

## **BAB V PENUTUP**

### **A. Kesimpulan**

Setelah melalui proses pengumpulan data, menganalisis masalah, dan merancang sebuah karya animasi *motion graphic* dengan judul “Judi Gacor Bikin Hidup Hancur”, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

Dalam penciptaan animasi *motion graphic* mengenai dampak buruk judi online dengan cara kreatif dan informatif diperlukan wawasan yang baik mengenai topik dan teknik. Mengenai topik, perancang harus mendalami permasalahan judi online, dalam konteks perancangan ini melihat dari prespektif psikologi dan hukum. Mengenai teknik, perancang harus menguasai teori seperti animasi, ilustrasi, warna layout, dan tipografi. Penguasaan teori tidak hanya untuk mencapai nilai estetika, namun berguna dalam relevansi penyampaian pesan kepada audiens. 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, karena mempengaruhi *prefrontal cortex* atau otak bagian depan yang berfungsi sebagai pengambilan suatu keputusan. Dari segi teknik, target audiens menyukai gaya ilustrasi dengan penggunaan *rough brush*, karena terlihat lebih ekspresif.

Dalam prosesnya perancang telah melakukan tahapan *test* dari metode *design thinking* untuk melakukan uji media terhadap 23 sampel target audiens melalui kuesioner yang telah di disebarkan, terdapat hasil tingkat kreatif: cukup 18,2%, baik 31,8%, sangat baik 50% dan tingkat informatif: cukup 22,7%, baik 36,4%, dan

sangat baik 40,9%. Dengan adanya animasi pencegahan judi online ini dapat memberi *awareness* terhadap target audiens yang luas karena pendistribusiannya melalui *platform* media sosial instagram dan tiktok. Perancangan video animasi *motion graphic* sebagai pencegahan judi online, merupakan sebuah upaya menjaga generasi bangsa agar tidak terjerumus pada hal yang memiliki dampak buruk bagi dirinya sendiri bahkan orang sekitar.

## **B. Saran**

Pada penelitian ini memiliki kekurangan atau keterbatasan dalam proses pengumpulan data dan pada penciptaan karya. Maka penulis ingin memberikan saran mengenai permasalahan yang penulis alami untuk pembaca dan peneliti berikutnya. Hal ini berkaitan dengan topik dan media penyampaian pesan.

Ketika melakukan penelitian sebaiknya melakukan riset mendalam kepada target audiens yang disasar. Mengingat topik judi online merupakan permasalahan yang sangat personal maka perlu metode pendekatan yang lebih efektif untuk menggali lebih dalam data-data dari narasumber. Alangkah baiknya jika mengusung beberapa pihak yang spesifik dalam menangani kasus judi online, hal tersebut pastinya memudahkan dalam pencarian data, seperti polisi, lembaga atau komunitas yang terkait, pihak sekolah, pihak konselor, dan pihak-pihak lain yang relevan dengan topik ini. Ditambah lagi dengan riset mendalam mengenai media yang tepat untuk target sasaran merupakan hal penting dan membutuhkan data yang sesuai. Jika pembaca atau peneliti berikutnya ingin menggunakan media yang sama maka berikut hal yang perlu diperhatikan, terkait strategi komunikasi, alur cerita, dan durasi yang efektif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agus Kurniasari, A., Trismayanti Dwi Puspitasari, & Argista Dwi Septya Mutiara. (2023). Penerapan Metode Multimedia Development Life Cycle (Mdlc) Pada a Magical Augmented Reality Book Berbasis Android. *Antivirus : Jurnal Ilmiah Teknik Informatika*, 17(1), 19–32. <https://doi.org/10.35457/antivirus.v17i1.2801>
- Aida, N. R., & Pratiwi, I. E. (2023). *Warganet Sebut Pencandu Judi Slot Bodoh karena Algoritmanya Sudah Diatur Program, Ini Penjelasan Pakar*. 13/08/2023, 08:15 Wib. <https://www.kompas.com/tren/read/2023/08/13/081500065/warganet-sebut-pencandu-judi-slot-bodoh-karena-algoritmanya-sudah-diatur?page=all#page3>
- Ainiyah, Q. (2017). Social Learning Theory Dan Perilaku Agresif Anak Dalam Keluarga. *Al-Ahkam Jurnal Ilmu Syari'ah Dan Hukum*, 2(1). <https://doi.org/10.22515/alakhkam.v2i1.789>
- Ambrose, G., & Harris, P. (2006). *The Visual Dictionary of Graphic Design*. AVA Publishing.
- Ariella, R., Rori, Y., & Wahyudi, A. T. (2022). Proses Kreatif Pembuatan Desain Karakter Dalam Karya Ilustrasi. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(0).
- Christanto, L. P. (2023). *Pelajar Kok Berjudi Online?* Kompas.Com. [https://www.kompas.com/edu/read/2023/12/10/085957571/pelajar-kok-berjudi-online?page=all#google\\_vignette](https://www.kompas.com/edu/read/2023/12/10/085957571/pelajar-kok-berjudi-online?page=all#google_vignette)
- CNBC, I. (2023). *Ahli Saraf Ungkap Efek Ngeri Kecanduan Judi Online*. Cnbcindonesia.Com. <https://www.cnbcindonesia.com/lifestyle/20231019105008-33-481881/ahli-saraf-ungkap-efek-neri-kecanduan-judi-online>
- CNN Indonesia. (2023). *Total Taruhan Judi Online Rp. 52 T, Mayoritas Pemain Warga Miskin*. Www.Cnnindonesia.Com. <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20230927172701-192-1004545/total-taruhan-judi-online-rp52-t-mayoritas-pemain-warga-miskin>
- Creswell, J. W., & David, C. J. (2018). Research design Research design, Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches Fifth Edition. In *Research in Social Science: Interdisciplinary Perspectives* (Issue September). file:///E:/Documents/dosen/buku Metodologi/[John\_W.\_Creswell]\_Research\_Design\_Qualitative,\_Q(Bookos.org).pdf
- Darmawan, A., & Ridwan, I. M. (2023). *Fenomena Video Vertikal Dalam Kehidupan Masyarakat*. Wacadesain. <https://doi.org/10.51977/wacadesain.v4i1.1184>

