

BAB III

STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

3.1 Strategi Perancangan

3.1.1 Khalayak Sasaran

Khalayak merupakan faktor yang menentukan keberhasilan media informasi yang sedang dirancang. Ukuran keberhasilan media informasi tersebut apabila pesan-pesan yang disampaikan melalui visual dan verbal yang di desain dapat diterima dengan baik dan dipahami dengan mudah oleh target *audience*, dalam arti pesan yang disampaikan visual tersebut sesuai dengan harapan.

Adapun segmentasi dari perancangan ini adalah :

1. Demografis

- | | |
|------------------|---|
| b. Jenis kelamin | : Laki-laki |
| c. Umur | : 14 – 21 tahun remaja tengah dan remaja akhir |
| d. Pendidikan | : Pelajar Sekolah menengah pertama, Sekolah
Menengah atas dan perguruan tinggi |
| e. Kalangan | : Menengah ke bawah |

2. Geografis

Secara geografis khalayak sasaran yang menjadi sasaran pada perancangan desain komik digital ini adalah wilayah seluruh daerah atau provinsi lampung, Khususnya di kota bandar lampung.

3. Psikografis

Komik digital dirancang sesuai pola pikir dan kebutuhan emosional remaja. Ceritanya menampilkan tokoh remaja yang menghadapi tekanan lingkungan, tergoda judi *online*, lalu menyadari konsekuensinya dan memilih jalan yang benar. Gaya cerita dan ilustrasi yang dekat dengan kehidupan mereka membuat pesan tersampaikan secara ringan, mudah dipahami, dan bermakna. Dengan pendekatan yang kreatif dan relevan, komik digital dapat menjadi media efektif untuk membangun kesadaran, mengasah pemikiran kritis, serta menjauhkan remaja dari bahaya judi *online*, sekaligus menggabungkan unsur visual, narasi, dan nilai edukatif dalam satu format yang mudah diakses.

3.1.2 Tujuan Kreatif

Tujuan utama desain komik digital ini adalah menyampaikan informasi mengenai bahaya judi *online* dengan cara yang menarik dan mudah dipahami oleh remaja. Melalui narasi yang menarik dan ilustrasi yang komunikatif, komik ini berupaya meningkatkan kesadaran remaja akan risiko sosial, emosional, dan finansial yang ditimbulkan oleh judi *online*. Sebagai media edukasi, komik digital diharapkan memberikan dampak positif secara psikologis dengan menambah pengetahuan, kesadaran, dan kemampuan berpikir kritis remaja terhadap bahaya tersebut. Penyampaian yang menarik juga mendorong remaja untuk menolak pengaruh negatif, menjaga kesehatan mental, serta terbuka untuk berdiskusi dan mencari bantuan. Dengan demikian, komik digital berfungsi sebagai alat intervensi psikososial yang efektif dalam mencegah keterlibatan remaja pada judi *online*. Adapun manfaat dan perubahan yang diharapkan pada audiens setelah membaca komik ini adalah sebagai berikut:

- a). Manfaat, komik ini sangat penting bagi remaja. Pengetahuan yang mereka dapatkan dari komik akan membantu mereka membuat keputusan yang lebih baik di masa depan dan menghindari risiko yang tidak perlu terkait judi *online*. Dengan mengurangi keterlibatan dalam judi *online*, diharapkan kesehatan mental dan kesejahteraan sosial generasi muda di Provinsi Lampung akan meningkat.

Selain itu, dalam jangka panjang, penurunan jumlah remaja yang terlibat dalam judi *online* akan menciptakan masa depan yang lebih cerah bagi mereka, memberikan lebih banyak peluang untuk tumbuh dan berkembang secara positif.

b). Dampak, Komik ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman remaja mengenai bahaya judi *online*, termasuk dampak sosial, emosional, dan finansial yang mungkin timbul. Selain itu, komik ini mendorong terciptanya diskusi di lingkungan sekolah maupun sosial, sehingga remaja lebih nyaman berbagi pengalaman dan mencari bantuan bila diperlukan. Dengan penyebaran komik yang lebih luas, diharapkan keterlibatan komunitas, termasuk sekolah, orang tua, dan organisasi pemuda, akan meningkat dalam upaya pencegahan judi *online*, menciptakan lingkungan yang lebih aman bagi remaja.

c). Perubahan, Komik ini diharapkan membentuk sikap remaja yang lebih menolak tawaran judi *online* serta lebih menghargai kesehatan mental dan keuangan mereka. Dengan meningkatnya kesadaran akan risiko judi *online*, remaja diharapkan mampu mengenali dan menghindari situasi berisiko, serta lebih proaktif menjaga diri dari pengaruh negatif. Selain itu, dialog terbuka dan keterlibatan komunitas dapat menciptakan lingkungan yang mendukung, sehingga remaja merasa aman untuk membicarakan masalah dan mencari bantuan bila diperlukan.

