

## **BAHAYA PERJUDIAN ONLINE MENGGUNAKAN ANIMASI 2D DAN PENERIMAANNYA MENGGUNAKAN UTAUT**

### ***DANGER OF ONLINE GAMBLING USING 2D ANIMATION AND ITS ACCEPTANCE USING UTAUT***

**Rainal Agus Setiawan<sup>1</sup>, Jimmy Pratama<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup>Program Studi Sistem Informasi, Universitas Internasional Batam  
2031092.rainal@uib.edu jimmy.pratama@uib.ac.id

#### **ABSTRACT**

*At this time, technological developments are unavoidable. Moreover, technological developments in learning media play an important role in educating the public. One of them is learning media with animated videos. This research aims to determine the effect of a 2D animated video about the dangers of online gambling on teenagers in Batam City. The author uses the method Multimedia Development Life Cycle (MDLC) in designing 2D animated videos. The author also used a quantitative approach by distributing questionnaires via Google Form to a total of 400 respondents. For the measurement model, confirm that all outer loading values are >0.65. CR values range from 0.839 to 0.877. The AVE value is between 0.597 to 0.692. Therefore, convergent validity has been met in this case study. Discriminant validity has also been fulfilled. The results of research on the structural model confirm that Hedonic Motivation (HM) has the strongest influence, followed by Effort Expectancy (EE), and Students' Innovativeness (SINN) respectively.*

**Keywords:** MDLC, Animation Video, Online Gambling, Education

#### **ABSTRAK**

Pada saat ini, perkembangan teknologi sudah tidak dapat dihindari. Apalagi perkembangan teknologi dalam media pembelajaran yang berperan penting dalam mengedukasi masyarakat. Salah satunya adalah media pembelajaran dengan video animasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh video animasi 2 dimensi tentang bahaya judi online terhadap remaja yang berada di Kota Batam. Penulis menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) dalam perancangan video animasi 2 dimensi. Penulis juga, menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menyebarkan kuesioner melalui Google Form dengan total 400 responden. Untuk model pengukuran, mengkonfirmasi bahwa seluruh nilai outer loading >0.65. Nilai CR berkisar 0.839 sampai 0.877. Nilai AVE diantara 0.597 sampai dengan 0.692. Oleh karena itu, validitas konvergen telah terpenuhi dalam studi kasus ini. Untuk validitas diskriminan juga telah terpenuhi. Hasil penelitian pada model struktural menegaskan bahwa *Hedonic Motivation* (HM) memiliki pengaruh paling kuat, diikuti oleh *Effort Expectancy* (EE), dan *Students' Innovativeness* (SINN) secara berurutan.

**Kata Kunci:** MDLC, Video Animasi, Judi Online, Edukasi

#### **PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi merupakan hal yang tidak bisa kita hindari. Manusia pada dasarnya selalu menginginkan perkembangan dan kemajuan dalam segala aspek kehidupan (Anggraini et al., 2022). Salah satunya adalah dalam sektor pendidikan berperan dalam mengedukasi masyarakat. Edukasi berperan cukup penting bagi manusia karena bisa mengembangkan potensi dan memberikan pengetahuan yang lebih. Media pembelajaran yang biasa digunakan seperti buku, *power point*, *booklet*, dan sebagainya

kurang efektif dalam meningkatkan pengetahuan. Menurut (Saputra & Gunawan, 2021), pembelajaran yang menggunakan media berbasis digital ini mendorong percepatan masyarakat Indonesia untuk menyongsong era *society* 5.0 yang sudah di depan mata. Contohnya komputer, media audio visual, media audio, *handphone*, *E-book*, dan sebagainya.

Pengembangan media edukasi dengan pendekatan audio visual tidak hanya memiliki tampilan yang menarik, dalam video animasi membuat informasi yang diberikan lebih bertahan lama pada

ingatan dan membuat responden puas/senang (Aisah et al., 2021). Sekarang media animasi menjadi salah satu hal yang penting dalam penyampaian materi. Menurut (Wahyuni et al., 2021), animasi merupakan salah satu media pembelajaran yang menarik berbentuk visual gerak. Dengan pembelajaran menggunakan media animasi akan lebih meningkatkan pemahaman tentang perjudian online ini.

Di dalam masyarakat masih banyak yang belum mendapatkan edukasi tentang cara menghadapi atas kemajuan teknologi yang ada. Pada umumnya masih banyak remaja yang belum bisa memilih bagaimana menggunakan internet yang baik dan benar. Perkembangan teknologi menjadi penyebab atas perubahan cara berpikir dan bertindak manusia. Tindakan dan perbuatan buruk yang merugikan akan membuat nilai-nilai yang ada di masyarakat menjadi lemah (Pratama, 2021). Salah satu bentuk tindakan yang melanggar hukum akibat kemajuan iptek saat ini adalah perjudian *online*. Teknologi memberikan cara baru dalam melakukan perjudian yaitu perjudian online (Purnawinata, 2021). Sehingga perjudian online menjadi sangat mudah diakses berbagai kalangan di masyarakat.

Perjudian merupakan salah satu permainan tertua di dunia yang hampir semua negara mengenalnya sebagai permainan yang memberikan keuntungan (Aulia et al., 2021). Di Indonesia aktivitas perjudian ini termasuk aktivitas yang sulit diberantas dan sampai saat ini masih terus berkembang. Perjudian memberikan keuntungan pada awalnya tetapi akan memberikan kerugian pada akhirnya, yang akan membuat orang yang memainkannya berpikir bahwa keuntungannya akan diperoleh kembali. Sehingga perjudian ini sering dianggap sebagai penyakit yang melanda masyarakat dan terutama dapat membahayakan bagi generasi muda.

Penelitian dari (Tanuwijaya & Wibowo, 2020) berjudul “Perancangan Video Animasi 2 Dimensi Cerita Rakyat

Malin Kundang Dengan Aplikasi Toon Boom Harmony” membahas tentang dongeng cerita rakyat Malin Kundang yang berasal dari Sumatera Barat. Video animasi 2 dimensi ini dibuat dengan aplikasi *Adobe After Effects* dan kemudian digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) agar penelitian yang dirancang sesuai dengan tujuan, Yang terdiri dari 6 tahapan yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution*. Berdasarkan wawancara dengan beberapa guru yang telah memanfaatkan video tersebut, dapat disimpulkan bahwa video animasi ini dinilai efektif. Video animasi ini berdurasi 5 menit dan 20 detik.

Penelitian dari (Wahyuni et al., 2021) berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Animasi 2D Pada Mata Pelajaran Fisika Kelas X Di SMA Negeri 1 Sawan” membahas tentang implementasi pembelajaran untuk mata pelajaran fisika di kelas X dalam bentuk animasi 2D. Penelitian ini menggunakan metode *research and development* dan MDLC. Hasil dari penelitian ini berupa media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk CD. Hasil pengujian terdiri dari uji ahli isi 100%, uji ahli media 100%, uji efektifitas 74,34%, uji respon guru 88% dan uji respon siswa 81,02% yang disimpulkan memberikan dampak positif.

