

BAB IV

PROSES DESAIN DAN VISUALISASI

4.1 Pra Produksi

Praproduksi merupakan tahap perencanaan awal yang sangat penting dalam proses produksi media, baik itu film, animasi, video, maupun komik. Pada fase ini, dilakukan berbagai kegiatan persiapan yang mencakup pengumpulan data sebagai dasar pengembangan cerita, penulisan naskah atau skenario yang akan menjadi acuan utama selama produksi, serta pembuatan storyboard sebagai panduan visual dari alur cerita, (Erwan et al., 2023).

4.1.1 Naskah komik

Naskah cerita dalam komik adalah susunan gambar dan teks yang saling melengkapi untuk menyampaikan narasi atau mendramatisasi ide secara berurutan. Pada komik digital, unsur ini diperkaya dengan elemen interaktif yang meningkatkan pengalaman membaca, (Silaban et al., 2023).

Tabel 4. 1 Naskah komik digital

Panel Komik	Narasi	Dialog	Visual
Panel 1	Di rumah sederhana di sudut Kota Bandar Lampung, pagi dimulai bukan dengan kopi, tapi dengan hitungan demi hitungan uang seadanya.	Ibu : Tiga puluh lima ribu... cukup nggak ya sampai dua hari ke depan? Belum lagi bayar listrik dan uang sekolah raka...?	Latar: Dapur sempit, cahaya pagi masuk dari jendela. Visual: Ibu Raka duduk memandangi uang receh dan nota tagihan. Ekspresi: Cemas, dahi berkerut, napas berat.

Panel 2	Tiap hari begini terus. Ibu makin stres mikirin ekonomi, makin sering ngelamun. Dan raka.. cuma bisa melihat tanpa bisa membantu apa-apa...	Raka : Gue pengen bantu... tapi gimana caranya ya ?	Visual: Raka (17) mengintip dari pintu, kaus lusuh. Ekspresi: Sedih, tatapan kosong. Efek: Cahaya pagi menyorot wajahnya.
Panel 3	Saat perut kosong, kasih ibu tetap mengenyangkan. Tapi bagi Raka, itu belum cukup. Dia ingin memberi lebih daripada itu.	Ibu : Sarapan ya, Nak. Mungkin nggak mewah... tapi ibu masak pakai hati. Raka : Makasih, Bu... Raka janji bakal bantu ibu nanti cari uang ya bu...	Visual: Raka dan Ibu duduk, berbagi sepiring nasi dan telur. Ekspresi: Ibu lelah tapi hangat, Raka penuh rasa bersalah.
Panel 4	Di antara harapan seorang ibu dan kenyataan yang terus menghimpit, Raka berdiri di persimpangan yang tak mudah. Satu langkah bisa mengubah segalanya menuju terang, atau justru makin tenggelam.	Ibu : Kamu cukup bantu ibu dengan jadi anak yang jujur, nggak neko-neko. Soal rejeki, Tuhan pasti buka jalan." Monolog (Raka): Tapi... Tuhan belum tahu gue butuh jalan pintas.	Visual: Ibu menyentuh pundak Raka, mata berair. Ekspresi: Ibu lembut tapi letih, Raka menunduk menahan emosi.

Panel 5	Ketika dunia maya menawarkan solusi yang tampak instan, Raka mulai tergoda. Bukan karena keserakahan, melainkan karena dorongan untuk membantu keluarganya keluar dari kesulitan.	Monolog (Raka) : Kalau cuma klik-klik doang bisa dapet duit... kenapa nggak coba?	Visual: Raka berseragam SMA, melirik HP. Layar HP: “SPIN SEKALI – UANG LANGSUNG MASUK!”
Panel 6	Ketika teman-teman lain larut dalam tawa, Raka lebih sering terdiam. Dunia maya perlahan menjadi satu-satunya tempat pelarian dari realitas yang menyedihkan.	Raka : Apa bener ya... bisa dapet duit cuma dari modal klik-klik doang? Tapi... judi kan dosa?"	Latar: Kantin SMA, ramai dan bising. Visual: Raka duduk sendiri, gelisah, menatap HP. Ekspresi: Lesu, tak fokus.
Panel 7	Di tengah keresahan yang terus mengganggu pikirannya, Raka mulai terbuka pada apa pun yang terlihat seperti harapan meski samar dan penuh	Farel : Ka, lo masih mikirin uang buat bantu ibu lo dirumah, ya? Raka : Iya... pengen bantu, tapi bingung dari mana dapet uang secepat itu rel..	Visual: Farel duduk sambil tertawa, tunjukkan HP ke Raka. Ekspresi: Farel santai, Raka penasaran.

	risiko.	Farel : Gue punya cara. Nih, liat website ini bisa kasih duit beneran. Lo tinggal spin doang, cuan masuk!	
Panel 8	Kilatan angka dan warna mencolok bukan sekadar hiburan semuanya dirancang untuk memicu rasa senang semu, memancing adrenalin, dan membuat lupa waktu.	Raka : Serius, Rel? Lo udah dapet duit dari sini? Farel : Udah dong! Semalam aja gue dapet 150 ribu. Nggak ribet, langsung masuk rekening. Monolog (Raka) : 150 ribu... itu bisa buat bantu Ibu beli beras seminggu...	Visual: Aplikasi spin mencolok: “Kamu Menang Rp100.000!” Visual: Raka menatap HP, ragu tapi tertarik. Farel tersenyum. Efek: Cahaya layar menyinari wajah Raka.
Panel 9	Farel : Ntar malem coba aja. Tapi inget, modalin dikit dulu... biar nggak rugi banyak Monolog (Raka) : Dikit doang kan... coba ah bentar aja... Narasi penutup :	Farel : Ntar malem coba aja. Tapi inget, modalin dikit dulu... biar nggak rugi banyak Monolog (Raka) : Dikit doang kan... coba ah bentar aja...	Visual: Farel bangkit, tepuk pundak Raka. Ekspresi: Farel percaya diri, Raka termenung. Latar: Kamar gelap, cahaya dari HP. Visual: Raka di tempat tidur, buka aplikasi judi.

