

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Judi *online* dapat menimbulkan berbagai dampak negatif bagi penggunanya, baik secara sosial, ekonomi, maupun psikologis. Masa remaja merupakan fase yang sangat krusial, di mana rasa ingin tahu terhadap hal-hal baru bisa mendorong perkembangan diri, namun juga rentan membuat remaja salah arah dan terjerumus dalam perilaku negatif seperti praktik judi *online*.

Penelitian ini bertujuan untuk merancang media edukasi sosial dalam bentuk komik digital sebagai upaya mengurangi ketertarikan dan keterlibatan remaja dalam aktivitas judi *online*.

Perancangan dilakukan berdasarkan hasil pengumpulan data dan riset yang mendalam, sehingga menghasilkan solusi visual berupa komik digital dengan format *layout* vertikal dan horizontal. Cerita nonfiksi yang disajikan dalam komik ini diharapkan mampu menimbulkan efek reflektif dan jera bagi remaja yang telah terlibat, maupun memberikan peringatan dini bagi remaja yang belum pernah terlibat dalam aktivitas judi *online*.

Komik digital dapat dimanfaatkan sebagai media edukasi yang efektif untuk menyampaikan informasi mengenai bahaya judi *online* kepada remaja, dengan memadukan cerita menarik dan ilustrasi yang komunikatif. Unsur visual dan naratif perlu disesuaikan dengan karakter dan pola pikir remaja agar pesan mudah dipahami dan relevan dengan pengalaman mereka. Penggunaan komik digital terbukti mampu meningkatkan kesadaran remaja terhadap risiko serta dampak negatif judi *online*, sekaligus mendorong mereka mengambil sikap lebih berhati-hati. Selain itu, remaja cenderung merespons komik digital lebih positif dibanding media edukasi konvensional karena formatnya lebih menarik, ringan, dan mudah diakses.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil perancangan “Desain komik digital sebagai media edukasi bahaya judi *online*”, penulis memiliki beberapa saran, yaitu sebagai berikut :

1. Media kampanye sosial yang telah dirancang kemudian dikembangkan ke dalam dua bentuk utama, yakni media digital dan media cetak. Pada media digital, kampanye ini disajikan dalam format carousel Instagram, yang dirancang agar mudah diakses oleh khalayak luas, khususnya kalangan remaja sebagai target utama Penggunaan.
2. Komik digital ini berfungsi sebagai media edukatif untuk meningkatkan kesadaran remaja terhadap bahaya judi *online*, serta mendorong mereka menjauhi aktivitas tersebut melalui penyampaian visual yang menarik dan mudah dipahami.
3. Penulis berharap hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya, khususnya dalam pengembangan media edukatif berbasis komik digital yang bertujuan untuk meningkatkan kesadaran remaja terhadap bahaya judi *online*, serta sebagai bagian dari strategi komunikasi visual dalam kampanye sosial.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, E. R. (2021). *Analisis Motivasi Belajar Siswa dalam Penggunaan Media Komik Pembelajaran Ipa pada Siswa Kelas V Sdn 2 Sirnobojo Tahun Pelajaran 2020/2021*. 1–23.
- Abidin, ahmad faisal. (2024). *UNESCO: Minat Baca di Indonesia Masih Rendah, Tantangan dan Solusi Bagi Literasi Nasional*. Kompasiana.Com. https://www.kompasiana.com/ahmad090104/6705d1ebc925c44ba74a5c82/unesc-o-minat-baca-di-indonesia-masih-rendah-tantangan-bagi-literasi-nasional?page=all#goog_rewarded
- Aggleton, J. (2019). Defining digital comics: a British Library perspective. *Journal of Graphic Novels and Comics*, 10(4), 393–409. <https://doi.org/10.1080/21504857.2018.1503189>
- Akbar, G. G., Ulumudin, A., Kania, I., & Nurliawati, N. (2024). Policy Brief: Tackling the Social, Economic, and Legal Impacts of *Online* Gambling in Indonesia. *Journal of Humanities Social Sciences and Business (Jhssb)*, 3(4), 1017–1035. <https://doi.org/10.55047/jhssb.v3i4.1308>
- Almas Barizah, Kurniasari, R., & Karawang, U. S. (2023). *Perbandingan Efektivitas Media Poster , Video , Serta Komik Terhadap Peningkatan Pengetahuan Tentang*. 30.
- Almu, S. &. (2019). pengertian mind mapping. <https://Ejournal.Stitalkhairiyah.Ac.Id/>, 6, 2. <https://ejournal.stitalkhairiyah.ac.id/>
- Amarullah, A. K. (2023). Kajian Literatur Dalam Menyusun Referensi Kunci, State of Te Art, Dan Keterbaharuan Penelitian (Novelty). *Aktualita: Jurnal Penelitian Sosial Keagamaan*, 13(1), 37–52. <https://doi.org/10.54459/aktualita.v13i1.527>
- Anasya, N. (2024). Komik Digital “Gadis” Sebagai Media Edukasi Pencegahan Pelecehan Seksual. <Http://Repository.Upi.Edu/>. https://repository.upi.edu/129428/?utm_source=chatgpt.com

