
PERANCANGAN FILM ANIMASI “ONLINE GAMBLING” TENTANG DAMPAK BURUK JUDI ONLINE

Mhd Azhib Wiranata¹⁾*, Muhammad Rusdi Tanjung²⁾

1,2) Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Potensi Utama, Indonesia

*Corresponding Email: azhibwira@gmail.com

Ringkasan - Judi online terus menjadi salah satu kasus yang relevan di Indonesia selama bertahun-tahun. Judi online telah membuat banyak masalah di kalangan masyarakat mulai dari kemiskinan, kebangkrutan, kekerasan dalam rumah tangga, penindasan, pencurian, pembunuhan, dan lainnya. Masalah tersebut dimulai karena era media sosial yang terus menerus membuat penggunaannya untuk berkompetisi mendapatkan sejumlah validasi, ditambah banyaknya masyarakat yang menganggur karena lapangan pekerjaan yang sedikit dengan gaji yang kecil serta harga kebutuhan pokok yang semakin meningkat setiap tahunnya. Dalam penelitian ini, perancangan film animasi dibuat dengan judul “Online Gambling”. Film animasi “Online Gambling” bertujuan untuk memberikan rasa kesadaran terhadap masyarakat akan dampak buruk yang bisa diakibatkan oleh judi online. Perancangan animasi 2D dengan gaya sketchy comic cartoon, karakter hewan anthropomorphic, dengan cerita yang berat, diharapkan film ini dapat mengkomunikasikan pesan mengenai bahaya dan dampak judi online kepada penonton untuk semua kalangan usia dan gender. Proses perancangan meliputi pengumpulan data melalui wawancara kepada pemain judi online, pembuatan naskah cerita, perancangan karakter, desain background, storyboard, dan animasi sebagai inti media yang diciptakan. Diharapkan film “Online Gambling” ini dapat menjadi salah satu bentuk kontribusi dalam meningkatkan kesadaran publik dan mencegah penyebaran masalah judi online di masyarakat, terutama di Indonesia.

Kata Kunci : Film, Animasi, Judi online, Animasi 2D, *Anthropomorphic*.

Summary - *Online gambling has continued to be a relevant issue in Indonesia for many years. Online gambling has caused many problems among the public, ranging from poverty, bankruptcy, domestic violence, oppression, theft, murder, and others. These problems stem from the era of social media, which constantly encourages users to compete for validation, coupled with high unemployment rates due to limited job opportunities with low wages and the increasing cost of basic necessities each year. In this study, an animated film titled “Online Gambling” was created. The animated film “Online Gambling” aims to raise public awareness of the adverse effects of online gambling. Designed as a 2D animation with a sketchy comic cartoon style and anthropomorphic animal characters, this film tells a serious story and is expected to communicate the dangers and effects of online gambling to viewers of all ages and genders. The design process includes data collection through interviews with online gamblers, script writing, character design, background design, storyboarding, and animation as the core of the media created. It is hoped that the film “Online Gambling” can be a form of contribution in raising public awareness and preventing the spread of online gambling problems in society, especially in Indonesia.*

Keywords : *Movies, Animation, Online Gambling, 2D Animation, Anthropomorphic.*

PENDAHULUAN

Judi adalah suatu tindakan mempertaruhkan sejumlah uang pada seorang atau sekelompok pihak yang menang untuk mendapatkan seluruh uang yang sudah

ditaruhkan (Kusumo, dkk., 2023). Judi juga dapat diartikan sebagai permainan adu nasib yang melibatkan keberuntungan, tidak hanya dapat merugikan masyarakat tapi juga menurunkan nilai moral bangsa. Perjudian juga merupakan suatu tindak pidana kejahatan yang dapat mengusik ketentraman, keamanan, dan ketertiban masyarakat yang berdampak negatif pada psikologis dan kerugian pada materil bagi pemainnya.

