

**ANIMASI *MOTION GRAPHIC* SEBAGAI  
PENCEGAHAN JUDI ONLINE**



**PERTANGGUNGJAWABAN TERTULIS  
PENCIPTAAN SENI**

Untuk memenuhi persyaratan mencapai derajat magister  
Dalam bidang seni, minat utama Desain Komunikasi Visual

**M. Alif Wicaksono**

NIM 2221442411

**PROGRAM PASCASARJANA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2024**

# **ANIMASI *MOTION GRAPHIC* SEBAGAI PENCEGAHAN JUDI ONLINE**



**PERTANGGUNGJAWABAN TERTULIS  
PENCIPTAAN SENI**

Untuk memenuhi persyaratan mencapai derajat magister  
Dalam bidang seni, minat utama Desain Komunikasi Visual

**M. Alif Wicaksono**

NIM 2221442411

**PROGRAM PASCASARJANA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2024**

# ANIMASI *MOTION GRAPHIC* SEBAGAI PENCEGAHAN JUDI ONLINE

Pertanggungjawaban tertulis ini telah diuji dan diterima sebagai salah satu syarat  
memperoleh gelar Magister Seni

Telah dipertahankan pada tanggal 10 Juni 2024

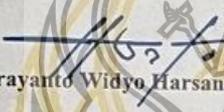
Oleh:

**M. Alif Wicaksono**

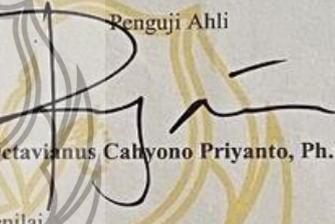
NIM 2221442411

Di hadapan dewan penguji yang terdiri dari:

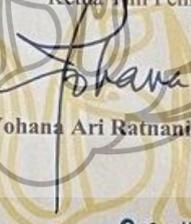
Pembimbing Utama

  
**Dr. Prayanto Widyo Harsanto, M.Sn.**

Penguji Ahli

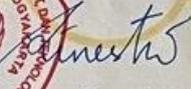
  
**Octavianus Cahyono Priyanto, Ph.D.**

Ketua Tim Penilai

  
**Dr. Yohana Ari Ratnaningtyas, M.Si**

Yogyakarta, **02 JUL 2024**  
Direktur  
Program Pascasarjana ISI Yogyakarta



  
**Dr. Fortunata Tyasrinestu, M.Si**

NIP. 197210232002122001

## **PERSEMBAHAN**

### **Karya ini dipersembahkan untuk:**

Kedua orang tua dan keluarga, terima kasih atas doa, dukungan, dan kasih sayang.

Terima kasih untuk semua teman-teman dan orang-orang baik yang telah memberi dukungan dan membantu untuk penyelesaian tugas akhir ini. Dari kalian saya selalu belajar dan mengembangkan diri untuk menjadi lebih baik.



## **PERNYATAAN**

Saya menyatakan bahwa tesis yang saya tulis ini belum pernah digunakan untuk memperoleh gelar akademik dari perguruan tinggi manapun dan belum pernah dipublikasi dalam bentuk apapun. Tulisan ini merupakan hasil penelitian dan mengacu pada berbagai referensi yang dipaparkan dalam karya ini. Saya menjamin keaslian tesis ini dan bersedia menerima sanksi jika dikemudian hari ditemukan hal-hal yang tidak sesuai dengan isi pernyataan ini.



Yogyakarta, 30 Mei 2024

M Alif Wicaksono

# **ANIMASI *MOTION GRAPHIC* SEBAGAI PENCEGAHAN JUDI ONLINE**

Pertanggungjawaban Tertulis  
Program Magister Seni Program Pascasarjana  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2024

Oleh: M Alif Wicaksono

## **ABSTRAK**

Judi online merupakan fenomena yang terus meningkat setiap tahunnya. Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) mengungkapkan bahwa dari 2017-2022 terdapat perputaran dana terkait judi online mencapai Rp. 190.265.249.786.831 (Rp 190 triliun). Pelaku judi online terdapat dari berbagai kalangan yang salah satunya adalah pelajar. Patut disayangkan seorang pelajar yang menjadi generasi penerus bangsa dapat rusak karena adanya judi online. Tujuan dari penelitian ini untuk memberi kesadaran akan dampak negatif judi online dari segi psikologis dan hukum.