- Anggreini, L. (2018). Studi Sosiologi Tentang Perilaku Judi Togel di Kalangan Remaja Desa Mulyasari Kecamatan Sukamaju Kabupaten Luwu Utara. *Psikologi Sosial, Kenakalan Remaja*.
- Arif, bela rusdiana & febrianto. (2023). Pengembangan Media Komik Digital Ipa Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kelas V Sd Negeri Grindang Kulon Progo. *Https://Eprints.Uny.Ac.Id/*. <http://eprints.uny.ac.id/id/eprint/79974>
- Ashari, I. R., & Khodijah, K. (2024). Trend Judi *Online* dan Pinjol pada Kelompok Remaja : Faktor Resiko dan Dampak Sosial. *Pustaka : Jurnal Ilmu-Ilmu Budaya*, 24(2), 161. <https://doi.org/10.24843/pjiib.2024.v24.i02.p07>
- Asriadi. (2020). Analisis Kecanduan Judi *Online* Studi Kasus Pada Siswa Smk An Nas Mandai Maros Kabupaten Maros. *Https://Id.Scribd.Com/Document/815245602/Jurnal-Asriadi?Utm_Source=Chatgpt.Com*.
Https://Id.Scribd.Com/Document/815245602/Jurnal-Asriadi?Utm_Source=Chatgpt.Com
- Azzahra, D. (2021). Proses Penciptaan Komik Strip Digital Sebagai Media Penyampaian Informasi Pada Konten. *Https://Repository.Unpad.Ac.Id/Handle/Kandaga/210104170076*.
<https://repository.unpad.ac.id/handle/kandaga/210104170076>
- Barliana, K. (2025). Éféktivitas Média Komik Digital Dina Pangajaran Maca Carita Pondok : Studi Ékspérimén Di Kelas Xi Tkj Smk Negeri Manonjaya Taun Ajar 2022-2023. *Https://Repository.Upi.Edu/*.
<Http://Repository.Upi.Edu/Id/Eprint/130830>
- Calisto Miranda, S. A., Ulloa Salazar, G. M., & Díaz Larenas, C. H. (2018). Comic-based instruction and vocabulary learning among 11th and 12th graders in two Chilean schools. *InterSedes*, 19(39). <https://doi.org/10.15517/isucr.v19i39.34071>
- Case, S. L. (2023). *applied sciences Cognitive Load Approach to Digital Comics Creation : A*.