Pesatnya perkembangan teknologi yang semakin canggih dapat memudahkan para penggunanya dalam melakukan suatu aktivitas dengan cepat dan efektif. Penggunaan internet yang semakin mudah dapat menjadi sebuah media yang dapat disalahgunakan orang bahkan untuk permainan judi online. Judi online atau yang biasa disebut judol merupakan kegiatan perjudian yang dilakukan melalui internet. Hingga saat ini, iklan judi online masih terus muncul di platform sosial media seperti Facebook, YouTube, Instagram, TikTok dan sosial media lainnya. Iklan judi online sering dibuat dengan berbagai video dan animasi yang menarik. Hal ini cukup meresahkan karena tidak sedikit anak-anak dan generasi muda lainnya mulai tertarik dan terjun ke dalam permainan judi online karena animasi dari iklan tersebut. Dikutip dari situs ppatk.go.id yang diakses pada tanggal 25 Mei 2025, video clickbait promosi judi online dengan gaya animasi hasil buatan Artificial Intelligence (AI) yang beredar di internet juga menjadi salah satu penyebab masyarakat ikut mulai terjun bermain judi online. Situs tersebut juga menyebutkan jumlah pemain judi online. Tercatat hingga melebihi 4 juta pemain pada tahun 2024, dengan pemain berusia 10 tahun mencapai 80.000 orang, pemain usia 10-20 tahun mencapai 440.000 orang, pemain usia 21-30 tahun mencapai 520.000 orang, pemain usia 30-50 tahun mencapai 1.640.000 orang, dan pemain di usia diatas 50 tahun mencapai 1.350.000 orang. Berdasarkan dari fenomena tersebut, perlu adanya media yang baik untuk menyadarkan masyarakat tentang buruknya dampak bermain judi online, salah satunya adalah film animasi.

KAJIAN TEORI

1. Studi Literatur

a. Buku Judi itu Candu: Panduan Anti Judi *Online*

Buku ini menjelaskan dampak negatif judi *online* seperti, kerugian finansial, gangguan mental, tindak kriminal, serta taktik manipulatif situs judi. Buku ini juga memberi panduan untuk pencegahan dan penanggulangan untuk berhenti bermain judi.

b. Buku *Directing the Story*

Buku ini merupakan buku panduan yang berisikan penjelasan tentang bagaimana menyampaikan cerita secara visual yang dapat memikat penonton. Buku ini juga menjelaskan dasar-dasar *storyboarding* dan cara menyampaikan emosi dan pesan melalui gerakan gestur dalam gambar

c. Buku *The Animator's Survival Kit*

Buku ini merupakan buku panduan yang berisikan prinsip-prinsip dasar animasi 2D seperti, *timing and spacing, squash and stretch, anticipation, follow through and overlapping action, arcs, secondary action, exaggeration, dan appeal*. Setiap prinsip dijelaskan dengan gambar *hand-drawn* 2D sebagai contoh bentuk penggambaran pada penerapan teknik animasi yang dapat mudah dipahami.

2. Tinjauan Karya

a. Film Animasi 2D *The Big Bad Fox and Other Tales*

Penulis meninjau film animasi *The Big Bad Fox and Other Tales* sebagai referensi untuk menganalisa sifat tiap-tiap karakter guna membedakan antara protagonis, antagonis, dengan tritagonis.

b. Animasi Diajak Judol

Penulis meninjau animasi ini sebagai referensi untuk membuat cerita yang relevan tentang bagaimana seorang individu bermain judi *online*.

c. Game Pikabuu: STOP!

Penulis meninjau game ini sebagai referensi dalam merancang visualisasi permainan judi slot dan mempelajari cara permainan judi *online* bekerja.

METODE PENELITIAN

1. Pengumpulan Data

a. Data Primer

Pada penelitian ini, penulis melakukan pengumpulan data melalui wawancara kepada 3 orang narasumber yang merupakan pemain judi *online* dengan inisial NS, BTS, dan DI. Data yang dihasilkan berupa kumpulan jawaban yang akan ditanyakan dari beberapa pemain. Berdasarkan jawaban dari pemain judi *online*, penulis akan menyatukan pengalaman serta dampak-dampak yang dialami dari para pemain, kemudian penulis dapat menyusun gambaran visual yang mendalam untuk perancangan film animasi *Online Gambling*.