Teori yang digunakan dalam penelitian ini terbagi menjadi 2, yaitu teori teknis dan non teknis. Pada bagian teknis terdapat teori mengenai animasi dari Frank Thomas dan Ollie Jhonson, motion graphic dari Gallagher dan Paldy, kemudian terdapat teori mengenai desain grafis seperti ilustrasi, warna, layout, tipografi. Sedangkan pada bagian non teknis terdapat teori kognitif sosial dari Albert Bandura, teori komunikasi visual dari Sukirno, dan teori retorika visual dari Josephson, Kelly, dan Smith.

Metode yang digunakan dalam perancangan ini adalah *design thinking* dari Tim Brown. *Design thinking* merupakan metode penyelesaian masalah yang berfokus pada target sasaran, metode ini terdiri dari 5 tahap, yakni: *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype* dan *test*. Dalam prosesnya penulis melakukan pengumpulan data melalui survei, observasi, dan wawancara kepada pihak terkait.

Perancangan komunikasi visual ini menghasilkan sebuah media dalam penyampain pesan, yakni video animasi *motion graphic* sebagai media utama, serta poster, *sticker*, kaos dan *X-banner* sebagai media pendukung. Hasil uji media terhadap penilaian target sasaran menghasilkan tingkat kreatif dan informatif sangat baik. Adapun temuan yang didapatkan dalam perancangan ini dari segi topik dan teknik. Dari segi topik, dampak psikologi akibat judi online merupakan hal yang sangat signifikan dampaknya. Dari segi teknik, target sasaran menyukai gaya ilustrasi dengan penggunaan *rough brush*, karena terlihat lebih ekspresif. Perancangan video animasi *motion graphic* sebagai pencegahan judi online, merupakan sebuah upaya menjaga generasi bangsa agar tidak terjerumus pada hal yang berdampak buruk.

Kata kunci: animasi *motion graphic*, upaya pencegahan, judi online, pelajar.

# **MOTION GRAPHIC ANIMATION AS A PREVENTION FOR ONLINE GAMBLING**

Written Accountability  
Master of Arts Program Graduate Program  
Yogyakarta Indonesian Institute of the Arts, 2024

By: M Alif Wicaksono

## **ABSTRACT**

*Online gambling is a phenomenon that continues to increase every year. The Financial Transaction Reports and Analysis Center (PPATK) revealed that from 2017-2022 there was a turnover of funds related to online gambling reaching Rp. 190,265,249,786,831 (Rp. 190 trillion). Online gambling players come from various groups, one of which is students. It is unfortunate that a student who is the nation's next generation can be damaged because of online gambling. The aim of this research is to provide awareness of the negative impacts of online gambling from a psychological and legal perspective.*

*The theories used in this research are divided into 2, namely technical and non-technical theories. In the technical part there are theories about animation from Frank Thomas and Ollie Johnson, motion graphics from Gallagher and Paldy, then there are theories about graphic design such as illustration, color, layout, typography. Meanwhile, in the non-technical section there is social cognitive theory from Albert Bandura, visual communication theory from Sukirno, and visual rhetoric theory from Josephson, Kelly, and Smith.*

*The method used in this design is design thinking from Tim Brown. Design thinking is a problem solving method that focuses on targets. This method consists of 5 stages, namely: empathize, define, ideate, prototype and test. In the process, the author collected data through surveys, observations and interviews with related parties.*

*This visual communication design produces a medium for conveying messages, namely motion graphic animated videos as the main media, as well as posters, stickers, t-shirts and X-banners as supporting media. The results of media tests on target assessments produced very good creative and informative levels. The findings obtained in this design are in terms of topics and techniques. In terms of topic, the psychological impact of online gambling is very significant. In terms of technique, the target audience likes the illustration style using rough brushes, because it looks more expressive. Designing motion graphic animated videos to prevent online gambling is an effort to protect the nation's generation from falling into things that have a bad impact.*

*Key words: motion graphic animation, prevention efforts, online gambling, students.*