Penelitian dari (Dajani & Hegleh, 2019) berjudul “*Behaviour Intention Of Animation Usage Among University Students*” bertujuan untuk menguji niat perilaku penggunaan animasi pada kalangan mahasiswa di Yordania. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan model *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT2). Kuesioner disebarakan secara acak kepada mahasiswa Yordania dan mendapatkan 320 responden. Hasil penelitian ini dikonfirmasi bahwa dengan model UTAUT2, 48.4% mahasiswa berniat dalam penggunaan animasi, disimpulkan

bahwa penelitian memberikan dampak positif.

Perjudian merupakan salah satu permainan tertua di dunia yang hampir semua negara mengenalnya sebagai permainan yang memberikan keuntungan (Aulia et al., 2021). Di Indonesia aktivitas perjudian ini termasuk aktivitas yang sulit diberantas dan sampai saat ini masih terus berkembang. Perjudian memberikan keuntungan pada awalnya tetapi akan memberikan kerugian pada akhirnya, yang akan membuat orang yang memainkannya berpikir bahwa keuntungannya akan diperoleh kembali. Sehingga perjudian ini sering dianggap sebagai penyakit yang melanda masyarakat dan terutama dapat membahayakan bagi generasi muda.

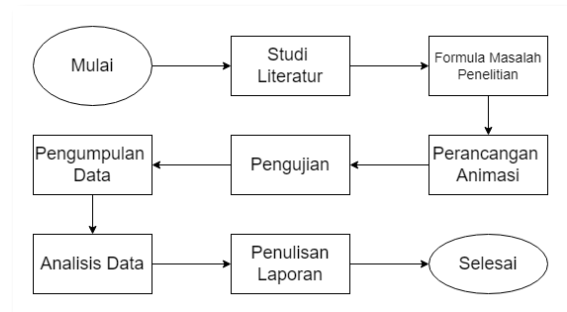
Penelitian dari (Pratama, 2021) berjudul “Analisis Kriminologi Terhadap Kejahatan Perjudian *Online* di Wilayah Hukum Kepolisian Daerah Bali” membahas tentang faktor-faktor penyebab kejahatan perjudian online sebagai gejala sosial dalam hidup bermasyarakat. Penelitian ini menggunakan metode penelitian hukum empiris dan bersifat deskriptif. Hasil penelitian tersebut menghasilkan faktor internal yaitu rendahnya SDM dan penyalahgunaan internet. Faktor eksternal seperti faktor ekonomi, faktor masyarakat tidak patuh hukum, dan faktor lingkungan sekitar.

Berdasarkan permasalahan yang ada di atas maka perlunya upaya menyadarkan remaja untuk bisa berhenti bermain judi online. Penulis berniat merancang video animasi 2 dimensi tentang perjudian online dengan metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*). Kemudian, penulis melakukan penelitian lebih lanjut dengan menyebarkan kuesioner melalui *google form*. Setelah itu, penulis akan melakukan penelitian lebih lanjut dalam mengukur pengaruh video animasi 2 dimensi tentang bahaya judi online terhadap remaja yang ada di Kota Batam menggunakan pendekatan kuantitatif.

## METODE

### Alur Penelitian

Penulis menggunakan kerangka sistematis yang menguraikan berbagai tahap dalam penelitian, yang akan memberikan gambaran menyeluruh tentang proses penelitian penulis. Ini dapat ditemukan dalam Gambar 1 yang menunjukkan alur penelitian penulis.



**Gambar 1. Alur Penelitian**

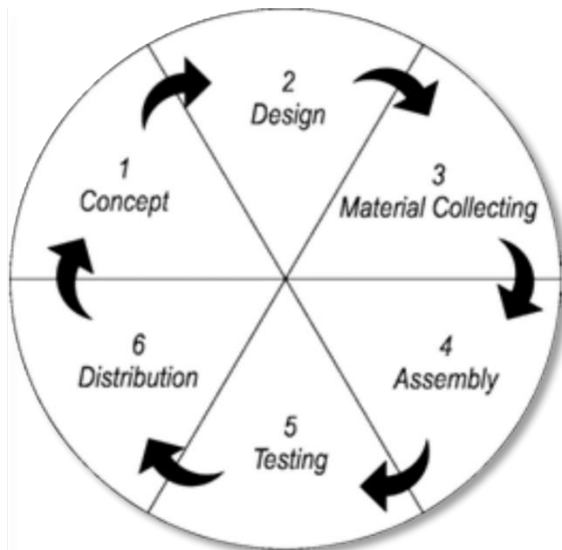
Berikut ini penjelasan terhadap tahapan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis:

1. Tahap studi literatur, penulis akan mengumpulkan sumber-sumber yang relevan dengan topik penelitian sebagai referensi untuk penelitian.
2. Tahap formula masalah penelitian, penulis merumuskan dan mengidentifikasi masalah yang akan dilakukan dan dihasilkan dalam penelitian ini.
3. Tahap perancangan animasi, penulis akan merancang video animasi 2 dimensi tentang perjudian online menggunakan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC).
4. Tahap pengujian, setelah video animasi 2 dimensi selesai maka akan dilakukan testing untuk memastikan bahwa video animasi berjalan dengan baik dan benar.
5. Tahap pengumpulan data, penulis akan mengumpulkan data secara kuantitatif dengan menyebarkan kuesioner melalui *google form* kepada remaja yang telah menonton video animasi 2 dimensi yang dihasilkan.
6. Tahap analisis data, penulis akan menganalisa data yang telah dikumpulkan melalui kuesioner.

7. Tahap penulisan laporan, tahap terakhir dimana penulis akan menyusun hasil penelitian dalam bentuk laporan.

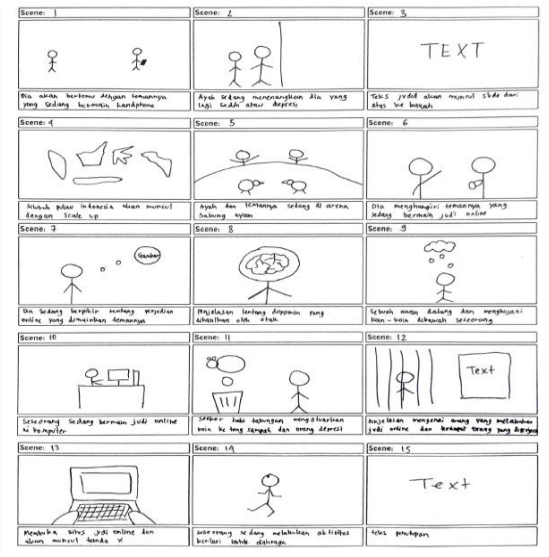
**Metode MDLC**

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode penelitian *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). Metode yang tepat untuk merancang dan mengembangkan media pembelajaran video animasi yang menggabungkan gambar, suara, video, animasi dan lainnya. Terdiri dari enam tahap yaitu *concept*, *design*, *material collecting*, *assembly*, *testing* dan *distribution* (Kumala et al., 2021). Dibawah ini ringkasan proses dengan menggunakan metode MDLC.