3.1.3 Strategi Kreatif

1. Isi pesan (What to say)

Komik digital ini menyampaikan pesan tentang bahaya judi *online* bagi remaja. Judi *online* bisa membuat kecanduan, merusak konsentrasi belajar, menyebabkan kerugian uang, bahkan mendorong tindakan buruk seperti berbohong atau mencuri. Remaja perlu tahu bahwa judi *online* sering muncul dalam bentuk, aplikasi, atau iklan di media sosial. Tawaran seperti "main gratis" atau "dapat uang cepat" sering menipu.

Melalui komik ini, remaja diajak untuk lebih bijak dalam menggunakan internet, tidak mudah tergoda, dan berani menolak ajakan bermain judi *online*. Jika mulai terpengaruh, segera cari bantuan dari orang tua atau teman dekat. Komik ini juga mengajak remaja memilih kegiatan yang positif, seperti olahraga atau berkarya. Akhirnya, komik ini ingin membentuk remaja menjadi generasi yang cerdas digital tahu mana yang baik, dan berani berkata “tidak” pada judi *online*.

2. Bentuk pesan (how to say)

Dalam perancangan komik digital ini, pesan disampaikan secara verbal dan visual agar mudah dipahami oleh remaja dan generasi muda. Secara verbal, pesan disampaikan melalui dialog antar tokoh dan narasi singkat dengan bahasa santai dan akrab, sesuai dengan gaya bicara anak muda. Secara visual, pesan disampaikan lewat gambar karakter, ekspresi wajah, latar cerita, dan simbol seperti tanda larangan atau efek dramatis. Warna yang cerah dan menarik digunakan untuk memperkuat emosi dan menarik perhatian pembaca. Pesan dalam komik dirancang agar remaja bisa memahami bahaya judi *online*, merasakan dampaknya, dan termotivasi untuk menjauhinya. Dengan perpaduan kata dan gambar yang menarik, komik ini diharapkan mampu menyampaikan pesan secara efektif kepada generasi muda di Provinsi Lampung.

3.1.4 Strategi Media

1. Media utama

Pada perancangan komik digital ini media utama yang digunakan adalah komik digital dengan pemanfaatan teknologi digital seperti *smartphone*, *i-pad* dan laptop. Dengan rasio ukuran 1080x1350. Penggunaan teknologi digital diharapkan dapat dengan mudah menjangkau target audiens yang *notabenen*nya lebih sering menggunakan teknologi tersebut, sehingga *audiens* dapat dengan mudah untuk mengakses komik ini. Komik terdiri dari satu episode, menggunakan *layout* horizontal agar mudah untuk dibaca. Media publikasi

komik digital ini menggunakan media sosial instagram (IG story, dan feed), instagram komunitas kampus seperti (UKM PIK-R SEHATI IIB Darmajaya yang nantinya akan di ajak untuk berkolaborasi untuk menyebarkan komik digital ini), serta akan diterbitkan di website resmi Badan Pusat Statistik Provinsi Lampung yang mana tempat ini yang menjadi sumber utama objek penelitian ini sehingga dapat di sebar dan sebagai edukasi dari BPS provinsi lampung.

2. Media pendukung

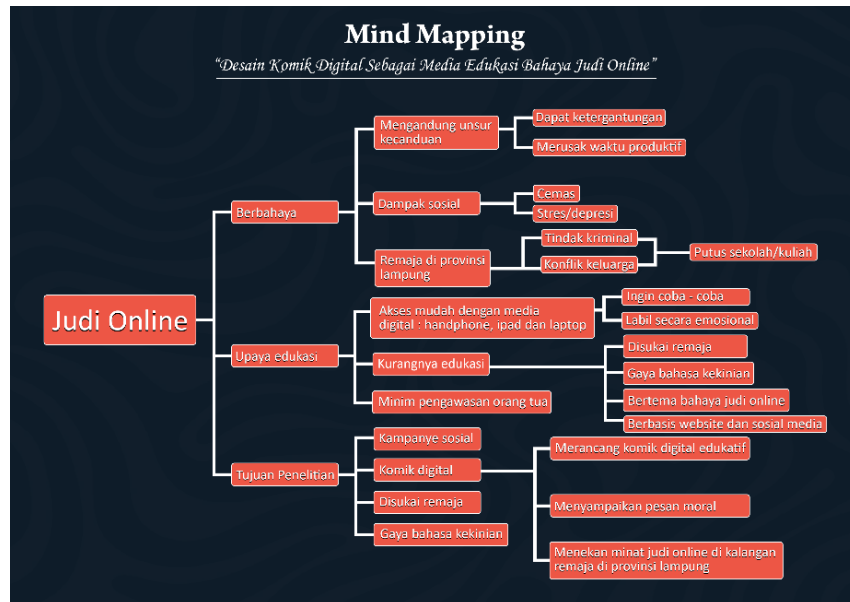
Media pendukung digunakan sebagai alat penunjang media utama, sebagai sarana untuk mempromosikan komik digital yang dirancang agar memperluas jangkauan audience. Media pendukung yang digunakan adalah media berupa banner/x banner, kaos, stiker, gantungan kunci akrilik, pin *badge* dan pameran karya.

