

BAB II

IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA

2.1 Studi Pustaka

Pada bab ini berisi pembahasan mengenai landasan teori yang memiliki keterkaitan dengan proses perancangan desain komik digital sebagai media edukasi bahaya judi *online* di provinsi lampung, teori dari para ahli digunakan untuk memperkuat proses perancangan.

2.1.1 Landasan Teori

1. Desain

John heskett, seorang sejarawan desain terkemuka, memberikan kontribusi signifikan dalam pemahaman tentang desain melalui berbagai karyanya. Salah satu definisi terkenal yang ia kemukakan adalah : “ *design is to design a design to produce a design,*”. Pernyataan ini menunjukkan kompleksitas dan multifasetnya istilah “desain” kata “desain” pertama merujuk pada sebagai disiplin ilmu, yang kedua sebagai aktivitas atau proses, dan yang ketiga sebagai hasil akhir atau produk dari proses tersebut, (Sidik, 2017).

Sedangkan menurut *ulrich & eppinger* desain adalah pelayanan profesional yang menciptakan dan mengembangkan konsep dan spesifikasi yang mengoptimalkan fungsi, nilai, dan penampilan produk atau sistem untuk kepentingan pengguna dan produsen, (Hapuwatte et al., 2016). Definisi ini menekankan bahwa desain tidak hanya berfokus pada estetika, tetapi juga pada fungsi dan nilai yang di tawarkan kepada pengguna dan produsen.

2 Ilustrasi

a). Definisi Ilustrasi

Menurut <https://kompas.com> yang dikutip dalam *website* Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud), ilustrasi adalah kegiatan

menggambar yang dilakukan untuk memperjelas ide-ide dalam sebuah cerita. Tujuan utama ilustrasi adalah memperkuat, memperjelas, memperindah, dan menyempurnakan cerita, (Fidelis Dhayu Nareswari, 2020). Menurut Beege, ilustrasi tidak hanya berfungsi sebagai pendukung proses kognitif, tetapi juga mampu merangsang aspek emosional, motivasional, sosial, dan metakognitif dalam pembelajaran. Ilustrasi yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan minat belajar, membantu memahami konsep secara lebih utuh, serta memperkuat struktur kognitif peserta didik. Dengan demikian, ilustrasi menjadi elemen penting dalam proses pembelajaran, bukan sekadar pelengkap visual, (Stiller, 2019).

b). Jenis-Jenis Ilustrasi

Secara visual, gambar ilustrasi terdiri dari berbagai jenis, Menurut Soedarso (2017) yakni:

1. Ilustrasi naturalis, adalah gambar yang memiliki bentuk dan warna yang sama tanpa menambahkan atau mengurangi apapun
2. Ilustrasi dekoratif, adalah gambar yang digunakan untuk memberikan bentuk yang sederhana atau lebih lebihkan. Gambar ini dibuat dalam gaya tertentu sebagai sebuah *style*.
3. Ilustrasi kartun, yaitu gambar dengan bentuk fitur lucu yang biasanya menghiasi majalah, komik, dan buku bergambar untuk anak-anak.
4. Ilustrasi karikatur, yaitu gambar kritikan ataupun sindiran yang sudah mengalami penyimpangan bentuk proporsi tubuh saat digambarkan.
5. Cerita bergambar, juga disebut cergam merupakan jenis komik atau gambar yang diberi teks. Teknik menggambar cergam didasarkan pada cerita dari berbagai sudut pandang yang menarik
6. Ilustrasi buku pelajaran membantu menjelaskan teks atau keterangan peristiwa, baik ilmiah maupun gambar bagian. Ilustrasi dapat berupa foto, gambar natural atau diagram.

7. Ilustrasi khayalan merupakan gambar yang dihasilkan dari pengolahan daya cipta dengan cara imajinatif (khayal). Teknik ini sering ditemukan dalam ilustrasi cerita, novel, roman, serta komik, (Setiawan, 2016).