**Gambar 2. Multimedia Development Life Cycle (MDLC)**

1. Concept (Pengonsepan)  
 Pada tahap *concept*, penulis menentukan tujuan dari sebuah penelitian dengan memikirkan konsep dalam pembuatan animasi 2 dimensi seperti menentukan isi materi, konten, subjek, durasi, dan suara dalam video animasi.
2. Design (Perancangan)  
 Pada tahap *design*, penulis membuat rancangan video animasi 2 dimensi berdasarkan konsep pengembangan yang telah ditentukan sebelumnya. Penulis menggunakan *storyboard* sebagai gambaran pada deskripsi setiap *scene* sebagai referensi.



**Gambar 3. Storyboard**

3. Material Collecting (Pengumpulan Bahan)

Pada tahap *material collecting*, penulis mencari isi materi edukasi tentang bahaya judi online dari beberapa situs dan jurnal yang berhubungan dengan video yang dirancang. Setelah materi yang terkait telah dikumpulkan penulis menyusun menjadi sebuah naskah untuk video animasi, dan pengisi suara yang membaca naskah akan diisi oleh suara dari ai yang berasal dari situs ElevenLabs. Untuk suara latar belakang video dicari melalui Youtube. Bahan-bahan seperti *clip-art*, *graphic*, animasi, karakter, dan gambar lainnya diperoleh dari hasil rancangan menggunakan Adobe Photoshop dan Adobe Illustrator.



**Gambar 4. Asset untuk pembuatan video animasi 2 dimensi**

Apakah kalian punya teman yang suka berjudi online atau menjadikan judi online sebagai kebutuhan sehari-hari? Kecanduan judi dapat memengaruhi kesehatan mental seseorang. Nyatanya judi dan kesehatan mental saling berhubungan.

**BAHAYA PERJUDIAN ONLINE**

Di Indonesia judi sudah ada sejak zaman dahulu, permainan judi paling tradisional dari dulu sampai sekarang yang masih ada, yaitu sabung ayam. Permainan dimana orang akan bertaruh pada ayam yang menang. Dua ekor ayam berada dalam sebuah arena, biasanya diadu hingga salah satu ayam kabur atau mati.

Seperti yang kita ketahui bahwa faktor yang memengaruhi kecanduan bermain judi online yaitu kuatnya keinginan dan rasa penasaran pemain untuk bermain judi. Dan ada juga karena lingkungan sebaya dimana pemain belajar judi online dari teman-temannya dan kurangnya kontrol keluarga dalam mengawasi aktivitas anaknya ketika bermain handphone.

Mengalami ketegangan saat menantikan hasil permainan atau merasakan kemenangan dalam perjudian memberikan kepuasan tersendiri. Pengalaman pertama yang menyenangkan itu membuat otak kita menghasilkan dopamine, zat kimia dalam otak yang memberikan sensasi yang menyenangkan. Dopamin ini kemudian mempengaruhi bagian otak lain, sehingga pengalaman tersebut tidak dilupakan, dan kita akan berusaha mendapatkannya kembali. Jadi kalau kita melihatnya untuk kedua kalinya, maka pasti kita ingin mendapatkannya lagi.

Keinginan untuk mendapatkan uang dengan cepat dan mudah, menjadi alasan kebanyakan penjudi. Terlebih lagi jika seseorang memiliki masalah sosial atau terlilit utang.

Dan ada juga orang yang menghabiskan waktunya untuk bermain judi online. Hanya untuk bersenang-senang tapi malah kehilangan uang sekitar 16,3 miliar. Orang itu adalah Neymar Jr.

Selain kehilangan uang yang sudah ditabung, pecandu judi yang sudah parah akan juga mengidap kesehatan mental seperti depresi, stress, dan kecemasan. Dan orang yang terlibat judi ilegal bisa mendapatkan konsekuensi hukum yang serius. Orang yang bermain judi online dapat dipidana penjara maksimal enam tahun dan atau denda paling banyak 1 miliar.

Cara untuk mengatasi kecanduan judi online adalah dengan membatasi akses ke platform judi online. Seperti memblokir dan menghapus aplikasinya.

Kita juga bisa mencari hobi dan aktivitas yang bermanfaat seperti olahraga, seni, musik, dan aktivitas lain yang bisa dinikmati

Jadi jangan mencoba-coba untuk bermain judi online

Terima Kasih

**Gambar 5. Materi Yang Telah Dirancang Dan Disusun**

4. Assembly (Pembuatan)

Pada tahap *assembly*, setelah bahan-bahan yang dibutuhkan terkumpul, terdapat beberapa proses yang harus dilakukan yaitu *compositing*, *keyframe animation*, *motion graphic*, *sciprting*, *audio*, *output*, dan *rendering* menggunakan Adobe After Effects. Pembuatan video animasi 2 dimensi berdasarkan *storyboard* dan proses kreatif yang berasal dari tahap desain konsep. Adapun kebutuhan *software* dan *hardware* yang akan digunakan oleh penulis dalam tahap ini, antara lain:

a) Kebutuhan Software

- Adobe Photoshop  
Aset seperti objek dan latar belakang yang dibutuhkan dalam perancangan video animasi 2 dimensi akan dibuat menggunakan aplikasi Adobe Photoshop.
- Adobe Illustrator  
Karakter, clip art, dan objek yang lain dibutuhkan dalam perancangan video animasi 2 dimensi akan dibuat menggunakan aplikasi Adobe Illustrator.

- Adobe After Effects  
Setelah bahan telah dibuat, penulis menggunakan aplikasi Adobe After Effects untuk melakukan *compositing*, *keyframe animation*, *motion graphic*, *sciprting*, *audio*, *output*, dan *rendering*.



**Gambar 6. Proses Perancangan Video Animasi Pada Adobe After Effects**

b) Kebutuhan Hardware

Berikut merupakan spesifikasi perangkat untuk merancang dan mengembangkan video animasi 2 dimensi, antara lain:

**Tabel 1. Perangkat Hardware**

Operating System	Windows 11 64-bit
System	MSI
Manufacturer	
System Model	GF63 Thin 9SC
Processor	Intel(R) Core(TM) i7-9750H CPU @ 2.60GHz
Memory	16.00 GB RAM

5. Testing (Penguujian)

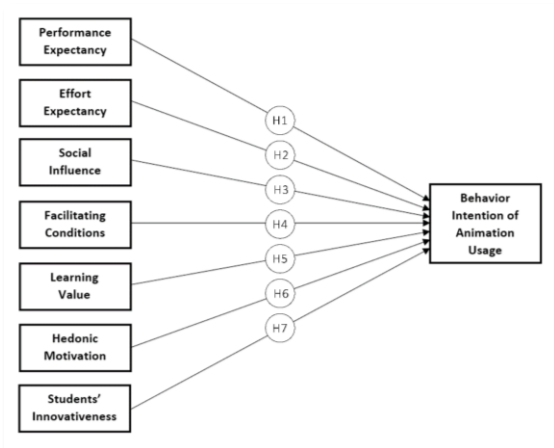
Pada tahap *testing*, penulis melakukan penguujian apakah hasil dari penyusunan sesuai dengan tahapan perancangan dan mengidentifikasi apakah video animasi 2 dimensi tersebut sudah layak didistribusikan untuk diuji keefektivitasannya.