3.2 Konsep Visual

3.2.1 Konsep Kreatif

1. *Mind Mapping*

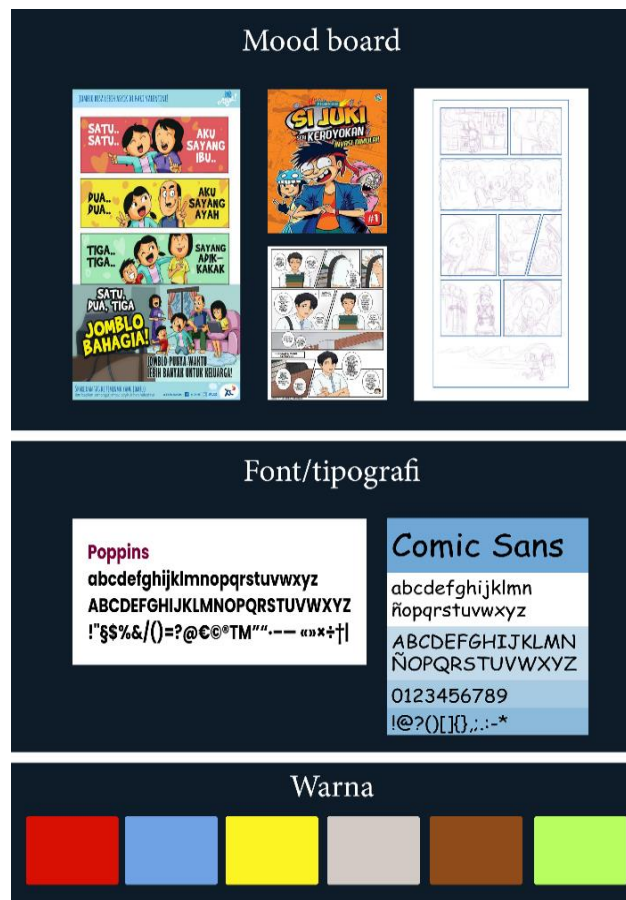
Mind mapping, adalah sebuah teknik mencatat yang bersifat visual dan interaktif, di mana ide-ide utama ditempatkan di pusat dan dikembangkan melalui cabang-cabang yang terhubung. Teknik ini dianggap kreatif dan efektif karena mampu menggabungkan fungsi otak kanan yang berperan dalam imajinasi, warna, dan bentuk visual, dengan otak kiri yang bertugas mengolah logika, struktur, dan kata-kata, (Almu, 2019).



Gambar 3. 1 Mind mapping perancangan desain komik digital
 Sumber : Penulis pribadi, 2025

2. Moodboard

Moodboard, adalah kumpulan beberapa gambar, visual, dan objek yang disusun berdasarkan suatu tema tertentu untuk digunakan sebagai sumber inspirasi ide. Dengan menggabungkan berbagai elemen visual ini, moodboard membantu seseorang untuk lebih mudah menyampaikan konsep atau suasana yang ingin diwujudkan dalam sebuah karya atau proyek. Penggunaan moodboard memudahkan dalam mengorganisasi ide secara kreatif dan terstruktur, sehingga proses perancangan atau pengembangan ide menjadi lebih jelas dan terarah. Teknik ini sering dipakai dalam dunia desain sebagai alat bantu untuk mengekspresikan gagasan secara visual dan memperkuat komunikasi antara desainer dan klien, (Werdini & Puspaneli, 2023).