- Darmawan, H. S., & Daniar, A. (2023). Perancangan Ilustrasi Cover Majalah Anak KB Aisyiyah Volume 05 dengan Tema “ Liburan Menyenangkan .” *SENIMAN: Jurnal Publikasi Desain Komunikasi Visual*, 1(2), 342–352. <https://doi.org/10.59581/seniman-widyakarya.v1i2.1878>
- Dewi, I. R. (2023). *Alasan Judi Online Bikin Candu, Ternyata Bukan Cuma Uang*. [Www.Cnbcindonesia.Com](http://www.cnbcindonesia.com).  
<https://www.cnbcindonesia.com/tech/20230920135642-37-474067/alasan-judi-online-bikin-candu-ternyata-bukan-cuma-uang>
- DPR RI. (2019). *Pemerintah Harus Tindak Tegas Judi Online dan Pinjol Ilegal*. [Www.Dpr.Go.Id](http://www.dpr.go.id); Dewan Perwakilan Rakyat Indonesia. <https://www.dpr.go.id/berita/detail/id/23726/t/BK+DPR+Jelaskan+Peran+DPR+Awasi+Tahapan+Pemilu>
- Fakhriansyah, D. J., & Alwi, M. (2022). Edukasi Bahaya Judi Online Kepada Remaja. *Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LP UMJ*, 1–4. <http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaskat>
- Fanani, A., & Tritasyah, R. (2023). Maraknya Judi Online di Kalangan Anak Muda dalam Perspektif Hukum. *Jurnal Fundamental JUSTICE*, 4(2), 2721–7671.
- Harefa, B., Subhandi Bakhtiar, H., & Kholiq, A. (2023). Edukasi Sadar Hukum Mengenai Judi Online Kepada Siswa Sma Negeri 66 Jakarta. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(6), 232–242. <https://doi.org/10.55266/jurnalkalandra.v2i6.335>
- Ilham, B. M. (2023). *Gelar Razia di Sejumlah Sekolah, Satpol PP Sleman Temukan Konten Pornografi dan Situs Judi Online di Hp Siswa*. [Suarajogja.Id](http://suarajogja.id). <https://jogja.suara.com/read/2023/10/14/125000/gelar-razia-di-sejumlah-sekolah-satpol-pp-sleman-temukan-konten-pornografi-dan-situs-judi-online-di-hp-siswa>
- Josephson, S., Kelly, J. D., & Smith, K. (2020). HANDBOOK OF VISUAL COMMUNICATION: Theory, Methods, and Media. In *Handbook of Visual Communication: Theory, Methods, and Media*. Routledge.
- Lubis, H. A. R. (2023). *Prinsip, Pengertian, dan Jenis Layout Design, Lengkap di Sini!* [Dibimbing.Id](http://dibimbing.id). <https://dibimbing.id/blog/detail/prinsip-pengertian-dan-jenis-layout-design>
- Muhammad Farhan Alkautsar, Muhammad Sukriyatma, Daffa Akmal Aminuddin, & Amata Fami. (2023). Pengaruh Durasi Terhadap Retensi Audiens Dalam Motion Graphic Wajib Pajak Non Efektif. *Jurnal Riset Rumpun Seni, Desain Dan Media*, 3(1), 30–41. <https://doi.org/10.55606/jurrsendem.v3i1.2333>
- Muhammad, R. (2020). *Sistem Peradilan Pidana Anak Indonesia* (cetakan pe). FH UII Press.
- Mutia Annur, C. (2023). *Indonesia Punya Pengguna TikTok Terbanyak ke-2 di Dunia*. [Databoks](http://databoks.kemdikbud.go.id).