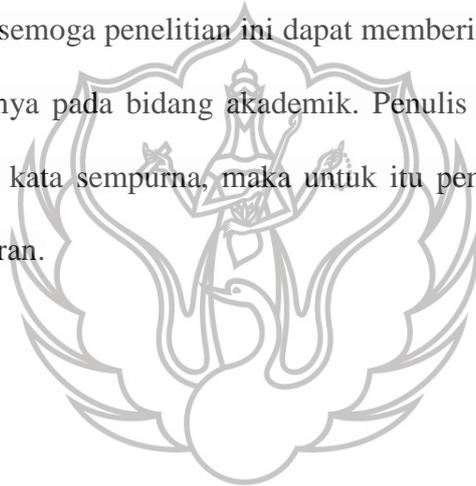
## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT atas segala nikmat dan kemudahan yang diberikan sehingga dapat terselesaikan tugas akhir ini, dengan judul “Animasi *Motion Graphic* Sebagai Pencegahan Judi Online”. Tanpa dukungan dari orang-orang yang rela mengorbankan waktu, tenaga, pikiran, bahkan materi tesis ini tidak mungkin dapat selesai. Maka pada kesempatan ini penulis ini berterima kasih kepada:

1. Dr. Fortunata Tyasrinestu, M.Si., selaku direktur Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Dr. Prayanto Widy Harsanto, M.Sn., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan motivasi, pengetahuan, saran, dan bahkan kritik. Terima kasih atas kerendahan hatinya untuk membimbing dan selalu bersedia untuk memberi masukan.
3. Octavianus Cahyono Priyanto, Ph.D., selaku penguji ahli saat pelaksanaan sidang tesis yang telah memberikan sudut pandang dan masukan terkait penelitian.
4. Dr. Yohana Ari Ratnaningtyas, M.Si., selaku ketua tim penguji saat pelaksanaan sidang tesis yang telah memberikan masukan dan saran terkait penelitian.
5. Kedua orang tua penulis, yaitu Rizal Efendi, S.I.P., M.IP dan Gurti Martia, S.Pd. yang selalu memberi semangat, kasih sayang, dan dukungan dalam bentuk apapun.

6. Seluruh narasumber, Ibu Veronika Febriana D.P., M. Psi. dari biro psikologi *DETECTION ions potential detection*, Bapak R. Fendy Dwi Nugroho SD, S.H. selaku pengacara dari firma hukum DNR dan rekan, serta narasumber para pemain judi online.
7. Teman-teman kelas penciptaan prodi desain 2022 (Dimas, Widya, Ilham, Bayu, Atina, Khansa, Della) yang selalu memberi semangat dan bantuan.
8. Serta semua pihak yang membantu dalam proses perancangan ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Akhir kata, semoga penelitian ini dapat memberi manfaat kepada khalayak umum dan khususnya pada bidang akademik. Penulis tidak memungkiri bahwa karya ini jauh dari kata sempurna, maka untuk itu penulis membuka diri untuk segala kritik dan saran.



Yogyakarta, 30 Mei 2024

M Alif Wicaksono

## DAFTAR ISI

<b>PERSEMBAHAN</b> .....	iii
<b>PERNYATAAN</b> .....	iv
<b>ABSTRAK</b> .....	v
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	ix
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	x
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Batasan Masalah.....	8
D. Tujuan Perancangan.....	9
E. Manfaat Perancangan.....	9
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI</b> .....	11
A. Kajian Pustaka.....	11
B. Landasan Teori.....	19
C. Tema/Ide Perancangan.....	26
D. Konsep Perwujudan.....	26
<b>BAB III METODE DAN PROSES PERANCANGAN</b> .....	30
A. Metode Perancangan.....	30
B. <i>Emphatize</i> .....	31
C. <i>Define</i> .....	50
D. <i>Ideate</i> .....	55
<b>BAB IV PEMBAHASAN KARYA</b> .....	60
A. Prototype.....	60
B. Test.....	97
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	98
A. Kesimpulan.....	98
B. Saran.....	99
Daftar Pustaka.....	100
Lampiran.....	104

