

## A. Latar Belakang

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) saat ini cukup pesat. Teknologi informasi ini sudah menjadi salah satu bagian yang cukup penting bagi kehidupan manusia, terutama di era kehidupan digital ini. Hal ini terjadi sejak hadirnya kreativitas yang mendorong manusia menemukan penemuan di bidang teknologi yang disebut dengan internet. Internet merupakan jaringan komunikasi dengan rancah dunia atau global yang terbuka dan menghubungkan berbagai jaringan komputer melalui jenis yang menggunakan beberapa kategori komunikasi seperti telepon, satelit dan lain sebagainya (Mohammad dalam Nurbaiti & Alfarisyi dalam (Suparto et al., 2024)). Internet sangat bermanfaat dalam membuat masyarakat mengakses banyak hal, seperti pekerjaan hingga untuk komunikasi antar satu dengan yang lain.

Internet memiliki banyak manfaat, namun juga memiliki risiko, seperti penyalahgunaan internet (Mulyana et al., 2024). Salah satu penyalahgunaan tersebut adalah judi *online*. Judi atau perjudian menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), merupakan permainan dengan menggunakan uang sebagai bahan taruhannya. Sedangkan, judi *online* merupakan kegiatan judi yang menggunakan media berupa internet untuk melakukan sebuah pertarungan, dimana pada permainan tersebut seorang penjudi diharuskan untuk membuat perjanjian mengenai ketentuan atau cara bermain dan apa yang akan dipertaruhkan. Apabila timnya menang, maka penjudi tersebut berhak

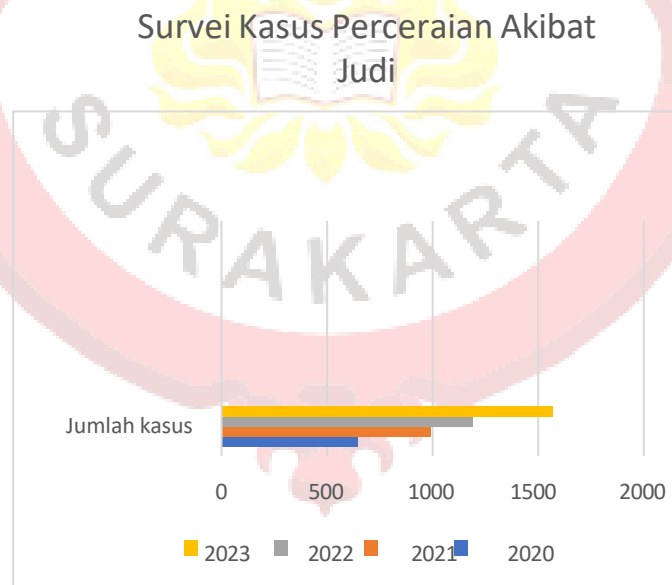
mendapatkan semua yang ditaruhkan (Adli dalam (Asriadi, 2021)).

Judi yang dilakukan secara *offline* maupun *online* adalah suatu perbuatan yang bertentangan dengan norma agama, moral, susila, ataupun hukum, dan membahayakan penghidupan dan kehidupan masyarakat, bangsa dan negara Indonesia (Putra et al., 2022). Perjudian telah diatur dalam Pasal 303 dan 303 bis KUHP, yang menjelaskan bentuk-bentuk tindakan yang dikategorikan sebagai perjudian serta sanksi hukum yang dikenakan bagi pelakunya, yakni pidana penjara paling lama 10 tahun dan/atau denda maksimal sebesar Rp25.000.000. Sementara itu, ketentuan mengenai judi *online* tercantum dalam Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 sebagai perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, khususnya pada Pasal 27 ayat (2) dan Pasal 45 ayat (1). Dalam pasal tersebut dijelaskan tanggung jawab hukum atas pelanggaran berupa perjudian *online*, yang dapat dikenakan pidana penjara hingga 6 tahun dan/atau denda maksimal sebesar Rp1.000.000.000,-.

Sehingga berdasarkan pemaparan diatas, judi ini bukan sebuah permainan yang bisa diwajarkan atau dinormalisasikan, terutama oleh masyarakat di Indonesia. Namun, realitanya hingga saat ini, Indonesia sangat darurat dengan judi *online*, masih banyak masyarakat Indonesia yang mewajarkan judi *online*. Padahal, judi *online* di Indonesia ini sudah banyak memakan korban, hal ini dibuktikan dengan survey yang dilakukan oleh Rahman Mangussara, *Founder Center for Financial and Digital Literacy*, yang dikutip dari Media

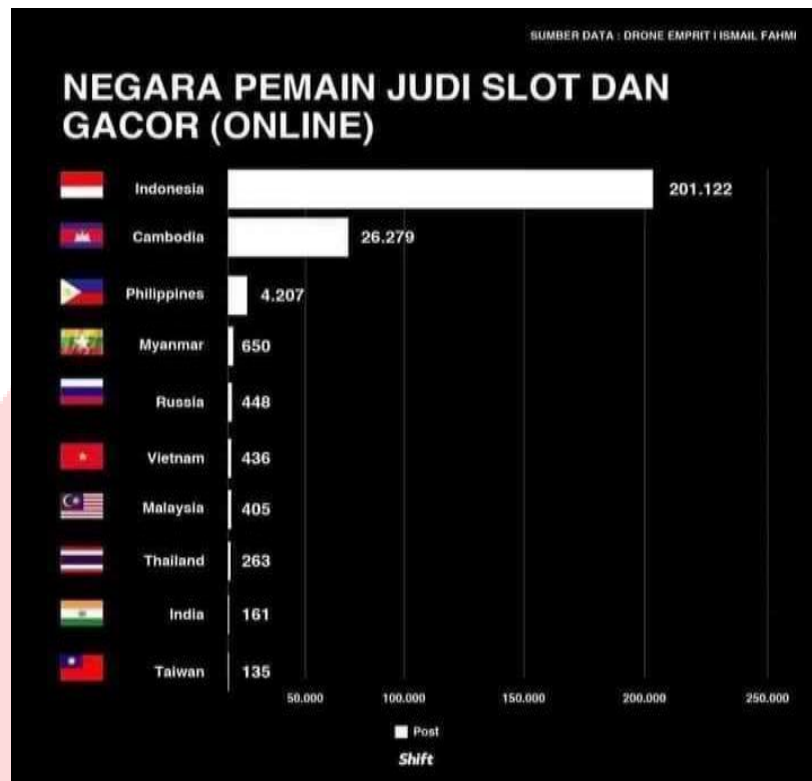
Indonesia, sejak 2023 hingga April 2024 tercatat 14 kasus bunuh diri dan percobaan bunuh diri akibat judi *online*. Sebanyak 10 kasus terjadi pada 2023, 4 kasus lainnya terjadi antara Januari hingga April 2024.

Selain itu, berdasarkan data dari Badan Pusat Statistic (BPS), kasus perceraian akibat judi mengalami peningkatan dratis pada tahun 2023, dengan total 1.572 kasus. Angka ini mengalami kenaikan sebanyak 32% dalam setahun terakhir dan melonjak menjadi 142,6% dibandingkan dengan tahun 2020, tepatnya pada awal masa pandemi Covid-19. Judi menjadi salah satu penyebab utama perceraian setelah perselisihan dan pertengkaran yang berkepanjangan, masalah ekonomi, meninggalkan pasangan, dan mabuk (mae, 2024).



Gambar 1 Survei Kasus Perceraian Akibat Judi  
(CNBC Indonesia, 2023)

Berdasarkan survei yang dilakukan Drone Emprit, Indonesia menempati posisi teratas pemain judi slot dan gacor di dunia, dengan jumlah sebanyak 201.122 pemain dari negara Indonesia.

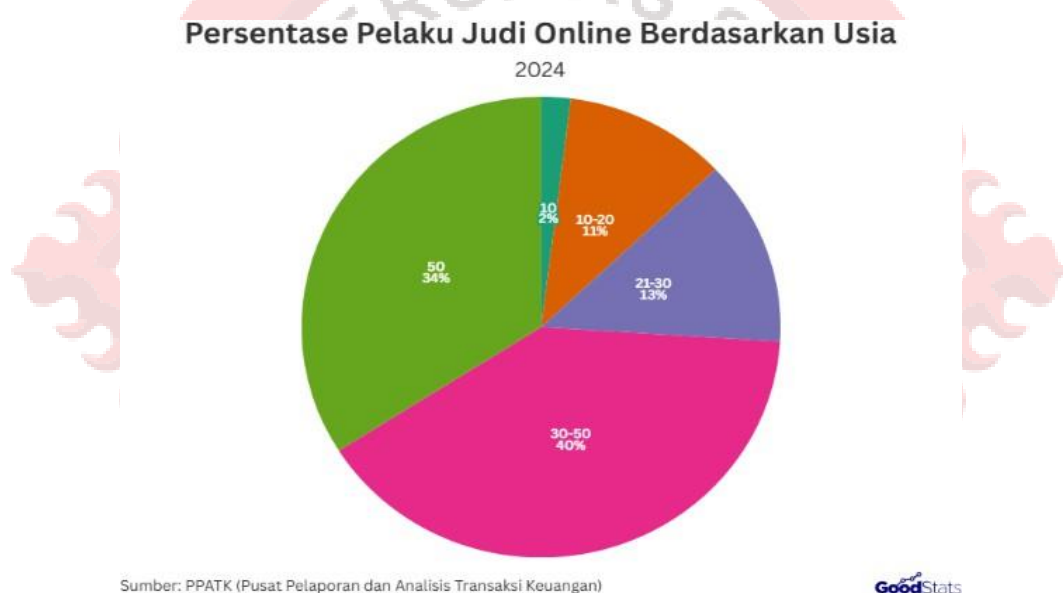


Gambar 2 Survei Negara Pemain Judi Slot dan Gacor (*Online*)  
(Kompasiana.com, 2024)

Sedangkan, menurut Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) pada Kuartal-1 2024, judi *online* yang ada di Indonesia mencapai Rp. 100 triliun, dan Indonesia menempati posisi teratas dalam daftar pemain judi *online* dengan total 4 juta orang.