	Dan di malam itu... satu klik jadi langkah awal menuju jebakan panjang bernama judi <i>online</i> .		Ekspresi: Gugup, penasaran.
Panel 10	Sejak malam itu, hidup Raka perlahan berubah. Klik demi klik, harapan yang semu terus ia lemparkan ke layar ponsel mencari jalan keluar di tempat yang justru bisa menjeratnya lebih dalam.	Monolog (Raka) : Ayolah... satu spin lagi. Kali ini pasti menang..."	Latar: Kamar remang, buku terabaikan. Visual: Raka fokus ke HP,
Panel 11	Sensasi menang yang semu berubah jadi tekanan. Setiap kekalahan terasa seperti tantangan, bukan peringatan. Dan di sinilah banyak yang terjebak bukan karena serakah, tapi karena ingin menebus yang hilang.	Monolog (Raka) : Kenapa malah kalah terus?! Tadi sempet untung... harus balikin modal! Kalo gini caranya rugi gua	Visual: Notifikasi kekalahan terus muncul. Ekspresi Raka: Panik, mulai frustrasi. Keringat dingin di pelipisnya. Latar: Kelas, siswa belajar. Visual: Raka lemas, tatap kosong ke luar. Ekspresi: Letih, mata merah.

	Narasi penutup : Pelajaran lewat tanpa makna. Pikiran raka hanya penuh dengan satu hal bagaimana mengembalikan uang yang hilang		
Panel 12	Perubahan itu mulai terlihat, perlahan tapi nyata. Raka bukan lagi siswa yang sama dan orang-orang terdekat mulai menyadarinya, meski tak tahu apa yang sebenarnya terjadi.	Dani : Ka, lo kenapa sih? Lo beda banget sekarang. Pulang sekolah langsung ngilang. Nilai lo juga drop. Raka : Gue cuma capek aja, Dan... banyak pikiran.	Visual: Dani duduk, Raka tak menyentuh makanan. Ekspresi: Dani cemas, Raka menghindar.
Panel 13	Saat kantong kosong, dan harapan palsu masih menggoda, jalan pintas terasa seperti satu-satunya pilihan.	Monolog (Raka) : Gue butuh duit buat balikin semua. Gak ada pilihan lain...	Visual: Raka gemetar isi data pinjaman <i>online</i>. Ekspresi: Panik dan takut.
Panel 14	Ketika dunia maya menjadi tempat pelarian, dunia nyata yang harus menanggung	Ibu : Raka... kenapa tagihan listrik sama internet tiba-tiba naik banget? Ada yang Ibu nggak	Visual: Ibu baca tagihan, Raka berdiri di belakang. Ekspresi: Ibu cemas, Raka merasa

	akibatnya. Tagihan yang membengkak hanyalah permulaan dari harga yang harus dibayar. Narasi penutup : Ketika rasa bersalah, utang, dan tekanan datang bersamaan, hanya ada dua jalan: tenggelam... atau minta tolong.	tahu? Raka : Maaf, Bu... Raka nggak nyangka bakal sejauh ini... Raka cuma pengen bantu...	bersalah. Visual: Raka menyendiri di kamar gelap, HP tergeletak. Ekspresi: Menangis, wajah tertutup tangan.
Panel 15	Kadang, takdir berawal dari hal-hal sederhana. Sebuah poster, satu kalimat singkat cukup untuk menggugah hati dan mengubah arah langkah seseorang.	Monolog (Raka) : Seminar soal bahaya judi? Heh... kayaknya gue udah pantas jadi contoh hidupnya	Latar: Koridor sekolah, papan penuh poster. Visual: Raka melirik poster seminar judi <i>online</i>.
Panel 16	Kata-kata itu menusuk. Seperti ada yang tahu persis apa yang sedang Raka alami	Dira : Judi <i>online</i> bukan sekadar permainan. Ini jebakan. Sekali terjat, kamu kehilangan kendali atas waktu, uang, dan hidup.	Visual: Aula ramai. Dira presentasi di depan, pegang mic. Ekspresi: Dira tegas dan empatik, Raka terpaku di bangku belakang.

Panel 17	Bukan cuma data, tapi cerita nyata. Mereka yang kehilangan pendidikan, keluarga, dan masa depan."	Monolog (Raka) : Gila... ini gue. Ini hidup gue sekarang	
Panel 18	Butuh keberanian untuk mengakui luka terlebih di hadapan orang lain. Tapi dari keberanian kecil itulah, jalan keluar perlahan bisa ditemukan.	Raka : Kak, maaf... aku boleh ngobrol sebentar? Materi tadi tuh... rasanya kayak nyentil langsung ke aku. Dira : Tentu. Kamu nggak sendirian kok. Ceritain aja pelan-pelan	Visual: Raka mendekati Dira yang buka laptop. Ekspresi: Raka ragu, Dira ramah.
Panel 19	Tak semua luka terlihat. Tapi ketika keberanian bertemu dengan empati, luka itu perlahan bisa disembuhkan. Karena pulih bukan soal seberapa cepat, tapi seberapa sungguh niat untuk berubah.	Raka : Niatnya cuma pengen bantu Ibu... tapi malah makin nyusahin. Gue nekat ambil pinjaman <i>online</i> , numpuk utang... sampai bohongin Ibu sendiri. Dira : Kamu udah ambil langkah besar: jujur dan berani cerita. Sekarang saatnya	Visual: Raka bercerita, murid lain lalu lalang. Ekspresi: Raka menunduk, Dira empatik.

		mulai pulih	
Panel 20	Saat seseorang berhenti lari dan mulai mencari bantuan, di sanalah titik balik bisa dimulai. Karena pemulihan butuh dukungan bukan penghakiman. Narasi penutup : Pemulihan bukan soal waktu, tapi keberanian. Dan keberanian itu... akhirnya muncul dalam diri Raka.	Bu intan : Raka, sekolah punya program pendampingan. Kami nggak akan menghakimi, kami bantu kamu keluar dari lingkaran ini Raka : Makasih, Bu... Kak Dira... Raka udah terlalu lama nutupin semua ini	Visual: Bu Intan duduk dengan Raka dan Dira. Ekspresi: Bu Intan hangat, Raka mulai tenang.
Panel 21	Kesadaran tak berhenti pada penyesalan. Saat seseorang yang pernah terjatuh memilih bangkit dan membantu orang lain agar tak terperosok di lubang yang sama di sanalah perubahan nyata dimulai.	Raka : Bu, Kak... Raka udah nyakitin diri sendiri dan Ibu di rumah. Tapi sekarang, Raka mau balas semua itu... dengan bantu temen-temen sadar. Bu intan : Itu langkah luar biasa, Ka. Suara kamu bakal lebih didengar karena	Latar: Ruang BK rapi, poster anti judi di dinding. Visual: Raka bicara serius dengan Bu Intan dan Dira. Ekspresi: Raka tegas, Bu Intan & Dira bangga.