- Daniel tri hardanto. (2024). *Ada 1.611 Kasus Judi Online Sepanjang 2024, Barang Bukti Rp 61 Miliar*. Lampung.Tribunnews.Com.
<https://lampung.tribunnews.com/2024/12/31/ada-1611-kasus-judi-online-sepanjang-2024-barang-bukti-rp-61-miliar>
- Erwan, E., Musliadi, & Sumarni. (2023). Manajemen Perencanaan Pra Praproduksi, Proses Produksi, dan Nilai Produksi Erwan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(1), 1349–1358.
- fidelis dhayu nareswari, ari welianto. (2020). *Menggambar Ilustrasi: Pengertian dan Sejarah Ilustrasi* Artikel ini telah tayang di Kompas.com dengan judul "Menggambar Ilustrasi: Pengertian dan Sejarah Ilustrasi ", Klik untuk baca: <https://www.kompas.com/skola/read/2020/10/27/190000569/menggambar-ilustr>. <https://www.kompas.com/>
- fika nurul ulya, I. (2024). *PPATK: Perputaran Dana Judi “Online” Capai Rp 327 Triliun Sepanjang 2023* Artikel ini telah tayang di Kompas.com dengan judul “PPATK: Perputaran Dana Judi ‘Online’ Capai Rp 327 Triliun Sepanjang 2023”, Klik untuk baca: <https://nasional.kompas.com/read/2024.10>. Oktober. <https://nasional.kompas.com/read/2024/01/10/12150571/ppatk-perputaran-dana-judi-online-capai-rp-327-triliun-sepanjang-2023?>
- Fitri, D. K., & Irwansyah, I. (2023). Society 5.0: Nomophobia Dan Ketergantungan Pada Teknologi (Smartphone) Secara Penggunaan Serta Komunikasi Pada Kalangan Masyarakat. *Journal Acta Diurna*, 19(1), 50.
<https://doi.org/10.20884/1.actadiurna.2023.19.1.7024>
- Formasi, K., Teknik, S., Umum, B., Rumah, B., Umum, B., & Pertama, A. (2022). *Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) 2022*. 35, 1–8.
- Gautama, W. reza. (2024). *Transaksi Judi Online di Lampung Capai Miliaran, 240 Orang Diciduk*. November.
<https://lampung.suara.com/read/2024/11/12/134317/transaksi-judi-online-di-lampung-capai-miliaran-240-orang-diciduk>

- Gunawan, P., & Sujarwo. (2022). Pemanfaatan Komik Sebagai Media Pembelajaran Sejarah dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Journal of History Education and Historiography*, 6(1), 2022.
- hady yusuf, T. (2024). *Perilaku Judi Online Dalam Kehidupan Masyarakat Kampung Babakan Binong Permai Kabupaten Tangerang*. 4(1), 77–87.
- Haji, K., Siddiq, A., Dakwah, F., & Amaliyah, W. (2024). *Analisis Efektivitas Komik Digital Sebagai Media Dakwah Di Akun Instagram @ Pengejadibai Analisis Efektivitas Komik Digital Sebagai Media Dakwah Di Akun Instagram @ pengejadibai*.
- Hapuwatte, B., Seevers, K. D., Badurdeen, F., & Jawahir, I. S. (2016). Total Life Cycle Sustainability Analysis of Additively Manufactured Products. *Procedia CIRP*, 48, 376–381. <https://doi.org/10.1016/j.procir.2016.03.016>
- Hasanah, H. (2017). Teknik-Teknik Observasi (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-ilmu Sosial). *At-Taqaddum*, 8(1), 21. <https://doi.org/10.21580/at.v8i1.1163>
- Jaya, didik tri putra. (2024). *polda lampung ungkap 111 kasus perjudian, tangkap 240 tersangka*. Kupastuntas.Co. https://www.kupastuntas.co/2024/11/12/polda-lampung-ungkap-111-kasus-perjudian-tangkap-240-tersangka?utm_source=chatgpt.com
- Kalkan, B., & BHAT, C. S. (2022). Relationships of Problematic Internet Use, Online Gaming, and Online Gambling with Depression and Quality of Life Among College Students. *International Journal of Contemporary Educational Research*, 7(1), 18–28. <https://doi.org/10.33200/ijcer.594164>
- Manikonda, L. yuheng hu subarao kumbhapati. (2017). Analyzing User Activities, Demographics, Social Network Structure and User-Generated Content on Instagram. https://www.researchgate.net/publication/267570461_Analyzing_User_Activities_Demographics_Social_Network_Structure_and_User-