Pelaku judi *online* bukan hanya dari kalangan remaja, dewasa dan orang tua saja namun pelaku juga menyasar pada anak-anak, hal ini dapat dilihat berdasarkan survei temuan Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK), mayoritas pelaku judi *online* di Indonesia berada dalam kelompok usia

30 hingga 50 tahun, dengan jumlah mencapai 1.640.000 orang atau sekitar 40%. Kelompok usia terbanyak berikutnya adalah mereka yang berusia di atas 50 tahun, mencakup 34% atau sekitar 1.350.000 orang. Pada posisi ketiga, remaja berusia 21 hingga 30 tahun tercatat sebagai pelaku judi *online* sebanyak 520.000 orang, atau sekitar 13%. Selanjutnya, kelompok usia 10 hingga 20 tahun menyumbang 11% dengan total 440.000 orang, dan yang paling mengkhawatirkan, terdapat pelaku judi *online* berusia di bawah 10 tahun, meskipun kecil, tetapi tetap signifikan dengan 2% atau sekitar 80.000 orang (PPATK, 2024).



Gambar 3 Survei Presentase Pelaku Judi *Online* Berdasarkan Usia  
(Goodstats.id, 2024)

Hal tersebut tentu sudah tidak bisa diwajarkan lagi, dan tidak sejalan dengan Undang-undang yang mengatur mengenai perlindungan anak yaitu UU nomor 35 Tahun 2014 dimana salah satu isinya mengenai tanggung jawab masyarakat untuk berperan serta dalam perlindungan anak. Terjerumusny anak-anak dibawah usia 10 tahun bukan karena tanpa alasan, Deputi Bidang Koordinasi

Peningkatan Kualitas Anak, Perempuan, dan Pemuda Kemenko PMK yaitu Woro Srihastuti Sulistyaningrum, mengungkapkan faktor utama yang menyebabkan banyak anak terjerumus dalam judi *online* meliputi pengaruh teman sebaya, akses internet yang tidak terkontrol, godaan dari iklan, rasa ingin tahu, serta minimnya perhatian dari orang tua (PPATK, 2024).

Selain itu, modus lain dari judi adalah dengan menggunakan tampilan judi *online* yang dirancang menarik seperti layaknya *game online*, terlebih lagi dalam judi *online* menggunakan mata uang asli seperti rupiah ataupun dollar bukan koin seperti dalam *game online*, akan semakin memikat anak-anak dalam melakukan judi *online*.



Gambar 4 Tampilan Salah Satu Website Judi *Online*  
(Kompas.tv, 2024)

Menurut survei Populix selama dua minggu yang melibatkan 1.058 responden dari Indonesia, terdiri dari 52% laki-laki dan 48% perempuan dari generasi Z dan Milenial yang pernah mencoba judi *online*, *e-wallet* menjadi metode pembayaran paling umum digunakan dengan persentase mencapai 84%. Sementara itu, hampir separuh responden, yaitu 43%, menggunakan transfer bank (Nafarozah Hikmah, 2024).



Gambar 5 Survei Metode Pembayaran Judi *Online* Populix (Info.populix.co, 2024)

Kemudahan mengakses *e-wallet* ini juga menjadi salah satu alasan yang juga dapat semakin memudahkan berbagai kalangan termasuk anak-anak dalam melakukan kegiatan transaksi judi *online*. Hal ini diperkuat oleh hasil penelitian menggunakan metode wawancara yang dilakukan oleh Hidayat dan Nathasya, yang memaparkan bahwa kemudahan transaksi melalui *e-wallet* menjadi salah satu faktor yang mempermudah akses terhadap judi *online* (Hidayat & Nathasya, 2024). Para informan menyebutkan bahwa untuk mulai bermain, mereka hanya perlu melakukan deposit minimal Rp 20.000 melalui layanan dompet digital

seperti DANA, Gopay, ShopeePay, atau melalui transfer bank. Prosesnya dinilai cepat dan praktis, cukup dengan melakukan top-up lalu menghubungi admin situs untuk verifikasi pembayaran dimana setelah diverifikasi, mereka langsung dapat bermain. Tidak hanya saat deposit, proses penarikan dana kemenangan juga mudah dilakukan melalui e-wallet, terutama menggunakan aplikasi DANA, yang dianggap efisien dan langsung masuk ke saldo pengguna.

Beberapa penelitian sebelumnya telah membahas edukasi bahaya judi online melalui media digital, dengan judul Perancangan Komik Web tentang Edukasi Dampak Negatif Judi Daring bagi Dewasa Muda karya Christina pada tahun 2024, Iklan Layanan Masyarakat Bahaya Judi Online bagi Remaja di Kota Palembang oleh Yasser Prajanata Burhanudin pada 2023, serta Penanggulangan Fenomena Judi Online Melalui Pendekatan Media Komik Digital karya Sri Nurendah Sekarwang pada tahun 2023. Namun, penelitian-penelitian tersebut lebih banyak menyasar remaja dan dewasa, sehingga muncul celah berupa belum adanya media edukasi digital yang dirancang khusus untuk anak usia di bawah 10 tahun.

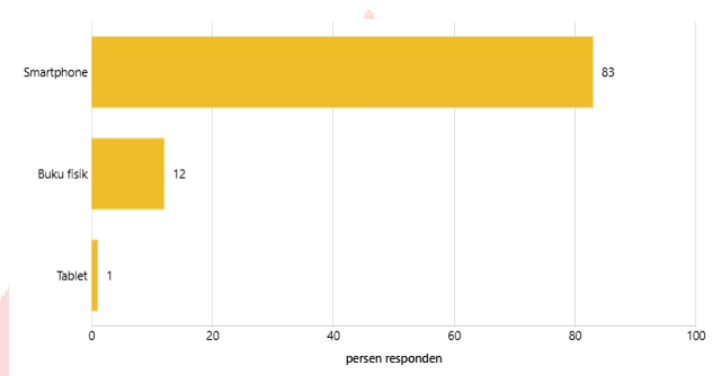
Padahal, kelompok usia ini merupakan fase perkembangan yang sangat rentan karena belum memiliki kemampuan berpikir kritis yang matang dan mudah terpengaruh oleh visual yang menarik. Anak-anak yang berada dalam rentang usia di bawah 10 tahun tergolong ke dalam fase perkembangan yang dikenal sebagai masa keemasan atau golden age, yaitu mengalami perkembangan yang pesat dan signifikan dalam berbagai aspek, seperti fisik, keterampilan motorik, emosi, kemampuan kognitif, serta aspek psikososial (Kamelia, 2019).

Penting menanggapi masalah tersebut melalui edukasi terkait judi *online* kepada anak dengan usia dibawah 10 tahun, menggunakan metode yang kreatif dan efektif. Karena apabila tidak dilakukan pencegahan, akan mengakibatkan kecanduan dan akan merusak generasi mendatang. Selain itu, anak usia dibawah 10 tahun yang melakukan judi *online* cenderung melakukan tindakan kriminalitas, karena mereka belum siap secara ekonomi, psikososial dan mental (Woro Srihastuti Sulistyaningrum dalam (PPATK, 2024)).

Mengingat bahwa judi *online* ini beroperasi dalam ranah atau dunia digital yang menggunakan teknologi sebagai medianya, maka upaya yang perlu dilakukan untuk mengatasi permasalahan judi *online* ini juga dilakukan dengan pemanfaatan media digital yang saat ini sedang mengalami perkembangan yang pesat. Media digital yang dimaksud disini berupa media multimedia interaktif, media audio visual, gambar, video dan animasi, *online/e-learning*, dan sebagainya.

Salah satu media digital yang memiliki potensi besar dalam upaya edukasi mengenai judi *online* adalah media *online* atau *e-learning* yang berupa buku cerita digital. Buku cerita digital ini merupakan media yang efektif untuk mengedukasi pencegahan judi *online* pada anak usia di bawah 10 tahun. Buku cerita ilustrasi digital ini dipilih karena selain dari teknologi digital, juga menarik target audiens melalui visual yang dibuat lebih menarik dan modern.

Berdasarkan survei yang dilakukan oleh Rakuten Insight, yang menjelaskan bahwa 83% responden Indonesia membaca buku melalui smartphone, sementara itu yang membaca buku fisik hanya 12% dan 1% membaca melalui *tablet* (Nabilah Muhamad, 2023).



