

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang masalah

Perkembangan teknologi informasi memberikan pengaruh besar terhadap berbagai aspek kehidupan manusia. Selain meningkatkan efisiensi dan produktivitas, khususnya di sektor bisnis melalui penggunaan perangkat lunak manajemen, teknologi juga mengubah cara manusia berinteraksi, mengakses, dan menyebarkan informasi. Di satu sisi, perkembangan ini mendorong perusahaan menjadi lebih kompetitif di pasar global, namun di sisi lain juga membuka peluang munculnya informasi keliru, termasuk berita palsu dan konten negatif seperti praktik judi *online*. Kondisi ini menuntut adanya penguatan literasi digital yang lebih komprehensif. Menurut Thomas, literasi media berbasis daring terbukti mampu meningkatkan kemampuan individu dalam mengenali berita palsu. Metode pelatihan interaktif, seperti simulasi dan analisis isi, membantu peserta melatih keterampilan berpikir kritis sehingga mampu memilah informasi yang benar dan tidak benar. Pendekatan ini menekankan pentingnya pemberdayaan kognitif, di mana literasi media tidak hanya sebatas keterampilan teknis, tetapi juga membentuk sikap kritis dan selektif terhadap arus informasi digital. Oleh karena itu, seiring pesatnya perkembangan teknologi, literasi digital perlu ditingkatkan agar masyarakat, khususnya generasi muda, dapat memanfaatkan teknologi dengan bijak dan terhindar dari pengaruh negatif yang tersebar melalui media digital, (Rejeki, 2025).

Teori modernisasi menjelaskan bahwa perubahan sosial dalam masyarakat didorong oleh perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sebagai faktor utama (J. A. Sari & Diana, 2024). Dalam konteks ini, teknologi berperan penting dalam meningkatkan produktivitas, efisiensi, serta kemudahan dalam mengakses data. Salah satu manfaat besarnya adalah kemudahan memperoleh informasi secara cepat melalui internet. Selain itu, perkembangan teknologi juga

mempermudah manusia untuk berkomunikasi dengan teman, keluarga, maupun rekan kerja di berbagai belahan dunia tanpa terhalang jarak geografis. Kemudahan tersebut tidak hanya mempererat hubungan sosial, tetapi juga membuka peluang kolaborasi di berbagai bidang. Namun, agar manfaat teknologi dapat dirasakan secara optimal, masyarakat perlu memiliki pemahaman serta kesadaran dalam penggunaannya secara bijak, (Wahyudi & Sukmasari, 2018).

Ketergantungan remaja pada teknologi erat kaitannya dengan kebutuhan emosional dan pencarian identitas sosial. Media sosial tidak hanya menjadi sarana komunikasi, tetapi juga tempat untuk memperoleh pengakuan dan membangun citra diri. Jika kebutuhan tersebut tidak terpenuhi di dunia nyata, remaja cenderung menggantinya dengan interaksi digital berlebihan yang dapat menimbulkan dampak negatif seperti stres, kecemasan, gangguan tidur, serta penurunan prestasi akademik, (Olaya, 2025). Dampak negatif lainnya termasuk pelanggaran hak cipta, kejahatan siber, penyebaran virus komputer, serta akses mudah terhadap konten negatif seperti pornografi dan perjudian. Ketergantungan pada teknologi dapat menyebabkan kecemasan, gangguan tidur, dan depresi, (Fitri & Irwansyah, 2023).

Salah satu dampak negatif dari perkembangan teknologi adalah maraknya judi *online* yang menjadi masalah serius di Indonesia. Berdasarkan data PPATK, nilai transaksi judi *online* terus melonjak dari Rp 2 triliun pada 2017 menjadi Rp 3,9 triliun pada 2018, lalu Rp 6,1 triliun pada 2019, dan naik tajam menjadi Rp 15,7 triliun pada 2020. Puncaknya, transaksi mencapai Rp 57,9 triliun pada 2021–2022 dan diperkirakan melonjak hingga Rp 327 triliun pada 2023 dengan sekitar 2,7 juta pemain. Secara keseluruhan, total transaksi judi *online* di Indonesia sepanjang 2017–2023 diperkirakan melebihi Rp 500 triliun, menunjukkan betapa masifnya fenomena ini, (Formasi et al., 2022).