- Generated_Content_on_Instagram?Utm_source=chatgpt.Com.*
https://www.researchgate.net/publication/267570461_Analyzing_User_Activities_Demographics_Social_Network_Structure_and_User-Generated_Content_on_Instagram?utm_source=chatgpt.com
- Mikay lajlaird. (2021). Defining a Superhero Comic. *Https://Www.Mikaylajlaird.Co.Uk/Doctoral-Research/Defining-a-Superhero-Comic?Utm_source=chatgpt.Com.* https://www.mikaylajlaird.co.uk/doctoral-research/defining-a-superhero-comic?utm_source=chatgpt.com
- Monavia ayu rizaty. (2024). *data tingkat kegemaran membaca masyarakat indonesia hingga 2023*. Dataindonesia.Id. https://dataindonesia.id/pendidikan/detail/data-tingkat-kegemaran-membaca-masyarakat-indonesia-hingga-2023?utm_source=chatgpt.com
- Mubarok, F. (2024). *PPATK Sebut Transaksi Judi Online 2023 Capai Rp327 Triliun*. Januari. <https://tirto.id/ppatk-sebut-transaksi-judi-online-2023-capai-rp327-triliun>
- Muhammad, A. (2019). Social compliance standards: Re-evaluating the buyer and supplier perspectives. *Https://Www.Sciencedirect.Com/Science/Article/Abs/Pii/S0959652619312363, 227.* <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0959652619312363>
- Muhammad, F. M. (2018). Adolescence and Young Adult Users : Uses and Gratification Approach. *International Conference of Communication Science Research*, 165(January), 204–206. <https://www.atlantispress.com/proceedings/iccsr-18/25904602>
- Nailufar, nibras nada. (2020). *Struktur Teks Berita: Piramida Terbalik Artikel ini telah tayang di Kompas.com dengan judul “Struktur Teks Berita: Piramida Terbalik”,* Klik untuk baca: https://www.kompas.com/skola/read/2020/07/18/215140769/struktur-teks-berita-piramida-terbalik?utm_sourc. [Https://Www.Kompas.Com/.](https://www.kompas.com/)

<https://www.kompas.com/>

Nandasari, P. A., & Al Mufti, A. Y. (2024). Meta Analisis Efektifitas Penggunaan Media Komik Digital Di Sekolah Dasar. *Khazanah Pendidikan*, 18(1), 103. <https://doi.org/10.30595/jkp.v18i1.20716>

Nurchahyo, M. (2022). Kajian Peran Sketsa Dalam Proses Kreatif Dan Pendidikan Desain (Kasus Pengalaman Belajar Desain di Era Digital). *Lintas Ruang: Jurnal Pengetahuan Dan Perancangan Desain Interior*, 10(2), 86–97. <https://doi.org/10.24821/lintas.v10i2.7199>

Olaya, S. (2025). Technological Addiction Exploring the Risks of Excessive Use of Mobile Devices and Social Networks in Adolescents: A Systematic Review. https://www.researchgate.net/publication/387938608_Technological_Addiction_Exploring_the_Risks_of_Excessive_Use_of_Mobile_Devices_and_Social_Networks_in_Adolescents_A_Systematic_Review?utm_source=chatgpt.Co.
https://www.researchgate.net/publication/387938608_Technological_Addiction_Exploring_the_Risks_of_Excessive_Use_of_Mobile_Devices_and_Social_Networks_in_Adolescents_A_Systematic_Review?utm_source=chatgpt.co

Oleh, & Lintang, I. (2025). 8 Media Sosial dengan Pengguna Terbanyak di Indonesia 2025. <https://www.inilah.com/>. <https://www.inilah.com/media-sosial-dengan-pengguna-terbanyak-di-indonesia-2025>

Payne, W. (2022). *Dual coding theory in the Classroom: An exploration of teacher's perspectives across two English primary schools*. https://my.chartered.college/impact_article/Dual-Coding-Theory-in-the-Classroom-an-Exploration-of-Teachers-Perspectives-across-Two-English-Primary-Schools/?utm_source=chatgpt.Com.
https://my.chartered.college/impact_article/dual-coding-theory-in-the-classroom-an-exploration-of-teachers-perspectives-across-two-english-primary-schools/?utm_source=chatgpt.com

Prafitasari, A. (2023). 10 Pengertian Wawancara Menurut Para Ahli.