<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/11/22/indonesia-punya-pengguna-tiktok-terbanyak-ke-2-di-dunia>






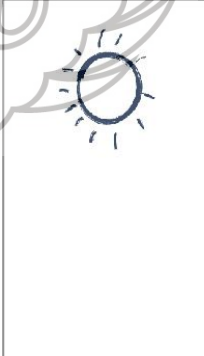

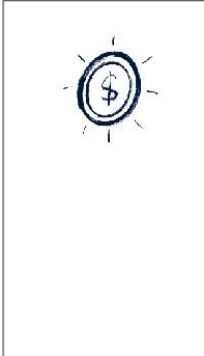
- Narasi. (2023). *Indonesia Peringkat Satu Pemain Judi Slot dan Gacor di Dunia Kalahkan Rusia*. Narasi.Tv. <https://narasi.tv/read/narasi-daily/indonesia-peringkat-satu-judi-online>
- Nurisman, E., Situmeang, A., Hutauruk, R. H., & Antony, A. (2023). Edukasi Anti Perjudian Online di Kalangan Siswa SMA Batam. *Sang Sewagati Journal*, 1(2), 55–66.
- Nurpahala, S., Sidhartani, S., & Maghfiroh, Q. (2024). Perancangan buku ilustrasi Beruang Madu berjudul si kecil pemanjat ulung yang terancam punah. *Jurnal Cipta*, 2(3), 263–283. <https://doi.org/https://doi.org/10.30998/cipta.v2i3.2735>
- Pintero, Z. R., & Kaulam, S. (2018). Pengaplikasian 12 Prinsip Animasi Disney Dan Motion Capture Dalam Animasi gob and Friends. *Jurnal Seni Rupa*, 6(02), 870–878.
- Polri, H. (2023). *Maraknya Judi Online di Kalangan Pelajar, Bhabinkamtibmas Polsek Seputih Banyak lakukan Pembinaan*. HUMAS POLRI. <https://humas.polri.go.id/2023/11/07/maraknya-judi-online-di-kalangan-pelajar-bhabinkamtibmas-polsek-seputih-banyak-lakukan-pembinaan/>
- Putra, I. M. D. D., & Artayasa, I. N. (2022). Analisis Penggunaan Warna Pada Majalah Anak “Bobo.” *Penalaran Riset*, 1(2), 135–144. <http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/jpr>
- Ramadhanti, F. M., Sulistyowati, E., Jaelani, M., & Semarang, K. (2022). Pengaruh Edukasi Gizi dengan Media Video Motion Graphics Terhadap Pengetahuan dan Sikap Tentang Obesitas Remaja. *Jurnal Gizi*, 11(1), 2022.
- Razi, M., Bahasa, F., & Padang, U. N. (2024). *Film Dokumenter Makanan Tradisional Bika Nagari Koto Baru , Tanah Datar*. 2(1), 43–63.
- Risvantry, U., & Erdansyah, F. (2020). Analisis Desain Brosur Pendidikan pada Sekolah Dasar Islam Terpadu Al – Munadi Medan. *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)*, 3(1), 153–160. <https://doi.org/10.34007/jehss.v3i1.242>
- Sanjaya, E. L. (2023). *Bagaimana Berbicara dengan Anak Remaja*. <https://ucmfc.ciputra.ac.id/mengenal-languishing-ketika-hidup-menjadi-hampa-kehilangan-arah-dan-tidak-bermakna/>
- Setiawan, R. A., & Pratama, J. (2023). BAHAYA PERJUDIAN ONLINE MENGGUNAKAN ANIMASI 2D DAN PENERIMAANNYA MENGGUNAKAN UTAUT. *Journal of Information Technology and Computer Science (INTECOMS)*, 6 Nomor 2.
- Setiawan, S. R. D. (2023). *Jangan Terkecoh, Ini Bedanya Game Online dan Judi Online*. Kompas.Com.