Besarnya transaksi judi *online* yang mencapai rata-rata Rp 27 triliun per tahun pada periode 2017-2023 menunjukkan bahwa aktivitas ini semakin mengkhawatirkan. Selain menimbulkan kerugian finansial, judi *online* juga berdampak pada kesehatan mental, seperti kecanduan, depresi, dan stres.

Fenomena ini merambah berbagai lapisan masyarakat, mulai dari pelajar, mahasiswa, buruh, petani, hingga pegawai swasta, sehingga menjadi masalah sosial yang kompleks. Pemerintah telah berupaya menanggulangnya melalui penegakan hukum, pemblokiran situs, kampanye edukasi, serta kerja sama internasional untuk membatasi praktik judi *online* lintas negara.

Pengawasan aktivitas internet diperkuat melalui pembentukan tim khusus yang bertugas memantau serta memblokir akses ke berbagai situs judi *online*. Strategi ini juga dilengkapi dengan pemberlakuan sanksi tegas, seperti denda dan hukuman penjara, bagi individu maupun perusahaan yang terbukti terlibat dalam praktik tersebut. Langkah-langkah ini diharapkan dapat menekan keterlibatan masyarakat sekaligus meningkatkan kesadaran akan bahaya judi *online*. Meski demikian, jumlah pemain dan nilai transaksi yang terus meningkat menunjukkan perlunya dukungan lebih luas dari berbagai pihak. Kondisi ini menegaskan bahwa perjudian *online* merupakan masalah serius yang membutuhkan perhatian dan kolaborasi antara pemerintah dan masyarakat. Diperlukan pula strategi yang lebih efektif dengan mempertimbangkan tren serta dampak yang ditimbulkan

Data dari Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) pada 2023 mencatat sekitar 2,7 juta orang terlibat dalam judi *online*, sebagian besar berasal dari kalangan remaja dan dewasa muda. Aktivitas ini tidak hanya menimbulkan kerugian finansial, tetapi juga berpengaruh terhadap kesehatan mental berupa kecanduan, stres, dan depresi, serta berpotensi merusak moral generasi muda yang mulai mengabaikan tanggung jawab, (Mubarok, 2024).

Selain itu, dampak sosial dari judi *online* pada generasi muda sangat besar. banyak remaja yang terlibat dalam praktik ini mengalami penurunan prestasi akademik, kehilangan minat dalam pelajaran, dan bahkan terlibat dalam perilaku kriminal untuk mendapatkan uang. Menurut Kumparan Lampung Di sepanjang tahun 2023 sampai 2024, judi *online* menjadi salah satu kasus kejahatan yang paling banyak dibicarakan di Provinsi Lampung. Dengan jumlah persentase sekitar 20%, tapi kasus ini sangat mengkhawatirkan karena terus bertambah setiap

tahun. Banyak pelakunya adalah pelajar, mahasiswa, dan remaja. Judi *online* seperti slot, togel, dan taruhan lainnya mudah diakses lewat handphone, sehingga makin banyak yang terlibat. Selain itu, kejahatan yang paling sering terjadi adalah pencurian di jalanan, seperti pencurian motor dan pencurian dengan kekerasan. Jumlahnya sangat tinggi, yaitu 6.498 kasus atau 85,9% dari seluruh kejahatan yang ada. Kejahatan ini banyak dilakukan oleh masyarakat dewasa.

Tercatat ada 1.141 kasus narkoba atau sekitar 15,1%, yang meliputi penggunaan dan peredaran sabu, ganja, serta jenis narkoba lainnya, dengan sebagian besar pelaku berasal dari kalangan remaja. Selain itu, kasus kekerasan terhadap perempuan dan anak, termasuk kekerasan fisik maupun kekerasan dalam rumah tangga, berjumlah 786 kasus atau 10,4%. Sementara itu, penyalahgunaan senjata api ilegal mencapai 124 kasus atau 1,6%, umumnya ditemukan di daerah rawan konflik, (Yuliana, 2024). Namun, di luar kasus-kasus tersebut, maraknya judi *online* yang melibatkan pelajar, mahasiswa, dan remaja menunjukkan bahwa fenomena ini berkembang pesat dan sulit dikendalikan karena aksesnya mudah melalui telepon genggam. Kondisi ini menjadikan remaja kelompok yang paling rentan terpapar. Oleh sebab itu, diperlukan langkah pencegahan dan edukasi yang lebih kuat, salah satunya melalui media yang dekat dengan dunia remaja seperti komik digital. Kementerian Komunikasi dan Digital (KOMDIGI) memperkirakan kerugian masyarakat akibat judi *online* mencapai sekitar Rp 27 triliun per tahun, dengan sebagian besar berasal dari generasi muda. Lebih jauh lagi, judi *online* juga mendorong remaja menghabiskan lebih banyak waktu di internet dibandingkan berinteraksi langsung dengan lingkungan sosialnya.