3. Komik

Komik adalah bentuk seni visual yang menggabungkan gambar dan teks dalam urutan tertentu untuk menyampaikan cerita, informasi, atau pesan. Sebagai media komunikasi, komik memiliki kekuatan unik karena menggabungkan aspek visual yang menarik dengan narasi yang mudah diikuti. Menurut *Scott McCloud* memperluas definisi komik sebagai "gambaran dan lambang visual yang berurutan, yang dimaksudkan untuk menyampaikan informasi dan menghasilkan respons estetis dari pembaca." Ia menekankan bahwa komik tidak terbatas pada genre atau gaya tertentu, melainkan mencakup berbagai bentuk dan pendekatan, (Mikay lajlaird, 2021). Menurut, (Abdillah, 2021). menyatakan bahwa komik adalah media berupa kumpulan cerita yang digambar dan dirancang sedemikian rupa, terdiri dari beberapa panel yang diperjelas oleh balon kata dan ilustrasi gambar, sehingga memudahkan pembaca memahami isi cerita dengan mudah, baik sebagai hiburan maupun edukasi.

Menurut Wibowo (55-57:2019) mengungkapkan bahwa komik dibagi menjadi delapan jenis, diantaranya sebagai berikut:

- a. Komik strip, Komik strip biasanya ditemukan di surat kabar atau majalah dalam format pendek dan terdiri dari beberapa panel yang menggambarkan cerita singkat atau humor ringan. Biasanya, komik strip menggunakan karakter tetap yang berulang, dan cerita di dalamnya bersifat ringan atau satir.
- b. *Manga*, *Manga* adalah komik khas Jepang dengan gaya gambar dan narasi yang unik. Biasanya dibaca dari kanan ke kiri dan memiliki berbagai genre, dari aksi, petualangan, hingga romansa. *Manga*

memiliki cerita yang lebih panjang dan mendalam, dan sangat populer di seluruh dunia.

- c. *Graphic novels*, *Graphic novel* adalah komik panjang yang memiliki tema yang lebih serius dan kompleks. Cerita dalam *graphic novel* sering kali mirip dengan novel dalam hal pengembangan karakter dan plot yang lebih mendalam. *Graphic novel* bisa mencakup berbagai genre, mulai dari fiksi ilmiah hingga sejarah dan biografi.
- d. Komik *web* (*webcomics*), *Webcomics* adalah komik yang diterbitkan secara digital dan bisa diakses melalui internet. Jenis komik ini memiliki fleksibilitas lebih dalam hal *genre*, format, dan frekuensi penerbitan. *Webcomics* memungkinkan pembaca untuk menikmati komik secara gratis dan sering kali menawarkan cerita-cerita yang lebih beragam dan eksperimental.
- e. Komik *superhero*, Komik *superhero* adalah komik yang berkisah tentang pahlawan super yang memiliki kekuatan luar biasa dan bertugas untuk melawan kejahatan. Komik ini sangat populer di Barat, dengan karakter-karakter terkenal seperti *Superman*, *Batman*, dan *Spider-Man*.
- f. Komik pendidikan (*educational comics*), Komik pendidikan adalah jenis komik yang digunakan untuk tujuan edukasi. Komik ini dirancang untuk menyampaikan informasi atau mengajarkan konsep-konsep tertentu dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami. Komik pendidikan sering digunakan dalam pembelajaran di sekolah atau sebagai alat bantu untuk anak-anak.
- g. Komik satir, Komik satir digunakan untuk mengkritik atau mengejek fenomena sosial, politik, atau budaya dengan cara humoris atau sindiran. Komik ini sering menyampaikan komentar kritis terhadap isu-isu penting dengan menggunakan humor sebagai alat untuk menarik perhatian pembaca.
- h. Komik kartun, Komik kartun sering kali menggunakan gambar yang lebih sederhana dan karikatural dengan tema humor ringan atau sindiran

terhadap kejadian-kejadian sehari-hari. Kartun ini dapat berupa satu panel atau lebih dan sering kali berfungsi untuk memberikan hiburan atau pandangan terhadap peristiwa sosial, (Wibowo, 2019).

4. Komik Digital

Menurut perspektif akademis *British Library*, komik digital tidak terbatas pada susunan panel yang linear seperti pada komik tradisional, melainkan dapat disusun dalam format panel tunggal atau gambar-gambar yang saling berkaitan (*interdependent images*). Format ini memberikan fleksibilitas visual dan memungkinkan pencipta cerita menggabungkan berbagai gaya penyajian secara bebas. Pandangan ini sejalan dengan teori *infinite canvas* dari *Scott McCloud*, yang menyatakan bahwa komik digital dapat memanfaatkan media digital untuk menyampaikan narasi secara lebih dinamis dan interaktif. Dengan demikian, komik digital memiliki potensi besar sebagai media edukasi yang menarik, khususnya dalam menyampaikan pesan sosial kepada generasi muda, (Aggleton, 2019).