Gambar 1. Wawancara dengan narasumber NS, BTS, dan DI

Sumber: Mhd Azhib Wiranata, 2025

Setelah wawancara selesai dilakukan, maka penulis dapat menyimpulkan jawaban yang akan digunakan dalam pengembangan cerita film animasi *Online Gambling* yaitu, membuat cerita karakter utama mengetahui judi *online* dari ajakan temannya, dimana karakter akan sedikit diajarkan oleh temannya cara bermain judi *online*, dengan motivasi agar mendapatkan uang yang lebih banyak setelah bermain judi *online*, karakter juga di gambarkan akan memainkan judi *online* setiap hari. Kemudian karakter akan bertaruh dengan uang sebanyak 50 ribu rupiah pada permainan pertama dan menghabiskan uang yang lebih banyak setiap kali bermain. Pada saat fase kecanduan, karakter juga akan digambarkan sering kalah saat bermain judi *online*. Saat kehabisan uang karena sering kalah bermain judi *online*, karakter akan melakukan sebuah tindakan yang berbahaya.

b. Data Sekunder

Pada pangumpulan data sekunder, penulis mengambil referensi yang bersumber pada buku Judi Itu Candu: Panduan Anti Judi *Online*, animasi Diajak Judol dan Game

Pikabuu: *STOP!*. Alasan penulis mengambil data dari beberapa sumber tersebut karena ketiga sumber sama-sama menggambarkan dampak negatif judi *online*, baik dari sisi sosial, psikologis, maupun ekonomi. Melalui kisah karakter yang bangkrut, keluarga yang terjerat masalah, hingga simulasi permainan judi *online*, ketiganya dijadikan sumber oleh penulis untuk memahami dan menyusun cerita dari berbagai perspektif.

2. Analisi Data

Tahap selanjutnya penulis melakukan metode analisis 5W+1H. Fungsi pada metode analisis 5W+1H adalah menghasilkan permasalahan yang lengkap sehingga solusi yang dirancang tepat sasaran dan efisien dalam mendukung proses perancangan film animasi *Online Gambling*. Berikut ini merupakan hasil analisis yang telah dilakukan.

Tabel 1. Pertanyaan 5W+1H

5W+1H	Pertanyaan	Jawaban
<i>What</i>	Apa karya yang akan dirancang pada tugas akhir ini?	Penulis melakukan perancangan film animasi tentang dampak buruk judi <i>online</i> " <i>Online Gambling</i> ". Film animasi ini akan dibuat kedalam bentuk animasi <i>storytelling</i> yang menceritakan kehidupan seorang pengangguran yang terjerat hutang yang kemudian menjadi pemain judi <i>online</i> dan kecanduan. Topik ini diangkat untuk menimbulkan rasa <i>aware</i> terhadap masyarakat tentang buruknya dampak yang dapat ditimbulkan dari bermain judi <i>online</i> .
<i>Who</i>	Siapa yang menjadi target audiens dari film animasi ini?	Target utama yang dituju yaitu para pemain judi <i>online</i> maupun yang tidak bermain judi <i>online</i> di Indonesia.
<i>Why</i>	Mengapa perlu dibuatnya film animasi <i>Online Gambling</i> ?	Maraknya media sosial dengan beragam konten yang ditampilkan, judi <i>online</i> menjadi satu hal yang sering kali ditemukan diberbagai media. Dengan meningkatnya daya konsumtif masyarakat dan menurunnya lapangan pekerjaan, meningkatnya pengangguran, dan banyaknya hutang piutang yang pada akhirnya terjun dan ikut andil bermain judi <i>online</i> demi mendapatkan sejumlah uang dengan instan hingga kecanduan menjadi faktor dibuatnya film animasi ini. Dengan adanya film animasi ini diharapkan dapat membuat masyarakat yang bermain judi <i>online</i> dapat sadar untuk berhenti bermain dan mencari pertolongan untuk hidup yang lebih baik, serta yang bukan atau belum bermain judi <i>online</i> dapat menjauh dan tidak mencoba-coba judi <i>online</i> sebelum mendapat pengalaman buruk serupa.
<i>When</i>	Kapan hasil dari perancangan film animasi <i>Online Gambling</i> ini akan dipublikasikan?	Film animasi <i>Online Gambling</i> akan dipublikasikan setelah semua proses perancangan telah selesai.
<i>Where</i>	Dimana hasil dari perancangan film animasi	Film animasi <i>Online Gambling</i> akan dipublikasikan di <i>Youtube</i> di akun 'Cilok!' dengan judul " <i>Online Gambling Short Animation</i>