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Salah satu website judi online (Sumber: Penulis, 2024) .....	2
Gambar 2. Skema Teori (Sumber: Penulis, 2024) .....	19
Gambar 3. Contoh permainan judi online sebagai referensi warna (Sumber: Penulis, 2024) .....	28
Gambar 4. Skema design thinking (Sumber: Penulis, 2024) .....	30
Gambar 5. Diagram prapenelitian (Sumber: Penulis, 2024) .....	33
Gambar 6. Diagram prapenelitian (Sumber: Penulis, 2024) .....	34
Gambar 7. Diagram prapenelitian (Sumber: Penulis, 2024) .....	36
Gambar 8. Wawancara dengan psikolog ibu Veronika Febriana D.P., M. Psi. (Sumber: Penulis, 2024).....	41
Gambar 9. Wawancara dengan advokat bapak R. Fendy Dwi Nugroho SD, S.H. (Sumber: Penulis, 2024).....	45
Gambar 10. Wawancara dengan saudara Mikail (nama samaran) sebagai pemain judi online (Sumber: Penulis, 2024) .....	49
Gambar 11. Mind Mapping (Pemetaan Pikiran) (Sumber: Penulis, 2024) .....	50
Gambar 12. Referensi Desain (Sumber: Penulis, 2024).....	63
Gambar 13. Pembuatan Sketsa Desain (Sumber: Penulis, 2024).....	63
Gambar 14. Alternatif Desain (Sumber: Penulis, 2024) .....	64
Gambar 15. Desain Final Judul (Sumber: Penulis, 2024) .....	64
Gambar 16. Sketsa Karakter Andi (Sumber: Penulis, 2024).....	65
Gambar 17. Sketsa Karakter Zeus (Sumber: Penulis, 2024).....	66
Gambar 20. Contoh storyboard video 1 dan 2 (Sumber: Penulis, 2024) .....	68
Gambar 21. Ilustrasi Menggunakan Procreate (Sumber: Penulis, 2024) .....	69
Gambar 22. Pewarnaan Karakter Andi (Sumber: Penulis, 2024) .....	70
Gambar 23. Pewarnaan Karakter Zeus (Sumber: Penulis, 2024).....	71
Gambar 24. Pewarnaan <i>Background</i> (Sumber: Penulis, 2024).....	71
Gambar 25. Editing pada aplikasi Adobe Premier Pro (Sumber: Penulis, 2024) .....	73
Gambar 26. Sinkronisasi Audio Pada aplikasi Adobe Premier Pro (Sumber: Penulis, 2024) .....	74
Gambar 27. Ulasan Desain Judul (Sumber: Penulis, 2024) .....	74
Gambar 28. Font Poppins (Sumber: Penulis, 2024).....	77
Gambar 29. Font Hand drawn (Sumber: Penulis, 2024).....	77
Gambar 30. Scene 1 Video Animasi Motion Graphic Part 1 (Sumber: Penulis, 2024) .....	78
Gambar 31. Scene 2-4 Video Animasi Motion Graphic Part 1 (Sumber: Penulis, 2024) .....	79
Gambar 32. Scene 5 dan 6 Video Animasi Motion Graphic Part 1 (Sumber: Penulis, 2024) .....	80
Gambar 33. <i>Scene 7 Video Animasi Motion Graphic Part 1</i> .....	81
Gambar 34. Scene 8 Video Animasi Motion Graphic Part 1 (Sumber: Penulis, 2024) .....	82
Gambar 35. Scene 9 Video Animasi Motion Graphic Part 1 (Sumber: Penulis, 2024) .....	83

Gambar 36. Scene 10 Video Animasi <i>Motion Graphic Part 1</i> .....	84
Gambar 37. Scene 11 dan 12 Video Animasi <i>Motion Graphic Part 1</i> (Sumber: Penulis, 2024).....	85
Gambar 38. Scene 13 Video Animasi <i>Motion Graphic Part 1</i> (Sumber: Penulis, 2024) .....	86
Gambar 39. Scene 1-3 Video Animasi <i>Motion Graphic Part 2</i> (Sumber: Penulis, 2024) .....	87
Gambar 40. Scene 4 dan 5 Video Animasi <i>Motion Graphic Part 2</i> (Sumber: Penulis, 2024) .....	88
Gambar 41. Scene 6, 7, dan 8 Video Animasi <i>Motion Graphic Part 2</i> (Sumber: Penulis, 2024).....	89
Gambar 42. Scene 9 dan 10 Video Animasi <i>Motion Graphic Part 2</i> (Sumber: Penulis, 2024).....	90
Gambar 43. Scene 11 dan 12 Video Animasi <i>Motion Graphic Part 2</i> (Sumber: Penulis, 2024).....	91
Gambar 44. Scene 13 Video Animasi <i>Motion Graphic Part 2</i> (Sumber: Penulis, 2024) .....	92
Gambar 45. Scene 14 Video Animasi <i>Motion Graphic Part 2</i> (Sumber: Penulis, 2024) .....	93
Gambar 46. Scene 15 Video Animasi <i>Motion Graphic Part 2</i> (Sumber: Penulis, 2024) .....	94
Gambar 47. Poster (Sumber: Penulis, 2024) .....	95
Gambar 48. Sticker (Sumber: Penulis, 2024).....	95
Gambar 49. Kaos (Sumber: Penulis, 2024).....	96
Gambar 50. X-Banner (Sumber: Penulis, 2024) .....	96