5. Media Edukasi

Edukasi adalah proses yang dilakukan oleh seseorang untuk menemukan jati dirinya, yang dilakukan dengan mengamati dan belajar yang kemudian melahirkan tindakan dan perilaku. Edukasi sebenarnya tidak jauh berbeda dari belajar yang dikembangkan oleh aliran behaviorisme dalam psikologi. Hanya istilah ini sering dimaknai dan diinterpretasikan berbeda dari learning yang bermakna belajar. Dan istilah ini seringkali digunakan dalam pendekatan pendidikan yang tentu maknanya lebih dari sekedar belajar, (Raihan Cahya Adi Putra et al., 2023)

6. Judi

Perjudian adalah aktivitas yang melibatkan pertarungan sejumlah uang atau barang berharga lainnya pada suatu permainan atau peristiwa dengan hasil yang tidak pasti, dengan harapan memperoleh keuntungan. *Social Exchange Theory (SET)* pertama kali diperkenalkan oleh *George C. Homans* yang memandang interaksi sosial sebagai pertukaran nilai antara keuntungan dan kerugian. Individu cenderung mempertahankan hubungan yang menguntungkan dan menghindari yang merugikan. Teori ini kemudian dikembangkan oleh *Peter Blau*, yang menekankan dimensi kekuasaan dan ketergantungan dalam struktur sosial. Selanjutnya, *Cook*, *Lawler*, dan *Molm* menambahkan aspek emosional, kepercayaan, dan ketimpangan dalam hubungan pertukaran. Mereka menekankan bahwa hubungan sosial tidak hanya bersifat rasional, tetapi juga melibatkan perasaan dan risiko. SET terus berkembang sebagai kerangka untuk memahami relasi sosial, termasuk dalam konteks jaringan digital dan interaksi daring, (A. Muhammad, 2019).

Dalam konteks perjudian, individu terlibat dalam aktivitas tersebut dengan harapan mendapatkan imbalan atau menghindari kerugian, (Anggreini, 2018). Dengan memahami berbagai teori dan perspektif mengenai perjudian, kita dapat lebih memahami faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku berjudi dan dampaknya dalam masyarakat.

Menurut Peraturan Pemerintah No. 9 Tahun 1981 tentang Pelaksanaan Undang-Undang No. 7 Tahun 1974, perjudian dibagi menjadi beberapa kategori berdasarkan bentuk permainannya:

1. Perjudian di Kasino, yang meliputi permainan seperti:
 - *Roulette*
 - *Blackjack*
 - *Baccarat*

- *Slot machine (jackpot)*
- *Big six wheel*

2. Klasifikasi berdasarkan jenis permainan

Kartini Kartono dalam bukunya "Patologi Sosial" mengelompokkan perjudian menjadi beberapa jenis berdasarkan bentuk permainannya:

a. Permainan Undian, seperti :

- *Lotre*
- *Loto*
- *Porkas*
- *Togel*

b. Permainan antar penjudi, seperti :

- *Domino*
- *Poker*
- *Dadu*

c. Permainan antar manusia dan mesin, seperti :

- *Jackpot*
- *Mickey mouse*
- *Ding dong*
- *Pachinko*

3. Klasifikasi berdasarkan media dan teknologi

Dengan perkembangan teknologi, perjudian juga berkembang ke ranah digital. Beberapa jenis perjudian *online* yang populer antara lain :

- a. Judi slot *online* : permainan slot yang dimainkan melalui *platform online*.
- b. Togel *online* : permainan tebak angka yang diadakan secara *online*.
- c. Judi bola *online* : taruhan pada pertandingan sepak bola yang dilakukan secara *online*
- d. Sabung ayam *online* : taruhan pada pertandingan sabung ayam yang

disiarkan secara *online*, (hady yusuf, 2024).