Gambar 3. 2 Moodboard perancangan desain komik digital
Sumber : Pinterest, 2025

3.2.2 Konsep perancangan

1. Tema cerita

Seorang siswa sekolah menengah atas (SMA) di bandar Lampung mengalami keterlibatan dalam aktivitas judi *online* sebagai akibat dari pengaruh lingkungan digital, kurangnya pemahaman terkait literasi digital, serta tekanan sosial dari pergaulan sebayanya. Keterlibatan tersebut menimbulkan berbagai dampak negatif dalam kehidupannya, seperti kesulitan ekonomi, ketegangan dalam hubungan keluarga, hingga ancaman untuk tidak dapat melanjutkan pendidikan. Melalui proses refleksi pribadi, dukungan dari pihak sekolah, serta peran lingkungan sosial yang peduli, ia perlahan mampu

keluar dari jeratan tersebut. Pengalaman yang dialaminya kemudian menjadi titik balik yang mendorongnya untuk menyampaikan pesan edukasi mengenai bahaya judi *online* kepada rekan-rekan seusianya, sebagai bentuk kontribusi dalam mencegah kasus serupa di kalangan remaja.

2. Judul buku

“ Putaran tak berujung “

Buku komik digital “Putaran Tak Berujung” mengangkat realita kelam dari praktik judi *online* yang semakin marak menyusup ke kehidupan pelajar dan mahasiswa di era digital. Judul ini dipilih karena menggambarkan kondisi di mana seseorang yang terjerat judi *online* kerap merasa sulit untuk keluar seperti berada dalam sebuah *putaran tanpa akhir*. Istilah ini juga mengacu pada elemen perjudian yang kerap berbentuk putaran roda keberuntungan, tetapi dalam konteks ini, menunjukkan lingkaran ketergantungan dan kerugian yang berulang.

Subjudul “Mengungkap Dampak Judi *Online* di Kalangan Pelajar dan Mahasiswa di provinsi Lampung” secara tegas menjelaskan ruang lingkup edukasi dan target pembaca dari komik ini, yaitu siswa SMP, SMA, dan mahasiswa yang rentan terhadap paparan judi daring.

Melalui pendekatan visual-naratif, buku ini mengisahkan perjalanan tokoh-tokoh muda dari berbagai latar belakang pendidikan yang secara tidak sadar mulai terlibat dalam aktivitas judi *online*, baik melalui *game*, aplikasi pinjol, atau situs ilegal. Seiring berjalannya cerita, pembaca diajak memahami dampak psikologis, sosial, akademik, dan hukum dari aktivitas tersebut. Komik ini tidak hanya menyajikan alur cerita dramatis dan *relatable*, tetapi juga disisipi dengan informasi edukatif, fakta, dan data yang dikemas secara visual, ringan, dan mudah dicerna oleh remaja. Gaya ilustrasi yang menarik, *layout* panel dinamis, serta *tone* warna yang mendukung emosi cerita menjadi

kekuatan utama dalam menyampaikan pesan moral dan edukasi secara efektif.

Buku ini dirancang sebagai bagian dari kampanye literasi digital dan pencegahan judi *online*, menjadikan “Putaran Tak Berujung” tidak hanya sebagai media hiburan, tetapi juga sarana penyuluhan yang komunikatif bagi generasi muda di Lampung.

3. Format komik

Komik digital berjudul "*Jerat Digital*" dirancang menggunakan format carousel horizontal, yang disesuaikan dengan penggunaan perangkat digital seperti smartphone dan tablet. Format ini dipilih karena sesuai dengan tren konsumsi konten visual di kalangan remaja. Panel komik menggunakan rasio 4:5 dengan resolusi 1080 x 1350 piksel, agar tampilan visual tetap proporsional dan nyaman di layar ponsel. Resolusi ditetapkan sebesar 300 dpi untuk menjaga kualitas gambar, sehingga komik tetap layak dicetak apabila diperlukan dalam bentuk fisik. Untuk distribusi digital, format file yang digunakan adalah JPEG atau PNG, sedangkan versi gabungan atau dokumentasi dirancang dalam bentuk PDF. Struktur komik terdiri dari 10 halaman, dengan total kurang lebih 57 panel.

Karena menggunakan format horizontal, komik ini tidak dibagi dalam halaman seperti komik cetak, melainkan dirancang mengalir ke ke samping atau *swipe* untuk memudahkan pembacaan secara kontinu dengan men *swipe* layar. Estimasi waktu yang dibutuhkan untuk membaca seluruh komik berkisar antara lima hingga tujuh menit, menjadikannya sebagai media edukatif yang singkat namun tetap bermakna. Transisi antar bab diberi penanda melalui panel khusus berisi judul bab dan perbedaan nuansa warna untuk memperkuat suasana cerita. Beberapa panel utama juga dirancang lebih menonjol dengan ilustrasi yang lebih ekspresif atau tambahan efek visual, terutama bila dikembangkan ke arah format interaktif. Format ini mendukung kemudahan akses dan daya tarik visual yang tinggi, khususnya bagi remaja,

serta mampu menyampaikan pesan edukatif yang sesuai dengan permasalahan sosial yang mereka hadapi, seperti bahaya judi *online* melalui media digital.