	<i>Online Gambling</i> ini akan dipublikasikan?	<i>Thesis</i> ”
<i>How</i>	Bagaimana tahapan dan proses dalam perancangan film animasi <i>Online Gambling</i> ini?	Terdapat 3 proses tahapan yang dilakukan dalam perancangan yaitu dimulai dengan pra produksi, tahap ini ditujukan untuk menentukan ide, pengaplikasian data-data yang dikumpulkan untuk dibentuk menjadi susunan konsep. Lalu dilanjutkan dengan tahapan produksi, dimana pada tahapan ini akan dilakukan pengerjaan terhadap cerita dan konsep yang telah dibuat sebelumnya. Terakhir tahapan pasca produksi yaitu proses penyelesaian dari keseluruhan proses yang telah dilakukan di tahapan produksi.

Sumber: Mhd Azhib Wiranata, 2025

3. Ide Kreatif

a. *Brainstorming/Mind Mapping*

Dalam tahap ini, penulis melakukan *Brainstorming* atau *Mind Mapping*, yaitu metode berfikir yang dilakukan untuk mendapatkan ide-ide, kemudian akan diolah dalam penciptaan film animasi *Online Gambling*.



Gambar 2. *Brainstorming / Mind Mapping*

Sumber: Mhd Azhib Wiranata, 2025

b. Pengembangan Ide Cerita

Cerita bermula ketika seekor serigala melakukan *livestream* di media sosial dan mengungkapkan bahwa ia baru saja dipecah dari pekerjaannya karena mencuri minuman kaleng. Tak lama setelah itu, tetangga kosnya, seekor harimau yang sering meminjamnya uang, datang untuk menagih hutang, namun serigala tidak mampu membayar sehingga membuat harimau marah dan mengancamnya. Setelah harimau pergi, pemilik kos yaitu pak domba datang menagih uang sewa kos dan memberikan peringatan keras agar serigala segera membayar atau angkat kaki. Dalam kondisi tertekan, serigala mencoba peruntungan lewat judi *online*. Awalnya ia sempat menang

dan merasa optimis, namun kemudian terus mengalami kekalahan hingga seluruh uangnya habis. Putus asa dan kehilangan akal sehat, serigala akhirnya nekat mencuri uang dari kamar harimau. Saat aksinya ketahuan, ia mencoba melukai harimau dengan benda tajam.

4. Desain Karakter

Karakter utama pada film animasi adalah seekor *wolf husky anthropomorphic* bernama Teddy. Pemilihan karakter dengan hewan ini digunakan karena serigala kerap digambarkan sebagai representasi sisi gelap manusia, seperti keserakahan, kemarahan, maupun kecanduan. Karakter ini yang akan berperan sebagai pelaku yang kecanduan bermain judi *online*.



Gambar 3. Desain Karakter Utama Teddy

Sumber: Mhd Azhib Wiranata, 2025

Karakter pendukung juga dirancang agar karakter utama dapat melakukan interaksi dan membuat film terlihat lebih hidup. Karakter kedua merupakan harimau *anthropomorphic* dengan nama Bagas. Karakter ini akan berperan sebagai tetangga kos karakter utama yang sering meminjamkan uang kepadanya. Karakter dengan hewan harimau dipilih karena hewan ini identik dengan sifat pemarah dan agresif dan mencerminkan sisi manusia yang tidak terkendali. Karakter ini juga akan digambarkan sebagai sosok pemarah pada film animasi.

Karakter ketiga merupakan seekor domba *anthropomorphic* dengan nama Tony. Karakter ini tampil sebagai pemilik kos tempat karakter utama tinggal. Karakter dengan hewan domba sering dihadirkan sebagai sosok penasehat ataupun tokoh bijak yang tenang namun tegas dalam animasi.