		kamu pernah ngalamin langsung	
Panel 22	Perubahan dimulai dari keberanian kecil berani berdiri, berani bicara, dan berani membuka luka lama agar bisa jadi pelajaran bagi orang lain.	Raka : Selamat siang semuanya, saya Raka. Hari ini saya tidak datang untuk menggurui, tapi ingin berbagi pengalaman—tentang bagaimana saya hampir kehilangan arah dan orang-orang yang saya cintai karena judi <i>online</i> .	Visual: Raka latihan presentasi di depan Dira dan Dani. Ekspresi: Raka grogi, Dani beri jempol.
Panel 23	Langkah kecil dimulai. Suara Raka tak lagi sembunyi. Ia mulai menggandeng teman-temannya dalam kampanye yang nyata.	Narasi raka	Visual: Raka & Dani bagi brosur, Dira siapkan banner. Ekspresi: Raka percaya diri, siswa antusias.
Panel 24	Dulu ia hampir tersesat, kini ia berdiri di depan banyak orang- mengubah luka menjadi pelajaran, dan pengalaman menjadi peringatan	Raka : Saya tahu bagaimana rasanya menghadapi kesulitan di rumah, ingin membantu orang tua, dan berharap bisa cepat mendapatkan uang. Tapi percayalah...	

	bagi sesama.	judi <i>online</i> bukanlah jalan yang tepat. Justru bisa menghancurkan segalanya	
Panel 25	Kesadaran sering datang terlambat tapi saat dibagikan, ia bisa jadi cahaya bagi orang lain. Dari penyesalan, tumbuh kekuatan. Dari pengalaman, lahir harapan. Narasi penutup : Dulu, Raka adalah korban. Kini, ia pemimpin. Suaranya bukan hanya sembuh..tapi menyembuhkan	Siswa : Kamu menyesal, Ka? Raka : Sangat. Tapi dari penyesalan itu, saya belajar untuk bangkit. Jangan tunggu semuanya hancur dulu baru sadar karena tidak semua orang seberuntung saya bisa memulai kembali.	Latar: Aula sekolah. Visual: Raka presentasi soal dampak judi. Siswa serius, Bu Intan mengawasi.
Panel 26	Setelah gelap yang panjang, Raka menemukan cahaya bukan dari layar ponsel, tapi dari keberanian untuk berubah. Narasi penutup: Masa depan nggak ditentukan oleh	Raka : Dulu saya sempat merasa gagal. Tapi ternyata, semua itu adalah proses yang membawa saya pada pemahaman... bahwa setiap orang punya kesempatan untuk bangkit.	Visual: Raka berdiri membelakangi, menatap gerbang sekolah. Teks: Kutipan besar di atasnya.

	kesalahan masa lalu, tapi oleh pilihan kita hari ini.		
--	---	--	--

4.1.2 Proses desain karakter komik

Dalam Dalam proses desain karakter pada penokohan komik digital ini, tahapan pertama dimulai dengan pembuatan sketsa digital menggunakan *Adobe Photoshop*. Proses sketsa dilakukan dengan memanfaatkan *Pen Tool*, dengan ketebalan garis (*outline*) antara 5 hingga 10 piksel, yang mencakup perancangan ekspresi wajah serta gaya visual dari setiap tokoh. Setelah tahap sketsa selesai, proses dilanjutkan ke tahap pewarnaan. Pada tahap ini, pewarnaan dilakukan menggunakan *Brush Tool* untuk setiap sketsa, guna menghasilkan detail yang lebih halus serta memberikan kedalaman dan kelembutan warna pada karakter.



Gambar 4. 1 Proses sketsa digital desain karakter komik
Sumber : Penulis pribadi, 2025



Gambar 4. 2 Proses pewarnaan desain karakter komik
Sumber : Penulis pribadi, 2025

4.1.3 Sketsa Draft Komik

Sketsa draft komik manual, atau yang sering disebut sketsa tangan bebas (*freehand sketch*), adalah bentuk gambar awal yang dibuat secara spontan dan intuitif tanpa menggunakan alat bantu ukur seperti penggaris, jangka, atau perangkat digital. Sketsa ini menggambarkan ide atau konsep visual secara cepat dan kasar, dengan fokus utama pada ekspresi, alur gagasan, dan eksplorasi bentuk, bukan pada ketepatan teknis atau proporsi yang presisi. Dalam praktiknya, sketsa manual bisa menggunakan media sederhana seperti pensil grafit, pulpen, spidol, krayon, atau arang di atas kertas, (Nurcahyo, 2022).





Gambar 4. 3 Sketsa draft komik manual
Sumber : Penulis pribadi, 2025

4.1.4 Sketsa digital

Sketsa digital adalah teknik menggambar secara langsung pada media digital, seperti tablet grafis atau layar sentuh, dengan menggunakan alat input seperti *stylus* atau pena digital. Proses ini dilakukan dalam perangkat lunak desain 2D, Fungsi utamanya adalah sebagai alat bantu visualisasi ide atau gagasan, terutama pada tahap awal proses desain. Sketsa digital menggabungkan kemudahan menggambar bebas (seperti pada kertas) dengan keuntungan teknologi digital, seperti kemudahan pengeditan, lapisan (layer), dan presisi warna atau bentuk, (Ranscombe et al., 2020).



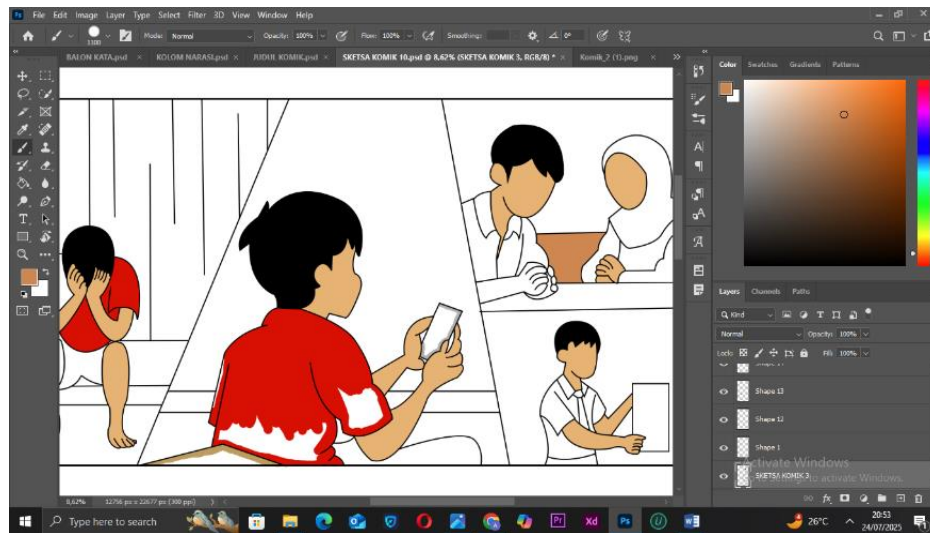
Gambar 4. 4 Proses sketsa digital desain komik
Sumber : Penulis pribadi, 2025

4.2 Produksi

Menurut literatur Desain komunikasi visual, produksi melibatkan transformasi gagasan visual dan simbolik menjadi media komunikasi yang fungsional. Ini mencakup pembuatan ilustrasi, tipografi, komposisi visual, dan format akhir baik cetak maupun digital agar pesan tersampaikan efektif dan estetis, (Wahyuningsih, 2017).