Di seluruh dunia, industri judi *online* telah menimbulkan masalah serius, termasuk eksploitasi tenaga kerja migran. Di negara kamboja menunjukkan bahwa banyak tenaga kerja migran yang terlibat dalam industri judi *online* mengalami eksploitasi, termasuk kerja paksa, upah rendah, dan kondisi kerja yang buruk. Industri ini sering melibatkan praktik yang melanggar hukum dan tidak manusiawi, yang membahayakan kesejahteraan pekerja, (Zarbiyani & Djaja,

2023). Kasus ini menunjukkan betapa pentingnya memiliki regulasi yang ketat dan melindungi tenaga kerja migran dalam industri judi *online*. Judi *online* telah menjadi masalah yang semakin serius di Indonesia. data yang dikumpulkan oleh pusat pelaporan dan analisis Transaksi keuangan (PPATK) menunjukkan bahwa transaksi judi *online* di indonesia akan meningkat pesat, meningkat dari hanya Rp. 2 triliun pada tahun 2017 menjadi Rp. 327 triliun pada tahun 2023, (fika nurul ulya, 2024).

Jumlah pemain judi *online* di internet juga meningkat pesat, dengan mayoritas dari mereka remaja dan dewasa muda. Pemerintah indonesia telah menutup ribuan *platform* ilegal dalam upayanya untuk memerangi perjudian *online*. Meskipun demikian, peningkatan jumlah transaksi dan jumlah pemain menunjukkan bahwa upaya ini perlu ditingkatkan. Masalah judi *online* juga semakin meningkat, terutama di provinsi lampung. Jumlah kasus judi *online* telah meningkat sebesar 20 % dalam tiga tahun terakhir, berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik provinsi lampung menjelaskan bahwa terhitung dari tahun 2021 sampai 2023 kasus judi *online* meningkat 20 %, (Gautama, 2024).

Kasus judi *online* di Provinsi Lampung menunjukkan tren peningkatan yang cukup signifikan. Kota Bandar Lampung tercatat sebagai wilayah dengan kasus terbanyak, sekitar 35,3% dari total pada 2024, disusul Kotabumi di Lampung Utara sebesar 17% dan Way Kanan sekitar 6,7%, sementara 5,5% sisanya tersebar di daerah lain. Kondisi ini berkaitan dengan faktor kepadatan penduduk, tingginya penggunaan internet, serta dinamika sosial yang membuat remaja-terutama laki-laki menjadi kelompok paling rentan. Fenomena ini tidak hanya berdampak pada individu, tetapi juga memengaruhi keluarga dan masyarakat, sehingga diperlukan upaya pencegahan dan edukasi yang lebih kuat dari pemerintah daerah maupun lembaga terkait., (Jaya, 2024).

Diperlukan alternatif pendidikan bagi generasi muda yang menjadi kelompok paling rentan terhadap judi *online*. Solusi kreatif dalam bentuk media edukasi dianggap penting untuk meningkatkan kesadaran remaja mengenai bahaya

perjudian digital, (Gunawan & Sujarwo, 2022). Salah satu media yang berpotensi efektif adalah komik digital, karena mampu menyampaikan pesan dengan cara yang menarik dan mudah dipahami. Kasus di Bandar Lampung tahun 2024 menunjukkan hal ini, ketika seorang siswa SMA terjerat judi *online* akibat pengaruh lingkungan, lalu sekolah melakukan edukasi melalui media visual dan video pendek yang terbukti membuat siswa lebih terbuka membicarakan dampak buruk perjudian *online*.