4. Judi *Online*

Perjudian *online*, atau judi daring merujuk pada aktivitas taruhan yang dilakukan melalui *platform* internet, di mana individu mempertaruhkan sejumlah uang atau barang berharga pada permainan atau peristiwa dengan hasil yang tidak pasti, dengan harapan memperoleh keuntungan. Fenomena ini telah menjadi subjek kajian oleh berbagai ahli yang menyoroti aspek-aspek definisi, karakteristik, dan dampaknya. Menurut *young*, judi *online* adalah bentuk aktivitas permainan taruhan yang dilakukan secara eksklusif dari lingkungan non-perjudian, menawarkan rentang permainan yang cepat dan menggairahkan, kemenangan yang sering, serta kesempatan untuk bermain ulang dengan cepat, (Kalkan & BHAT, 2022). Menurut penelitian Membahas aspek sosial, ekonomi, dan hukum perjudian *online* di Indonesia. Menjelaskan dampak mental dan finansial yang parah akibat manipulasi iklan di *platform* digital yang menawarkan keuntungan tidak realistis. Jurnal ini menekankan kebutuhan kebijakan komprehensif untuk mitigasi masalah tersebut, (Akbar et al., 2024).

2.1.2 Kajian literatur

Kajian literatur adalah uraian atau deskripsi tentang literatur yang relevan dengan bidang atau topik tertentu. Ia memberikan tinjauan mengenai apa yang telah dibahas oleh peneliti sebelumnya, teori atau hipotesis yang mendukung, permasalahan penelitian yang diajukan, serta metode dan metodologi yang sesuai. Kajian literatur juga berfungsi sebagai konteks dalam penulisan, membantu peneliti menyatakan secara eksplisit mengapa hal yang ingin diteliti merupakan masalah yang penting untuk diteliti, (Amarullah, 2023).

Tabel 2. 1 Tabel Kajian Literatur

No	Penelitian	Hasil Penelitian	Keterkaitan Penelitian
1.	Syamsurijal, Suhardi, Mapeasse (2022), Pengembangan Komik Digital sebagai Media Pembelajaran Mahasiswa, (Syamsurijal et al., 2022).	Penelitian ini mengembangkan media komik digital untuk pembelajaran mahasiswa dan menguji validitasnya melalui tiga aspek: materi, media, dan soal. Hasil validasi menunjukkan bahwa komik digital efektif meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar mahasiswa, dengan skor validitas rata-rata di atas 80%.	Menunjukkan bahwa komik digital memiliki efektivitas pedagogis yang terbukti, sehingga dapat dijadikan dasar ilmiah untuk penggunaan media ini dalam menyampaikan materi sosial atau edukatif, termasuk bahaya judi <i>online</i> , dengan pendekatan visual yang menarik dan mudah dipahami.
2.	Victoria & Sutanto (2023), Desain Komik Digital untuk Generasi Z, (Victoria & Sutanto, 2023).	Penelitian ini menganalisis elemen desain komik digital yang disukai Gen Z, termasuk penggunaan visual yang dinamis, storytelling interaktif, bahasa populer, dan narasi singkat. Hasilnya menunjukkan bahwa komik dengan karakter relatable dan bahasa sederhana lebih	Memberikan panduan desain praktis untuk membuat komik digital yang efektif bagi remaja, memastikan pesan edukatif tentang judi <i>online</i> dapat tersampaikan dengan cara yang menarik dan mudah dipahami

		meningkatkan keterlibatan dan motivasi membaca.	oleh target audiens.
3.	Nandasari & Al Mufti (2023), Preferensi Remaja Terhadap Media Edukasi Visual, (Nandasari & Al Mufti, 2024).	Penelitian menunjukkan remaja lebih menyukai media visual dibanding teks, terutama konten interaktif dan karakter yang dapat mereka identifikasi. Media visual meningkatkan retensi informasi dan minat belajar dibanding media konvensional.	Memperkuat alasan pemilihan komik digital sebagai media edukasi, karena sesuai dengan gaya belajar visual remaja, sehingga pesan tentang risiko judi <i>online</i> lebih efektif diterima
4.	Christina Amelia Sunarso, Dewi Isma Aryani, Elizabeth Wianto (2024), Perancangan Komik Web tentang Edukasi Dampak Negatif Judi Daring bagi Dewasa Muda, (Sunarso et al., 2024).	Mendesain komik web interaktif berbasis cerita nyata, diadaptasi sesuai preferensi visual generasi muda. Evaluasi menunjukkan peningkatan empati pembaca terhadap korban judi <i>online</i> dan pemahaman mereka tentang dampak negatif judi daring.	Menegaskan bahwa komik interaktif berbasis narasi nyata meningkatkan empati dan kesadaran, yang relevan untuk penggunaan komik digital dalam edukasi bahaya judi <i>online</i> remaja.