Gambar 6. Survei Media Baca di Indonesia (databoks, 2023)

Sehingga, melalui buku cerita digital, anak-anak tentunya akan memiliki motivasi membaca yang lebih tinggi dan lebih memahami isi buku secara lengkap jika dalam buku tersebut diberi ilustrasi (Novitaari, V., & Angga Puspa dalam (Sutanto et al., 2023)). Selain itu buku digital ilustrasi ini juga dapat sebagai hiburan karena dikemas dengan bentuk cerita yang mengkombinasikan antara edukasi jadi *online* ke dalam cerita petualangan fantasi yang bergambar. Sehingga anak usia dibawah 10 tahun akan merasa seru ketika membacanya namun tetap mengedukasi secara terselubung.

## **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana konsep Desain Buku Cerita Digital “Petualangan Tim Juno” sebagai Media Edukasi Pencegahan Judi *Online* pada Anak?
2. Bagaimana Desain Buku Cerita Digital “Petualangan Tim Juno” sebagai Media Edukasi Pencegahan Judi *Online* pada Anak?

## **C. Tujuan**

1. Membuat konsep Desain Buku Cerita Digital “Petualangan Tim Juno” sebagai Media Edukasi Pencegahan Judi *Online* pada Anak
2. Membuat Desain Buku Cerita Digital “Petualangan Tim Juno” sebagai Media Edukasi Pencegahan Judi *Online* pada Anak

## **D. Manfaat**

1. Bagi penulis,  
Melalui perancangan ini penulis dapat menjadi sebuah pengalaman berharga dan dapat meningkatkan kemampuan membuat buku cerita digital yang terus dapat bermanfaat dimasa mendatang,
2. Bagi instansi atau lembaga,  
Melalui perancangan ini dapat menjadi pustaka dan dapat menjadi acuan bagi mahasiswa lain ketika mempelajari bidang yang sama,
3. Bagi anak,  
Melalui perancangan ini dapat menjadi mengedukasi mengenai pencegahan judi *online*, sehingga diharapkan pengguna judi *online*

khususnya anak- anak di bawah 10 tahun akan berkurang atau menurun,

#### 4. Bagi masyarakat

Melalui perancangan ini dapat dijadikan media untuk memberikan edukasi pencegahan judi *online* kepada anak usia dibawah 10 tahun.

### E. Tinjauan Pustaka

Jurnal Penelitian Mahasiswa Desain Volume 04 No. 02 dengan judul Perancangan Komik Web tentang Edukasi Dampak Negatif Judi Daring bagi Dewasa Muda oleh Christina Amelia Sunarso, Dewi Isma Aryani, Elizabeth Wianto. Jurnal perancangan ini membahas mengenai perancangan komik web untuk mengatasi judi daring, karena akses internet atau media sosial yang semakin berkembang di era digital ini, namun masih banyak masyarakat yang menyalahgunakan fasilitas tersebut, salah satunya untuk judi daring. Hasil survei yang dilakukan menunjukkan hampir semua pengguna internet terpapar iklan judi daring di media sosial. Kisah yang ditampilkan dalam komik web mengenai dampak negatif judi daring ini disampaikan dalam beberapa bagian episode pendek sesuai dengan kisah yang relatable dengan masyarakat. Metode yang digunakan dalam jurnal perancangan ini adalah kualitatif deskriptif dengan pendekatan ADDIE model yaitu *Analyse, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Melalui perancangan komik web ini diharapkan dapat membantu dalam menyampaikan informasi atau alat konsultasi bagi korban judi daring kepada pihak yang berwajib (Sunarso et al., 2024).

Perbedaan antara jurnal perancangan dengan Tugas Akhir penulis adalah pada media dan tujuannya. Jurnal ini memiliki fokus untuk media informasi dan konsultasi bagi korban judi daring kepada pihak berwajib dengan usia tak terbatas menggunakan media komik web. Sedangkan, Tugas Akhir penulis berfokus pada pembuatan buku cerita digital untuk mengedukasi anak usia dibawah 10 tahun mengenai judi *online*. Tinjauan ini bermanfaat bagi penelitian penulis sebagai acuan dalam memahami strategi penyampaian pesan edukatif melalui media digital dengan pendekatan naratif. Jurnal VisART : Jurnal Seni Rupa dan Desain Volume 01 No.2 Desember 2023 dengan judul Iklan Layanan Masyarakat Bahaya Judi *Online* bagi Remaja di Kota Palembang karya Yasser Prajanata Burhanudin, Husni Mubarat dan Aji Windu Viatra menjelaskan mengenai dampak negatif dari judi *online* yang dapat merugikan banyak masyarakat dan memberikan media edukasi yaitu iklan layanan masyarakat untuk kota Palembang agar memberikan informasi kepada masyarakat dan remaja mengenai judi *online*. Metode yang digunakan adalah metode perancangan 5W + 1H yaitu singkatan dari *What to say*, *Who to say*, *When to say*, *Where to say* dan *How to say* (Yasser Prajanata Burhanudin, 2023).

Perbedaan jurnal ini dengan Tugas Akhir penulis adalah pada target dan medianya. Jurnal ini menggunakan media berupa Iklan Layanan Masyarakat mengenai bahaya judi *online* yang ditargetkan secara khusus untuk remaja Palembang. Sedangkan, Tugas Akhir penulis ini dikhususkan untuk anak-anak terutama anak dengan usia dibawah 10 tahun dengan media berupa buku cerita

digital mengenai judi *online*. Tinjauan ini memberikan manfaat bagi penulis dalam memahami pentingnya penyesuaian konten dan visual berdasarkan segmentasi usia dan karakteristik target audiens.

Jurnal Dasarupa Volume 06 No.01 dengan judul Penanggulangan Fenomena Judi *Online* Melalui Pendekatan Media Komik Digital karya Sri Nurendah Sekarwang. Jurnal ini menjelaskan mengenai kemudahan akses yang tersedia melalui berbagai media dan platform *online* telah menyebabkan peningkatan signifikan dalam aktivitas perjudian *online* di Masyarakat yang tidak hanya melanggar norma sosial yang berlaku, tetapi juga memiliki dampak yang merugikan baik bagi kehidupan individu maupun masyarakat secara keseluruhan. Untuk mengatasi fenomena judi *online* yang semakin berkembang di masyarakat, komik digital berjudul Agak Tekor Agak Gacor dibuat dengan tujuan untuk mendidik publik. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, yang meliputi tahapan wawancara, observasi, dan dokumentasi (Sri Nurendah Sekarwang, 2023).

Perbedaan jurnal ini dengan Tugas Akhir penulis adalah pada target dan medianya. Jurnal ini menggunakan media berupa Komik Digital mengenai bahaya judi *online* yang ditargetkan untuk semua kalangan usia. Sedangkan, Tugas Akhir penulis ini dikhususkan untuk anak-anak terutama anak dengan usia dibawah 10 tahun dengan media berupa buku cerita digital mengenai judi *online*.

Tinjauan ini bermanfaat sebagai acuan dalam merancang media digital edukatif dengan pendekatan naratif untuk mengedukasi masyarakat mengenai bahaya judi *online*, yang kemudian disesuaikan secara khusus bagi anak-anak.

Karya Tugas Akhir (TA) Perancangan Kampanye Sosial Bahaya Pinjaman *Online* Melalui Media Poster karya Tio Maulana, sarjana S-1 Desain Komunikasi Visual, Universitas Komputer Indonesia Bandung 2023, menjelaskan mengenai dampak buruk apabila sudah terjerumus ke pinjaman *online*, yang kemudian membuat perancangan media poster untuk kampanye sosial mengenai pinjaman *online*. Manfaat dari Tugas Akhir karya Tio Maulana ini adalah untuk menyadarkan masyarakat mengenai bahaya dari pinjaman *online*, dan dampak buruk apabila telah terjerumus (Tio Maulana, 2023)

Apabila dibandingkan dengan perancangan Tugas Akhir penulis, penelitian ini memiliki perbedaan dari segi topik dan media. Tugas Akhir yang ditinjau ini menggunakan topik yang serupa namun berbeda yaitu pinjaman *online*, dan media yang digunakan juga berbeda yaitu menggunakan media berupa poster untuk menyampaikan materi. Sedangkan, dalam Tugas Akhir penulis menggunakan topik mengenai judi *online* dengan media penyampaian menggunakan media buku cerita digital.

Tinjauan ini bermanfaat bagi penulis dalam memahami bagaimana perancangan visual dalam kampanye sosial dapat dimanfaatkan untuk membangun kesadaran sejak dini, yang kemudian diterapkan pada media

buku cerita digital untuk anak sebagai bentuk edukasi preventif terhadap bahaya judi *online*.