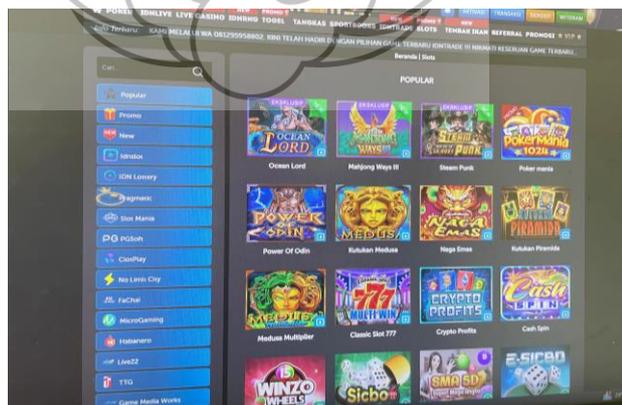
## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Perjudian online adalah suatu bentuk perjudian yang dilakukan melalui internet menggunakan perangkat elektronik seperti komputer, ponsel pintar, atau tablet. Hal ini telah menjadi fenomena populer dalam beberapa tahun terakhir yang menampilkan berbagai bentuk permainan seperti slot online, poker online, taruhan olahraga online, kasino online, dan masih banyak lagi. Pemain judi online pun terus meningkat setiap tahunnya dari berbagai umur dan lapisan masyarakat. Hal ini tentunya memiliki suatu dampak yang negatif dari prespektif ekonomi, sosial, budaya, kesehatan mental, hingga dapat menimbulkan suatu kriminalitas.

Fenomena judi online terus meningkat setiap tahunnya, Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) mengungkapkan bahwa dari 2017-2022 terdapat perputaran dana terkait judi online mencapai Rp. 190.265.249.786.831 (Rp 190 triliun) (CNN Indonesia, 2023). Banyak faktor yang dapat menyebabkan terus bertambahnya angka pelaku judi online, yang diantaranya: faktor ekonomi, faktor lingkungan sosial, faktor kesempatan, dan lain-lain. Ditambah lagi penyebaran promosi judi online yang masif dapat menjerat siapa saja. PPATK menyebutkan bahwa 2,2 juta warga berpenghasilan rendah turut andil dalam permainan judi online. Hal tersebut terindikasi dari nominal deposit, yakni Rp. 100.000 ke bawah. Terdapat hal yang mengejutkan bahwa banyak pelaku judi online dari kalangan pelajar juga (Dewi, 2023). Data diatas membuktikan bahwa fenomena judi online memang terus bertumbuh seiring berjalannya waktu dan pemainnya dari berbagai lapisan masyarakat.

Menurut Rusti Dian dalam (Narasi, 2023) memaparkan bahwa: “Indonesia menduduki peringkat satu pemain judi *slot* dan gacor di dunia dengan angka mencapai 201,122 pemain”. Survei tersebut disampaikan oleh drone empiris, sistem monitor dan analisis media sosial. Dari survei tersebut negara Indonesia mengalahkan negara Kamboja, Filipina, hingga Rusia. Diksi gacor sendiri merupakan akronim dari “gampang bocor”, dalam konteks perjudian *slot* diksi ini dipergunakan untuk mengungkapkan ketika pemain mendapatkan *jackpot* atau untung banyak. Perjudian online menjanjikan suatu kemenangan yang banyak dalam waktu yang singkat, hal ini dipertegas dengan promosi-promosi yang telah dilakukan. Promosi yang dilakukan saat ini dengan berkamuflase dengan menggunakan diksi “game online”. Game online sendiri merupakan istilah yang telah lumrah dimasyarakatkan, maka wajar saja jika banyak yang terjerat atau bisa beralih dari diksi tersebut.