6. Distribution (Pendistribusian)

Pada tahap *distribution*, penulis akan mempublikasikan video animasi 2 dimensi yang telah di rancang ke youtube, serta membagikan *link* youtube dan kuesioner di media sosial seperti Instagram, Whatsapp, dan Line.

## Model Penelitian

Model penelitian yang digunakan merupakan referensi dari penelitian yang dilakukan oleh (Dajani & Hegleh, 2019) yaitu berupa model Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT2). Pada model penelitian ini terdapat dua variabel yaitu variabel independen yang terdiri dari Performance Expectancy (PE), Effort Expectancy (EE), Social Influence (SI), Facilitating Conditions (FC), Learning Value (LV), Hedonic Motivation (HM), Students' Innovativeness (SINN), dan variabel dependen yang terdiri dari Behaviour Intention of Animation Usage (BI). Berikut merupakan model penelitian yang digunakan (Gambar 7).



**Gambar 7. Model Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT2)**

Variabel penelitian adalah sebagai berikut:

H1 : *Performance expectancy* memiliki dampak positif pada nilai perilaku mahasiswa dalam penggunaan animasi.

H2 : *Effort expectancy* memiliki dampak positif pada nilai perilaku mahasiswa dalam penggunaan animasi.

H3 : *Social influence* memiliki dampak positif pada nilai perilaku mahasiswa dalam penggunaan animasi.

H4 : *Facilitating conditions* memiliki dampak positif pada nilai perilaku mahasiswa dalam penggunaan animasi.

H5 : *Learning value* memiliki dampak positif pada nilai perilaku mahasiswa dalam penggunaan animasi.

H6 : *Hedonic motivation* memiliki dampak positif pada nilai perilaku mahasiswa dalam penggunaan animasi.

H7: *Students' innovativeness* memiliki dampak positif pada nilai perilaku mahasiswa dalam penggunaan animasi.

## Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah penduduk remaja yang ada di Kota Batam. Populasi remaja adalah usia 15-24 tahun berdasarkan dari Badan Pusat Statistik Kota Batam dengan jumlah penduduk sebanyak 189.433 pada data sensus penduduk tahun 2020. Sampel diambil berdasarkan teknik *probability sampling*. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan formula *Slovin*. Jumlah sampel yang akan digunakan dalam penelitian ini sebanyak 400 orang dengan *margin of error* 5%. Penulis akan mengambil tiga kelompok usia dari data yang ada untuk dimasukkan ke dalam kuesioner, yaitu kelompok usia 15-17 tahun, 18-21 tahun, dan 22-24 tahun.

## Teknik Pengumpulan Data

Penulis akan mengumpulkan data dengan menyebarkan kuesioner berupa *google form*. Kuesioner yang terdapat pada *google form* berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan indikator yang digunakan. Penulis mengukur responden menggunakan skala likert 1-5, yaitu 1 (sangat tidak setuju), 2 (tidak setuju), 3 (netral), 4 (setuju), dan 5 (sangat setuju). Kuesioner akan disebarkan melalui media sosial seperti Instagram, Line, Whatsapp dan juga akan tertera link kuesioner pada deskripsi video yang akan di unggah di Youtube. Setelah kuesioner disebarkan, data akan dianalisis menggunakan program Smart PLS 4 dengan tujuan untuk melihat hasil uji validitas konvergen, reabilitas, validitas diskriminan, dan pengujian hipotesis

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Perancangan Video

Hasil akhir dari perancangan ini adalah berupa animasi 2 dimensi yang



mengedukasikan tentang bahaya judi online, yang meliputi dari masalah utama, penyebab, akibat, serta cara mengatasinya. Proses pembuatan video animasi 2 dimensi ini menggunakan *hardware* berupa laptop MSI. Untuk kebutuhan *software* menggunakan Adobe Photoshop dan Adobe Illustrator dalam tahap pembuatan aset dan Adobe After Effects dalam tahap pengeditan video animasi. Berikut merupakan hasil beberapa cuplikan video pembelajaran yang telah dibuat:



**Gambar 8. Scene 1**

Pada scene pertama, akan masuk ke video dengan efek blur pada detik awal. Tokoh utama mendatangi seorang teman, dan bingung apa yang sedang dilakukan pada temannya. Tokoh utama melambatkan tangannya dan muncul tanda tanya pada atas kepala.



**Gambar 9. Scene 2**

Pada scene kedua, seorang ayah datang dari arah kanan ke kiri menghampiri anaknya yang sedang sedih atau depresi. Kemudian ayahnya mengeluskan punggung anaknya untuk menenangkan anaknya.

**BAHAYA  
JUDI  
ONLINE**

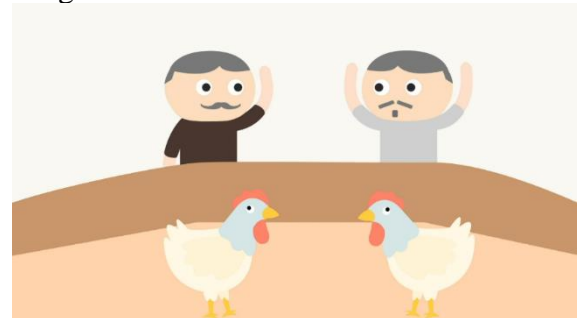
**Gambar 10. Scene 3**

Pada scene ketiga, terdapat judul video animasi yang muncul dengan efek *slide* dari atas ke bawah secara berurut dari kata bahaya, kemudian judi, dan terakhir online.



**Gambar 11. Scene 4**

Pada scene keempat, negara Indonesia akan *zoom in* secara cepat di awal, kemudian akan langsung berganti dengan scene kelima.



**Gambar 12. Scene 5**

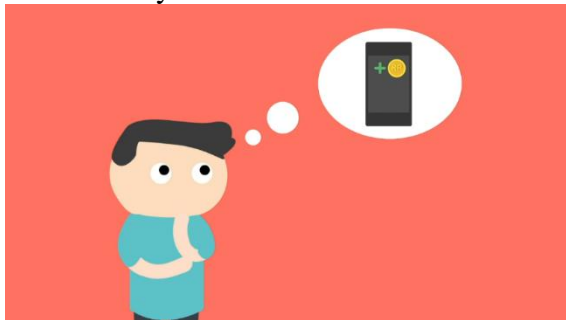
Pada scene kelima, arena ayam dan dua karakter yang merupakan ayahnya dan teman ayahnya akan masuk menggunakan efek *slide* dari atas ke bawah. Kedua ayam akan berjalan dari arah kiri dan kanan memasuki arena. Tangan pada ayah dan teman ayahnya akan bergerak ke atas dan ke bawah untuk mendukung ayam yang sedang bertarung di arena.