4.2.1 Proses pewarnaan/*coloring* komik digital

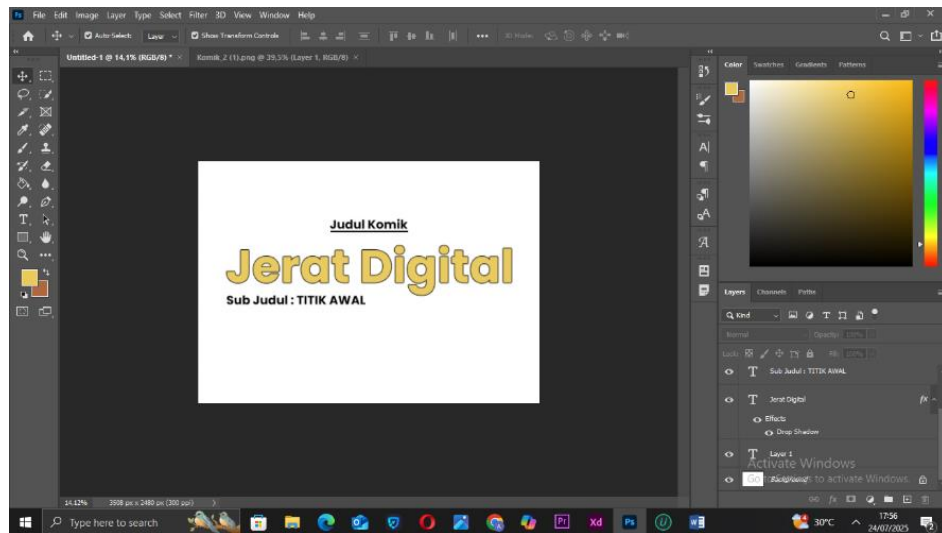
Pada tahap pewarnaan sketsa komik digital halaman 1 hingga 10, digunakan *tone* warna utama yang konsisten dengan beberapa variasi untuk memperkuat visualisasi. Pewarnaan dilakukan menggunakan teknik brush di *Adobe Photoshop* guna menghasilkan detail yang halus dan presisi. serta memberikan kedalaman dan dimensi pada tiap panel. Proses ini juga mempertimbangkan pencahayaan, gradasi warna, dan bayangan (*shadow*) agar transisi antar adegan terasa lebih natural. Selain itu, pemilihan warna disesuaikan dengan karakter dan latar untuk memperkuat atmosfer serta membantu pembaca membedakan momen penting dalam alur cerita.



Gambar 4. 5 Proses pewarnaan atau coloring pada desain komik
Sumber : Penulis pribadi, 2025

4.2.2 Desain judul dan sub judul komik

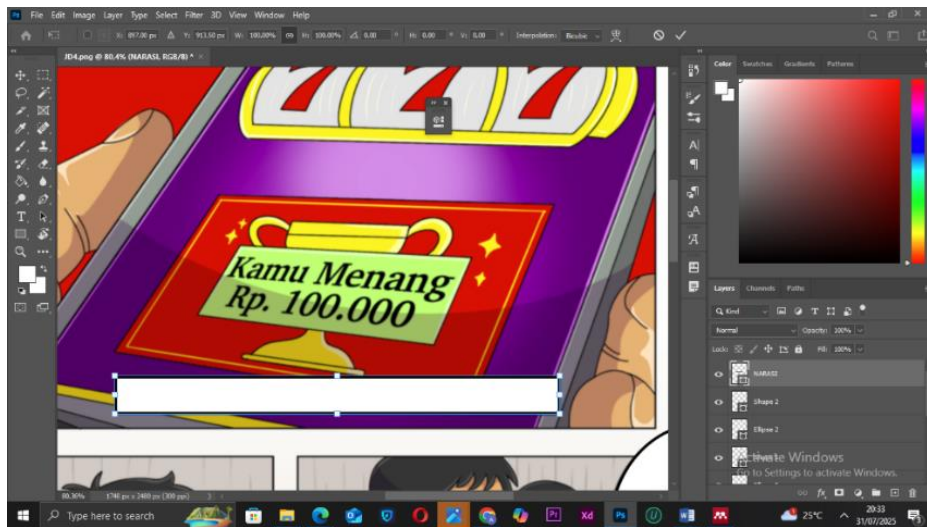
Pada tahap perancangan judul komik, digunakan jenis huruf *Poppins Bold* dengan tujuan untuk mempertegas tampilan judul dan subjudul. Desain judul dibuat menggunakan perangkat lunak *Adobe Photoshop*, dengan penerapan warna kuning tua sebagai warna utama, serta diberi garis luar (*outline*) berwarna hitam dengan ketebalan 5 piksel untuk memberikan kontras dan memperjelas bentuk huruf, sehingga tidak terlalu terpaku pada warna dasar. Judul dan subjudul dirancang dengan gaya yang sederhana agar mudah dibaca dan tetap menarik secara visual. Pemilihan warna kuning tua didasarkan pada psikologi warna yang melambangkan kewaspadaan dan perhatian, relevan dengan tema komik yang mengangkat bahaya judi *online*. *Outline* hitam berfungsi memperkuat visibilitas teks, terutama saat ditempatkan di atas latar belakang ilustrasi yang kompleks. Komposisi judul juga ditempatkan pada bagian awal halaman komik untuk langsung menarik perhatian pembaca dan memperjelas konteks cerita. Penempatan dan ukuran huruf disesuaikan dengan prinsip hierarki visual agar pembaca langsung dapat membedakan mana bagian judul utama dan mana yang merupakan subjudul atau informasi pendukung.