https://Adjar.Grid.Id/Read/543779163/10-Pengertian-Wawancara-Menurut-Para-Ahli?Page=all&utm_source=chatgpt.Com.

https://adjar.grid.id/read/543779163/10-pengertian-wawancara-menurut-para-ahli?page=all&utm_source=chatgpt.com

Putri, S. (2024). *PENGARUH KEBIASAAN MEMBACA KOMIK DIGITAL DI PLATFORM LINE WEBTOON TERHADAP KEMAMPUAN CRITICAL READING PADA GENERASI Z*. <https://Repository.Uinjkt.Ac.Id/>.
<https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/78980/1/SP24013.pdf>

Rahayu, S., & Wicaksono, V. D. (2023). Pengembangan Komik Digital Sebagai Media Edukasi Anti-Perundungan di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 75–84.

Raihan Cahya Adi Putra, Wahyudi wahyudi, Chris Dwi Yanthy, Elok Wigati, & Syarif Fahmi Mauliansyah. (2023). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Informasi, Sains Dan Teknologi*, 6(1), 62–71. <https://doi.org/10.55606/isaintek.v6i1.92>

Ranscombe, C., Johnson, K. B., Zhang, W., Eisenbart, B., & Lauff, C. (2020). Which visualisation tools and why? comparing perceptions of student and practicing designers toward digital sketching. *Proceedings of the 22nd International Conference on Engineering and Product Design Education, E and PDE 2020*, 261–275. <https://doi.org/10.35199/epde.2020.30>

Rayya adila sakinah. (2024). *minat baca di indonesia naik perpusnas pasang target ambisius pada 2024*. Goodstats. https://data.goodstats.id/statistic/minat-baca-di-indonesia-naik-perpusnas-pasang-target-ambisius-pada-2024-dola9?utm_source=chatgpt.com

Rejeki, H. P. (2025). *Sosialisasi Pentingnya Mewaspada Dan Mengetahui Ciri Ciri Berita Hoax Di Sma Bakti Mulya 400 Jakarta Siswa Sma Adalah Kelompok Yang Berada Dalam Masa Pencarian Jati diri dan pemahaman tentang dunia sekitar mereka . Oleh karena itu , sangat penting bagi m*. 6(1), 427–432.

- Rohmah, Y., & Khodijah, K. (2024). Resiko dan dampak sosial judi dan pinjaman online pada remaja. *Dimensia: Jurnal Kajian Sosiologi*, 13(1), 85–92.
- Sandra desi caesaria, A. pininta kasih. (2023). *minat baca masyarakat indonesia hanyya 0,001 persen dosen unesa beri solusi*. Kompas.Com. https://www.kompas.com/edu/read/2023/08/11/130000771/minat-baca-masyarakat-indonesia-hanya-0-001-persen-dosen-unesa-beri-solusi?utm_source=chatgpt.com#google_vignette
- Sari, J. A., & Diana, B. A. (2024). Dampak Transformasi Digitalisasi terhadap Perubahan Perilaku Masyarakat Pedesaan. *Jurnal Pemerintahan Dan Politik*, 9(2), 88–96. <https://doi.org/10.36982/jpg.v9i2.3896>
- Sari, M. Z., Gunawan, A., Fitriyani, Y., & Hilaliyah, N. (2020). Pengaruh Minat Baca Siswa Terhadap Hasil Belajar pada Pelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri 1 Ciporang. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 4(2), 197. <https://doi.org/10.20961/jdc.v4i2.42137>
- Sekarwangi, Sri Nurendah, Wahyuni, T. R., & Nugraha, R. (2024). *Penanggulangan Fenomena Judi Online Melalui Pendekatan Media Komik Digital*. 06(01), 68–79.
- Setiawan, L. (2016). Perancangan Buku Ilustrasi Pengenalan Nama Buah-Buahan Dengan Sistem Isyarat Bahasa Indonesia (SIBI) Berbasis Karakter Untuk Anak-Anak TKLB-B Karya Mulia Surabaya. *Stikom Surabaya*, 8–32. http://sir.stikom.edu/1738/4/BAB_II.pdf%0Ahttps://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/1738/
- Sidik, A. (2017). *Desain itu apa sih?* <https://Medium.Com/%40artvo/Desain-Itu-Apa-Sih-3ee9732b3ea4>. <https://medium.com/%40artvo/desain-itu-apa-sih-3ee9732b3ea4>
- Silaban, P. S., Putriku, A. E., & Siahaan, S. D. N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Digital. *Jurnal Ilmiah Aquinas*, 1, 24–32. <https://doi.org/10.54367/aquinas.v6i1.2261>