**Gambar 13. Scene 6**

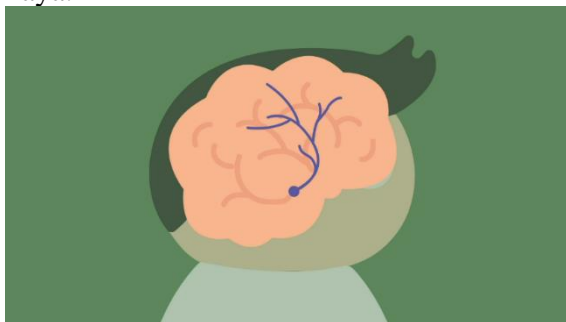
Pada scene keenam, tokoh utama mendekati temannya dan menyadari bahwa temannya sedang bermain judi online pada gadget yang sedang dipegang. Gadget yang

sedang dipegang temannya akan muncul tanda plus dan minus uang yang sedang dimainkannya.



**Gambar 14. Scene 7**

Pada scene ketujuh, tokoh utama berpikir apakah benar bahwa dengan bermain judi online dapat menghasilkan uang yang banyak sehingga akan cepat kaya.



**Gambar 15. Scene 8**

Pada scene kedelapan, scene ini akan muncul seseorang dengan arah menghadap ke kanan. Kemudian *opacity* pada orang tersebut berkurang dan muncul otak di kepalanya. Garis biru yang bermunculan pada otak adalah dopamine. Akan dijelaskan tentang dopamine yang dihasilkan oleh otak.



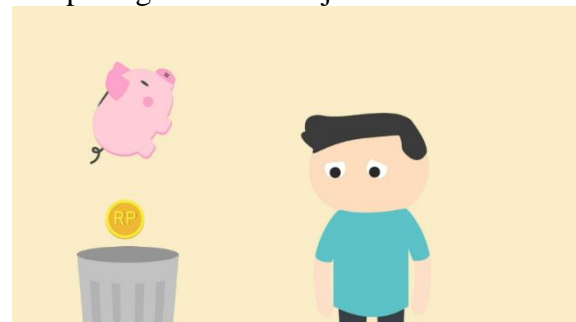
**Gambar 16. Scene 9**

Pada scene kesembilan, seseorang sedang berharap bahwa dia bisa mendapatkan uang dengan cara yang cepat. Sehingga ada awan yang datang dari arah kiri ke tepat di atas orang tersebut, kemudian hujan koin di atas orang tersebut.



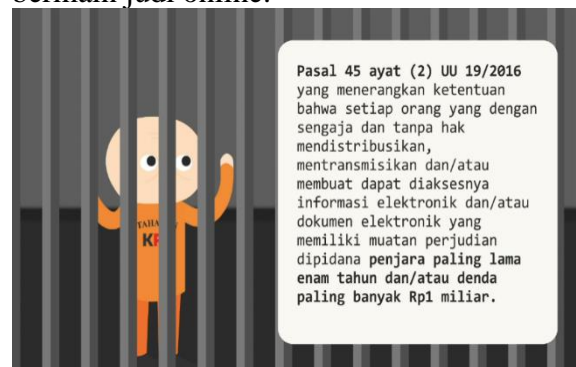
**Gambar 17. Scene 10**

Pada scene kesepuluh, Neymar Jr. sedang bermain judi online yang ada pada komputernya, kemudian kalah dan menghabiskan uang sekitar 16,3 miliar yang akan muncul pada atas monitor. Neymar Jr. pun menggoyangkan kepalanya dan pusing akibat kalah judi.



**Gambar 18. Scene 11**

Pada scene kesebelas, tokoh utama dengan ekspresi yang sedih dan depresi. Ada sebuah celengan babi yang menjatuhkan uangnya kedalam tong sampah, karena penjelasan tentang menghabiskan yang tabungan hanya untuk bermain judi online.

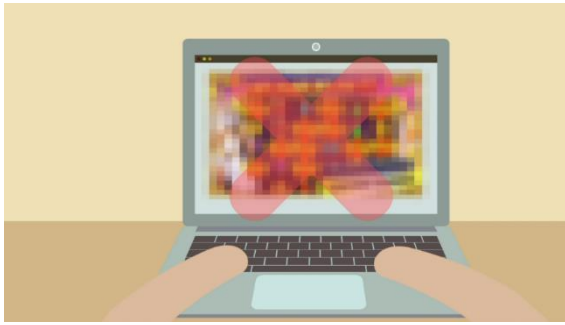


**Gambar 19. Scene 12**

Pada scene keduabelas, ada seorang narapidana yang mengetuk jeruji besi penjara. Pada samping kanannya terdapat sebuah kotak yang akan berisikan pasal tentang orang yang bermain judi online. Teks tersebut akan ditampilkan dengan efek *typewriter*.

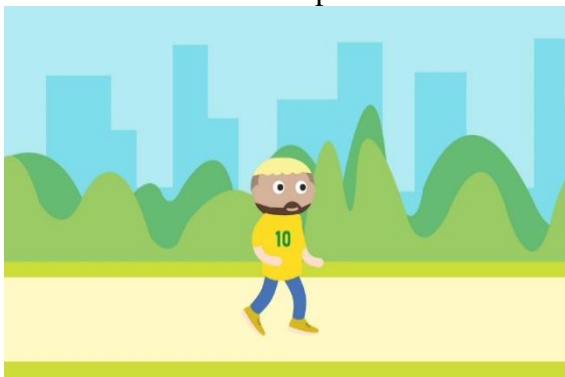
Pasal 45 ayat (2) UU 19/2016 yang menerangkan ketentuan bahwa setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian dipidana penjara paling lama enam tahun dan/atau denda paling banyak Rp1 miliar.





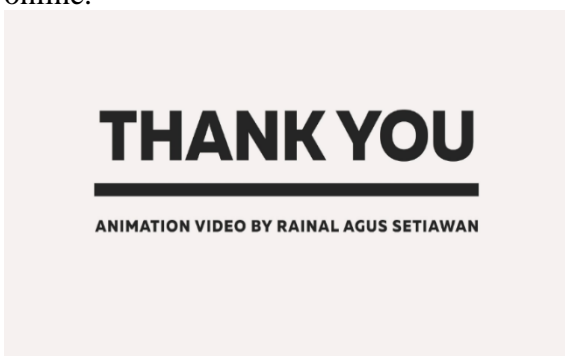
**Gambar 20. Scene 13**

Pada scene ketigabelas, seseorang sedang mengakses situs judi online dan tangan sedang mengetik pada keyboard laptop. Kemudian akan muncul logo X, yang menjelaskan bahwa kita harus bisa memblokir situs-situs seperti ini.



**Gambar 21. Scene 14**

Pada scene kedubelas, Neymar Jr. sedang melakukan aktivitas yang bermanfaat seperti berlari. Karena dengan melakukan aktivitas yang bermanfaat bisa mengurangi aktivitas seperti bermain judi online.



**Gambar 22. Scene 15**

Pada scene penutup, akan muncul teks *Thank You* dari arah atas dan sebuah garis panjang muncul dari arah kiri. Setelah itu teks *Animation Video by Rainal Agus Setiawan* akan muncul dari garis panjang tersebut.

