.php/nawalavisual>

White, T. (2009). *How to Make Animated Films*.