5.	Sri Nurendah Sekarwangi, Tulus Rega Wahyuni, Rifky Nugraha (2024), Agak Tekor Asal Gacor: Perancangan Komik Digital Edukasi Bahaya Judi <i>Online</i> , (Sekarwangi et al., 2024)	Merancang komik digital edukatif dengan kisah nyata tokoh yang terjerat judi <i>online</i> . Hasil uji coba menunjukkan pembaca mengalami peningkatan kesadaran moral dan pemahaman risiko perjudian <i>online</i> , serta lebih mampu mengidentifikasi konsekuensi negatif dari perilaku tersebut.	Studi ini menjadi bukti utama bahwa komik digital mampu menyampaikan pesan edukatif melalui visual dan narasi emosional, secara langsung mendukung tujuan penelitian kami tentang pengembangan komik digital sebagai media edukasi bahaya judi <i>online</i> bagi remaja.
----	---	---	--

Berdasarkan kajian literatur, dapat disimpulkan bahwa komik digital merupakan media edukasi yang efektif, menarik, dan sesuai dengan karakter remaja. Komik digital terbukti dapat meningkatkan pemahaman, retensi informasi, dan motivasi belajar, serta menyampaikan pesan edukatif dengan cara yang mudah diterima (Syamsurijal et al., 2022; Nandasari & Al Mufti, 2024)

Desain visual yang menarik, narasi interaktif, bahasa populer, dan karakter yang relatable terbukti meningkatkan keterlibatan audiens muda, khususnya Generasi Z (Victoria & Sutanto, 2023). Selain itu, komik digital berbasis kisah nyata mampu meningkatkan empati, kesadaran, dan pemahaman moral terkait risiko judi *online* (Sunarso et al., 2024; Sekarwangi et al., 2024).

Dengan demikian, komik digital memiliki potensi besar sebagai media edukasi untuk meningkatkan kesadaran remaja terhadap bahaya judi *online*, melalui kombinasi visual, narasi emosional, dan interaktivitas yang sesuai dengan gaya belajar dan preferensi generasi muda.

2.2 Objek penelitian

2.2.1 Profil Badan Pusat Statistik (BPS) Provinsi Lampung

Objek penelitian ini bertempat di badan pusat statistik provinsi lampung. Badan Pusat Statistik adalah Lembaga Pemerintah Non Departemen yang bertanggung jawab langsung kepada Presiden. Sebelumnya, BPS merupakan Biro Pusat Statistik, yang dibentuk berdasarkan UU Nomor 6 Tahun 1960 tentang Sensus dan UU Nomor 7 Tahun 1960 tentang Statistik. Sebagai pengganti kedua UU tersebut ditetapkan UU Nomor 16 Tahun 1997 tentang Statistik. Berdasarkan UU ini yang ditindaklanjuti dengan peraturan perundangan dibawahnya, secara formal nama Biro Pusat Statistik diganti menjadi Badan Pusat Statistik, Badan pusat statistik bertugas mengumpulkan dan menyajikan data statistik untuk berbagai keperluan, seperti perencanaan pembangunan dan pengambilan keputusan. Badan Pusat Statistik (BPS) berperan penting dalam menyediakan informasi yang akurat dan terpercaya mengenai berbagai aspek kehidupan, seperti jumlah penduduk, ekonomi, pertanian, sosial, serta kriminalitas.

Dalam lingkup kriminalitas, termasuk judi *online*, Badan Pusat Statistik (BPS) memiliki peran dalam mengumpulkan dan menganalisis data terkait tingkat kejahatan, pola persebaran kasus, serta faktor sosial-ekonomi yang memengaruhi aktivitas ilegal tersebut. Data ini membantu aparat penegak hukum dan pemerintah dalam merumuskan kebijakan pencegahan dan penanggulangan judi *online*, baik melalui regulasi maupun edukasi masyarakat.

Dalam penelitian ini, Badan Pusat Statistik (BPS) Provinsi Lampung dipilih sebagai objek penelitian karena perannya dalam menyediakan data yang digunakan oleh pemerintah, akademisi, dan masyarakat. Penelitian ini akan membahas bagaimana Badan Pusat Statistik mengumpulkan dan mengolah data, terutama dalam bidang kriminalitas seperti judi *online*, serta tantangan yang dihadapi dalam memastikan data yang dihasilkan akurat dan bermanfaat bagi pengguna.