## Hasil Analisis Data Kuantitatif

Pada hasil penyebaran kuesioner yang telah diisi oleh 400 responden remaja di Kota Batam. Respodennya berjumlah 196 laki-laki (49%) dan 204 perempuan (51%). Jumlah responden yang diambil berdasarkan 3 kelompok usia yaitu usia 15-17 tahun berjumlah 35 orang (8.75%), usia 18-21 tahun berjumlah 301 orang (75.25%), dan usia 22-24 tahun berjumlah 64 orang (16%). Artinya presentase sampel tertinggi diwakili oleh remaja usia 18-21 tahun dengan presentase sebesar 75.25%.

**Tabel 1. Statistik Deskriptif dari variabel penelitian**

	Mean	Standard Deviation	Exness Kurtosis	Skewness
PE01	4.202	0.743	2.980	-1.264
PE02	4.225	0.741	1.634	-0.979
PE03	4.183	0.761	1.494	-0.969
PE04	4.152	0.774	1.978	-1.082
EE01	4.195	0.753	2.807	-1.256
EE02	4.202	0.746	1.398	-0.964
EE03	4.180	0.795	1.997	-1.172
EE04	4.155	0.804	2.139	-1.187
SI01	4.157	0.802	2.196	-1.198
SI02	4.110	0.805	1.152	-0.953
SI03	4.270	0.786	2.347	-1.293
SI04	4.155	0.729	1.737	-0.910
FC01	4.225	0.751	2.611	-1.213
FC02	4.197	0.777	2.377	-1.226
FC03	4.180	0.805	2.350	-1.263
FC04	4.107	0.791	3.284	-1.349
LV01	4.188	0.789	1.956	-1.143
LV02	4.168	0.758	1.551	-1.016
LV03	4.160	0.741	1.578	-0.968
HM01	4.228	0.742	3.048	-1.241
HM02	4.210	0.759	1.339	-0.992
HM03	4.280	0.753	1.473	-1.078
HM04	4.190	0.771	2.359	-1.196
SINNO	4.205	0.740	2.486	-1.127
SINNO	4.188	0.736	2.425	-1.141
SINNO	4.205	0.750	1.333	-0.962
BI01	4.213	0.789	2.352	-1.224
BI02	4.165	0.795	2.221	-1.232
BI03	4.210	0.782	2.108	-1.175

Analisis deskriptif pada Tabel 1, hasilnya menunjukkan bahwa nilai mean lebih tinggi dari 3.5 pada seluruh indikator

(29 indikator), bahwa merupakan indikator yang relatif positif untuk jawaban-jawaban tersebut. Pengujian data menggunakan Smart PLS 4 dengan menganalisis data yang dikumpulkan melalui dua tahap. Langkah pertama adalah dengan model pengukuran untuk menilai keandalan dan validitas konstruk teoritis. Langkah kedua adalah model struktural untuk menggambarkan jalur antara konstruk tersebut. PLS digunakan karena merupakan teknik yang baik dalam menghitung *path coefficients* dalam model struktural dan memiliki kemampuan untuk memodelkan konstruk laten ketika data tidak terdistribusi secara normal dan saat sampel berukuran kecil hingga menengah.

**Model Pengukuran**

Menurut (Dajani & Hegleh, 2019), *outer loading* dianggap valid jika >0.65. Kedua, nilai *Cronbach's alpha* yang baik adalah diatas 0.7 (Simon et al., 2021). Ketiga, nilai *composite reliabilities* (CR) >0.8 variabel itemnya realibel. Keempat, nilai *average variance extracted* (AVE) >0.5 artinya syarat validitas konvergen yang baik sudah terpenuhi atau menunjukkan bahwa konstruk dapat menjelaskan 50% atau lebih variasi itemnya. Hasil dari analisis ini mengkonfirmasi bahwa seluruh nilai *outer loading* >0.65 yang ditunjukkan pada Tabel 2. Seluruh variabel mendapatkan Cronbach's Alpha >0.7. Nilai CR berkisar 0.839 sampai 0.877. Nilai AVE diantara 0.597 sampai dengan 0.692. Oleh karena itu, validitas konvergen telah terpenuhi dalam studi kasus ini. Pengukuran tersebut dapat dilihat pada Tabel 3.

**Tabel 2. Hasil Uji Validitas Konvergen**

Items	Outer Loading	Parameter	Konklusi
Performance			
PE01	0.778	>0.65	Valid
PE02	0.754	>0.65	Valid
PE03	0.766	>0.65	Valid
PE04	0.819	>0.65	Valid
Effort Expectancy			
EE01	0.759	>0.65	Valid
EE02	0.761	>0.65	Valid

EE03	0.770	>0.65	Valid
EE04	0.811	>0.65	Valid
Social Influence			
SI01	0.786	>0.65	Valid
SI02	0.753	>0.65	Valid
SI03	0.785	>0.65	Valid
SI04	0.766	>0.65	Valid
Facilitating			
FC01	0.801	>0.65	Valid
FC02	0.788	>0.65	Valid
FC03	0.802	>0.65	Valid
FC04	0.808	>0.65	Valid
Learning Value			
LV01	0.834	>0.65	Valid
LV02	0.751	>0.65	Valid
LV03	0.838	>0.65	Valid
Hedonic Motivation			
HM01	0.805	>0.65	Valid
HM02	0.775	>0.65	Valid
HM03	0.792	>0.65	Valid
HM04	0.807	>0.65	Valid
Students'			
SINN01	0.840	>0.65	Valid
SINN02	0.740	>0.65	Valid
SINN03	0.809	>0.65	Valid
Behavior Intention of Animation Usage			
BI01	0.846	>0.65	Valid
BI03	0.801	>0.65	Valid
BI02	0.847	>0.65	Valid

**Tabel 3. Hasil Uji Reabilitas**

Items	Cronbach's Alpha	CR (rho_c)	AVE	Konklusi
Performance Expectancy	0.785	0.861	0.608	Realibel
Effort Expectancy	0.779	0.858	0.601	Realibel
Social Influence	0.774	0.855	0.597	Realibel
Facilitating Conditions	0.812	0.877	0.640	Realibel
Learning Value	0.734	0.850	0.654	Realibel
Hedonic Motivation	0.806	0.873	0.632	Realibel
Students' Innovativeness	0.711	0.839	0.636	Realibel
Behavior Intention of Animation Usage	0.776	0.870	0.692	Realibel

Validitas diskriminan pengujian *cross loading* harus menunjukkan nilai indikator yang lebih tinggi dari setiap konstruk dibandingkan dengan indikator pada konstruk lainnya. Hasil pengukuran

menunjukkan bahwa tidak ada hubungan kuat antara variabel-variabel tersebut. Ini menunjukkan bahwa model ini cocok untuk penelitian yang diusulkan seperti yang ditunjukkan pada Tabel 4.