<https://money.kompas.com/read/2023/12/12/155300826/jangan-terkecoh-ini-bedanya-game-online-dan-judi-online?page=all>.

- Siregar, A. R. (2024). UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS SINOPSIS NOVEL “AYAH MENGAPA AKU BERBEDA” KARYA AGNES DAVONAR DENGAN MODEL PEMBELAJARAN STAD. *Jurnal.Alfa-Pustaka.Id*, 1(1), 16–26.
- Sukirno, Z. L. (2020). Etika Komunikasi Visual Influencer Pariwisata. *Journal of Tourism and Creativity*, 4(2), 127. <https://doi.org/10.19184/jtc.v4i2.15713>
- Supiarza, H. (2022). Fungsi Musik di Dalam Film: Pertemuan Seni Visual dan Aural. *Cinematology*, 2(1), 78–87. <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/ftv-upi.v2i1.42417>
- Suryadi, D., & Jupriani, J. (2023). Analisis Konten Visual Pada Akun Instagram New Normal Burger Bar Ditinjau Dari Teori Retorika. *Jurnal Riset Rumpun Seni, Desain Dan Media*, 2(2). <http://prin.or.id/index.php/JURRSENDEM/article/view/1604%0Ahttps://prin.or.id/index.php/JURRSENDEM/article/download/1604/1605>
- Tambun, G. J. P., Adhitya, W., Hamdi, I. N., & Zega, S. A. (2022). Penerapan Prinsip-Prinsip Animasi Pada Film Pendek Animasi “Nohoax.” *Journal of Applied Multimedia and Networking*, 6(1), 1–11. <https://doi.org/10.30871/jamn.v6i1.4179>
- Yanuardianto, E. (2019). TEORI KOGNITIF SOSIAL ALBERT BANDURA (Studi Kritis dalam Menjawab Problem Pembelajaran di MI). *Jurnal Auladuna*, 2(1), 1–10. <https://doi.org/10.59663/jebidi.v2i1.163>