Gambar 4. 6 Proses desain judul dan sub judul komik
Sumber : Penulis pribadi, 2025

4.2.3 Kolom Narasi

Pada bagian kolom narasi, desain dibuat sesederhana mungkin guna memperjelas alur cerita pada setiap panel komik. Jenis huruf yang digunakan adalah *Poppins Regular*, dipilih untuk memastikan keterbacaan teks yang baik. Kolom narasi dirancang dalam bentuk persegi panjang (*rectangle*) dengan latar berwarna putih, agar tampil kontras dan tetap terlihat jelas di setiap halaman komik. Pendekatan desain ini bertujuan untuk menjaga fokus pembaca pada isi cerita tanpa mengganggu elemen visual lainnya. Kolom narasi dirancang sederhana dalam bentuk persegi panjang berlatar putih dengan *outline* hitam agar kontras dan mudah dibaca. Menggunakan font *Poppins Regular*, ukuran teks disesuaikan dengan panel, serta ditempatkan di bagian atas atau bawah untuk mendukung alur cerita. Desain ini menjaga fokus pembaca dan memperkuat fungsi narasi sebagai penjelas dalam media komik edukatif.



Gambar 4. 7 desain kolom narasi pada panel – panel komik
Sumber : Penulis pribadi, 2025

4.2.4 Balon kata

Pada elemen balon kata dalam komik, desain dibuat sesederhana mungkin untuk mendukung penyampaian cerita di setiap panel secara efektif. Balon kata dirancang dengan bentuk bulat menggunakan *Rectangle Tool* pada Adobe Photoshop, menyesuaikan dengan gaya visual keseluruhan. Teks dialog diatur agar sesuai dengan bentuk balon kata, sehingga tetap terbaca dengan jelas dan tidak mengganggu komposisi visual dalam panel. Pendekatan ini bertujuan menjaga keseimbangan antara elemen teks dan gambar dalam setiap halaman komik. Penggunaan warna putih pada balon kata bertujuan menciptakan kontras yang jelas dengan latar belakang agar teks mudah terbaca, dengan *outline* hitam 2–3 piksel untuk mempertegas batas visual. Huruf Poppins Regular digunakan karena tampilannya modern dan sesuai dengan remaja sebagai target audiens. Tata letak balon mengikuti arah baca standar (kiri ke kanan, atas ke bawah) dengan penempatan proporsional agar tidak mengganggu ilustrasi, sehingga mendukung alur cerita dan efektivitas pesan komik sebagai media edukatif.



Gambar 4. 8 Desain balon kata pada panel – panel komik
Sumber : Penulis pribadi, 2025

4.3 Pasca Produksi

Menurut Dimbi dalam tesis diploma-nya pasca produksi mencakup tahap akhir, dan finalisasi format untuk dipublikasikan secara digital. Ini merupakan kelanjutan dari rangkaian proses kreatif: pra-produksi → produksi → pasca-produksi, (AZZAHRA, 2021).

4.3.1 Publikasi Komik Digital Dan Uji Coba

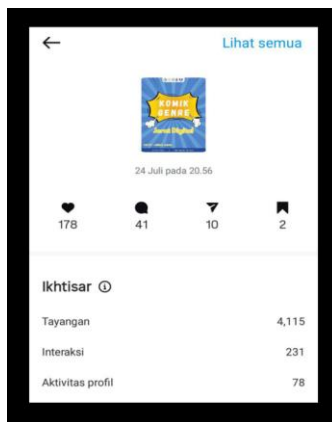
Instagram sebagai *platform* visual memungkinkan remaja berinteraksi, berbagi informasi, dan mengekspresikan diri. Menurut *Katz, Blumler*, dan *Gurevitch*, individu menggunakan media untuk hiburan, informasi, identitas, dan interaksi sosial. Teori *Uses and Gratifications* (UGT) membantu memahami motivasi remaja dalam melihat, menyukai, membagikan, atau mengomentari komik digital edukatif tentang bahaya judi *online*, (F. M. Muhammad, 2018).

Penelitian ini menggunakan *content analysis* untuk menilai postingan, caption, hashtag, likes, dan komentar, baik secara kuantitatif maupun kualitatif, untuk melihat tema dan efektivitas pesan, (Yani Tri Wijayanti et al., 2022). *Sentiment analysis* diterapkan untuk mengevaluasi respons audiens (positif, negatif, netral), sedangkan *visual analysis* menilai ilustrasi, *layout*, dan estetika agar pesan tersampaikan menarik dan jelas, (Yunior et al., 2024). Secara

opsional, *social network analysis* (SNA) dapat digunakan untuk memetakan interaksi pengguna dan jalur penyebaran konten, (Manikonda, 2017). Pendekatan terpadu ini memungkinkan penelitian memahami motivasi, interaksi, dan efektivitas penyampaian pesan komik digital di Instagram, sekaligus mengukur bagaimana remaja menerima dan membagikan informasi tentang risiko judi *online*.

1. Halaman Profil

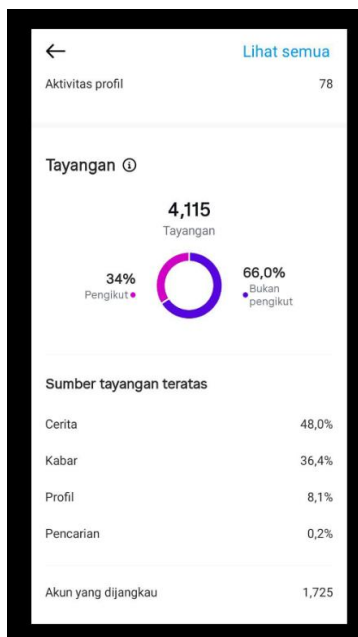
Komik digital berjudul “*Jerat Digital*” dipublikasikan melalui media sosial Instagram pada tanggal 24 Juli pukul 20.56 WIB dalam bentuk postingan feed dan story sebagai bagian dari strategi distribusi kepada audiens. Hasil uji coba menunjukkan respons yang cukup positif, dengan total tayangan mencapai 4.115 kali. Dari jumlah tersebut, sebanyak 66% berasal dari pengguna non-pengikut, menandakan jangkauan yang luas di luar audiens inti. Interaksi yang tercatat meliputi 178 likes, 41 komentar, 10 kali dibagikan, dan 2 kali disimpan. Selain itu, terdapat 78 aktivitas profil, yang menunjukkan ketertarikan pengguna untuk mengetahui lebih lanjut isi dan akun pembuat konten. Data ini menunjukkan bahwa penyebaran komik digital melalui Instagram efektif dalam menarik perhatian audiens dan menyampaikan pesan edukatif mengenai bahaya judi *online* secara visual dan interaktif.