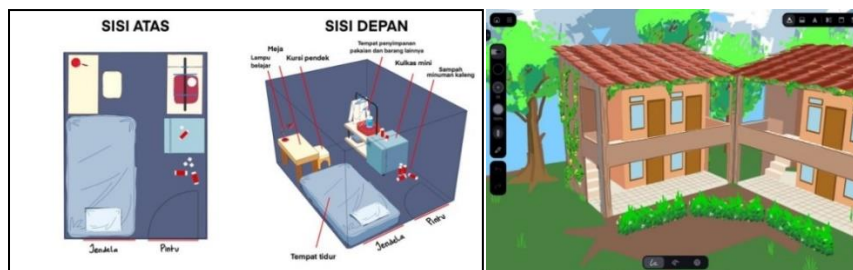


Gambar 4. Desain Karakter Pendukung Begas dan Tony

Sumber: Mhd Azhib Wiranata, 2025

5. Desain *Background*

Pada perancangan film animasi *Online Gambling*, *background* akan lebih sering difokuskan pada area ruangan kamar kos-kosan karakter utama, Teddy. Sketsa divisualisasikan dalam bentuk 3D agar memudahkan pemilihan *angle* dan perspektif kamera beserta seluk bentuk ruangan yang akan di-*shot* saat proses perancangan dilakukan. Perancangan film animasi juga akan menampilkan bagian luar kos-kosan. *Background* pada bagian luar kos juga dibuat kedalam bentuk 3D. Sisi *background* ini dibuat dengan gaya *low poly* agar mempermudah penggambaran ulang dan mempersingkat waktu perancangan film animasi.



Gambar 5. Desain *Background* Bagian Dalam dan Luar Kamar Kos

Sumber: Mhd Azhib Wiranata, 2025

6. *Storyboard*

Setelah desain karakter selesai dan struktur cerita ditetapkan, penulis mulai menyusun *storyboard* sebagai visualisasi awal dari tiap adegan yang akan dianimasikan. Proses ini bertujuan untuk menggambarkan alur cerita secara visual, termasuk komposisi gambar, gerakan kamera, ekspresi karakter, serta ritme perpindahan antar adegan. Gaya *storyboard* disesuaikan dengan gaya visual proyek secara keseluruhan, yaitu sederhana, sketsa, dan tidak terlalu detail, agar efisien namun tetap informatif.

Tabel 2. Storyboard

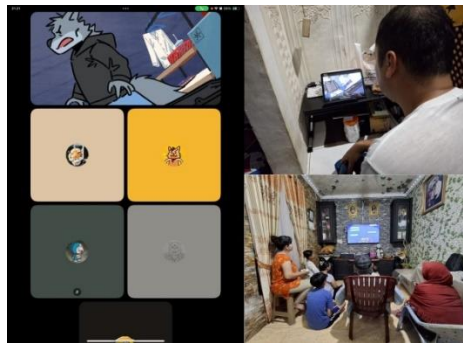
<p style="text-align: center;">Scene 1</p>	<p style="text-align: center;">Scene 2</p>	<p style="text-align: center;">Scene 3</p>	<p style="text-align: center;">Scene 4 bagian 1</p>
<p style="text-align: center;">Scene 4 bagian 2</p>	<p style="text-align: center;">Scene 5</p>	<p style="text-align: center;">Scene 6</p>	<p style="text-align: center;">Scene 7</p>
<p style="text-align: center;">Scene 8</p>	<p style="text-align: center;">Scene 9</p>		

Sumber: Mhd Azhib Wiranata, 2025

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Implementasi Karya

Setelah karya film animasi *Online Gambling* selesai, penulis melakukan implementasi dengan menayangkannya di beberapa kesempatan. pertama, ditayangkan bersama para pengisi suara di platform Discord; kedua, dipresentasikan kepada teman dekat; dan ketiga, ditonton bersama keluarga melalui televisi.



Gambar 7. Implementasi karya film animasi *Online Gambling*

Sumber: Mhd Azhib Wiranata, 2025

2. Kuesioner

Berikut ini merupakan pembahasan dari hasil kuesioner yang penulis lakukan setelah menyebarkan video *Online Gambling* ke *YouTube* dan beberapa platform sosial media lainnya sebagai bentuk pengukuran kepada audiens dan calon penonton atas karya yang telah dibuat. Penulis membuat gambaran diagram statistik untuk mengukur hasil dari 82 responden yang telah ikut berpartisipasi dalam pengisian kuesioner yang telah diberikan, yang dipublikasi pada tanggal 5 September 2025 di sosial media *Facebook*.