Berdasarkan tinjauan pustaka yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa berbagai penelitian sebelumnya telah mengangkat isu bahaya judi *online* melalui beragam media seperti komik web, komik digital, iklan layanan masyarakat, dan poster, dengan target audiens mulai dari masyarakat umum, remaja, hingga dewasa muda. Perbedaan utama antara penelitian-penelitian tersebut dengan Tugas Akhir penulis terletak pada media, target audiens, dan tujuan perancangan. Kebaruan Tugas Akhir penulis ada pada fokus segmentasi usia, yaitu anak-anak usia di bawah 10 tahun, dengan media berupa buku cerita digital sebagai sarana edukasi preventif mengenai bahaya judi *online* sejak dini. Tinjauan pustaka ini memberikan manfaat sebagai referensi bagi penulis dalam memahami strategi penyampaian pesan edukatif yang sesuai dengan karakteristik audiens, serta menjadi acuan dalam merancang media digital berbasis naratif yang efektif untuk anak-anak.

## F. Metode Perancangan

Metode yang digunakan dalam perancangan buku digital Ilustrasi ini adalah *design thinking*. Metode *design thinking* adalah satu metode dengan mencari solusi yang melibatkan manusia untuk melakukan suatu penyelesaian permasalahan yang telah ada. Metode ini memiliki fokus pada kebutuhan manusia, yang mengintegrasikan kebutuhan setiap individu ataupun kelompok sebagai suatu persyaratan kesuksesan suatu bisnis (Widodo & Wahyuni, 2016).



Gambar 7 Metode *Design Thinking*  
(Medium.com, 2023)

### 1. *Emphatize*

Proses ini dilakukan dengan mencari suatu permasalahan yang dirasakan oleh klien di mana permasalahan ini didapatkan dengan menggali informasi yang melalui wawancara observasi dan juga survei.

### 2. *Define*

Tahap *define* ini adalah suatu proses dengan memahami atau menentukan permasalahan apa saja yang sebenarnya dialami oleh klient dengan melakukan penyusunan permasalahan dan kebutuhan yang telah didapat melalui sebuah brief.

### 3. *Ideate*

Pada proses ini dilakukan penggalan suatu ide dan juga melakukan metode *brainstorming*, *mind mapping*, *moodboard* atau *stylescape*.

### 4. *Prototype*

Ide-ide yang telah dipilih, selanjutnya akan di realisasikan menjadi suatu model produk dalam pembuatan *prototype*. Dalam perancangan ini dilakukan dengan pembuatan sketsa kasar, sketsa halus, digitalisasi, dan juga pembuatan *dummy*.

### 5. *Testing*

Setelah dilakukan suatu *prototype*, kemudian *prototype* harus dilakukan testing kepada target pengguna untuk mendapatkan feedback. Namun, pada Tugas Akhir ini tidak dilakukan karena hanya fokus pada pengembangan konsep dan *prototype* pada desain berdasarkan pemahaman yang telah diperoleh pada tahap *Emphatize*, *Define* dan *Ideate*.

## G. Identifikasi Data

Identifikasi data dalam perancangan berjudul Desain Buku Cerita Petualangan Tim Juno sebagai Media Edukasi Pencegahan Judi *Online* pada Anak dilakukan dengan merujuk pada berbagai sumber seperti artikel berita, jurnal ilmiah, serta laporan resmi dari instansi pemerintah seperti Kominfo, KPAI dan BPS. Identifikasi ini bertujuan untuk memahami karakteristik anak usia di bawah 10

tahun, tingkat prevalensi anak yang terpapar judi *online*, jalur dan modus penyebarannya, faktor penyebab utama, serta dampak psikologis dan perilaku yang ditimbulkan. Selain itu, data ini juga menjadi dasar dalam merumuskan kebutuhan media edukasi digital yang tepat, menarik, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak guna menyampaikan pesan pencegahan secara efektif.

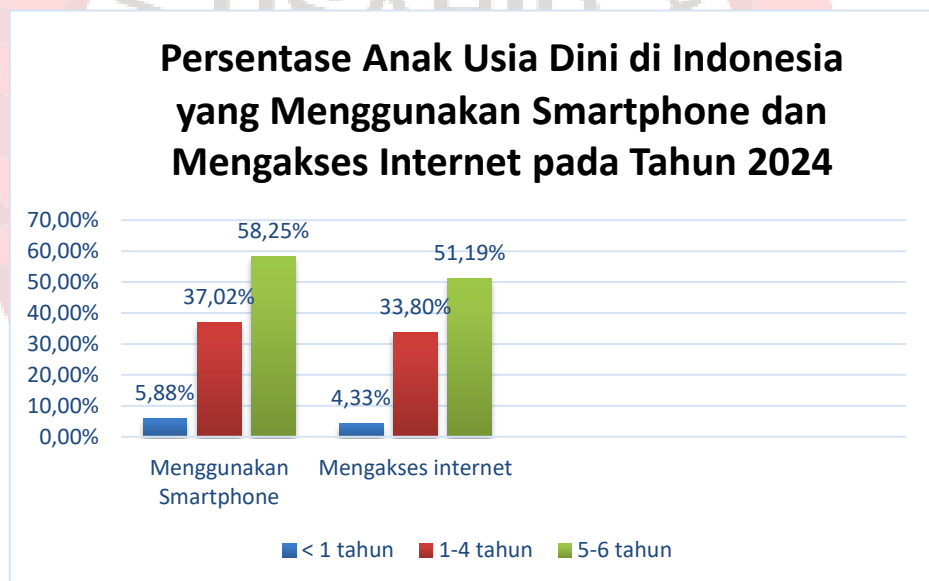
### **1. Karakteristik Anak Usia di Bawah 10 Tahun**

Anak-anak yang berada dalam rentang usia di bawah 10 tahun tergolong ke dalam fase perkembangan yang dikenal sebagai masa keemasan atau *golden age*, yaitu mengalami perkembangan yang pesat dan signifikan dalam berbagai aspek, seperti fisik, keterampilan motorik, emosi, kemampuan kognitif, serta aspek psikososial (Kamelia, 2019). Anak pada usia ini belum memiliki kemampuan berpikir kritis yang matang, sehingga cenderung menerima informasi secara mentah tanpa filter. Anak pada usia ini belajar melalui peniruan, pengulangan, dan pengalaman langsung, sehingga segala sesuatu yang dilihat dan didengar akan terekam kuat dalam memori mereka (Nabilla Fasya Amelindha, 2025). Hal ini membuat usia dini menjadi fase yang sangat rentan terhadap pengaruh dari luar, baik yang bersifat positif maupun negatif.

Pada era digital yang sudah mengalami perkembangan yang cukup pesat ini, anak-anak usia dini sudah sangat akrab dengan teknologi. Data dari Badan Pusat Statistik (BPS) menunjukkan bahwa Pada tahun 2024, tercatat bahwa 39,71 persen anak usia dini di Indonesia telah menggunakan telepon seluler, sementara 35,57 persen lainnya sudah

memiliki akses terhadap internet. Apabila dilihat berdasarkan kelompok usia, terdapat sekitar 5,88 persen anak berusia di bawah 1 tahun yang telah menggunakan smartphone, dan 4,33 persen di antaranya sudah mulai mengakses internet (Komdigi, 2025).

Sementara itu, sebesar 37,02 persen anak usia 1–4 tahun dan 58,25 persen anak usia 5–6 tahun tercatat menggunakan telepon genggam. Untuk akses internet, 33,80 persen anak usia 1–4 tahun dan 51,19 persen usia 5–6 tahun telah mengakses layanan tersebut. Bahkan, di wilayah-wilayah tertinggal, anak-anak berusia 13–14 tahun dilaporkan telah mengalami kecanduan dalam menggunakan media sosial (Komdigi, 2025).



Gambar 8 Survei Presentase Anak Usia Dini di Indonesia yang Menggunakan Smartphone dan Mengakses Internet pada Tahun 2024 (Ema Retno Putri, 2025)

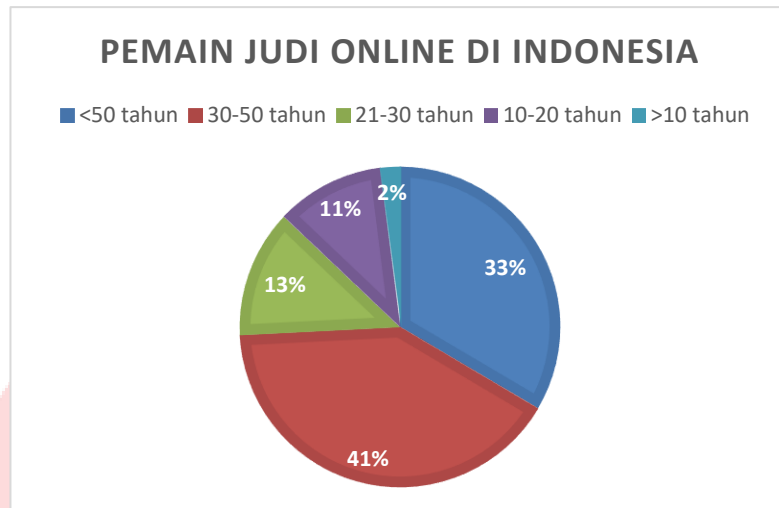
Selain itu, Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) mengumumkan jumlah pengguna internet Indonesia tahun 2024 mencapai 221 juta jiwa, atau sekitar 79,5 persen dari total penduduk, dan dari jumlah tersebut, sekitar 9,17 persen merupakan anak-anak berusia di bawah 12 tahun, yang menjadikan kelompok usia ini semakin rentan terhadap berbagai risiko di dunia digital (APJII, 2024).