4. Sinopsis

Komik digital ini dirancang sebagai media edukasi yang mengangkat isu bahaya judi *online* di kalangan remaja atau generasi muda dan para pelajar serta mahasiswa di Provinsi Lampung. Melalui pendekatan visual naratif yang interaktif, cerita dalam komik menggambarkan bagaimana judi *online* tidak hanya menjadi ancaman bagi ekonomi individu, tetapi juga berdampak pada kesehatan mental, prestasi akademik, dan relasi sosial para remaja. Cerita berfokus pada Raka, seorang siswa SMA di Bandar Lampung yang tergoda untuk mencoba aplikasi judi *online* demi membantu perekonomian keluarganya. Awalnya Raka merasakan kemudahan mendapatkan uang, namun seiring waktu ia mulai terjerat utang, kehilangan kepercayaan diri, dan menjauh dari teman-temannya. Dalam perjalanannya, Raka bertemu dengan Dira, seorang mahasiswi yang sedang menjalankan proyek edukasi tentang bahaya judi *online* berbasis digital. Dira membantu Raka memahami dampak psikologis dan hukum dari perjudian *online*, sekaligus mengajaknya menjadi bagian dari gerakan penyuluhan kepada sesama remaja.

5 Deskripsi Karakter Tokoh Utama Dan Pendukung

Dalam komik digital, tokoh utama adalah karakter utama yang menjadi fokus cerita. Ia biasanya mengalami masalah, perubahan sikap, dan pembelajaran yang membawa pesan moral dan edukasi kepada pembaca. Sementara itu, tokoh pendukung adalah karakter tambahan yang membantu mengembangkan cerita, baik sebagai teman, keluarga, mentor, atau lawan tokoh utama. Pada komik edukasi tentang bahaya judi *online* di Provinsi Lampung, tokoh-tokoh ini dibuat mewakili berbagai jenjang usia (Sekolah menengah pertama, Sekolah menengah atas dan mahasiswa), agar isi cerita mudah dipahami dan dirasakan oleh pembaca dari latar belakang yang

berbeda. Adapun deskripsinya adalah sebagai berikut:

1. Raka (tokoh utama)

- a. Usia : 17 Tahun
- b. Jenjang pendidikan : Sekolah menengah atas (SMA)
- c. Deskripsi Karakter: Raka adalah seorang siswa Sekolah menengah atas di Bandar Lampung yang berasal dari keluarga dengan kondisi ekonomi sulit. Raka merasa terjebak dalam keadaan keuangan keluarga dan tertarik untuk mencoba judi *online* yang ia temui melalui media sosial dan iklan dalam *game*. Awalnya, ia merasa bisa mendapatkan uang dengan cepat, tetapi akhirnya ia justru terjatuh dalam kecanduan dan utang yang mengancam masa depannya.
- d. Peran dalam Cerita: Sebagai tokoh utama, Raka menggambarkan remaja yang terjebak dalam kecanduan judi *online* dan perjuangannya untuk keluar. Melalui peran Raka, pembaca dapat melihat dampak negatif dari judi *online* terhadap kehidupan sehari-hari, baik dari segi ekonomi, kesehatan mental, dan hubungan sosial. Cerita ini berfokus pada bagaimana Raka belajar untuk memahami dan melawan kecanduan judi *online*, serta bagaimana ia menemukan dukungan dari teman-teman dan mentor.
- e. Lingkup Jenjang: Sekolah menengah atas (SMA) – Raka mewakili remaja yang sedang berjuang untuk menemukan jati diri, mencari solusi instan melalui judi *online*, dan menghadapi tekanan sosial serta ekonomi.

2. Ibu Raka (Tokoh Pendukung)

- a. Usia: 42 Tahun
- b. Pekerjaan: Ibu rumah tangga dan buruh cuci
- c. Deskripsi Karakter: Ibu Raka adalah sosok ibu yang kuat dan penuh kasih sayang, meskipun hidup dalam keterbatasan ekonomi. Ia berjuang

sendirian menghidupi keluarga setelah ditinggal suaminya yang telah meninggal. Ia dikenal sebagai wanita pekerja keras dan sabar, meski di balik wajah tegar itu tersimpan rasa khawatir yang mendalam terhadap masa depan anaknya. Ibu Raka sering merasa bersalah karena tidak bisa memberikan fasilitas dan perhatian yang cukup bagi Raka, namun ia selalu berusaha mendidik Raka dengan nilai kejujuran dan kesederhanaan.