## Storyboard animasi “Judi Gagor Bikin Hidup Hancur”

	<p><b>Scene:</b> 1</p> <p><b>Lokasi:</b> Enviroment Sekolah SMA</p> <p><b>Camera Movement:</b> Track in + pan</p> <p><b>Framing:</b> Long shot</p> <p><b>Sound:</b> Background music</p> <p><b>Voice Over Narasi:</b> -</p> <p style="text-align: right;"><b>1</b></p>		<p><b>Scene:</b> 2</p> <p><b>Lokasi:</b> Kelas</p> <p><b>Camera Movement:</b> Track in</p> <p><b>Framing:</b> Medium Shot</p> <p><b>Sound:</b> BGM + SFX (main judi)</p> <p><b>Voice Over Narasi:</b> Andi seorang murid SMA yang kecanduan judi online, yang kapan saja dan dimana saja pasti bermain.</p> <p style="text-align: right;"><b>2</b></p>
	<p><b>Scene:</b> 3</p> <p><b>Lokasi:</b> Kantin</p> <p><b>Camera Movement:</b> Track in</p> <p><b>Framing:</b> Medium Shot</p> <p><b>Sound:</b> BGM + SFX (main judi)</p> <p><b>Voice Over Narasi:</b> Andi seorang murid SMA yang kecanduan judi online, yang kapan saja dan dimana saja pasti bermain.</p> <p style="text-align: right;"><b>3</b></p>		<p><b>Scene:</b> 4</p> <p><b>Lokasi:</b> Balkon Sekolah</p> <p><b>Camera Movement:</b> Track in</p> <p><b>Framing:</b> Three Quarter shot</p> <p><b>Sound:</b> BGM + SFX (main judi)</p> <p><b>Voice Over Narasi:</b> Andi seorang murid SMA yang kecanduan judi online, yang kapan saja dan dimana saja pasti bermain.</p> <p style="text-align: right;"><b>4</b></p>
	<p><b>Scene:</b> 5</p> <p><b>Lokasi:</b> Tembak Sekolah</p> <p><b>Camera Movement:</b> Till up</p> <p><b>Framing:</b> Three Quarter shot</p> <p><b>Sound:</b> BGM + SFX (main judi)</p> <p><b>Voice Over Narasi:</b> Andi seorang murid SMA yang kecanduan judi online, yang kapan saja dan dimana saja pasti bermain.</p> <p style="text-align: right;"><b>5</b></p>		<p><b>Scene:</b> 5</p> <p><b>Lokasi:</b> Langit</p> <p><b>Camera Movement:</b> Still</p> <p><b>Framing:</b> Long Shot</p> <p><b>Sound:</b> Background music</p> <p><b>Voice Over Narasi:</b> Suatu hari</p> <p style="text-align: right;"><b>6</b></p>
	<p><b>Scene:</b> 5</p> <p><b>Lokasi:</b> Langit</p> <p><b>Camera Movement:</b> Still</p> <p><b>Framing:</b> Long Shot</p> <p><b>Sound:</b> Background music</p> <p><b>Voice Over Narasi:</b> Suatu hari</p> <p style="text-align: right;"><b>7</b></p>		<p><b>Scene:</b> 5</p> <p><b>Lokasi:</b> Langit</p> <p><b>Camera Movement:</b> Still</p> <p><b>Framing:</b> Long Shot</p> <p><b>Sound:</b> Background music</p> <p><b>Voice Over Narasi:</b> Suatu hari</p> <p style="text-align: right;"><b>8</b></p>





**Scene:** 6

**Lokasi:** Kelas, Tembok

**Camera Movement:** Track in

**Framing:** Close up

**Sound:** Background music

**Voice Over Narasi:**  
ia telah menghabiskan uang tabungannya, hingga tersisa 50 ribu dari uang jajannya untuk 1 bulan kedepan.



**Scene:** 6

**Lokasi:** Kelas, Tembok

**Camera Movement:** Track in

**Framing:** Close up

**Sound:** Background music

**Voice Over Narasi:**  
ia telah menghabiskan uang tabungannya, hingga tersisa 50 ribu dari uang jajannya untuk 1 bulan kedepan.



**Scene:** 7

**Lokasi:** Dalam HP

**Camera Movement:** Still

**Framing:** Close up

**Sound:** BGM + SFX (main judi)

**Voice Over Narasi:**  
Namun bisikan Zeus mampu menggodanya untuk mendepa uang tersebut, ia berharap mendapatkan max win dan bisa mengembalikan kerugian.



**Scene:** 7

**Lokasi:** Dalam HP

**Camera Movement:** Still

**Framing:** Close up

**Sound:** BGM + SFX (main judi)

**Voice Over Narasi:**  
Nasib berkata lain, ternyata ia dikelabui oleh zeus



**Scene:** 3

**Lokasi:** Kantin

**Camera Movement:** Track in

**Framing:** Medium Shot

**Sound:** Background music

**Voice Over Narasi:**  
Andi pun depresi dan perilakunya menjadi agresif, mudah tersulut emosi



**Scene:** 6

**Lokasi:** Kelas, Tembok

**Camera Movement:** Track in

**Framing:** Close up

**Sound:** Background music

**Voice Over Narasi:**  
Lalu ia pun tergiur dengan tawaran pinjaman online



**Scene:** 2

**Lokasi:** Kelas

**Camera Movement:** Track in

**Framing:** Medium Shot

**Sound:** BGM + SFX (main judi)

**Voice Over Narasi:**  
Andi mampu mendapatkan uang dan bermain judi online kembali.



**Scene:** 3

**Lokasi:** Kantin

**Camera Movement:** Track in

**Framing:** Medium Shot

**Sound:** BGM + SFX (main judi)

**Voice Over Narasi:**  
Andi mampu mendapatkan uang dan bermain judi online kembali.



**Scene: 4**

**Lokasi:** Balkon Sekolah

**Camera Movement:** Track in

**Framing:** Three Quarter shot

**Sound:** BGM + SFX (main judi)

**Voice Over Narasi:**

Andi mampu mendapatkan uang dan bermain judi online kembali.