Fenomena ini didorong oleh kemajuan teknologi informasi dan semakin meluasnya penggunaan internet dalam kehidupan sehari-hari, bahkan dalam rumah tangga. Sayangnya, kedekatan anak dengan teknologi tidak selalu diimbangi dengan pemahaman atau literasi digital yang memadai, baik dari anak itu sendiri maupun dari orang tua mereka. Anak-anak belum bisa membedakan mana konten yang mendidik dan aman, dan mana yang mengandung risiko, seperti unsur perjudian terselubung yang sering muncul dalam bentuk *game* atau iklan.

## **2. Prevalensi Anak yang Terkena Judi *Online***

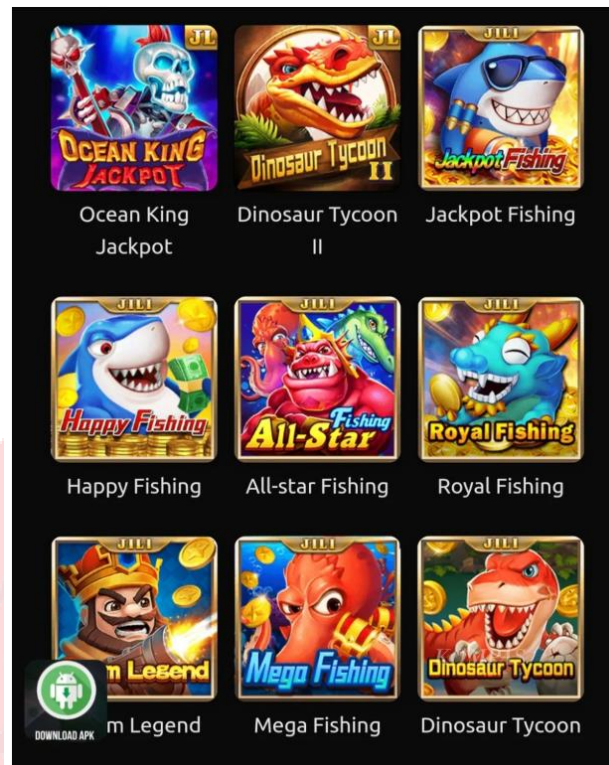
Paparan anak terhadap judi *online* telah menjadi salah satu fenomena yang mengkhawatirkan di Indonesia. Berdasarkan laporan resmi dari Pusat Pelaporan Analisis dan Transaksi Keuangan (PPATK) yang dirilis pada 26 Juli 2024, tercatat bahwa sekitar 80.000 anak Indonesia di bawah usia 10 tahun telah terpapar judi *online*. Angka ini merupakan bagian dari total 8,8 juta pengguna judi *online* aktif di Indonesia, dan menegaskan bahwa anak-anak kini termasuk dalam kelompok usia yang rentan menjadi korban eksploitasi digital. Hal ini menunjukkan bahwa judi *online* bukan hanya

masalah orang dewasa, tetapi juga sudah merambah ke segmen yang paling lemah secara perlindungan hukum dan sosial, yaitu anak-anak (PPATK, 2024).



Gambar 9 Survei Pemain Judi *Online* di Indonesia  
(Ema Retno Putri, 2025)

Fakta ini diperkuat oleh temuan dari Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) yang mengungkapkan bahwa paparan judi *online* terhadap anak tidak selalu terjadi secara langsung melalui situs judi konvensional, tetapi melalui jalur tersembunyi yang lebih tersamar (Fransiskus Wisnu Wardhana Dany, 2024). Anak-anak banyak terpapar melalui *game online* yang memiliki fitur seperti lucky draw, spin hadiah, top-up berbayar, dan sistem gacha yang pada dasarnya memiliki mekanisme serupa dengan perjudian. Selain itu, iklan-iklan digital yang disisipkan dalam aplikasi atau video anak-anak di media sosial juga menjadi jalur masuk utama konten perjudian ke dalam dunia anak. Iklan ini biasanya hadir dalam bentuk visual yang menarik dan penuh warna, sehingga mudah menarik perhatian anak-anak.



Gambar 10 Tangkapan layar deretan *game* judi *online* pada salah satu laman (Kompas, 2024)

Hal yang mengkhawatirkan adalah bahwa anak-anak usia di bawah 10 tahun merupakan kelompok yang masih berada dalam fase pembentukan karakter dan moral dasar. Apabila mereka sudah terpapar praktik berjudi sejak kecil, meskipun hanya melalui *game*, hal ini berpotensi menanamkan pemahaman yang salah terhadap konsep bermain, menang, kalah, dan mendapatkan uang secara instan. Apabila dibiarkan dalam jangka panjang, anak yang terbiasa bermain *game* dengan elemen judi dapat mengembangkan kecenderungan perilaku kompulsif, ketergantungan pada gadget, dan bahkan ketidakmampuan mengelola emosi.

### 3. Modus Jalur Akses dan Paparan Konten Judi

Paparan anak-anak terhadap konten judi *online* sering kali tidak terjadi secara langsung melalui situs perjudian yang eksplisit, tetapi melalui jalur-jalur yang tidak disadari dan tersembunyi dalam media digital yang biasa digunakan anak. Beberapa jalur utama di mana anak-anak dapat terpapar konten perjudian digital, yang paling umum adalah melalui gadget orang tua, dimana anak-anak menggunakan ponsel atau tablet milik orang tuanya tanpa pengawasan yang ketat. Dalam banyak kasus, aplikasi atau situs tertentu yang sebelumnya dibuka oleh orang dewasa tidak ditutup atau tidak dilindungi dengan fitur pengaman, sehingga anak dapat dengan mudah mengaksesnya.

Jalur lainnya adalah modus judi *online* kerap disamarkan dalam tampilan yang menyerupai *game* digital dengan desain visual yang menarik. Perbedaannya terletak pada penggunaan uang asli, seperti rupiah atau dolar, bukan sekadar koin virtual seperti dalam permainan biasa. Hal ini membuat anak-anak semakin tertarik dan tidak menyadari bahwa mereka sedang terlibat dalam aktivitas perjudian.



Gambar 11 Tampilan Judi menyerupai Game  
(Tribun pontianak, 2022)



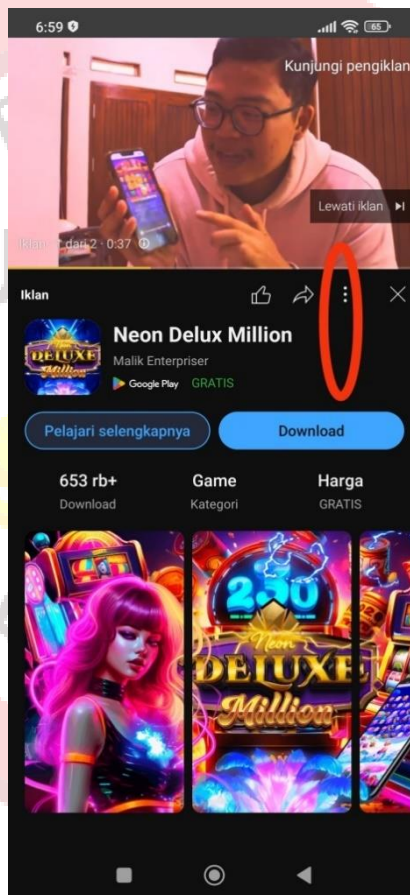
Gambar 12 Tampilan salah satu Judi Online  
(Kompas TV, 2023)

Judi *online* yang merangkap menyerupai *game* ini, sering kali meminta anak untuk melakukan top-up uang untuk membeli item virtual, yang kemudian digunakan untuk memutar “roda keberuntungan” atau membuka “kotak hadiah” berisi item acak.



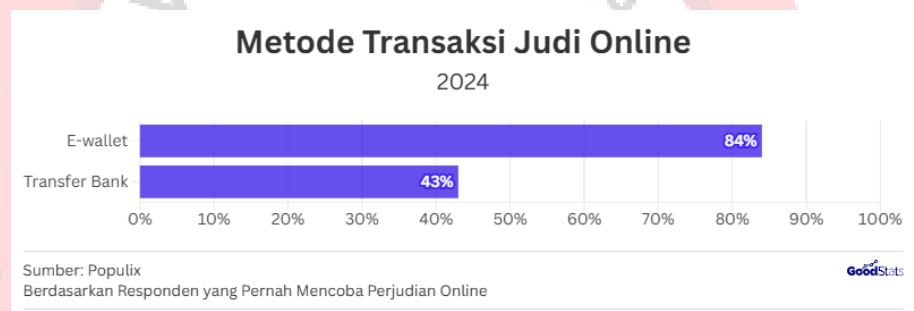
Gambar 13 Tampilan Roda Keberuntungan  
(Idplayer, 2024)

Dalam proses ini, anak tidak menyadari bahwa mereka sedang menjalani aktivitas yang mirip dengan berjudi, karena tidak ada edukasi yang menjelaskan bahaya atau risikonya. Selain itu, paparan juga terjadi melalui media sosial dan platform video digital seperti YouTube, instagram dan TikTok, di mana banyak konten yang menyisipkan iklan atau tautan ke aplikasi yang berbahaya.