d. Peran dalam Cerita: Sebagai tokoh pendukung yang penting, Ibu Raka merepresentasikan realitas orang tua tunggal yang berjuang di tengah tekanan ekonomi. Ia menjadi penggerak emosional dalam cerita, yang mendorong Raka untuk kembali ke jalan yang benar setelah terjerumus dalam judi *online*. Ia juga menjadi simbol kekuatan keluarga dan cinta tanpa syarat yang mampu menyadarkan Raka dari keterpurukannya.

e. Lingkup Peran Keluarga: Ibu rumah tangga sekaligus tulang punggung keluarga – perannya menggambarkan beban ganda yang harus dipikul oleh ibu-ibu dari keluarga miskin, serta bagaimana kasih sayang dan ketegaran orang tua bisa menjadi fondasi penting bagi anak dalam menghadapi masalah hidup.

3. Dira (Tokoh Utama)

a. Usia : 20 tahun

b. Jenjang pendidikan : Mahasiswa

c. Deskripsi Karakter: Dira adalah seorang mahasiswi jurusan Komunikasi yang sangat aktif dalam kampanye edukasi tentang bahaya judi *online*. Ia sendiri telah kehilangan seorang sahabat yang terjerat judi *online*, dan peristiwa tersebut mendorongnya untuk mengedukasi orang lain tentang dampak buruk perjudian daring. Dira memiliki pemahaman yang lebih mendalam mengenai isu ini dan berperan sebagai penyuluh serta mentor bagi remaja lainnya, terutama Raka.

- d. Peran dalam Cerita: Dira berfungsi sebagai pembimbing dan teman yang membantu Raka memahami dampak psikologis dan sosial dari judi *online*. Ia juga mengajarkan Raka cara untuk kembali ke jalan yang benar dan terlibat dalam gerakan edukasi untuk mencegah penyebaran kecanduan judi *online* di kalangan remaja. Sebagai karakter yang lebih dewasa dan terpelajar, Dira memberikan perspektif yang lebih kritis tentang pentingnya edukasi dan pencegahan bagi remaja.
 - e. Lingkup Jenjang: Mahasiswa – Dira mewakili generasi yang lebih dewasa dan sadar akan pentingnya edukasi digital, serta berperan aktif dalam mengedukasi generasi muda tentang bahaya judi *online*.
1. Dani (tokoh pendukung)
 - a. Usia : 17 Tahun
 - b. Jenjang pendidikan : Sekolah menengah atas (SMA)
 - c. Deskripsi Karakter: Dani adalah sahabat dekat Raka yang peduli dengan kondisinya. Sebagai teman sebaya, Dani berusaha membantu Raka keluar dari kecanduan judi *online*, meskipun ia juga sempat ragu-ragu. Dani merupakan karakter yang realistis, tidak terpengaruh oleh godaan judi, dan berusaha memberi dukungan positif kepada Raka.
 - d. Peran dalam Cerita: Dani berfungsi sebagai teman yang memberikan dukungan moral dan emosional kepada Raka. Sebagai teman dekat, Dani membantu membuka mata Raka tentang akibat buruk judi *online* dan pentingnya memilih jalan yang benar. Dani juga ikut membantu Dira dalam kampanye edukasi kepada teman-temannya.
 - e. Lingkup Jenjang: Sekolah menengah atas (SMA) – Dani menunjukkan pentingnya dukungan sosial dari teman-teman sebaya dalam proses pemulihan dari kecanduan judi *online*.
 2. Farel (tokoh pendukung)