**Tabel 4. Hasil Uji Validitas Diskriminan**

	BI	EE	FC	HM	LV	PE	SI	SINN
BI01	<b>0.846</b>	0.705	0.687	0.728	0.664	0.664	0.665	0.680
BI02	<b>0.801</b>	0.700	0.686	0.704	0.624	0.661	0.649	0.680
BI03	<b>0.847</b>	0.721	0.688	0.700	0.661	0.693	0.683	0.705
EE01	0.645	<b>0.759</b>	0.691	0.692	0.634	0.660	0.617	0.676
EE02	0.636	<b>0.761</b>	0.649	0.636	0.606	0.656	0.636	0.633
EE03	0.677	<b>0.770</b>	0.657	0.650	0.580	0.606	0.621	0.605
EE04	0.684	<b>0.811</b>	0.672	0.670	0.655	0.650	0.662	0.660
FC01	0.682	0.694	<b>0.801</b>	0.726	0.651	0.703	0.662	0.675
FC02	0.624	0.668	<b>0.788</b>	0.677	0.63	0.687	0.639	0.672
FC03	0.658	0.687	<b>0.802</b>	0.694	0.609	0.675	0.676	0.651
FC04	0.678	0.703	<b>0.808</b>	0.668	0.648	0.654	0.706	0.635
HM01	0.672	0.696	0.710	<b>0.805</b>	0.638	0.655	0.672	0.680
HM02	0.678	0.682	0.661	<b>0.775</b>	0.620	0.661	0.617	0.649
HM03	0.689	0.662	0.677	<b>0.792</b>	0.656	0.668	0.649	0.644
HM04	0.677	0.674	0.701	<b>0.807</b>	0.615	0.712	0.596	0.678
LV01	0.642	0.682	0.680	0.659	<b>0.834</b>	0.648	0.733	0.685
LV02	0.586	0.624	0.600	0.617	<b>0.751</b>	0.628	0.606	0.623
LV03	0.667	0.630	0.644	0.654	<b>0.838</b>	0.638	0.642	0.637
PE01	0.634	0.640	0.672	0.688	0.609	<b>0.778</b>	0.620	0.656
PE02	0.636	0.651	0.675	0.649	0.644	<b>0.754</b>	0.604	0.616
PE03	0.603	0.606	0.599	0.616	0.566	<b>0.766</b>	0.58	0.576
PE04	0.647	0.683	0.699	0.688	0.637	<b>0.819</b>	0.662	0.668
SI01	0.612	0.649	0.623	0.600	0.642	0.593	<b>0.786</b>	0.639
SI02	0.605	0.616	0.630	0.596	0.612	0.602	<b>0.753</b>	0.643
SI03	0.640	0.657	0.685	0.646	0.632	0.636	<b>0.785</b>	0.646
SI04	0.615	0.603	0.654	0.619	0.639	0.613	<b>0.766</b>	0.607
SINN01	0.678	0.707	0.681	0.685	0.681	0.675	0.671	<b>0.840</b>
SINN02	0.646	0.636	0.628	0.661	0.588	0.617	0.593	<b>0.740</b>
SINN03	0.654	0.638	0.656	0.647	0.645	0.639	0.696	<b>0.809</b>

## Model Struktural

Dalam pengujian hipotesis, terdapat dua kriteria yang digunakan yaitu *path coefficients* dan nilai T. Kriteria *path coefficients* mengindikasikan bahwa jika nilainya positif, maka ada hubungan searah antara variabel yang memengaruhi dan yang dipengaruhi. Sebaliknya, jika nilainya negatif, maka ada hubungan berlawanan arah antara variabel tersebut. Kriteria nilai statistik T adalah  $>1.98$  dan sebuah hipotesis dikatakan signifikan apabila nilai  $P < 0.05$  (Marlius, 2017).

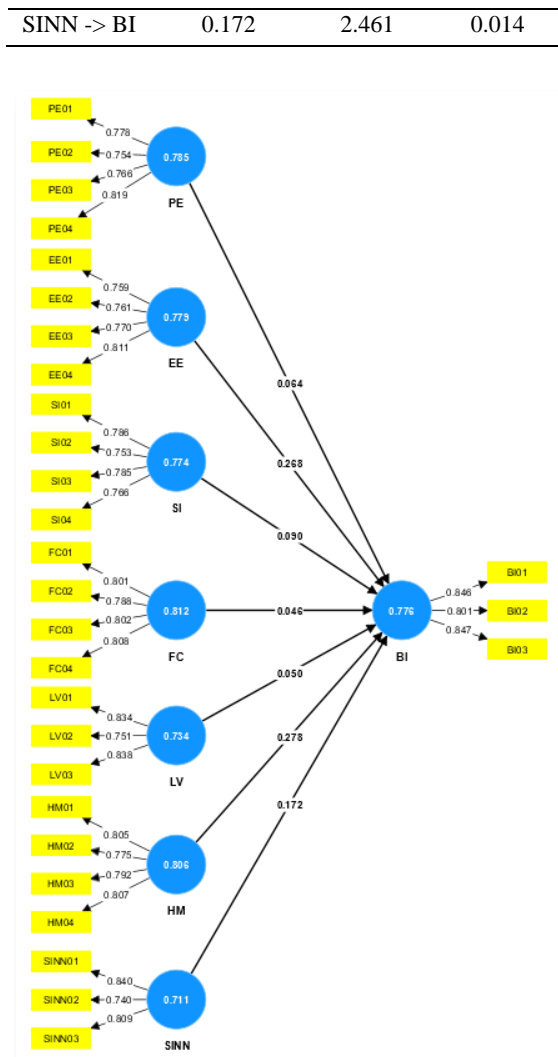
Pada Tabel 5 menunjukkan adanya efek positif yang kuat pada tiga hipotesis yaitu H2, H6, H7, sementara H1, H3, H4, H5 tidak mendapatkan dukungan. Pada H2, *path coefficients* sebesar 0.268 dan memiliki nilai T sebesar 3.390 pada tingkat signifikansi  $P < 0.05$ . Oleh karena itu, Hasil ini mengindikasikan hipotesis. Dapat disimpulkan bahwa terdapat efek positif dari *Effort Expectancy* (EE) pada *Behavior Intention of Animation Usage* (BI). H6, memiliki *path coefficients* sebesar 0.278 dengan nilai T sebesar 3.668 pada tingkat signifikansi  $P < 0.05$ . Hasil ini juga mengindikasikan penerimaan hipotesis. Dapat disimpulkan bahwa terdapat efek

positif dari *Hedonic Motivation* (HM) pada *Behavior Intention of Animation Usage* (BI). H7, *path coefficients* untuk *Students' Innovativeness* (SINN) adalah 0.172 dan memiliki nilai T sebesar 2.461 pada tingkat signifikansi  $P < 0.05$ . Hasil ini mengindikasikan penerimaan proposisi tersebut. Dapat disimpulkan bahwa terdapat dampak positif dari *Students' Innovativeness* (SINN) pada *Behavior Intention of Animation Usage* (BI).