Kampanye anti judi *online* melalui komik digital terbukti efektif meningkatkan kesadaran remaja. Studi di Jawa Tengah pada 2023 menunjukkan pemahaman siswa SMA tentang bahaya judi *online* naik dari 38% menjadi 88%, dan mayoritas menilai komik lebih menarik dibandingkan media konvensional, (Wisnubroto, 2024). Kasus di Surabaya memperlihatkan tiga siswa SMP menggunakan uang jajan untuk bermain judi slot, yang menandakan kecanduan bisa muncul sejak usia dini dan berdampak pada psikologis serta prestasi belajar.

Penelitian lain juga mendukung efektivitas komik digital sebagai media edukasi. Sebuah studi mengenai penggunaan komik digital untuk pencegahan narkoba, misalnya, menunjukkan peningkatan kesadaran risiko dari 62% menjadi 89%. Kampanye di Jawa Tengah juga berhasil menaikkan pemahaman siswa tentang judi *online* hingga 50%, dan secara umum media ini mampu meningkatkan kesadaran remaja terhadap isu sosial sebesar 30–50%, (Yuana, 2024).

Salah satu kasus memperlihatkan seorang siswa SMK yang rela bolos, berbohong, mencuri, hingga menjual barang pribadi demi bermain judi *online* berjam-jam setiap hari. Kondisi ini menunjukkan betapa cepatnya kecanduan judi dapat merusak konsentrasi belajar, hubungan keluarga, dan kestabilan emosi remaja, (Asriadi, 2020). Fenomena tersebut sekaligus menekankan pentingnya media edukasi yang mudah diterima pelajar. Komik digital dapat mengangkat kisah nyata seperti ini, misalnya melalui alur cerita seorang siswa yang awalnya hanya iseng mencoba judi *online* namun akhirnya terjebak dalam kecanduan dan melakukan tindakan merugikan. Konflik batin, tekanan psikologis, hingga

penurunan prestasi akademik dapat divisualisasikan dalam panel-panel yang menyentuh, sehingga pesan bahaya judi *online* tersampaikan lebih efektif dibandingkan ceramah atau teks panjang yang cenderung diabaikan remaja.

Dengan Kasus seorang siswa SMK yang kecanduan judi *online* dapat dijadikan bukti nyata bahwa komik digital bukan hanya relevan secara teori, tetapi juga memiliki urgensi sosial tinggi sebagai media edukasi. Komik mampu menjadi jembatan pencegahan agar remaja lain tidak mengalami pengalaman serupa, sekaligus memperkuat kontribusi penelitian terhadap solusi masalah sosial yang berkembang. Contoh lain terlihat di Yogyakarta tahun 2022, ketika seorang mahasiswa perguruan tinggi swasta terpaksa berhenti kuliah setelah terlilit utang pinjaman *online* akibat kecanduan judi bola. Berawal dari coba-coba, ia terus mengalami kekalahan hingga terdorong mencari modal melalui pinjol tanpa sepengetahuan orang tuanya, yang akhirnya menghancurkan masa depannya.

Tumpukan hutang akibat judi *online* menimbulkan tekanan mental yang berat, membuat pelaku mengalami stres, kehilangan fokus belajar, hingga akhirnya memutuskan berhenti kuliah. Kasus ini menunjukkan besarnya dampak judi *online* terhadap kondisi ekonomi, kesehatan mental, dan masa depan akademik remaja maupun dewasa muda. Penelitian Universitas Negeri Yogyakarta (2024) juga menemukan bahwa kombinasi judi *online* dan pinjaman daring menimbulkan risiko finansial serius serta tekanan psikologis yang tinggi. Banyak remaja melaporkan kecemasan berlebih, gangguan tidur, hingga penurunan prestasi akademik akibat beban cicilan pinjaman yang menumpuk, (Rohmah & Khodijah, 2024).

Beberapa kajian menunjukkan bahwa salah satu alasan utama mahasiswa terjerat judi *online* adalah dorongan untuk “balik modal” dari taruhan, yang kemudian membuat mereka mencari pinjaman *online* ilegal. Banyak yang akhirnya gagal bayar, menanggung utang besar, bahkan harus mengorbankan kelanjutan studi mereka, (Wijayanti, 2023). Kesimpulan dari kasus mahasiswa di Yogyakarta ini menunjukkan bahwa judi *online* memiliki dampak serius dan berlapis terhadap

generasi muda, terutama dalam hal keuangan, kesehatan mental, dan keberlanjutan pendidikan. Mahasiswa yang awalnya hanya iseng berjudi, akhirnya terjebak dalam lingkaran utang pinjol karena keinginan “balik modal”, lalu mengalami stres berat, penurunan akademik, hingga berhenti kuliah.

Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa kombinasi antara judi *online* dan pinjaman ilegal merupakan ancaman serius bagi remaja dan mahasiswa, karena menimbulkan beban finansial berat, kecemasan ekstrem, hingga risiko putus studi. Kasus-kasus semacam ini bisa dijadikan narasi edukatif yang kuat untuk menyadarkan generasi muda. Jika dikemas dalam bentuk komik digital, pesan mengenai bahaya judi *online* dapat disampaikan secara emosional dan menyentuh, sehingga lebih mudah dipahami tanpa terkesan menggurui. Dengan begitu, komik digital tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana pencegahan yang efektif.

Secara psikologis, visualisasi dalam komik digital terbukti mampu meningkatkan minat baca remaja karena menggabungkan proses berpikir yang kompleks dengan pengalaman belajar yang menyenangkan. Penelitian di bidang pendidikan menunjukkan bahwa penggunaan pendekatan visual-verbal, seperti gambar, diagram, dan ilustrasi, dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah, meningkatkan konsentrasi, serta menjadikan pembelajaran lebih menarik, (Payne, 2022). Hal ini sejalan dengan teori Dual Coding yang menekankan pentingnya integrasi visual dan teks dalam proses belajar. Selain itu, visualisasi komik mampu memicu curiosity loop atau dorongan alami otak untuk mencari informasi baru yang belum diketahui, sesuai dengan cara berpikir remaja yang senang dengan hal-hal visual dan interaktif, (Calisto Miranda et al., 2018). Ikatan emosional dengan tokoh yang relatable memiliki usia, konflik, atau pengalaman serupa—juga membuat pesan edukatif lebih mudah diterima dan dihayati oleh pembaca.

Komik menyajikan ekspresi wajah, bahasa tubuh, dan situasi sosial yang membangun empati secara visual. Ini membuat aktivitas membaca menjadi lebih

dari sekadar kegiatan akademik melainkan menjadi pengalaman emosional yang berkesan dan membekas, (Case, 2023). Dari sisi gaya belajar, banyak remaja termasuk dalam kategori visual atau kinestetik. Komik sangat sesuai karena mengandalkan ilustrasi, simbol visual (seperti petir untuk marah, awan gelap untuk sedih), serta infografis mini yang mendukung narasi. Hal ini membuat teks terasa lebih ringan dan mudah dipahami

Menurut teori *Cognitive Load*, komik dapat mengurangi beban kognitif dengan menyajikan informasi melalui teks singkat dan ilustrasi pendukung, (Susannah torcasio, 2017). Visual seperti warna, ekspresi tokoh, dan alur cerita membuat remaja lebih mudah memahami, mengingat, serta terdorong untuk terus membaca. Selain itu, keterikatan emosional dengan karakter yang relatable menjadikan komik media edukasi yang efektif bagi generasi muda.

Penelitian Sebuah penelitian pada tahun 2024 menganalisis efektivitas komik digital di Instagram sebagai media dakwah. Dengan metode kualitatif berupa observasi konten, wawancara pengelola serta pengikut, dan analisis *insight* Instagram, penelitian ini menemukan bahwa komik digital mampu meningkatkan pemahaman audiens terhadap pesan dakwah. Banyak pengikut merasa lebih termotivasi untuk berubah ke arah positif, sekaligus menunjukkan respon aktif melalui *likes*, komentar, dan berbagi konten.

Insight Indikator seperti jumlah *likes* dan *share* di Instagram menunjukkan bahwa komik digital mampu menarik perhatian serta menyampaikan pesan dengan efektif (Haji et al., 2024). Penelitian lain mengembangkan komik digital “GADIS” di *platform* *Webtoon* sebagai media edukasi pencegahan pelecehan seksual bagi remaja. Survei mencatat 93,3% responden merasa terbantu, lebih sadar, dan peduli terhadap isu tersebut, karena cerita yang dekat dengan kehidupan mereka, (Anasya, 2024). Sementara itu, penelitian dari Universitas Negeri Surabaya mengembangkan komik digital bertema anti-perundungan untuk siswa SD, yang dirancang agar anak lebih mudah memahami serta menghindari perilaku bullying.