2.3 Teknik pengumpulan data

Perancangan ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, penulis nantinya akan mendeskripsikan hasil data observasi dan wawancara yang telah dilakukan pada badan pusat statistik (BPS) provinsi lampung mengenai kasus judi *online*. Adapun tahapan pendekatan kualitatif deskriptif yaitu :

1. Observasi

Adler & Adler (1987:389) menyebutkan bahwa observasi merupakan salah satu dasar fundamental dari semua metode pengumpulan data dalam penelitian kualitatif, khususnya menyangkut ilmu-ilmu sosial dan perilaku manusia, (Hasanah, 2017).

Dalam rangka memperoleh data yang akurat dan mendalam terkait dampak judi *online* di Provinsi Lampung, penulis melakukan observasi langsung di kantor Badan Pusat Statistik (BPS) provinsi Lampung. Observasi ini bertujuan untuk memahami data statistik terkait peningkatan kasus judi *online* di wilayah provinsi lampung, baik dari segi jumlah pelaku, kelompok usia yang rentan, hingga dampak sosial dan ekonomi yang ditimbulkan. Selama observasi, penulis memperoleh data yang mencakup tren peningkatan kasus judi *online* dalam beberap tahun terakhir, distribusi kasus berdasarkan kategori usia dan jenis kelamin, serta pengaruhnya terhadap ekonomi masyarakat. Observasi ini juga memberikan gambaran mengenai peran Badan Pusat Statistik (BPS) provinsi lampung dalam menyediakan data yang dapat digunakan sebagai dasar edukasi dalam komik digital yang dirancang. Dengan memahami data secara langsung, penulis dapat menyusun narasi yang lebih realistis dan berbasis fakta dalam komik digital yang bertujuan untuk meningkatkan kesadaran remaja dan generasi muda tentang bahaya judi *online*. Selain itu, informasi dari Badan Pusat Statistik (BPS) dapat membantu mengidentifikasi kelompok sasaran yang paling rentan terhadap perjudian *online*, sehingga strategi penyampaian pesan dalam komik dapat lebih efektif dan tepat sasaran.

2. Wawancara

Wawancara adalah metode pengumpulan data yang melibatkan interaksi langsung antara pewawancara dan narasumber untuk memperoleh informasi tertentu melalui tanya jawab, (Prafitasari, 2023). Metode ini sering digunakan dalam penelitian kualitatif untuk menggali data secara mendalam.

Penulis melakukan wawancara pada 24 Maret 2025 pukul 14.13 WIB di kantor Badan Pusat Statistik (BPS) Provinsi Lampung dengan staf bagian konsultasi statistik dan pengaduan, yaitu Ibu Dita Christina Simorangkir dan Bapak Irvan Patuan Marsahala Simamora. Wawancara ini bertujuan untuk mendapatkan informasi terkait kasus judi *online* di Provinsi Lampung selama periode 2021 hingga 2025.

Data menunjukkan tren kasus judi *online* yang fluktuatif namun tetap signifikan. Pada 2021, tercatat 146 kasus dengan 357 tersangka dan barang bukti senilai Rp 71.995.000. Tahun 2022, jumlah kasus menurun menjadi 96 kasus dengan 220 tersangka dan barang bukti senilai Rp 35.081.820. Namun, pada 2023 kasus meningkat menjadi 111 dengan 240 tersangka, meskipun nilai barang bukti turun drastis menjadi Rp 8.977.000, kemungkinan karena penggunaan transaksi digital yang lebih terselubung.

Pada 2024, data dari Polda Lampung melaporkan barang bukti judi *online* mencapai Rp 61.072.000, termasuk transaksi tunai beberapa kasus, sedangkan pada periode Januari–Mei 2025, polisi berhasil menyita transaksi digital sekitar Rp 65.000.000. Temuan ini menunjukkan bahwa praktik judi *online* di Lampung masih marak dan terorganisir, sehingga penindakan dan edukasi tetap diperlukan secara rutin., (Daniel tri hardanto, 2024).

Dalam artikel yang di paparkan oleh *Tribatanewspoldalampung*. Dari periode bulan Januari sampai Mei 2025, polisi di Provinsi Lampung berhasil mengungkap beberapa kasus judi *online*. Dengan menyita barang bukti transaksi uang tunai digital sekitar Rp. 65.000.000, ini merupakan data terbaru

peningkatan kasus judi *online* sepanjang tahun 2025 saat ini, Data ini menunjukkan bahwa praktik judi *online* di Lampung masih marak dan dilakukan secara terorganisir. Karena itu, upaya penindakan dan edukasi kepada remaja dan dewasa tetap perlu dilakukan secara rutin dan serius, (Tribrata, 2024).