Gambar 1. Salah satu website judi online  
(Sumber: Penulis, 2024)

Terdapat suatu perbedaan antara game online dan judi online. Umumnya game online merupakan suatu sarana dalam mencari hiburan, didalam beberapa game terdapat suatu pembelian untuk meningkatkan fasilitas, seperti *skin*, senjata,

dan lain sebagainya untuk meningkatkan performa permainan, hal tersebut merupakan transaksi satu arah. Namun berbeda dengan judi online, judi online merupakan transaksi dua arah yang dimana terdapat transaksi pertukaran uang didalamnya (S. R. D. Setiawan, 2023). Dengan adanya sifat transaksi dua arah dalam judi online dapat berujung pada suatu keuntungan dan kerugian. Perlu diingat kembali bahwa permainan judi online telah diatur dalam algoritma dan dapat dimanipulasi oleh bandar atau *developer* tersebut. Dapat dibayangkan seorang pemain dapat melipat gandakan depositnya yang bermula Rp 100.000 menjadi Rp 300.000 dalam waktu yang singkat. Hal inilah yang menjadikan judi online terus menerus masif disertai dengan kemudahan dalam akses dan sistem pembayaran.

Hal tersebut dapat menjadikan Indonesia darurat judi online. Diibaratkan makhluk hidup memiliki suatu rantai makanan, judi online juga terdapat suatu rantai kesengsaraan yakni, dari kemudahan akses judi online, lalu kemudahan dalam pinjaman dana online, hingga dapat berujung pada kriminalitas (DPR RI, 2019). Ketika seseorang membutuhkan dana deposit untuk judi online, maka terdapat pinjaman online yang sangat mudah dalam mencairkan dananya, suatu pinjaman online tentunya memiliki suatu tenggat waktu terkait pelunasan pinjaman, jika seseorang tidak mampu membayar pelunasaanya maka bisa saja terjadi suatu tindakan kriminal. Terdapat banyak contoh kasus yang dapat dipaparkan, diantaranya: “Remaja di Lampung Tengah Nekat Merampok Akibat Kecanduan Judi Slot”, “Bobol Toko Kelontong, Pelajar di Nunukan Gasak Rp 10 Juta untuk Beli HP dan Main Judi Online”, "Pelajar SMK Rampok Minimarket untuk Bayar

Utang Judi Online", "Sejumlah Siswa di Sleman Kedapatan Simpan Konten Porno dan Situs Judi Online", dan masih banyak lagi kasus-kasus akibat dari judi online.

Seorang pemain judi online yang akut adalah seseorang yang telah terpapar psikisnya oleh suatu harapan dalam meraih keuntungan yang instan. Yang dimana permainan tersebut telah diatur oleh sistem algoritma, diatur oleh bandar, *developer*, dan pihak-pihak lainnya (Aida & Pratiwi, 2023). Jika berkaca pada permainan judi offline yang konvensional bisa saja terdapat variabel-variabel kecurangan, apalagi dengan judi online yang telah diatur sedemikian rupanya. Mirisnya sebagian dari mereka telah menyadari hal tersebut, tetapi mereka tetap memainkannya dengan suatu harapan kemenangan. Dari hal tersebut kita dapat mengetahui bahwa persoalan ini adalah persoalan personal yang menyangkut dengan psikis seseorang. Namun disetiap permasalahan harus selalu diurai untuk mencari celah dalam menemukan suatu solusi, hal ini dalam konteks judi online.

Pemerintah dalam hal ini tentunya telah melakukan suatu tindakan untuk mengatasi judi online. Direktur Jenderal Informasi dan Komunikasi Publik Kementerian Komunikasi dan Informatika (IKP Kominfo) Usman Kansong menyebutkan bahwa pemerintah telah memblokir 1 juta situs judi slot online di Indonesia. Namun pada kenyataannya dari sumber mantan admin judi online yang diwawancarai oleh Aiman dari TV One menyatakan bahwa, ketika 1 situs judi online telah diblokir maka akan muncul setidaknya 3 situs lagi. Dan mirisnya situs judi online tersebut ini menyusupi ke situs-situs pemerintahan dan akademik (Narasi, 2023).

Berdasarkan data yang telah dipaparkan diatas, bahwa terdapat pelajar yang ikut serta dalam permainan judi online, hal ini dapat diperkuat dengan beberapa data. Melansir dari (Polri, 2023) pada laman *website* humaspolri.go.id mengatakan terdapat maraknya judi online yang terjadi pada kalangan pelajar dan bhabinkamtibmas polsek Seputih Banyak lakukan pembinaan. Serta dari (Ilham, 2023) pada laman website suarajogja.id mengatakan bahwa terdapat beberapa siswa yang kedapatan mengakses situs judi online, hal tersebut didapati dari adanya razia oleh Satpol-PP dalam kegiatan “*Satpol-PP Goes To School*”. Ditambah lagi dari data yang telah dilakukan penulis dalam prapenelitian yakni terdapat 22 dari 50 siswa setidaknya memiliki 1-5 teman yang bermain judi online, survei dilakukan melalui beberapa sampel dari SMA di kota Yogyakarta. Pemilihan kota Yogyakarta sebagai sampel penelitian karena kota Yogyakarta merupakan kota pelajar dan terdapat siswa-siswa yang berasal dari luar daerah.