Tabel 4. Diagram kuesioner responden penonton film animasi *Online Gambling*

<p>1. Apa kesan pertama anda setelah menonton film animasi ini? (What is your first impression after watching this animated film?)</p>	<p>2. Apa perasaan anda saat menonton film animasi ini? (How do you feel after watching this animated movie?)</p>	<p>3. Bagaimana anda menilai alur cerita pada film animasi ini? (On a scale of 1 to 5, how do you rate the storyline of this animated film?)</p>	<p>4. Bagaimana anda menilai kualitas visual dan animasi pada film animasi ini? (On a scale of 1 to 5, how do you rate the visual and animation quality of this animated film?)</p>

		ini?	
<p>5. Dalam skala 1 sampai 5, bagaimana anda menilai kualitas <i>voice-over</i> pada film animasi ini? (On a scale of 1 to 5, how do you rate the quality of the voice-over in this animated film?)</p> <p style="text-align: center;">5. Bagaimana anda menilai kualitas <i>voice-over</i> pada film animasi ini?</p>	<p>6. Dalam skala 1 sampai 5, bagaimana anda menilai kualitas <i>soundFx</i> dan musik pada film animasi ini? (On a scale of 1 to 5, how do you rate the quality of soundFx and music in this animated film?)</p> <p style="text-align: center;">6. Bagaimana anda menilai kualitas <i>soundFx</i> dan musik pada film animasi ini?</p>	<p>7. Menurut anda, siapa target audiens yang paling cocok untuk film animasi ini? (In your opinion, who is the most suitable target audience for this animated film?)</p> <p style="text-align: center;">7. Menurut anda, siapa target audiens yang paling cocok untuk film animasi ini?</p>	<p>8. Menurut anda, apakah pemeran dengan karakter hewan <i>anthropomorphic</i> adalah pilihan yang tepat pada film animasi dengan tema judi online? (In your opinion, is the cast with an anthropomorphic animal character the right choice for an animated film with an online gambling theme?)</p> <p style="text-align: center;">8. Menurut anda, apakah pemeran dengan karakter hewan <i>anthropomorphic</i> adalah pilihan yang tepat pada film animasi dengan tema judi online?</p>
<p>9. Apakah anda merasa film animasi ini berhasil menyampaikan pesan tentang bahaya judi online? (Do you think this animated film succeeds in conveying a message about the dangers of online gambling?)</p> <p style="text-align: center;">9. Apakah anda merasa film animasi ini berhasil menyampaikan pesan tentang bahaya judi online?</p>	<p>10. Apakah film animasi ini membuat anda lebih memahami cara kerja judi online? (Does this animated film make you understand more about how online gambling works?)</p> <p style="text-align: center;">10. Apakah film animasi ini membuat anda lebih memahami cara kerja judi online?</p>	<p>11. Menurut anda, apakah film animasi ini dapat menjadi salah satu media yang efektif dalam menyampaikan bahaya judi online? (In your opinion, can this animated film be an effective media to convey the harm of online gambling?)</p> <p style="text-align: center;">11. Menurut anda, apakah film animasi ini dapat menjadi salah satu media yang efektif dalam menyampaikan bahaya judi online?</p>	

Sumber: Mhd Azhib Wiranata, 2025

Secara keseluruhan, data yang dihasilkan dari 11 pertanyaan yang diajukan pada kuesioner mendapatkan respon yang baik. Berdasarkan hasil kuesioner, dapat disimpulkan bahwa film animasi *Online Gambling* berhasil memberikan kesan pertama yang sangat positif bagi mayoritas responden. Sebagian besar penonton merasa termotivasi untuk menjauhi judi *online* setelah menonton film ini. Selain itu, banyak responden yang juga merasakan emosi lain seperti sedih, cemas, takut, hingga marah, yang menunjukkan bahwa film mampu membangkitkan respon emosional yang kuat.



Dari aspek teknis, alur cerita serta kualitas visual dan animasi dinilai sangat baik oleh sebagian besar responden. *Voice-over*, musik, serta *soundFx* juga diapresiasi dengan baik, meskipun masih ada sebagian kecil responden yang menilai perlu perbaikan. Terkait target audiens, responden menilai bahwa film ini paling sesuai ditujukan untuk kalangan dewasa, diikuti dengan remaja, sementara hanya sedikit yang menilai cocok untuk anak-anak. Pemilihan karakter hewan *anthropomorphic* dianggap tepat oleh sebagian besar responden karena mampu menyampaikan pesan dengan cara yang menarik. Secara keseluruhan, mayoritas responden menyatakan bahwa film animasi ini berhasil menyampaikan pesan mengenai bahaya judi online dan membantu mereka memahami cara kerja permainan judi *online*. Bahkan, film ini dianggap efektif sebagai salah satu media penyampaian pesan edukatif mengenai dampak negatif judi *online*.