17



**Scene: 7**

**Lokasi:** Dalam HP

**Camera Movement:** Still

**Framing:** Close up

**Sound:** BGM + SFX (main judi)

**Voice Over Narasi:**

Lagi-lagi ia terus kalah dan tidak mampu mengembalikan pinjaman online tersebut.

18



**Scene: 8**

**Lokasi:** Ruang Gelap

**Camera Movement:** still

**Framing:** Long shot

**Sound:** Background music

**Voice Over Narasi:**

Setiap harinya ia mendapatkan terror dengan kata-kata kasar untuk mengembalikan uang pinjaman tersebut.

19



**Scene: 9**

**Lokasi:** Balkon Sekolah

**Camera Movement:** still

**Framing:** Medium Shot

**Sound:** Background music

**Voice Over Narasi:**

Terror itupun menyebar ke sekolah dan orang-orang terdekatnya.

20



**Scene: 9**

**Lokasi:** Suatu Ruangan

**Camera Movement:** Still

**Framing:** Three Quarter shot

**Sound:** Background music

**Voice Over Narasi:**

Terror itupun menyebar ke sekolah dan orang-orang terdekatnya.

21



**Scene: 1**

**Lokasi:** Enviroment Sekolah SMA

**Camera Movement:** Track in + pan

**Framing:** Three Quarter shot

**Sound:** Background music

**Voice Over Narasi:**

Andi pun kembali depresi, murung, dan menutup diri.

22



**Scene: 10**

**Lokasi:** Ruang Gelap

**Camera Movement:** Track in

**Framing:** Long shot

**Sound:** Background music

**Voice Over Narasi:**

Andi pun kembali depresi, murung, dan menutup diri.

23



**Scene: 2**

**Lokasi:** -

**Camera Movement:** Still

**Framing:** -

**Sound:** Background music

**Voice Over Narasi:**

tau ga sih penyebab dan dampak yang dialami andi

24



**Scene:** 3

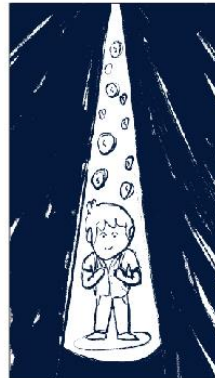
**Lokasi:** Enviroment Sekolah SMA

**Camera Movement:** Track in

**Framing:** Long shot

**Sound:** BGM + SFX (main judi)

**Voice Over Narasi:**  
Dari kasus Andi, tahukah kamu?



**Scene:** 10

**Lokasi:** Ruang Gelap

**Camera Movement:** Track in

**Framing:** Long shot

**Sound:** Background music

**Voice Over Narasi:**  
bahwa kemenangan yang dijanjikan hanyalah tipu daya yang semu, hal tersebut telah diatur dari sistem dan algoritma.



**Scene:** 10

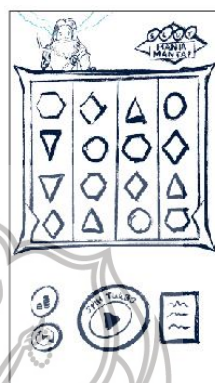
**Lokasi:** Ruang Gelap

**Camera Movement:** Track in

**Framing:** Long shot

**Sound:** Background music

**Voice Over Narasi:**  
bahwa kemegahan yang dijanjikan hanyalah tipu daya yang semu, hal tersebut telah diatur dari sistem dan algoritma.



**Scene:** 7

**Lokasi:** Dalam HP

**Camera Movement:** Still

**Framing:** Close up

**Sound:** BGM + SFX (main judi)

**Voice Over Narasi:**  
bahwa kemenangan yang dijanjikan hanyalah tipu daya yang semu, hal tersebut telah diatur dari sistem dan algoritma.