Simamora, irvan patuan marsahala. (2024). statistik keamanan provinsi lampung tahun 2023. <https://Web-Api.Bps.Go.Id/Download.Php?F=tpzusdj0hpugjgft95qk0fzrflzt3yxqkdxujurq3husdczv3l5y0rhsezucnhhvkh4kzdxcg4rswy0ug5lselydmtptymtftlo3rlg5qxbbtu1uzljcnq1uju2tthlsvjeqxvsqtbms3nhn29fbfliz2zrmfdfc2s4wgrmtuz0bctitterbfrvumz0akphzmiwm2vzoxe2ejhys2t2nd>, 9. <https://Web-Api.Bps.Go.Id/Download.Php?F=tpzusdj0hpugjgft95qk0fzrflzt3yxqkdxujurq3husdczv3l5y0rhsezucnhhvkh4kzdxcg4rswy0ug5lselydmtptymtftlo3rlg5qxbbtu1uzljcnq1uju2tthlsvjeqxvsqtbms3nhn29fbfliz2zrmfdfc2s4wgrmtuz0bctitterbfrvumz0akphzmiwm2vzoxe2ejhys2t2nd>

Stiller, K. D. (2019). Learning with and from illustrations: Cognitive, motivational, affective, social and metacognitive processes. https://www.researchgate.net/publication/330738866_Learning_with_and_from_illustrations_Cognitive_motivational_affective_social_and_metacognitive_processes?utm_source=chatgpt.com.
https://www.researchgate.net/publication/330738866_Learning_with_and_from_illustrations_Cognitive_motivational_affective_social_and_metacognitive_processes?utm_source=chatgpt.com

Sunarso, C. A., Aryani, D. I., & Wianto, E. (2024). *Perancangan Komik Web tentang Edukasi Dampak Negatif Judi Daring bagi Dewasa Muda*. 04(02), 217–233.

Susannah torcasio, john sweller. (2017). The use of illustrations when learning to read: A cognitive load theory approach. <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/epdf/10.1002/acp.1577>.
<https://doi.org/10.1002/acp.1577>

Syamsurijal, Iwan, S., & Muhammad, Y. M. (2022). Efektivitas Media Elektronik Komik Digital untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(3), 10529–10535.

Tribrata. (2024). *Polda Lampung Bongkar Jaringan Judi Daring, Putaran Uang Capai Ratusan Miliar*. Tribrata.News.Lampung.

https://tribratanews.lampung.polri.go.id/detail-post/polda-lampung-bongkar-jaringan-judi-daring-putaran-uang-capai-ratusan-miliar?utm_source=chatgpt.com

Victoria, J., & Sutanto, S. M. (2023). Perancangan Komik Digital dalam Meningkatkan Kesadaran terhadap Self-Love dan Social Media Positivity untuk Generasi Z. *Jurnal Seni Nasional Cikini*, 9(1), 45–54. <https://doi.org/10.52969/jsnc.v9i1.225>

Wahyudi, H. S., & Sukmasari, M. P. (2018). Teknologi Dan Kehidupan Masyarakat. *Jurnal Analisa Sosiologi*, 3(1). <https://doi.org/10.20961/jas.v3i1.17444>

Wahyuningsih, S. (2017). Desain Komunikasi Visual. In https://www.mendeley.com/catalogue/37ca8f63-5230-312d-8a65-8b0eacec135b/?utm_source=desktop (Vol. 16, Issue 2).