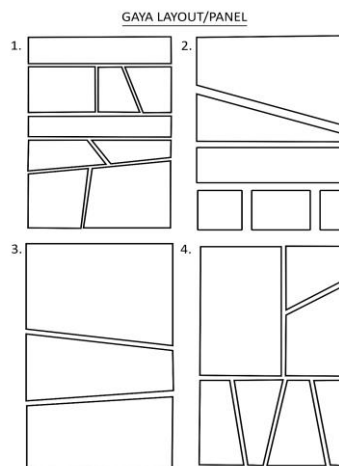
- a. Usia : 17 Tahun
 - b. Jenjang pendidikan : sekolah menengah atas (SMA)
 - c. Deskripsi Karakter: Farel adalah teman Raka yang memperkenalkan judi *online*. Awalnya ia memandang judi *online* sebagai cara mudah untuk mendapatkan uang, namun belakangan ia mulai terjerat utang dan kesulitan keluar dari lingkaran tersebut. Farel merupakan karakter yang menggambarkan dampak negatif dari lingkungan sosial yang salah.
 - d. Peran dalam Cerita: Farel berperan sebagai sosok yang menggambarkan peralihan dari pengaruh buruk menjadi kesadaran. Ia menjadi titik balik bagi Raka untuk memahami bahwa judi *online* tidak membawa solusi, melainkan memperburuk masalah.
 - e. Lingkup Jenjang: sekolah menengah atas (SMA) – Farel menunjukkan bagaimana tekanan teman sebaya dan godaan untuk mencari jalan pintas bisa mempengaruhi remaja dalam kehidupan sehari-hari.
3. Bu Intan (pendukung)
- a. Usia : 35 Tahun
 - b. Jenjang pendidikan : Guru bimbingan konseling (BK)
 - c. Deskripsi Karakter: Bu Intan adalah guru BK (Bimbingan Konseling) di sekolah Raka. Ia adalah sosok yang bijaksana, penuh perhatian, dan selalu siap mendengarkan masalah siswa. Bu Intan mengetahui beberapa siswanya yang terjerat dalam perjudian *online* dan berusaha untuk memberikan bimbingan serta mendidik mereka tentang dampak judi *online* terhadap kehidupan mereka.
 - d. Peran dalam Cerita: Bu Intan berperan sebagai mentor yang memberikan solusi dan bimbingan bagi Raka dan teman-temannya. Ia juga menyarankan agar siswa yang terjerat judi *online* mengikuti program rehabilitasi dan edukasi.

- e. Lingkup Jenjang: Sekolah menengah atas – Bu Intan mewakili figur otoritas yang peduli dan memberikan bimbingan kepada remaja agar terhindar dari kecanduan judi *online*.

6 Gaya *layout*/panel

Gaya *layout*/panel dalam komik digital adalah cara menyusun gambar dan teks dalam setiap halaman atau bingkai komik agar alur cerita mudah diikuti dan menarik secara visual. Susunan panel yang baik akan membantu pembaca memahami jalannya cerita, menekankan emosi, serta memperkuat pesan yang ingin disampaikan.

Dalam konteks komik digital edukasi tentang bahaya judi *online*, gaya panel perlu dirancang secara dinamis dan modern agar sesuai dengan minat remaja, mulai dari siswa SMP, SMA, hingga mahasiswa. Panel yang menarik dan interaktif akan membuat pesan edukasi lebih efektif diterima adapun gaya *layout*/panel yang digunakan dalam desain komik digital ini adalah sebagai berikut:



Gambar 3. 3Gambar 3.3 Gaya *layout*/panel desain komik digital
Sumber : Penulis pribadi, 2025

4. *Tone* warna

Tone warna dalam komik digital adalah pemilihan dan penggunaan warna untuk menciptakan suasana, emosi, serta memperkuat pesan visual dalam cerita. Warna memiliki peran penting dalam membangun kesan dramatis, menyoroti adegan penting, dan membedakan antara suasana bahaya, ketegangan, harapan, atau pemulihan. *Tone* warna yang konsisten dan tepat dapat membantu pembaca memahami pesan moral dan situasi yang dihadapi tokoh, serta membuat visual komik lebih menarik, terutama bagi pembaca usia SMP, SMA, dan mahasiswa.

Adapun deskripsi mengenai pemilihan dan penggunaan warna untuk desain komik digital ini adalah sebagai berikut :

1. Merah *maroon*

Warna merah *maroon* digunakan untuk mewakili unsur bahaya, kecemasan, dan sisi negatif dari judi *online*. Warna ini akan muncul pada elemen-elemen seperti iklan judi, uang yang hilang, atau ekspresi wajah cemas dari karakter. Merah *maroon* juga memberikan kesan serius dan mendalam.

2. Biru muda

Biru muda mencerminkan pengetahuan, edukasi, dan ketenangan. Warna ini akan digunakan dalam bagian narasi, informasi penting, dan karakter atau elemen yang memberi solusi atau penjelasan. Biru muda memberi kesan profesional dan bisa dipercaya, cocok untuk konten edukasi.

3. Kuning Cerah

Kuning cerah berfungsi sebagai highlight atau penarik perhatian remaja. Warna ini bisa digunakan untuk menyoroti kata-kata penting, ekspresi terkejut, atau tombol ajakan seperti “STOP” atau “PILIH YANG AMAN”. Warna kuning juga bisa memberi sentuhan semangat dan harapan di akhir cerita.

4. Abu-abu lembut

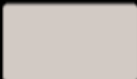
Warna ini dipakai sebagai latar belakang netral agar elemen lain lebih menonjol. Abu-abu lembut menjaga tampilan tetap bersih dan tidak terlalu ramai. Cocok untuk latar teks, bingkai panel, atau suasana netral.