Komik digital anti-perundungan ini dikembangkan dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) dan divalidasi oleh para ahli. Hasil validasi menunjukkan kualitas sangat baik, dengan nilai 92,3% pada aspek materi dan 86,7% pada aspek visual serta teknis. Temuan ini menegaskan bahwa komik digital efektif digunakan sebagai media edukasi moral bagi siswa sekolah dasar, karena mampu menyampaikan pesan dengan cara yang menarik dan mudah dipahami, (Rahayu & Wicaksono, 2023).

Membaca komik terasa lebih ringan dan menyenangkan dibandingkan buku pelajaran, sehingga dapat menumbuhkan kebiasaan membaca yang positif. Remaja juga cenderung lebih tertarik pada media visual dengan alur cerita dan tokoh yang dekat dengan kehidupan mereka, dibanding bacaan panjang yang mudah membosankan. Studi di bidang pendidikan menunjukkan bahwa penggunaan komik digital mampu meningkatkan hasil belajar secara signifikan, misalnya nilai rata-rata siswa meningkat dari 57,43 menjadi 82,35 setelah menggunakan media ini. Meskipun penelitian tersebut dilakukan pada siswa sekolah dasar, temuan ini mengindikasikan bahwa komik digital berpotensi besar dalam meningkatkan pemahaman sekaligus minat belajar generasi muda.

Mengacu pada kebiasaan remaja yang akrab dengan konten visual dan digital, komik digital berpotensi menjadi media edukasi yang efektif untuk menyampaikan bahaya judi *online*. Namun, efektivitasnya tetap perlu diteliti lebih lanjut dengan fokus pada kelompok remaja agar konten dan pendekatan yang digunakan sesuai dengan kebutuhan serta karakter mereka. Penyesuaian ini penting agar pesan edukatif dapat diterima dan dipahami secara optimal., (Nandasari & Al Mufti, 2024).

Beberapa penelitian menunjukkan efektivitas komik digital dalam pembelajaran. Studi di sebuah SMK di Medan menemukan bahwa sebelum penggunaan media komik digital hanya 10% siswa yang mencapai KKM, namun setelah diterapkan angka tersebut melonjak hingga 96%, dengan hasil uji statistik yang signifikan. Penelitian lain di SMKN Manonjaya juga membuktikan hal

serupa, di mana kemampuan membaca cerita pendek siswa kelas XI meningkat dari rata-rata 77,29 (cukup) menjadi 94,29 (sangat baik), dengan uji statistik menunjukkan pengaruh yang signifikan, (Barliana, 2025). Hasil ini menegaskan bahwa komik digital efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa di berbagai bidang.

Sebuah penelitian di Universitas PGRI Yogyakarta mengembangkan komik digital untuk pembelajaran IPA kelas IV, dengan hasil uji coba menunjukkan skor N-Gain 0,74 (kategori efektif) serta peningkatan rata-rata nilai sebesar 9,50. Temuan ini membuktikan bahwa komik digital mampu meningkatkan motivasi belajar siswa (Arif, 2023). Secara umum, berbagai penelitian juga menunjukkan bahwa media ini efektif dalam meningkatkan hasil belajar, keterampilan membaca, kemampuan bercerita, sekaligus memotivasi siswa. Keunggulannya terletak pada cara penyajian materi yang menarik dan mudah dipahami, sehingga komik digital berpotensi besar digunakan tidak hanya dalam pembelajaran formal, tetapi juga sebagai media kampanye edukasi, termasuk untuk menyampaikan bahaya judi *online* bagi remaja.

Komik digital terbukti memiliki pengaruh besar dalam meningkatkan minat baca sekaligus kemampuan berpikir kritis remaja. Sebuah penelitian pada pengguna *Webtoon* menunjukkan adanya hubungan kuat antara kebiasaan membaca komik digital dengan kemampuan membaca kritis generasi Z, dengan nilai korelasi 0,697 dan kontribusi sebesar 48,6% (Chairani, 2023). Temuan ini menegaskan bahwa komik digital tidak hanya menyenangkan, tetapi juga mampu mendukung proses berpikir mendalam., (Putri, 2024).