Karakteristik anak pada usia sekolah menengah atas memang memiliki rasa keingintahuan yang tinggi, besarnya keinginan dalam eksplorasi banyak hal bisa menjadi pendorong untuk bermain judi online. Rasa akan ketertarikan pada judi online memuncak ketika mereka tau akan adanya suatu kemenangan yang bisa didapatkan hanya dengan bermain game tersebut. Euforia kemenangan mendapatkan uang dari permainan tersebut tidak bisa dihindari, hal tersebut semakin memupuk ketertarikan dalam memainkannya (Christanto, 2023). Seorang siswa merupakan seseorang anak muda dan calon individu yang akan terjun pada lingkup masyarakat. Terlibatnya seorang siswa dalam suatu perjudian online dapat menimbulkan dampak yang buruk dari segi akademis dan kebermasyarakatan.

Perjudian memiliki efek yang sama seperti kokain, heroin, nikotin, dan alkohol, yang mengaktifkan sistem 'hadiah' di otak manusia (CNBC, 2023). Sistem ini mendapat pacuan dari dopamin, yang memperkuat sensasi kenikmatan dan kebahagiaan. Seseorang yang akut dalam bermain judi, ia terus-menerus menginginkan dopamin tersebut tetap ada, akibatnya dopamin tersebut memiliki standar yang tinggi. Disisi lain dampak judi online secara hukum menurut Dika Saputra dalam (Fanani & Tritasyah, 2023) memaparkan bahwa permainan judi online sudah diatur ketentuannya tertera pada Pasal 27 ayat (3) UU ITE, NO.11/2008 yang berbunyi: “Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (3) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah)”.

Dalam langkah pencegahan judi online dikalangan siswa sekolah menengah atas, diperlukan sosialisasi edukasi melalui media yang dekat dengan karakteristik target audiens. Dari data kuesioner yang telah disebarkan pada delapan sekolah menengah atas di kota Yogyakarta, dengan total responden 50 siswa terdapat 46% responden yang memilih animasi *motion graphic* sebagai media utama untuk melakukan sosialisasi langkah pencegahan judi online, serta terdapat media pendukung berupa poster, *sticker*, kaos dan *X-banner*. Dalam media yang disebutkan memuat suatu informasi mengenai dampak judi online secara psikologis dan hukum yang dapat terjadi. Penulis akan mendistribusikan animasi *motion graphic* tersebut melalui *platform* media sosial yang di antaranya tiktok dan

instagram, pemilihan ini berdasarkan data dari kuesioner, 58% target audiens sering menggunakan *platform* tiktok dan 18% target audiens sering menggunakan *platform* instagram.

Menurut Reno, dkk dalam (Ramadhanti et al., 2022) memaparkan, *motion graphic* merupakan penggabungan beberapa element visual berbasis video, yakni dengan menggabungkan beberapa elemen visual seperti animasi 2D, 3D, tipografi, ilustrasi, fotografi, dan musik. Hasil penelitian terdahulu menurut (Muhammad Farhan Alkautsar et al., 2023) menyebutkan bahwa, *motion graphic* merupakan media yang efektif dalam menyampaikan pesan kompleks dan informasi kepada audiens dengan cara yang menarik dan efisien. Hal ini yang melatar belakangi pemilihan animasi *motion graphic* sebagai media penyampaian informasi dari dampak buruk judi online melalui sudut pandang hukum maupun psikologi, karena kompleksitas informasi yang akan disampaikan dapat disederhanakan melalui elemen grafis dan audio visual.