Wawancara mengungkapkan bahwa usia pelaku judi *online* semakin muda, termasuk di bawah 17 tahun. Data 2017–2023 menunjukkan 2,02% pemain berusia <14 tahun, 10,97% berusia 15–17 tahun, dan 12,82% berusia 18–21 tahun. Kasus nyata, misalnya pada Februari 2024 dua remaja 16 tahun ditangkap karena mencuri ponsel untuk bermain judi *online*, serta pada September 2024 seorang remaja 17 tahun menjadi admin situs judi *online*. Mahasiswa berusia 19 tahun juga tercatat mempromosikan situs judi *online* melalui media sosial.

Statistik Keamanan Provinsi Lampung 2023 menunjukkan peningkatan desa/kelurahan yang melaporkan perjudian dari 9,27% (2021) menjadi 10,73% (2023), menandakan perjudian, baik konvensional maupun daring, semakin menyebar hingga pedesaan dan melibatkan remaja., (Simamora, 2024).

Judi *online* tidak hanya berdampak hukum, tetapi juga sosial dan ekonomi, terutama bagi remaja dan dewasa muda. Banyak pelaku menggunakan tabungan pribadi, pinjaman *online*, dan aset rumah tangga untuk berjudi, yang berdampak pada produktivitas, stabilitas ekonomi keluarga, dan sumber penghasilan. Dampak sosial termasuk kecanduan, gangguan fokus, emosi tidak stabil, dan perilaku impulsif. Kasus kriminal seperti pencurian ponsel oleh remaja terkait judi *online* menunjukkan konsekuensi perilaku impulsif. Selain itu, kecanduan judi *online* juga menjadi faktor penyebab perceraian, tercatat 12 kasus cerai dari 876 gugatan di Lampung Utara pada Januari–September 2023.

Hasil wawancara dengan staf Badan Pusat Statistik Provinsi Lampung dan data kasus judi *online* menunjukkan bahwa praktik perjudian daring semakin menyebar, termasuk di kalangan remaja, serta menimbulkan dampak sosial dan

ekonomi yang cukup signifikan. Temuan ini menegaskan perlunya media edukasi yang tepat untuk meningkatkan kesadaran remaja terhadap risiko dan konsekuensi judi *online*.

Perancangan komik digital dalam penelitian ini menyesuaikan dengan karakteristik remaja sebagai target audiens. Visual yang diterapkan meliputi ilustrasi tokoh remaja yang realistis, ekspresi wajah yang menampilkan emosi, dan tata letak panel yang mudah diikuti agar cerita lebih jelas dan mudah dipahami. Unsur naratif mencakup alur cerita yang relevan dengan pengalaman remaja, konflik yang mencerminkan tekanan sosial, serta dialog yang dekat dengan bahasa mereka sehari-hari. Kombinasi visual dan narasi ini diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan remaja, memicu pemikiran kritis, mendorong diskusi, dan membentuk sikap menolak judi *online*. Dengan demikian, komik digital berperan tidak hanya sebagai media informasi, tetapi juga sebagai alat intervensi psikososial yang efektif, sejalan dengan temuan wawancara dan data statistik dari Provinsi Lampung.



Gambar 2. 1 Observasi dan Wawancara di BPS Provinsi Lampung
Sumber : Penulis pribadi, 2025

2.4 Analisa Data

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang ada, maka dibutuhkan metode Analisa 5W+1H. Menurut <https://kompas.com>, 5W + 1H digunakan untuk menggambarkan peristiwa dan peristiwa secara rinci, singkat, akurat dan jelas. Selain itu, prinsip ini juga menjadi acuan ketika jurnalis melakukan kegiatan jurnalistik. Menurut BBC, ada enam elemen berita, yaitu 5W + 1H, yaitu *what* (apa), *who* (siapa), *where* (di mana), *when* (kapan), *why* (mengapa), dan *how* (bagaimana). Dalam bahasa Indonesia, unsur berita disingkat dengan Adik Simba (apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, bagaimana). Berikut adalah hasil dari analisis 5W+1H dalam berbentuk tabel dan berisikan pertanyaan dan penjelasan atau jawabannya, (Nailufar, 2020).