Penelitian Sebuah penelitian membandingkan empat media pembelajaran—komik digital, video animasi, poster edukasi, serta leaflet/brosur—untuk melihat efektivitasnya di kalangan pelajar. Hasilnya menunjukkan bahwa komik digital memiliki efektivitas tertinggi, yakni 85%, karena mampu menggabungkan narasi dan ilustrasi visual yang membuat informasi lebih mudah dipahami dan diingat. Media lain seperti video animasi (73%), poster (61%), dan leaflet (55%) dinilai

kurang optimal karena keterbatasan interaksi maupun kedalaman materi. Kesimpulannya, komik digital menjadi media paling unggul karena mampu menghadirkan visual, teks naratif, dan alur cerita yang menarik sehingga mendorong keterlibatan siswa secara lebih menyeluruh, (Almas Barizah et al., 2023).

Menurut data dari perpustakaan nasional Indonesia minat membaca masyarakat Indonesia mengalami peningkatan dalam beberapa tahun terakhir, walau masih banyak tantangan. Berdasarkan data dari Perpustakaan Nasional, tingkat kegemaran membaca (TGM) masyarakat Indonesia terus naik, (Monavia ayu rizaty, 2024). Pada tahun 2017, nilainya masih rendah yaitu 36,48. Namun, angka ini naik setiap tahun: 52,92 di tahun 2018, 55,74 pada 2020, dan mencapai 66,77 di tahun 2023. Ini menunjukkan bahwa masyarakat Indonesia mulai memiliki kebiasaan membaca yang lebih baik, (Rayya adila sakinah, 2024). Namun, data dari UNESCO memberikan gambaran berbeda. Minat baca masyarakat Indonesia hanya sebesar 0,001 persen. Artinya, dari 1.000 orang, hanya satu yang benar-benar suka membaca buku, (Sandra desi caesaria, 2023) Indonesia juga menempati peringkat ke-60 dari 61 negara dalam hal minat baca, yang artinya masih sangat rendah dibanding negara lain, (Abidin, 2024).

Menurut *CEOWORLD Magazine* (2024), rata-rata masyarakat Indonesia membaca 5,91 buku per tahun dengan total waktu membaca sekitar 129 jam, menempatkan Indonesia di posisi ketiga di ASEAN. Pada tingkat pelajar, penelitian di SD Negeri 1 Ciporang mencatat minat baca siswa sebesar 43,66% yang tergolong sedang, (M. Z. Sari et al., 2020). Meskipun tren membaca menunjukkan peningkatan, upaya untuk memperkuat budaya literasi masih sangat diperlukan melalui peran aktif pemerintah, sekolah, keluarga, dan media agar lebih berkelanjutan.

Komik digital dapat dimanfaatkan sebagai media pendidikan untuk meningkatkan pengetahuan remaja mengenai isu penting seperti bahaya judi *online*. Media ini menggunakan teknologi secara kreatif sehingga pesan

disampaikan dengan cara yang menarik, menyenangkan, dan mudah dipahami. Misalnya, kisah seorang remaja yang terjerat judi *online* hingga mengalami kerugian finansial, konflik keluarga, atau masalah kesehatan mental dapat divisualisasikan dalam alur cerita yang dekat dengan kehidupan sehari-hari, sehingga pesan edukatif lebih mudah diterima oleh generasi muda, (Sunarso et al., 2024).

Pembuatan komik digital sebagai media edukasi memerlukan penelitian mendalam mengenai pandangan audiens target dan perilaku terkait judi *online* agar konten yang dihasilkan relevan dan menarik, (Wulandari et al., 2023). Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa komik efektif dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Jika dimanfaatkan dengan tepat, komik digital dapat menjadi sarana untuk menyampaikan informasi mengenai bahaya judi *online*. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini berfokus pada perancangan komik digital sebagai media edukasi untuk meningkatkan kesadaran masyarakat tentang dampak negatif perjudian *online* sekaligus membantu generasi muda menghindarinya, (Ashari & Khodijah, 2024).

