

L. Kesimpulan

Tugas Akhir ini mengangkat permasalahan sosial yang sangat krusial, yaitu judi online yang seharusnya tidak bisa diwajarkan, namun realitanya angka anak-anak di bawah usia 10 tahun yang terpapar konten judi online di Indonesia cukup tinggi. Fenomena ini diperkuat oleh data dari PPATK tahun 2024 yang mencatat bahwa lebih dari 80.000 anak di Indonesia telah terjerumus ke dalam praktik judi online, baik secara langsung maupun melalui *game* digital yang mengandung unsur perjudian terselubung. Kondisi ini menunjukkan pentingnya menyediakan media edukatif yang mampu memberikan pemahaman kepada anak-anak tentang bahaya judi online dengan pendekatan yang sesuai dengan usia dan karakter perkembangan mereka. Karena anak-anak dibawah 10 tahun merupakan masa emas, dimana anak-anak mudah mengingat, terpengaruh, meniru dan mengingat informasi dengan jelas. Sayangnya, media edukasi yang selama ini tersedia lebih banyak ditujukan untuk remaja dan dewasa, sehingga terdapat celah dalam penyediaan konten preventif khusus anak.

Berdasarkan permasalahan tersebut, Tugas Akhir ini bertujuan untuk merancang dan mendesain sebuah buku cerita digital berjudul Petualangan Tim Juno sebagai media edukasi pencegahan judi online pada anak. Buku ini tidak hanya menjadi sarana hiburan visual, tetapi juga media yang menyisipkan nilai edukatif secara halus dan menyenangkan. Metode yang digunakan dalam proses perancangannya adalah *Design Thinking* yang terdiri dari lima tahapan, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, dan *prototype*, tanpa melalui proses *test*

sehingga hanya pengembangan konsep dan *prototype* saja. Metode ini membantu penulis memahami kebutuhan anak sebagai target utama, merumuskan solusi kreatif, serta menghasilkan karya yang efektif secara desain dan fungsi.

Hasil dari perancangan ini adalah buku cerita digital yang menggabungkan elemen visual menarik, karakter edukatif, dan narasi petualangan yang relevan dengan dunia anak-anak dan juga dipublish dalam bentuk flipbook di website “Heyzine”. Buku ini dikemas dalam gaya ilustratif yang disesuaikan dengan usia dini, menggunakan warna pastel cerah, tata letak ramah anak yaitu *frame layout*, serta alur cerita yang menggugah kesadaran secara tidak menggurui. Karya ini bermanfaat bagi anak sebagai media pembelajaran visual yang interaktif, bagi orang tua dan guru sebagai bahan bantu literasi digital, serta bagi masyarakat luas sebagai bentuk kontribusi nyata dalam upaya pencegahan bahaya judi online sejak usia dini. Dengan demikian, Tugas Akhir ini tidak hanya memberikan solusi kreatif berbasis desain, tetapi juga menghadirkan nilai sosial yang berdampak langsung pada perlindungan dan perkembangan anak di era digital.

M. Saran

Berdasarkan proses yang sudah dijalani dalam merancang dan meneliti buku cerita digital berjudul *Petualangan Tim Juno*, ada beberapa saran yang bisa dijadikan rekomendasi untuk pengembangan selanjutnya. Selama proses pembuatan, penulis menemukan beberapa kendala, salah satunya adalah bagaimana menyampaikan cerita tentang bahaya judi online dengan bahasa yang mudah dimengerti oleh anak-anak, tapi tetap tidak menghilangkan makna penting dari pesannya. Selain itu, penulis juga belum bisa mencoba langsung buku ini ke anak-anak karena keterbatasan akses dan butuh izin dari orang tua atau sekolah. Maka dari itu, ke depannya disarankan agar pengujian dilakukan dengan melibatkan sekolah, guru, atau psikolog anak agar hasilnya lebih maksimal dan bisa diketahui apakah buku ini benar-benar efektif atau belum.

Buku digital ini juga bisa dikembangkan menjadi lebih menarik dengan menambahkan fitur-fitur yang membuat anak bisa ikut berinteraksi, seperti ada suara, gambar bergerak, atau kuis sederhana. Bahkan kalau memungkinkan, bisa dibuat dalam bentuk yang lebih canggih, misalnya dengan menggunakan teknologi seperti *Augmented Reality (AR)*, yang memungkinkan anak melihat tokoh-tokoh dalam buku muncul dari layar HP seperti nyata dan bisa bergerak. Dengan begitu, anak-anak bisa lebih tertarik dan merasa seperti ikut dalam cerita, bukan hanya membaca saja.

Selain itu, buku ini juga bisa dibuat jadi seri lanjutan dengan cerita-cerita lain yang masih berhubungan dengan kehidupan anak-anak sekarang, misalnya tentang bahaya main HP terlalu lama, pentingnya menjaga privasi saat online,

atau cara menghadapi teman yang suka membully. Cerita-cerita tersebut dapat dibuat dalam bentuk petualangan yang seru dan penuh gambar supaya tetap menyenangkan. Harapannya, dengan pengembangan ini, buku digital berjudul Petualangan Tim Juno bisa terus digunakan untuk mengedukasi anak-anak dan membantu orang tua maupun guru dalam menyampaikan pesan-pesan penting dengan cara yang lebih mudah dipahami.