Gambar 4. 9 Halaman profil insight Instagram
Sumber : Instagram pik r sehati darmajaya, 2025

2. Tayangan Konten

Berdasarkan data yang diperoleh melalui fitur *Insight* Instagram, komik digital ini memperoleh total sebanyak 4.115 tayangan, dengan persentase 34% berasal dari pengikut dan 66% berasal dari non-pengikut. Persentase tersebut menunjukkan bahwa konten berhasil menjangkau audiens yang lebih luas di luar pengikut inti serta memiliki potensi untuk menarik pengikut baru. Mayoritas tayangan berasal dari fitur *Instagram Story* sebesar 48% dan unggahan *feed* sebesar 36,4%, yang menunjukkan bahwa kedua fitur tersebut efektif dalam menarik perhatian pengguna. Tayangan dari kunjungan langsung ke profil mencapai 8,1%, sedangkan dari fitur pencarian hanya sebesar 0,2%, yang mengindikasikan bahwa penggunaan *hashtag* atau kata kunci masih perlu dioptimalkan. Secara keseluruhan, konten ini menjangkau sebanyak 1.725 akun unik dan menunjukkan bahwa media komik digital efektif sebagai sarana edukatif dalam menyampaikan pesan mengenai bahaya judi *online*, khususnya kepada audiens remaja dan generasi muda.



Gambar 4. 10 Tayangan konten insight Instagram
Sumber : Instagram pik r sehati darmajaya, 2025

3. Interaksi Konten

Berdasarkan data *Insight* Instagram, komik digital yang dipublikasikan memperoleh total 231 interaksi, terdiri dari 178 suka, 41 komentar, 10 kali dibagikan, dan 2 kali disimpan. Sebanyak 38% interaksi berasal dari pengikut dan 62% dari non-pengikut, menunjukkan jangkauan yang luas di luar audiens inti. Tercatat 182 akun unik terlibat, dengan sebagian pengguna melakukan lebih dari satu jenis interaksi. Aktivitas profil menunjukkan 78 kunjungan, namun belum menghasilkan pengikut baru. Secara keseluruhan, data interaksi ini memperlihatkan bahwa komik digital yang diujicobakan melalui Instagram memiliki daya tarik yang cukup baik dalam menjangkau dan melibatkan audiens, terutama dari kalangan non pengikut. Namun, masih terdapat ruang untuk peningkatan efektivitas konten, khususnya dalam hal mendorong pembagian konten, penyimpanan, serta konversi kunjungan profil menjadi pengikut baru.



Gambar 4. 11 Interaksi konten insight Instagram
Sumber : Instagram pik r sehati darmajaya, 2025

4. Format *feed* komik digital

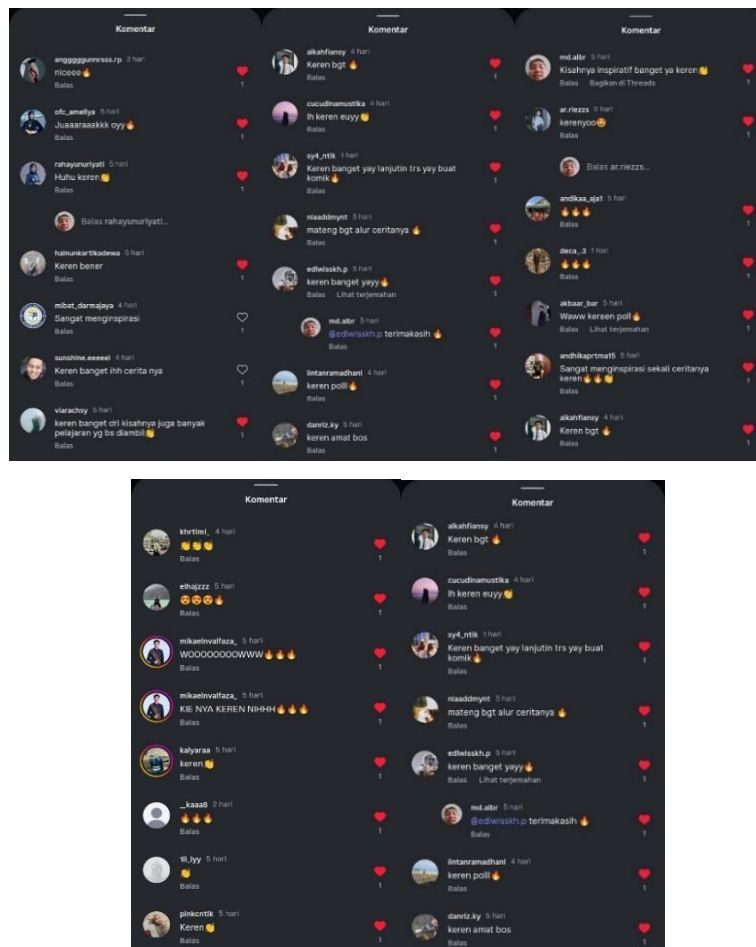
Postingan ini merupakan bagian dari publikasi komik digital edukatif berjudul "Jerat Digital", yang dirancang dan dipublikasikan melalui kolaborasi antara akun resmi UKM PIK-R Sehati IIB Darmajaya ([@pikremajasehatidarmajaya](https://www.instagram.com/pikremajasehatidarmajaya)) dan akun pribadi kreator Ahmad Albar ([@md.albr](https://www.instagram.com/md.albr)) selaku penulis dan ilustrator utama. Komik ini dipublikasikan dalam format carousel instagram dan bertujuan sebagai media kampanye edukatif untuk menyampaikan pesan sosial secara visual dan naratif kepada kalangan remaja. Melalui ilustrasi dan alur cerita yang menggugah empati, komik ini mengangkat realita kehidupan sehari-hari serta isu-isu yang dekat dengan dunia remaja, seperti tekanan ekonomi keluarga, tanggung jawab sosial, dan potensi risiko jerat digital seperti perjudian daring.



Gambar 4. 12 Feed Instagram komik digital
Sumber : Instagram pik r sehati darmajaya, 2025

5. Komentar konten

Berdasarkan hasil tanggapan dari pengguna pada kolom komentar Instagram, dapat disimpulkan bahwa komik digital yang dipublikasikan memperoleh respons yang sangat positif. Komentar seperti *“kisahnya inspiratif”*, *“keren poll”*, *“sangat menginspirasi ceritanya”*, serta penggunaan emotikon seperti api dan tepuk tangan mencerminkan antusiasme audiens terhadap isi dan penyajian cerita. Temuan ini menunjukkan bahwa komik digital efektif dalam menyampaikan pesan edukatif secara menarik dan komunikatif, serta mampu membangun keterlibatan emosional dengan pembaca.