Gambar 14 Iklan Judi Online di Youtube  
(Asambackpacker, 2023)

Kemudahan mengakses e-wallet ini juga menjadi salah satu alasan yang juga dapat semakin memudahkan berbagai kalangan termasuk anak-anak dalam melakukan kegiatan transaksi judi *online*. Menurut survei Populix selama dua minggu yang melibatkan 1.058 responden dari Indonesia, terdiri dari 52% laki-laki dan 48% perempuan dari generasi Z dan Milenial yang pernah mencoba judi *online*, e-wallet menjadi metode pembayaran paling umum digunakan dengan persentase mencapai 84%. Sementara itu, hampir separuh responden, yaitu 43%, menggunakan transfer bank (Nafarozah Hikmah, 2024).



Gambar 15 Survei Metode Transaksi Judi *Online* 2024 (Goodstats, 2024)

Penggunaan e-wallet ini tidak hanya berfungsi sebagai alat transaksi, tetapi juga menjadi salah satu modus yang dimanfaatkan oleh situs judi *online* untuk menyamarkan aktivitas perjudian dan menjangkau lebih banyak pengguna, termasuk anak-anak. Penelitian yang dilakukan oleh Hidayat dan Nathasya pada 2024 melalui metode wawancara mengungkapkan bahwa proses transaksi melalui e-wallet sangat praktis dan cepat (Hidayat & Nathasya, 2024). Para informan menyebutkan bahwa mereka hanya perlu melakukan deposit minimal Rp20.000 menggunakan layanan seperti

DANA, Gopay, atau ShopeePay, lalu menghubungi admin situs untuk verifikasi. Setelah pembayaran dikonfirmasi, akses bermain langsung diberikan. Selain memudahkan proses deposit, situs juga menyediakan penarikan dana kemenangan melalui aplikasi dompet digital seperti DANA, sehingga keseluruhan proses transaksi tampak seperti aktivitas keuangan biasa dan sulit terdeteksi sebagai bagian dari praktik perjudian.

#### **4. Faktor Penyebab Anak Terpapar Judi *Online***

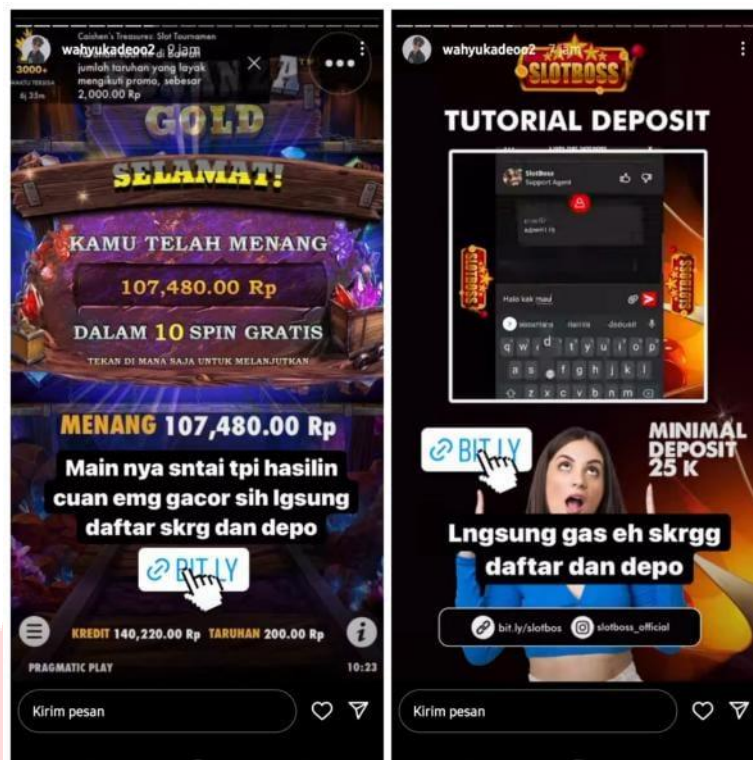
Faktor utama yang menyebabkan anak-anak dapat terpapar konten judi *online* berasal dari dalam lingkungan keluarga itu sendiri, khususnya terkait kurangnya pengawasan digital dari orang tua. Pada era digital saat ini, banyak orang tua yang memberikan anak akses terhadap perangkat seperti smartphone atau tablet sebagai sarana hiburan dan pengalih perhatian. Namun, pemberian akses tersebut sering kali tidak disertai dengan pendampingan, pemahaman terhadap konten, atau pengaturan sistem keamanan digital. Akibatnya, anak dapat dengan bebas menjelajahi dunia maya tanpa batasan, dan secara tidak sadar mengakses konten-konten berbahaya, termasuk perjudian terselubung.

Menggunakan gadget tanpa batasan waktu dan tanpa kontrol konten dari orang tua juga menjadi penyebab anak terpapar judi *online*, yang berarti mayoritas anak-anak mengonsumsi konten digital secara bebas, padahal mereka belum memiliki kemampuan untuk menyaring informasi yang diterima. Selain itu, pengaruh teman sebaya juga menjadi faktor pendorong yang signifikan. Anak-anak sering kali meniru perilaku teman yang lebih

dahulu mencoba fitur *game* tertentu atau mengikuti tren digital yang sedang viral, tanpa memahami risikonya.

Tidak hanya itu, minimnya literasi digital di kalangan orang tua turut memperburuk situasi. Banyak orang tua belum memahami pentingnya fitur parental control, belum tahu cara menyaring iklan atau konten, dan belum sadar bahwa banyak *game* anak yang mengandung fitur judi terselubung. Sering kali, orang tua hanya melihat tampilan luar dari aplikasi atau *game* tanpa mengevaluasi isi dan mekanisme yang ada di dalamnya. Padahal, pada era digital ini, peran orang tua dalam menjadi pendamping digital bagi anak adalah sangat krusial.

Faktor lainnya adalah masifnya iklan digital dan promosi dari influencer *game* yang tidak ramah anak. Banyak influencer mempromosikan *game* dengan fitur hadiah dan top-up sebagai hal yang keren, tanpa memperhatikan dampaknya bagi anak-anak yang menonton. Hal ini menciptakan persepsi keliru bahwa bermain dan membelanjakan uang untuk mendapat hadiah adalah hal yang wajar. Akibatnya, anak-anak menjadi rentan mencoba aktivitas digital yang berbau judi karena dianggap menyenangkan dan menguntungkan.



Gambar 16 Promosi Judi *Online* oleh Selebritis  
(Inews, 2022)

## 5. Dampak Judi *Online* terhadap Perilaku dan Psikologis pada Anak

Paparan terhadap judi *online* membawa konsekuensi serius terhadap perilaku dan kondisi psikologis anak. Anak-anak yang sering bermain judi *online* yang menyerupai *game* dengan fitur berbayar seperti spin atau lucky draw cenderung mengalami perubahan perilaku yang signifikan, seperti menjadi lebih mudah marah, frustrasi, dan sensitif terhadap hal-hal kecil, terutama jika tidak diperbolehkan bermain atau tidak mendapatkan hasil yang diinginkan dari *game*. Beberapa anak bahkan mulai menunjukkan perilaku menyimpang seperti mencuri uang jajan untuk top-up *game*, berbohong kepada orang tua, atau menyembunyikan aktivitas digitalnya (Padilah & Nashrillah, 2024).

Pada sisi psikologis, bermain judi *online* bisa mengalami gangguan tidur, kecemasan, dan stres berlebihan (Halodoc, 2022). *Game* dengan sistem reward acak memicu ketegangan emosional yang tinggi, terutama saat anak gagal mendapatkan hadiah yang diharapkan. Jika ini berlangsung terus-menerus, anak bisa mengalami kecanduan gadget dan ketergantungan pada permainan digital sebagai sumber hiburan utama, mengurangi waktu interaksi sosial dengan teman dan keluarga.

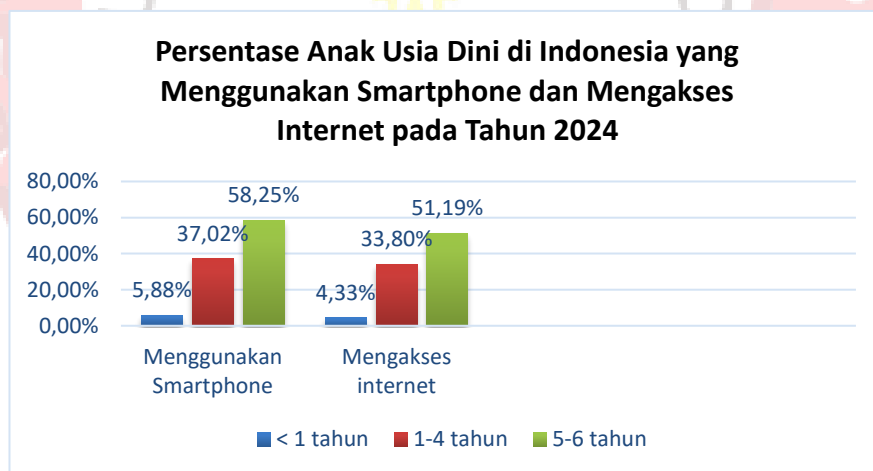
Studi kuantitatif dengan 109 responden yang masih sekolah menunjukkan bahwa 35 persen anak sekolah di Tangerang Selatan menunjukkan tingkat kecanduan judi *online* yang signifikan, terkait gejala kecemasan, depresi, dan penurunan prestasi akademik (Nurfadhil et al., 2025). Penelitian lain yang dilakukan oleh dengan melibatkan 30 responden menghasilkan sebanyak 20 persen dari total responden dalam penelitian tersebut mengalami kecanduan judi *online* yang cukup parah, ditandai dengan kesulitan berhenti bermain dan gangguan dalam aktivitas sehari-hari, sehingga memerlukan bantuan profesional seperti psikolog atau konselor (Sriyana, 2025).