Tabel 2. 2 Tabel metode analisa 5W+1H

5W + 1H	Pertanyaan	Penjelasan
<i>What</i> (Apa)	Apa yang sedang dirancang atau dikembangkan untuk menyelesaikan masalah yang ada ?	Perancangan desain komik digital sebagai media edukasi yang bertujuan menyampaikan informasi tentang bahaya judi <i>online</i> . khususnya pada kalangan remaja dan generasi muda di Provinsi Lampung. Komik ini bersifat informatif, naratif, dan mengandung pesan moral yang kuat. Harapannya dengan adanya desain komik digital ini para remaja dan generasi muda di provinsi lampung dapat memahami dampak dari kecanduan bermain judi <i>online</i> .

<i>Who</i> (Siapa)	Siapa target audiens dalam perancangan desain komik digital ini ?	Sasaran utama dalam perancangan desain komik digital ini adalah remaja usia 14–21 tahun di Provinsi Lampung yang aktif menggunakan media digital dan rentan terhadap paparan judi <i>online</i> .
<i>Where</i> (dimana)	Dimana letak wilayah permasalahan ini terjadi ?	Di provinsi lampung, mencakup seluruh wilayah provinsi lampung terutama yang rentan menyerang remaja dan generasi muda. Komik digital ini akan disebarluaskan di wilayah Provinsi Lampung menggunakan metode via <i>online</i> agar dapat di akses dengan mudah dan fokus penyebaran terutama pada remaja
<i>When</i> (Kapan)	Kapan waktu kegiatan perancangan ini dilakukan dan dilaksanakan ?	Perancangan komik digital dilakukan pada tahun 2024 hingga 2025, seiring dengan meningkatnya tren kasus judi <i>online</i> di kalangan remaja di Provinsi Lampung. Momen ini dipilih karena dianggap penting untuk melakukan upaya edukasi, terutama lewat media yang akrab dengan kehidupan digital remaja.
<i>Why</i> (mengapa)	Mengapa perlu adanya perancangan desain komik digital ini?	Karena media komik digital lebih menarik secara visual dan naratif, sehingga efektif menjangkau

		kalangan muda yang kurang tertarik pada media pembelajaran tradisional. Serta komik mampu menyampaikan pesan edukasi secara ringan namun berdampak, serta mudah dibagikan melalui <i>platform</i> digital yang mereka gunakan sehari-hari.
<i>How</i> (bagaimana)	Bagaimana proses perancangannya dilakukan ?	Proses perancangan komik digital sebagai media edukasi dilakukan melalui beberapa tahap, mulai dari identifikasi masalah, riset, penyusunan cerita, desain karakter, pembuatan <i>storyboard</i> , produksi digital, uji coba terbatas, hingga distribusi melalui <i>platform</i> digital. Seluruh proses ini dirancang untuk menyampaikan pesan tentang bahaya judi <i>online</i> kepada remaja secara efektif, menarik, dan mudah diakses.

2.5 Kesimpulan analisis data

Perancangan komik digital ini adalah cara yang kreatif dan mendidik untuk mengatasi masalah judi *online* yang banyak terjadi di kalangan remaja, terutama di Provinsi Lampung. Komik dipilih karena tampilannya menarik dan ceritanya mudah dipahami, sehingga cocok untuk menyampaikan pesan tentang bahaya judi *online* kepada anak muda.

Remaja zaman sekarang lebih suka membaca dan melihat informasi lewat *Handphone* atau media sosial. Maka dari itu, komik digital dianggap lebih efektif dibandingkan cara belajar yang biasa atau membosankan. Selain memberi informasi, komik ini juga bisa membuat remaja berpikir dan sadar akan dampak buruk dari judi *online*.

Dengan cerita dan karakter yang dekat dengan kehidupan mereka, komik ini diharapkan bisa menyentuh emosi dan membekas di pikiran para pembaca. Komik ini bukan hanya untuk dibaca, tapi juga untuk menginspirasi perubahan ke arah yang lebih baik.

2.6 Solusi perancangan

Dengan mengangkat cerita yang dekat dengan kehidupan sehari-hari remaja, ditambah tampilan gambar yang menarik dan warna yang cerah, komik digital ini menjadi cara yang kreatif untuk menyampaikan pesan. Komik ini juga disebarluaskan melalui media yang sering digunakan oleh anak muda, seperti media sosial dan aplikasi chatting, sehingga lebih mudah diakses dan diterima. Melalui pendekatan ini, komik digital bisa menjadi salah satu solusi yang efektif untuk mengedukasi remaja tentang bahaya judi *online* dan mencegah mereka terjerumus ke dalamnya.