Langkah pencegahan judi online ini memiliki suatu urgensi untuk membentuk kesadaran agar generasi bangsa tidak terjerumus dalam hal yang tidak baik dan dapat merugikan diri sendiri, karena hingga pertengahan tahun 2024 ini masih terdapat kasus yang berkaitan dengan judi online. Dari data yang telah dipaparkan, penulis merancang animasi *motion graphic* sebagai media penyampaian guna menambah *insight* akan dampak negatif yang dapat ditimbulkan. Media tersebut merupakan media audio visual yang dekat dan telah dipilih oleh target sasaran dengan acuan hasil kuesioner pada prapenelitian. Penulis mengacu pada metode “*design*

*thinking*” dari Tim Brown 2009 dengan melakukan tahapan *emphaty, define, ideate, prototype, dan test* dalam proses penciptaan karya.

## **B. Rumusan Masalah**

Dari latar belakang yang telah dipaparkan diatas mengenai fenomena judi online dikalangan masyarakat khususnya pelajar SMA, maka dibutuhkannya suatu media untuk penyampaian pesan akan dampak buruk yang dapat ditimbulkan atas hal tersebut. Oleh sebab itu, muncul suatu pertanyaan perancangan penciptaan sebagai berikut:

Bagaimana membuat perancangan animasi *motion graphic* yang informatif dan kreatif sebagai upaya pencegahan judi online bagi siswa SMA?

## **C. Batasan Masalah**

Batasan masalah pada perancangan komunikasi visual ini meliputi:

1. Target audiens dari perancangan ini yaitu, siswa sekolah menengah atas yang belum terpapar judi online dengan batasan usia sekitar 16 sampai 18 tahun. Pemilihan target audiens tersebut berdasarkan data yang telah dipaparkan pada latar belakang, bahwa terdapat pelajar yang turut serta bermain judi online.
2. Terkait lokasi yang menjadi objek penelitian berpusat pada Kota Yogyakarta. Pemilihan Kota tersebut karena terdapat berbagai siswa berasal dari luar daerah yang mengenyam pendidikan di Kota Yogyakarta. Hal tersebut diharapkan dapat memberikan wawasan terkait dampak buruk judi online ketika mereka kembali ke daerah masing-masing.
3. Perancangan ini memiliki suatu batasan dalam memberikan wawasan terhadap dampak buruk judi online, untuk tindakan selebihnya dikembalikan lagi

terhadap audiens, mengingat permasalahan judi online merupakan permasalahan personal.

4. Media utama yang digunakan dalam perancangan ini adalah animasi *motion graphic* 2D dengan *output* publikasi pada *platform* media sosial instagram dan tiktok. Pemilihan *platform* tersebut berdasarkan data yang diperoleh penulis dalam kuesioner pra penelitian. Adapun media pendukung dalam perancangan ini berupa poster, *sticker*, kaos, dan *X-banner*.
5. Metode perancangan yang digunakan yaitu *design thinking* dari Tim Brown yang memiliki 5 tahapan diantaranya: *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Digunakannya metode ini karena sesuai dengan kebutuhan perancangan, dengan mengumpulkan dan menganalisis fenomena, fakta, serta data yang ada dilapangan, lalu dikolaborasi dan elaborasi dengan suatu ide kreatif. Dengan harapan dapat memecahkan permasalahan yang ada.

#### **D. Tujuan Perancangan**

Tujuan dari perancangan ini adalah untuk mencegah siswa yang belum terpapar judi online agar tidak terjerumus dalam suatu tindakan yang memiliki dampak buruk.

#### **E. Manfaat Perancangan**

Adapun manfaat dari perancangan ini terbagi menjadi dua, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

##### **a. Manfaat Teoritis**

1. Diharapkan dapat menjadi penguat penelitian terdahulu yang berkaitan dengan pengaruh judi online dari segi hukum dan psikologi.

2. Dapat memberikan pengetahuan tambahan serta informasi mengenai hukum perjudian online dan pengaruh terhadap sisi psikologi.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi Sekolah

Sebagai sarana sosialisasi edukasi kepada siswa agar tidak melakukan kegiatan perjudian online karena dapat mempengaruhi konsentrasi akademis siswa.

2. Bagi Siswa

Menumbuhkan kesadaran bagi pelajar akan dampak buruk yang ditimbulkan dari perjudian online dari segi psikologi dan hukum. Timbulnya kesadaran tersebut diharapkan juga dapat memberikan dampak positif bagi lingkungan sekitar.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai suatu bahan bacaan ataupun referensi bagi peneliti dengan topik atau media yang serupa, terkait dengan penelitian ini yang berjudul “animasi *motion graphic* sebagai pencegahan judi online”.