Werdini, H. P., & Puspaneli, P. (2023). Pengembangan Media Moodboard Busana Pesta pada Mata Pelajaran Desain Busana oleh Siswa Kelas XI di SMK N 03 Payakumbuh. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7, 14312–14316. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/8666>

Wibowo, W. (2019). Komik Iklan Komik. *DeKaVe*, 12(2), 52–64. <https://doi.org/10.24821/dkv.v12i2.3524>

Wijayanti, A. N. (2023). Penegakan Hukum Terhadap Tindak Pidana Perjudian Online Pada Kalangan Mahasiswa di Daerah Istimewa Yogyakarta. https://Etd.Repository.Ugm.Ac.Id/Penelitian/Detail/225735?Utm_source=chatgpt.Com. https://etd.repository.ugm.ac.id/penelitian/detail/225735?utm_source=chatgpt.com

Wisnubroto, K. (2024). *Kolaborasi Masyarakat dan Pemerintah untuk Berantas Judi Online*. <https://Indonesia.Go.Id/>. <https://indonesia.go.id/>

Wulandari, D., Rejekiningsih, T., & Santosa, E. B. (2023). Analisis Kebutuhan Media Komik Digital untuk Meningkatkan Literasi Membaca bagi Siswa Sekolah

- Dasar di Bojonegoro. *Journal on Education*, 06(01), 8854–8865.
<http://jonedu.org/index.php/joe>
- Yani Tri Wijayanti, Damastuti, R., & Zahra, L. (2022). Content Analysis of Instagram Account @kratonjogja as a Digital Marketing Media for Tourism During the Covid-19 Pandemic. *Proceedings Of International Conference On Communication Science*, 2(1), 393–402.
<https://doi.org/10.29303/iccsproceeding.v2i1.60>
- Yuana, L. (2024). *Judi Online Sasar Anak di Bawah Umur, Dosen Ubaya Jelaskan Faktor Psikologisnya*. <https://Timesindonesia.Co.Id/>.
<https://timesindonesia.co.id/>
- Yuliana, S. (2024). *Tahun 2024, Polda Lampung Catat Kejahatan Konvensional Turun 5,03 Persen*. Lampunggeh. https://kumparan.com/lampunggeh/tahun-2024-polda-lampung-catat-kejahatan-konvensional-turun-5-03-persen-24DA5qZCFFh?utm_source=chatgpt.com
- Yunior, K. H., Vitianingsih, A. V., Kacung, S., Lidya Maukar, A., & Dwi Arumsari, A. (2024). Sentiment Analysis of Cyberbullying Detection on Social Networks using the Sentistrength Method. *Sistemasi*, 13(4), 1587.
<https://doi.org/10.32520/stmsi.v13i4.4226>
- Zarbiyani, F., & Djaja, B. (2023). Perlindungan Hukum Terhadap Wni Pekerja Migran Non Prosedural Yang Menjadi Pekerja Judi Online Di Luar Negeri. *Gorontalo Law Review*, 6(2), 379–387.

LAMPIRAN

Tahun	Jumlah kasus	Tersangka	Barang bukti uang	Jenis perjudian yang di ungkap
2021	146	357	Rp.71.995.000	Kasus judi <i>online</i>
2022	96	220	Rp.35.081.820	Kasus judi <i>online</i>
2023	111	240	Rp.8.977.0000	Kasus judi <i>online</i>
2024	150	360	Rp.61.072.000	Kasus judi <i>online</i>
2025	160	371	Rp.65.000.000	Kasus judi <i>online</i>





Link Karya:

<https://drive.google.com/drive/folders/19M2-GUpfIZA8C5jGzgYrsMoQl7eCAv9C?usp=sharing>

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Bahwa yang bertandatangan di bawah ini, penulis,
Menyetujui :

“Untuk memberikan kepada institut informatika dan bisnis darmajaya hak bebas *Royalty nonesklusif* atas penelitian yang berjudul DESAIN KOMIK DIGITAL SEBAGAI MEDIA EDUKASI BAHAYA JUDI *ONLINE* dan bersedia untuk di *online* kan sesuai dengan ketentuan yang berlaku untuk kepentingan riset dan pendidikan.”

Bandar Lampung, 06 Oktober 2025

Penulis



Ahmad Albar
NPM. 2111070041

Pembimbing



Ade Moussadecq, S.Pd, M.Sn.
NIK. 0228018802