Gambar 4. 13 Komentar audiens pada feed Instagram
Sumber : Instagram pik r sehati darmajaya, 2025

4.3.2 Evaluasi

Distribusi komik digital “Jerat Digital” melalui Instagram terbukti efektif dalam kampanye edukatif dengan pendekatan visual-naratif. Komik ini berhasil menjangkau audiens luas dan menghasilkan interaksi tinggi, terutama dari pengguna non-pengikut. Respon positif dari audiens menunjukkan bahwa alur cerita dan ilustrasi mampu menyampaikan pesan secara emosional dan kultural. Namun, diperlukan strategi tambahan seperti ajakan eksplisit dan optimalisasi profil untuk meningkatkan konversi kunjungan menjadi pengikut baru.

Berdasarkan hasil analisis data dari fitur *Insight* Instagram, komik “Jerat Digital” terbukti efektif sebagai media kampanye edukatif. Penyebaran melalui *feed* dan *story* mampu menjangkau audiens luas, terutama di luar pengikut utama, dengan tingkat interaksi tinggi dari non pengikut sebagai indikator daya tarik konten. Namun, konversi terhadap pengikut baru dan penyimpanan konten masih rendah, sehingga diperlukan strategi lanjutan seperti optimalisasi *hashtag*, *call to action*, serta pemanfaatan fitur interaktif. Secara keseluruhan, pendekatan visual-naratif ini relevan dan potensial dalam menyampaikan pesan edukatif tentang bahaya judi daring, khususnya bagi remaja dan generasi muda.

4.4 Final Karya

Setelah melalui berbagai tahapan, mulai dari praproduksi, produksi, pascaproduksi, hingga tahap finalisasi, komik digital ini telah siap untuk dipublikasikan dalam berbagai format media. Komik dirancang dengan total 10 halaman dan disesuaikan dalam format *carousel* Instagram, sehingga dapat di-*swipe* ke samping untuk memberikan pengalaman membaca yang nyaman dan interaktif bagi audiens. Selain publikasi digital, komik ini juga dicetak dalam bentuk buku berukuran A5, serta diterapkan pada media promosi lainnya seperti *x-banner* dan merchandise. Diharapkan, komik ini dapat menjadi media edukatif yang efektif dalam meningkatkan kesadaran remaja, khususnya di Provinsi Lampung, mengenai bahaya judi *online* dan pentingnya memilih aktivitas digital yang positif.



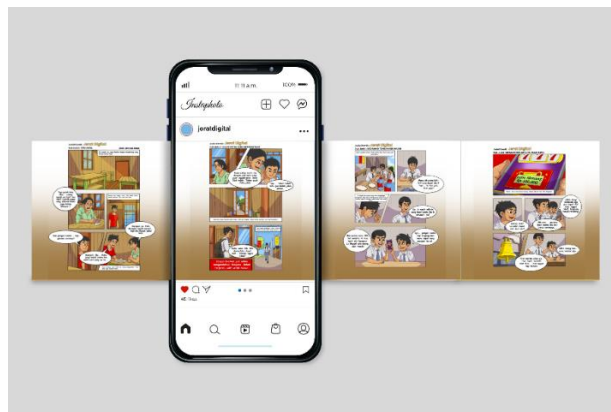
Gambar 4. 14 Final karya komik digital
Sumber : Penulis pribadi, 2025

4.5 Media Utama

Media utama yang digunakan dalam perancangan ini adalah komik digital berbasis *carousel* Instagram, yaitu format *slide* horizontal yang dapat diakses melalui *smartphone*. Komik ini dirancang dengan gaya narasi panel berurutan dalam bentuk geser (*swipe*), Format ini dipilih agar lebih sesuai dengan kebiasaan konsumsi konten visual pada *platform* digital oleh kalangan remaja masa kini.

4.5.1 Media Sosial Instagram

Media sosial Instagram dipilih sebagai sarana promosi komik digital karena memiliki basis pengguna yang besar dan relevan. Menurut data *NapoleonCat*, pada tahun 2025 jumlah pengguna aktif Instagram di Indonesia mencapai 90,18 juta, dengan dominasi usia 15–34 tahun sebesar 72,6%, yang mayoritas berasal dari kalangan Gen Z dan Milenial. Proporsi pengguna laki-laki sebesar 54,2%, sementara perempuan 45,8%. Ketimpangan ini menjadi pertimbangan dalam perancangan pesan visual dan konten. Tren penggunaan Instagram juga diprediksi terus meningkat, seiring dengan tingginya ketergantungan generasi muda pada konten visual dan informasi ringkas, (Oleh & Lintang, 2025). Ukuran komik digital disesuaikan dengan format carousel Instagram (4:5 atau 1080 x 1350), sehingga mendukung penyajian visual yang interaktif. Dengan dominasi pengguna usia muda yang aktif, Instagram menjadi media strategis untuk kampanye komik digital “Jerat Digital” yang mengangkat isu bahaya judi *online*. Perpaduan konten visual menarik, pesan emosional, dan media populer membuat penyampaian pesan lebih efektif kepada kelompok usia yang rentan.



Gambar 4. 15 Pengaplikasian desain feed komik Instagram
Sumber : Penulis pribadi, 2025

4.5.2 Buku Komik

Alasan saya memilih buku komik sebagai media utama adalah karena komik bisa menyampaikan pesan edukasi dengan cara yang menarik dan mudah

dipahami melalui cerita dan gambar. Cerita yang dekat dengan kehidupan pembaca membuat pesan tentang bahaya judi *online* lebih membekas dan menyentuh emosi. Meskipun sudah ada versi digital, buku komik cetak tetap penting karena memberikan pengalaman membaca yang lebih fokus, tanpa gangguan, dan bisa dinikmati siapa saja, termasuk yang tidak terbiasa dengan media digital. Selain itu, versi cetak juga bisa disimpan lebih lama dan menjadi bagian dari dokumentasi kampanye “Jerat Digital”, sehingga pesan edukatifnya tetap bisa tersebar secara luas dan berkelanjutan.