H1, memiliki *path coefficients* sebesar 0.064, nilai T sebesar 0.865 dan tingkat signifikansi  $P > 0.05$ . Hasil ini mengindikasikan penolakan terhadap proporsi tersebut. Oleh karena itu, indikator ini tidak mendapatkan dukungan dan *Performance Expectancy* (PE) tidak memiliki dampak positif pada *Behavior Intention of Animation Usage* (BI). Hasil untuk *Social Influence* (SI) adalah dengan *path coefficients* sebesar 0.090, nilai T sebesar 1.371, dan  $P > 0.05$ . Hasil ini menolak hipotesis tersebut. Oleh karena itu, H3 tidak mendapatkan dukungan dan *Social Influence* (SI) tidak memiliki dampak positif pada *Behavior Intention of Animation Usage* (BI). H4, memiliki *path coefficients* sebesar 0.046 dan nilai T sebesar 0.594 dengan tingkat signifikansi  $P > 0.05$ . Hasil ini mengindikasikan penolakan dan tidak mendapatkan dukungan serta *Facilitating Conditions* (FC) tidak memiliki dampak positif pada *Behavior Intention of Animation Usage* (BI). H5, *path coefficients* sebesar 0.050, nilai T sebesar 0.660,  $P > 0.05$ . Hasil yang juga menolak hipotesis tersebut. *Hedonic Motivation* (HM) tidak mendapatkan dukungan dan tidak memiliki dampak positif terhadap *Behavior Intention of Animation Usage* (BI).

**Tabel 5. Hasil Uji Hipotesis**

Items	Path Coefficients	T-Values	P-Values
PE -> BI	0.064	0.865	0.387
EE -> BI	0.268	3.390	0.001
SI -> BI	0.090	1.371	0.170
FC -> BI	0.046	0.594	0.553
LV -> BI	0.050	0.660	0.509
HM -> BI	0.278	3.668	0.000



Gambar 23. Hasil Analisis PLS

## SIMPULAN

Pada penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa hasil perancangan dan pengembangan proyek video animasi 2 dimensi tentang bahaya judi online berhasil diimplementasikan menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). Penelitian ini menguji faktor-faktor yang mempengaruhi niat perilaku remaja yang ada di Kota Batam dalam menggunakan animasi dengan Model UTAUT2.

Data dianalisis dan hipotesis diuji menggunakan program Smart PLS 4. Model pengukuran menunjukkan bahwa memiliki kesesuaian yang baik dan mampu menjelaskan niat perilaku penggunaan animasi di Kota Batam karena telah terkonfirmasi seluruh nilai *outer loading*

>0.65. Nilai CR berkisar 0.839 sampai 0.877. Nilai AVE diantara 0.597 sampai dengan 0.692. Oleh karena itu, validitas konvergen telah terpenuhi. Untuk nilai *cronbach's alpha* pada seluruh variabel >0.7. Selain itu model struktural penelitian mendukung kesesuaian data yang dikumpul dan memvalidasi hubungan yang dihipotesiskan.

Hasil penelitian menegaskan bahwa *Hedonic Motivation* (HM) memiliki pengaruh paling positif signifikan, diikuti oleh *Effort Expectancy* (EE), dan *Students' Innovativeness* (SINN) secara berurutan. Pada *Performance Expectancy* (PE), *Social Influence* (SI), *Facilitating Conditions* (FC), *Learning Value* (LV) menunjukkan bahwa berpengaruh negatif signifikan terhadap *Behavior Intention of Animation Usage* (BI).

## DAFTAR PUSTAKA

- Aisah, S., Ismail, S., & Margawati, A. (2021). Edukasi Kesehatan dengan Media Video Animasi: Scoping Review. *Jurnal Perawat Indonesia*, 5(1), 641–655. <https://doi.org/https://doi.org/10.32584/jpi.v5i1.926>
- Anggraini, L. N., Fitriyani, Alqirany, F. H., Yumerda, D., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan Video Animasi Sebagai Media Edukasi Adab Bersosial Media Pada Kelas IV Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(4), 1266–1279. <https://doi.org/10.35931/am.v6i4.1102>
- Aulia, A. Z., Maharani, G., Sahira Z, A., Rahmadian, L., Siska, H., Zaki, A., Sari, D. N., Sari, D. N., Wahyuni, W., Lestari, A. S., Lizikri, M. A., Zahhara, N., Wahyuni, D. S., & Afrilianto, D. (2021). *Segenggam Mozaik Untuk Masyarakat* (Dr. S. Zakir, Ed.). Zahir Publishing.
- Dajani, D., & Hegleh, A. S. A. (2019). *Behavior Intention of Animation*

- Usage Among University Students. *Heliyon*, 5(10), e02536. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2019.e02536>
- Kumala, F. N., Ghufron, A., Astuti, P. P., Crismonika, M., Hudha, M. N., & Nita, C. I. R. (2021). MDLC Model For Developing Multimedia E-Learning On Energy Concept For Primary School Students. *Journal of Physics: Conference Series*, 1869(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1869/1/012068>
- Marlius, D. (2017). Keputusan Pembelian Berdasarkan Faktor Psikologis Dan Bauran Pemasaran PT. INTERCOM MOBILINDO PADANG. *Jurnal Pundi*, 01(01), 1–7. <https://doi.org/https://doi.org/10.31575/jp.v1i1.9>
- Pratama, I. G. N. A. E. Y. (2021). Analisis Kriminologi Terhadap Kejahatan Perjudian Online di Wilayah Hukum Kepolisian Daerah Bali. *Kerta Dyatmika: Jurnal Ilmiah Fakultas Hukum Universitas Dwijendra*, 18(2), 20–32. <https://doi.org/https://doi.org/10.46650/kd.18.2.1200.20-32>
- Purnawinata, D. T. (2021). Aspek Hukum Pidana Dalam Perjudian Secara Online. *Solusi*, 19(2), 252–271. <https://doi.org/https://doi.org/10.36546/solusi.v19i2.356>
- Saputra, P. W., & Gunawan, I. G. D. (2021). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital Dalam Upaya Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Di Masa Covid-19* (Vol. 3). <https://doi.org/https://doi.org/10.33363/sn.v0i3.94>
- Simon, K., Mulyono, A., Iskandar, H., Pratama, F. H., Astuti, D. W., & Aulia, A. (2021). Pengaruh Kepemimpinan dan Pengembangan Karir Terhadap Niat untuk Tinggal dengan Keterikatan Kerja sebagai Intervening. *MASTER: Jurnal Manajemen Strategik Kewirausahaan*, 1(1), 37–46. <https://doi.org/10.37366/master.v1i1.135>
- Tanuwijaya, N. P., & Wibowo, T. (2020). Perancangan Video Animasi 2 Dimensi Cerita Rakyat Malin Kundang dengan Aplikasi Toon Boom Harmony. *Journal of Information System and Technology*, 01(02), 124–145. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.37253/joint.v1i2.4316>
- Wahyuni, N. L. D. A., Sugihartini, N., & Sindu, I. G. P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi 2D Pada Mata Pelajaran Fisika Kelas X Di SMA Negeri 1 Sawan. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 10(2), 111–112. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v10i2.31391u>