SIMPULAN

Film animasi tentang dampak buruk judi online ini dirancang dengan tujuan untuk meningkatkan rasa kesadaran masyarakat dan generasi muda untuk menjauhi judi online sekaligus menjadi salah satu media kreatif untuk meningkatkan industri animasi di Indonesia. Kehadiran film animasi ini juga akan menambah variasi konten tentang larangan judi online di internet. Proyek perancangan film animasi tentang dampak buruk judi online ini diberi judul "Online Gambling" dengan arti judi daring. Film animasi ini akan menceritakan seorang serigala yang kecanduan bermain judi online karena ajakan teman dan faktor ekonomi yang dia hadapi. Film animasi "Online Gambling" ini diharapkan dapat menjadi salah satu media hiburan dengan tujuan memberikan pesan yang mendalam yang dapat menggerakkan perasaan dan pikiran pemain judi online. Film animasi ini juga dirancang dengan harapan agar masyarakat tidak dapat dengan mudah terpengaruh dengan keberhasilan seseorang yang mendapatkan uang secara instan, dan penulis juga berharap agar masyarakat tidak selalu mengartikan bahwa film kartun hanyalah untuk anak-anak. Dengan visual yang menarik, pengembangan cerita yang kompleks serta karakter yang menarik diharapkan mampu menghibur bagi audiens dewasa.



DAFTAR PUSTAKA

- Aaris, S. (2012). *Design Elements: Color Fundamentals*. Amerika Serikat: Rockport Publishers.
- Ageng, S. K., & Aziz, F. (2024). Analisis Dampak Kasus Judi Online Terhadap Kesenjangan Anak Muda Di Dicikutra High Land. *Jurnal Ilmiah Research Student*. 1(3).
- Asriadi. (2021). Analisis Kecanduan Judi Online (Studi Kasus Pada Siswa SMK An Nas Mandai Maros Kabupaten Maros). S1 Thesis, Universitas Negeri Makassar.
- Fowler, M. S., (2002). *Animation Background Layout: From Student to Professional*. Kanada: Fowler Cartooning Ink.
- Francis, G. (2009). *Directing the Story*. Amerika Serikat: Elsevier Inc.
- Ghertner, Ed. (2010). *Layout and Composition for Animation*. Inggris: Elsevier Inc.
- Kusumo, D. N., Rizky, R. M., & Febrianti, S. (2023). Maraknya Judi Online di Kalangan Masyarakat Kota Maupun Desa. *Perspektif*, 2(3).
- Nawawel, S. A., & Rendya, A. K. (2023). Metode Desain Karakter Aaron Blaise dengan Penerapan Antropomorfisme dalam Animasi Lakontara sebagai Upaya Pelestarian Ketoprak. *Journal of Advertising and Visual Communication*. 1(4).
- Pinercoyo, Yesaya, D. (2022). Penerapan Perspektif dalam Perancangan Background Film Pendek Altor. Bachelor Thesis, Universitas Multimedia Nusantara.
- Richard, W. (2001). *The Animator's Survival Kit*. Amerika Serikat: Faber and Faber.
- Sanda, N., Herniwati, & Melia, D. J. (2017). Efektivitas Penggunaan Teknik Dubbing Film Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara (Penelitian Eksperimen Pada Siswa Kelas XII Bahasa SMAN 1 Nagreg Tahun Ajaran 2016/2017). *EDUJAPAN*. 1(1).
- Sarah, M. Z., Arief, B., & Mario. (2021). Perancangan Storyboard Pada Animasi 2D "Menjaga Runjani". *Eproceeding of Art & Design*. 8(3).
- Sitanggang, A. S., Ridho, S., & Fani, Y. H., (2023). Perkembangan Judi Online dan Dampaknya Terhadap Masyarakat: Tinjauan Multidisipliner. *Triwikrama: Jurnal Ilmu Sosial*. 1(6), 70-80.
- Yuliati, R. (2024). *Judi Itu Candu: Panduan Anti Judi Online*. Indonesia: Kementerian Komunikasi dan Informatika RI.