## **6. Kebutuhan Media Edukasi Digital Anak**

Tingginya angka paparan anak terhadap konten digital yang tidak ramah anak, termasuk unsur perjudian terselubung, menunjukkan perlunya kehadiran media edukasi digital yang dirancang secara khusus sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak-anak. Data dari Badan Pusat Statistik (BPS) menunjukkan bahwa Pada tahun 2024, tercatat bahwa 39,71

persen anak usia dini di Indonesia telah menggunakan telepon seluler, sementara 35,57 persen lainnya sudah memiliki akses terhadap internet. Jika dilihat berdasarkan kelompok usia, terdapat sekitar 5,88 persen anak berusia di bawah 1 tahun yang telah menggunakan smartphone, dan 4,33 persen di antaranya sudah mulai mengakses internet (Komdigi, 2025).

Sementara itu, sebesar 37,02 persen anak usia 1–4 tahun dan 58,25 persen anak usia 5–6 tahun tercatat menggunakan telepon genggam. Untuk akses internet, 33,80 persen anak usia 1–4 tahun dan 51,19 persen usia 5–6 tahun telah mengakses layanan tersebut. Bahkan, di wilayah-wilayah tertinggal, anak-anak berusia 13–14 tahun dilaporkan telah mengalami kecanduan dalam menggunakan media sosial (Komdigi, 2025)



Gambar 17 Persentase Anak Usia Dini di Indonesia yang Menggunakan Smartphone dan Mengakses Internet pada Tahun 2024  
(Ema Retno Putri, 2025)

Hal ini mencerminkan peluang sekaligus tantangan, dimana satu sisi, anak memiliki akses yang luas terhadap informasi, namun di sisi lain, mereka juga rentan terhadap konten yang tidak sesuai usia. Oleh karena itu, dibutuhkan media digital yang tidak hanya bersifat hiburan, tetapi juga

mengedukasi secara menyenangkan dan aman. Anak akan lebih mudah memahami pesan edukatif jika disampaikan melalui cerita visual, animasi, atau karakter yang bisa mereka hubungkan secara emosional, dibandingkan dengan penjelasan dalam bentuk teks panjang atau ceramah. Hal ini menunjukkan bahwa format media seperti buku cerita digital atau flipbook interaktif lebih sesuai dengan gaya belajar anak-anak saat ini, yang sudah terbiasa dengan tampilan layar sentuh dan elemen interaktif.

Flipbook digital sebagai media edukatif memiliki potensi besar untuk menyampaikan pesan moral, sosial, dan perlindungan digital secara halus namun efektif. Media ini mampu memadukan ilustrasi berwarna, cerita petualangan, dan fitur interaktif yang membuat anak lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Safitri, penggunaan media cerita bergambar berbasis digital dalam bentuk flipbook terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak usia 5–6 tahun (Safitri, 2025). Hasil uji coba pada 29 anak di TKIT Wihdatul Ummah Makassar menunjukkan peningkatan signifikan pada aspek bertanya, menceritakan kembali, serta mengungkapkan ide. Selain itu, sebanyak 70% guru menyatakan bahwa media ini sangat membantu pembelajaran dan mampu menarik minat anak, sedangkan 80% menyatakan bahwa media ini sangat praktis digunakan baik di sekolah maupun di rumah.

## 7. Kompetitor

### a. Judi *online*

Judi *online* merupakan salah satu bentuk aktivitas digital ilegal yang marak beredar di internet dan sangat mudah diakses, termasuk oleh anak-anak. Meskipun secara hukum pemerintah telah melakukan pelarangan dan pemblokiran terhadap situs judi *online*, kenyataannya platform ini tetap berkembang melalui situs gelap, aplikasi tidak resmi, hingga promosi di media sosial. Situs-situs judi *online* biasanya menampilkan visual penuh warna, animasi bergerak, serta menawarkan hadiah instan untuk menarik perhatian pengguna, termasuk anak yang tidak sengaja terpapar iklannya.

Banyak dari platform ini memanfaatkan algoritma iklan di media sosial yang tidak sepenuhnya aman untuk anak-anak. Tanpa disadari, anak-anak dapat melihat promosi judi *online* dalam bentuk tautan atau iklan pop-up saat bermain *game*, menonton video, atau menjelajah internet. Fitur hadiah instan dan konsep bermain sambil mendapatkan uang menjadi daya tarik utama dari judi *online*, yang bisa membahayakan anak karena belum memiliki kemampuan berpikir kritis terkait risiko dan konsekuensi di baliknya.

Selain itu, tampilan permainan judi *online* sering kali menyerupai mini *games* atau spin wheel berhadiah, yang memang sudah akrab di lingkungan *game* anak-anak. Pola ini secara tidak langsung bisa memperkenalkan anak terhadap konsep taruhan atau keuntungan instan

yang berisiko. Kondisi ini menjadi ancaman besar bagi perkembangan perilaku anak jika tidak diawasi dengan ketat.

b. *Game Online*

*Game online* adalah salah satu jenis hiburan digital yang paling digemari anak-anak. Berbagai jenis permainan daring kini dapat diakses dengan mudah melalui berbagai perangkat, baik smartphone, tablet, maupun komputer. *Game online* menawarkan banyak pilihan tema, mulai dari petualangan, olahraga, hingga simulasi kehidupan, yang dirancang dengan tampilan visual menarik, efek suara seru, dan fitur interaktif yang membuat anak-anak betah bermain dalam waktu lama.

Seiring berkembangnya industri *game*, banyak permainan yang menyelipkan fitur loot box, gacha, atau microtransaction, yaitu sistem pembelian hadiah acak berbayar yang konsepnya menyerupai judi. Anak-anak dapat membeli item tertentu dan mendapatkan hadiah secara acak, dengan peluang kecil memperoleh hadiah langka atau spesial. Konsep ini mengajarkan pola spekulasi dan keberuntungan kepada anak, meskipun dikemas dalam bentuk permainan.

Selain itu, banyak *game online* memiliki sistem kompetitif dan komunitas sosial yang membuat anak saling berbagi pengalaman dan tantangan. Fitur ini membuat anak-anak makin terikat dengan permainan tersebut, bahkan tanpa disadari mulai terbiasa dengan konsep taruhan kecil demi keuntungan virtual yang instan.

c. Video anomali

Belakangan ini, media sosial dipenuhi oleh tren anomali berupa konten anak yang absurd, unik, dan sering kali tidak memiliki nilai edukasi. Konten ini biasanya berbentuk karakter AI, animasi, atau video absurd dengan visual mencolok, suara keras, dan cerita yang aneh. Salah satu tren paling viral di Indonesia adalah karakter Tung Tung Tung Sahur, makhluk AI berbentuk kentongan hidup dengan wajah manusia yang muncul pada Februari 2025 dan viral di TikTok dengan lebih dari 65 juta tayangan.

Konten seperti Tung Tung Sahur memadukan unsur budaya lokal, humor, dan nuansa horor absurd, yang ternyata justru menarik perhatian anak-anak dan remaja. Fenomena ini tidak hanya terbatas pada karakter tersebut, tapi juga memunculkan karakter-karakter anomali lain seperti Baelina Cappucina, Brr Brr Patapim, dan Es Teh Patipum. Daya tariknya terletak pada visual yang cerah, suara yang unik, serta konsep cerita yang tidak biasa dan berbeda dari konten edukasi anak konvensional.