5. Hijau muda

Hijau muda melambangkan kesegaran, pemulihan, dan harapan. Warna ini cocok digunakan di bagian komik yang menggambarkan perubahan positif, seperti saat karakter mulai sadar dan berusaha keluar dari jeratan judi. Hijau memberi kesan optimisme dan kehidupan baru.

6. Coklat

Coklat digunakan untuk elemen dunia nyata, seperti latar lingkungan rumah, sekolah, atau tempat kerja. Warna ini memberi kesan stabil, hangat, dan membumi, memperkuat kesan bahwa komik ini berbicara tentang realitas kehidupan sehari-hari remaja.

	# da0000	C:8%-M:100%-Y:100%-K:2%
	# 6cade5	C:54%-M:20%-Y:0%-K:0%
	# fee601	C:3%-M:4%-Y:99%-K:0%
	# d2c9c4	C:17%-M:18%-Y:19%-K:0%
	# 904617	C:30%-M:77%-Y:100%-K:26%
	# c1f970	C:27%-M:0%-Y:73%-K:0%

Gambar 3. 4 Tone warna atau pallet warna
Sumber : Penulis pribadi, 2025

5. Tipografi

Tipografi adalah seni dan teknik mengatur huruf dalam desain, termasuk

pemilihan jenis huruf (*font*), ukuran, jarak, dan tata letaknya agar teks mudah dibaca dan mendukung penyampaian pesan visual. Dalam komik digital, tipografi tidak hanya berfungsi sebagai media baca, tetapi juga memperkuat emosi, intonasi suara, dan kesan suasana dari dialog atau narasi.

Font yang pertama adalah menggunakan *font Poppins* adalah font sans-serif yang digunakan sebagai elemen utama dalam penulisan judul komik digital karena memiliki karakter yang *modern*, tegas, dan mudah dibaca. Bentuk huruf yang geometris dan proporsional memberikan kesan bersih dan rapi, sehingga mampu menarik perhatian pembaca sejak awal. Karakter huruf yang tebal dan kuat pada varian *Poppins Bold* menampilkan

kesan percaya diri dan serius, sesuai dengan tema komik yang mengangkat isu penting seperti bahaya judi *online* di kalangan remaja.

Meskipun tampil tegas, *Poppins* tetap terlihat ramah dan netral, sehingga pesan edukatif dalam komik tidak terasa menggurui. Sifatnya yang fleksibel juga memungkinkan *Poppins* digunakan di berbagai jenis *platform* digital, baik itu di *smartphone*, tablet, maupun komputer, dengan hasil visual yang tetap konsisten dan nyaman dibaca. Dengan tampilannya yang profesional namun tetap sederhana, *font Poppins* membantu memperkuat identitas visual dari komik digital, sekaligus menegaskan bahwa isi dari komik ini tidak hanya menghibur, tetapi juga mengedukasi.

Font yang kedua adalah menggunakan font *comic sans*, adalah font sans-serif yang dirancang dengan gaya tulisan tangan kartun. *Font* ini memiliki tampilan yang santai, ramah, dan kasual, sehingga sering digunakan dalam materi visual yang ingin tampil lebih dekat dengan pembaca muda. Dalam perancangan komik digital sebagai media edukasi bahaya judi *online*, *Comic Sans* dapat digunakan secara strategis untuk dialog antar karakter, khususnya yang mewakili anak-anak atau remaja.

Karakter huruf *Comic Sans* yang bulat dan tidak formal memberikan nuansa ringan dan bersahabat, sehingga cocok untuk mengimbangi tema berat seperti judi *online*. Penggunaan *font* ini dapat mengurangi kesan menggurui, dan membuat pembaca merasa lebih nyaman dan terlibat secara emosional dalam cerita. Namun, karena sifatnya yang terlalu kasual, *Comic Sans* sebaiknya tidak digunakan untuk judul utama atau narasi serius dalam komik. *Font* ini lebih efektif jika ditempatkan pada balon percakapan karakter yang berinteraksi secara santai, agar komunikasi terasa lebih alami dan mudah dipahami oleh pembaca usia muda. Dengan kata lain, *Comic Sans* berfungsi untuk mendekatkan pesan edukatif kepada pembaca melalui pendekatan visual yang tidak kaku, menjadikan komik lebih *relatable* dan menarik, terutama bagi kalangan pelajar.

1. Font Poppins (Judul)

ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklm
nopqrstuvwxyz
1234567890
\$?&%@!#*()=

2. Font Comic Sans (Isi)

ABCDEFGHI
JKLMNOPQR
STUVWXYZ
abcdefghijklm
nopqrstuvwxyz
0123456789

Gambar 3. 5 jenis tipografi atau font desain komik digital
Sumber : *Pinterest*, 2025