Kemajuan teknologi telah mendorong tumbuhnya praktik judi *online* yang kini marak di kalangan remaja dan dewasa muda. Di Provinsi Lampung, kasus judi *online* mengalami peningkatan signifikan, berdampak pada aspek ekonomi, sosial, hingga pendidikan. Fenomena ini memicu masalah seperti kecanduan, kriminalitas, dan gangguan mental. Untuk mengatasi hal tersebut, diperlukan media edukasi yang sesuai dengan karakter generasi muda. Komik digital terbukti efektif menyampaikan pesan edukatif secara visual dan emosional, serta mampu meningkatkan kesadaran dan pemahaman remaja terhadap bahaya judi *online*. Oleh karena itu, penggunaan komik digital sebagai media edukasi menjadi strategi yang potensial dan relevan dalam mencegah keterlibatan generasi muda dalam perjudian *online*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di paparkan di atas, rumusan masalah penelitian adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana merancang komik digital sebagai media edukasi yang efektif dalam menyampaikan pesan tentang bahaya judi *online* kepada remaja?
- b. Apa saja unsur visual dan naratif yang harus digunakan dalam komik digital agar menarik dan sesuai dengan karakteristik remaja atau generasi muda?
- c. Sejauh mana efektivitas media komik digital dalam meningkatkan kesadaran remaja terhadap risiko dan dampak negatif judi *online*?
- d. Bagaimana persepsi remaja terhadap penggunaan komik digital sebagai alternatif media edukasi dibandingkan media penyuluhan konvensional?

1.3 Identifikasi Masalah

Berdasarkan Latar belakang masalah terkait dengan desain komik digital sebagai media edukasi bahaya judi *online* di provinsi lampung, maka dari itu dapat diidentifikasi permasalahan yang ada yaitu:

- a. Meningkatnya kasus judi *online* di kalangan remaja dan anak muda
- b. Minimnya media edukasi yang menarik dan sesuai dengan preferensi remaja atau generasi muda
- c. Kurangnya media alternatif interaktif dan visual
- d. Keterbatasan kesesuaian antara media edukasi dan pola komunikasi remaja

1.4 Batasan Lingkup Perancangan

- a. Desain komik digital ini di fokuskan untuk membuat komik digital bahaya judi *online* bagi remaja atau generasi muda di provinsi lampung
- b. Perancangan komik digital untuk meningkatkan kesadaran remaja atau generasi muda mengenai bahaya judi *online*
- c. Komik ini ditujukan untuk remaja awal dan remaja akhir usia 14–21 tahun, khususnya pelajar Smp, Sma dan mahasiswa di wilayah Provinsi Lampung

yang rentan terhadap paparan praktik judi *online* melalui media sosial dan *platform* digital.

- d. Komik ini dikembangkan dalam format panel berseri yang disesuaikan untuk dibaca melalui perangkat digital seperti smartphone dan tablet, dengan ukuran yang ramah layar serta mendukung kemudahan akses.
- e. Komik ini menggunakan gaya ilustrasi kartun dengan warna-warna kontras dan ekspresif, bertujuan untuk menarik minat baca remaja serta menyampaikan pesan moral secara visual dan emosional.

1.5 Tujuan Perancangan

- a. Mengembangkan media edukasi yang efektif
Menciptakan komik digital yang berfungsi sebagai media edukasi untuk menyampaikan informasi tentang bahaya judi *online* dengan cara yang menarik dan mudah dipahami oleh remaja.
- b. Meningkatkan kesadaran remaja
Meningkatkan pemahaman remaja mengenai risiko dan konsekuensi dari judi *online*, sehingga mereka dapat membuat keputusan yang lebih bijak terkait aktivitas perjudian.
- c. Menciptakan konten yang menarik dan interaktif
Menggunakan elemen visual dan naratif yang kreatif untuk menciptakan konten yang tidak hanya informatif, tetapi juga menarik bagi audiens muda, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan mereka.

1.6 Manfaat Perancangan

- 1. Bagi Mahasiswa
Meningkatkan kreativitas dan keterampilan, mahasiswa dapat mengembangkan kemampuan desain, *storytelling*, dan penggunaan teknologi digital dalam membuat komik edukatif

2. Bagi Institusi

Meningkatkan citra institusi dengan membuat media edukatif seperti komik digital, institusi akan dipandang aktif, peduli, dan progresif dalam menangani isu sosial yang aktual, khususnya di kalangan remaja.

3. Bagi Lembaga

Media edukasi yang efektif, komik digital dapat menjadi alat edukasi yang menarik dan mudah di akses untuk meningkatkan kesadaran masyarakat tentang bahaya judi *online*