Walaupun menarik, tren ini minim pesan moral dan bisa mendorong anak-anak untuk lebih menyukai tontonan absurd tanpa edukasi. Anomali konten anak semacam ini cenderung viral karena algoritma platform media sosial lebih mengutamakan engagement dibandingkan kelayakan isi. Akibatnya, anak-anak lebih sering menghabiskan waktu menonton konten aneh dan berpotensi terbiasa dengan hiburan digital

tanpa nilai positif.

d. Video 18+

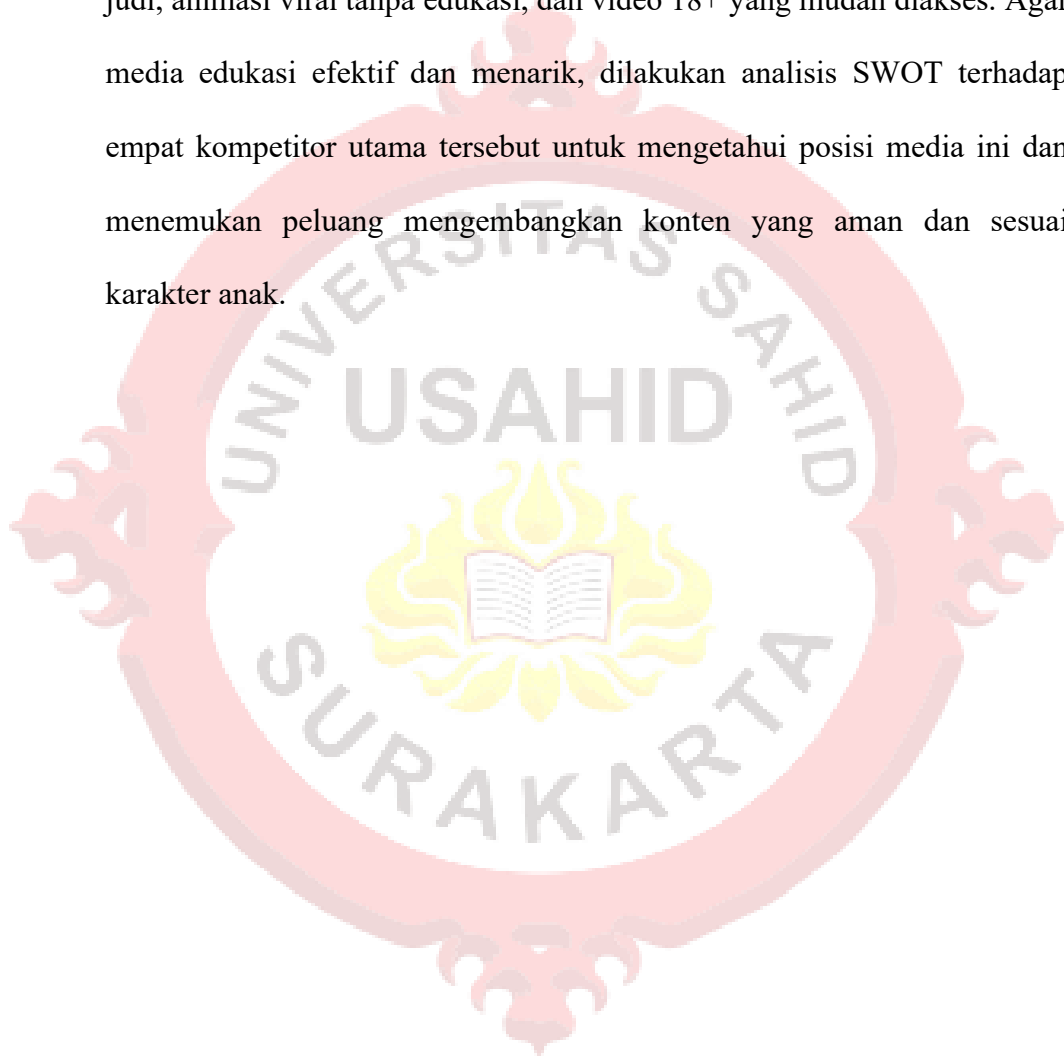
Konten film atau video 18+ merupakan salah satu ancaman serius di era digital yang mudah diakses anak-anak meskipun secara aturan dilarang keras untuk usia mereka. Banyak platform ilegal maupun tautan tersembunyi yang menyebarkan konten dewasa tanpa kontrol ketat. Anak-anak bisa secara tidak sengaja terpapar konten ini melalui iklan pop-up, situs streaming film ilegal, atau video viral di media sosial yang judulnya dibuat *clickbait* agar menarik perhatian.

Konten dewasa umumnya menampilkan visual berani, cerita sensasional, dan narasi yang memancing rasa penasaran. Paparan terhadap konten semacam ini bisa berdampak buruk bagi perkembangan psikologis anak. Selain menimbulkan rasa ingin tahu berlebihan, konten ini dapat memengaruhi pola pikir anak, menurunkan moral, hingga memicu perilaku meniru adegan dewasa yang belum pantas anak-anak konsumsi.

Minimnya kontrol orang tua serta mudahnya akses digital di berbagai perangkat, konten video dewasa menjadi ancaman besar bagi anak-anak yang aktif di dunia maya. Selain berbahaya, paparan konten ini juga dapat membuat anak ketagihan menonton, mengurangi minat terhadap konten edukasi, dan membuka peluang anak terpapar aktivitas digital berisiko lainnya.

## 8. Analisis SWOT

Perancangan pada media edukasi pencegahan judi *online* untuk anak di bawah 10 tahun, penting memahami lingkungan digital yang mereka konsumsi, termasuk konten negatif seperti judi *online*, *game* dengan fitur judi, animasi viral tanpa edukasi, dan video 18+ yang mudah diakses. Agar media edukasi efektif dan menarik, dilakukan analisis SWOT terhadap empat kompetitor utama tersebut untuk mengetahui posisi media ini dan menemukan peluang mengembangkan konten yang aman dan sesuai karakter anak.



|          | <b>Buku digital<br/>Petualangan<br/>Tim Juno</b>                                                                                                                              | <b>Judi<br/><i>Online</i></b>                                                                          | <b><i>Game Online</i></b>                                                                                            | <b>Tren<br/>Anomali<br/>Konten<br/>Anak</b>                                                     | <b>Film/Video<br/>18+ <i>Online</i></b>                                       |
|----------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------|
| <b>S</b> | Edukatif<br>sesuai usia,<br>interaktif,<br>visual<br>menarik,<br>mudah<br>diakses,<br>aman dari<br>konten<br>negatif,<br>fleksibel<br>dibuka kapan<br>saja dan<br>dimana saja | <i>Gameplay</i><br>cepat<br>mendapat<br>reward,<br>visual<br>menarik,<br>mudah<br>diakses<br>kapan aja | Interaktif,<br>fitur sosial,<br>variasi <i>game</i><br>banyak,<br><i>microtransact</i><br><i>ion</i> yang<br>memikat | Visual<br>unik,<br>karakter<br>absurd<br>gampang<br>viral, daya<br>tarik<br>humor dan<br>absurd | Konten<br>menggoda,<br>mudah<br>diakses,<br>judul<br><i>clickbait</i><br>kuat |
| <b>W</b> | Terbatas<br>dalam akses<br>perangkat,<br>butuh                                                                                                                                | Illegal<br>untuk<br>anak,<br>risiko                                                                    | Ada unsur<br>judi<br>tersembunyi<br>(loot                                                                            | Tidak<br>edukatif,<br>hiburan<br>absurd,                                                        | Tidak<br>pantas<br>untuk anak,<br>dampak                                      |

|          |                                                                                       |                                                                                                            |                                                                                                          |                                                                                                   |                                                                                             |
|----------|---------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------|
|          | dukungan orang tua/guru                                                               | kecanduan tinggi, tidak ada unsur edukasi                                                                  | box/gacha), risiko ketagihan tinggi, minim edukasi                                                       | cepat tergantikan tren lain                                                                       | negatif psikologis, rawan diakses diam-diam                                                 |
| <b>O</b> | Kesadaran edukasi meningkat, peluang kolaborasi dengan sekolah, lembaga dan komunitas | Masyarakat semakin aware bahaya judi online, kampanye digital makin gencar, teknologi filter makin canggih | Permintaan edukasi soal loot box & microtransaction semakin tinggi, peluang membuat <i>game</i> edukatif | Bisa menjadi inspirasi konsep media edukasi yang seru & absurd, kolaborasi dengan kreator positif | Kesadaran orang tua semakin tinggi mengenai literasi digital, regulasi internet makin ketat |
| <b>T</b> | Bersaing dengan <i>game</i> online dan                                                | Penyebaran makin masif,                                                                                    | Fitur judi semakin marak di                                                                              | Banyak tren viral absurd                                                                          | Akses ilegal masih gampang,                                                                 |

|  |                                       |                                                                                |                                                                         |                                                                     |                                         |
|--|---------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------|
|  | konten viral<br>yang lebih<br>menarik | susah<br>dikontrol,<br>bersaing<br>dengan<br><i>game</i> &<br>media<br>edukasi | <i>game</i> ,<br>persaingan<br>ketat dengan<br>media digital<br>populer | lain, susah<br>menarik<br>perhatian<br>anak ke<br>konten<br>edukasi | efek<br>psikologis<br>jangka<br>panjang |
|--|---------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------|

Tabel 1 Analisis SWOT  
(Ema Retno Putri, 2025)

Berdasarkan hasil analisis SWOT terhadap buku digital Petualangan Tim Juno dan empat kompetitor utama, dapat disimpulkan bahwa Petualangan Tim Juno memiliki keunggulan dalam pendekatan edukatif sesuai usia, interaktif, visual menarik, serta kemudahan akses yang fleksibel kapan saja dan di mana saja, sekaligus aman dari konten negatif. Berbeda dengan judi *online* dan *game online* yang meskipun menarik tetapi mengandung risiko kecanduan dan unsur judi tersembunyi, serta animasi viral dan video 18+ yang lebih bersifat hiburan tanpa edukasi dan berisiko bagi anak.

Buku “Petualangan Tim Juno” mengisi celah penting sebagai media edukasi digital yang spesifik menargetkan anak-anak dengan pendekatan yang menyenangkan dan ramah usia, berbeda dari kompetitor yang cenderung menyasar remaja, dewasa, atau hanya sebagai hiburan.