Gambar 4. 16 Pengaplikasian desain menjadi buku komik
Sumber : Penulis pribadi, 2025

4.6 Media Pendukung

Pada perancangan ini, ada beberapa media pendukung yang digunakan antara lain, *x banner*, dan *merchandise* seperti : kaos, stiker, gantungan kunci akrilik, dan pind *badge*. Media pendukung yang digunakan sudah disesuaikan dengan kebutuhan pendukung sebagai penunjang media utama.

4.6.1 X - Banner

Media promosi yang digunakan adalah *X-Banner*, karena efektif menarik perhatian di ruang publik dan dapat ditempatkan di lokasi strategis

seperti sekolah atau pusat kegiatan remaja, sehingga pesan edukatif komik dapat tersampaikan langsung kepada audiens.



Gambar 4. 17 Pengaplikasian desain komik pada x banner
Sumber : Penulis pribadi, 2025

4.6.2 Merchandise

Merchandise adalah barang dagangan atau produk fisik yang dijual kepada konsumen, baik untuk kebutuhan konsumsi langsung maupun sebagai media promosi suatu merek, organisasi, atau kampanye tertentu.

A. Kaos

Kaos dipilih sebagai media promosi pendukung karena memiliki daya tahan jangka panjang dan mampu membawa pesan kampanye ke ruang publik secara luas. Berbeda dengan media digital yang cepat tergantikan, kaos bisa dikenakan berulang kali dan berfungsi sebagai media berjalan yang memperkuat identitas visual komik digital “Jerat Digital”. Selain itu, kaos membangun rasa keterlibatan dan solidaritas *audiens*, menjadikannya simbol partisipasi dalam kampanye bahaya judi *online*.



Gambar 4. 18 Pengaplikasian desain komik pada media kaos
Sumber : Penulis pribadi, 2025

B. Stiker

Stiker dipilih sebagai media pendukung karena fleksibel, diminati banyak kalangan, dan mudah disebar. Dalam acara gelar karya, stiker tidak hanya menjadi hadiah, tetapi juga memperkuat identitas visual kampanye “Jerat Digital”. Dengan desain menarik dan penggunaan yang luas, stiker efektif menyebarkan pesan bahaya judi *online* secara pasif namun berkelanjutan. Stiker dapat ditempel di berbagai tempat strategis seperti laptop, buku, botol minum, motor, hingga dinding kelas, sehingga pesan kampanye terus terlihat dan mengingatkan audiens dalam aktivitas sehari-hari. Selain itu, penggunaan stiker juga memicu rasa kepemilikan terhadap kampanye, mendorong partisipasi aktif dari peserta acara dan memperluas jangkauan pesan secara organik melalui media yang sederhana namun berdampak.



Gambar 4. 19 Pengaplikasian desain komik pada stiker
Sumber : Penulis pribadi, 2025

C. Gantungan kunci

Gantungan kunci dipilih sebagai media pendukung karena bersifat praktis, tahan lama, dan selalu dibawa dalam aktivitas sehari-hari, seperti pada tas, kunci, atau dompet. Kehadirannya yang konsisten menjadikan gantungan kunci sebagai media promosi yang efektif untuk menjaga eksistensi visual komik “Jerat Digital”. Dengan desain yang mencolok dan representatif, gantungan kunci tidak hanya memperkuat identitas karya, tetapi juga menyebarkan pesan kampanye bahaya judi *online* secara tidak langsung namun terus-menerus, menjadikannya simbol kecil dengan dampak promosi yang besar dan berjangka panjang. Selain itu, ukurannya yang kecil dan ringan membuatnya mudah didistribusikan serta diterima oleh berbagai kalangan, khususnya remaja sebagai sasaran utama. Gantungan kunci juga memiliki nilai kolektibilitas dan daya tarik visual yang tinggi, sehingga berpotensi menciptakan keterikatan emosional dan rasa memiliki terhadap pesan yang disampaikan. Dengan demikian, media ini berperan sebagai simbol kecil yang memiliki dampak promosi besar,

berjangka panjang, dan mampu menanamkan kesadaran melalui paparan visual yang berulang.



Gambar 4. 20 Pengaplikasian desain komik pada gantungan kunci
Sumber : Penulis pribadi, 2025

D. Pin badge

Pin *badge* dipilih sebagai media pendukung karena bentuknya yang simpel, mudah dikenakan, dan memiliki daya tarik visual tinggi. Sebagai aksesoris yang bisa dipasang di tas, pakaian, atau topi, pin *badge* memungkinkan penyebaran pesan kampanye “Jerat Digital” secara langsung dan terus-menerus dalam kehidupan sehari-hari. Desainnya yang merepresentasikan identitas visual komik menjadikannya bukan hanya elemen dekoratif, tetapi juga simbol dukungan terhadap gerakan edukasi bahaya judi *online*. Dengan biaya produksi yang relatif terjangkau namun memiliki potensi visibilitas tinggi, pin *badge* menjadi media promosi efektif yang membangun keterlibatan audiens secara personal dan berkelanjutan.



Gambar 4. 21 Pengaplikasian desain komik pada pind badge
Sumber : Penulis pribadi, 2025

E. *Tote bag*

Tote bag dipilih sebagai media pendukung dalam penyebaran pesan edukatif komik digital “*Jerat Digital*” karena memiliki karakteristik fungsional dan relevan dengan kehidupan sehari-hari. Sebagai media yang dapat digunakan secara berulang dan di berbagai aktivitas publik, *tote bag* memiliki potensi daya jangkau tinggi untuk menyebarluaskan pesan secara tidak langsung. Dengan menampilkan desain visual yang menarik dan mengangkat pesan inti dari komik, *tote bag* berfungsi tidak hanya sebagai alat bawa, tetapi juga sebagai medium komunikasi visual yang dapat menarik perhatian lingkungan sekitar pengguna. Pemilihan *tote bag* juga mempertimbangkan karakteristik target audiens, yaitu remaja dan generasi muda, yang cenderung menyukai benda-benda praktis namun tetap bergaya. Dalam konteks ini, *tote bag* dinilai mampu membangun keterikatan emosional terhadap pesan kampanye karena penggunaannya yang dekat dengan aktivitas harian seperti ke sekolah, kampus, atau tempat

umum lainnya. Selain itu, keberadaan pesan atau ilustrasi yang bersifat edukatif pada permukaan *tote bag* berpotensi menimbulkan efek pengingat (*reminder effect*) yang mendorong refleksi atau diskusi di kalangan remaja mengenai bahaya judi *online*.



Gambar 4. 22 Pengaplikasian desain komik pada tas/totebag
Sumber : Penulis pribadi, 2025