**Scene:** 11

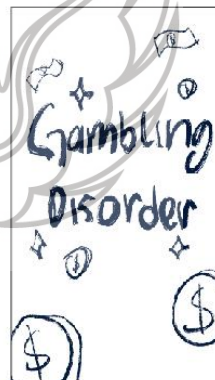
**Lokasi:** Enviroment Sekolah SMA

**Camera Movement:** Track in

**Framing:** Long shot

**Sound:** Background music

**Voice Over Narasi:**  
Dan judi online memiliki dampak dari segi psikologis dan hukum.



**Scene:** 12

**Lokasi:** Kelas

**Camera Movement:** Track in

**Framing:** Medium Shot

**Sound:** Background music

**Voice Over Narasi:**  
Berikut dampak kecanduan judi online secara psikologis yaitu: Gambling Disorder



**Scene:** 3

**Lokasi:** Kantin

**Camera Movement:** Track in

**Framing:** Medium shot

**Sound:** BGM + SFX (main judi)

**Voice Over Narasi:**  
Bahwa seseorang yang kecanduan dan tidak bisa mengendalikan dirinya, disebut mengalami gangguan gambling disorder.



**Scene:** 13

**Lokasi:** Ruang gelap

**Camera Movement:** Track in

**Framing:** Medium Shot


**Sound:** Background music

**Voice Over Narasi:**  
Bahwa seseorang yang kecanduan dan tidak bisa mengendalikan dirinya, disebut mengalami gangguan gambling disorder.





## Surat Izin Penelitian

 KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI  
**INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**  
**PROGRAM PASCASARJANA**


Nomor : 335/TT4.4.1/PG/2024  
Lamp. : -  
Hal : Permohonan Izin Penelitian

Yth.  
**Direktur Kantor Hukum DNR & REKAN**  
Advokat & Konsultan Hukum  
Jl. Parangtritis No. 100, Mantriweron  
Yogyakarta

Yang bertanda tangan dibawah ini saya, Asisten Direktur I Program Pascasarjana ISI Yogyakarta memohonkan izin mahasiswa sebagai berikut:

Nama : M Alif Wicaksono  
NIM : 222142411  
Program Studi : Seni Program Magister  
Minat Studi : Penciptaan Seni  
Minat Utama : Desain Komunikasi Visual  
Keperluan : Penelitian dalam rangka Menyusun Tesis dengan Judul "Animasi Motion Graphic Sebagai Pencegahan Judi Online".  
Waktu Penelitian : Bulan Mei sampai dengan bulan Juni 2024

Mohon kepada yang bersangkutan dapat diberi izin dan bantuan seperlunya guna tercapainya tujuan tersebut.  
Demikian surat permohonan ini saya sampaikan, atas segala perhatiannya diucapkan terima kasih.

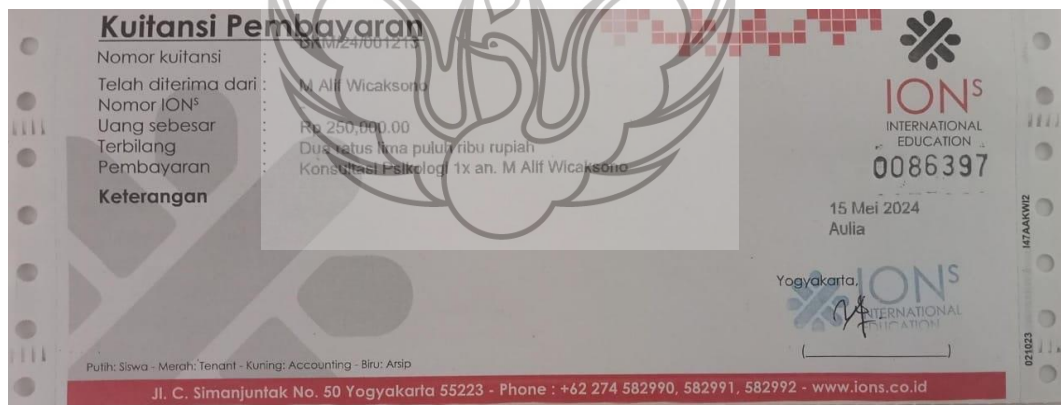
Yogyakarta, 7 Mei 2024  
Asisten Direktur I  
  
Dr. Wisetrotomo, M.Hum  
NIP. 19620429 198902 1001

Jalan Suryodiningratn 8 Yogyakarta Telp./Fax. (0274) 419791 email: pasca@isi.ac.id http://www.pasca.isi.ac.id

### Kartu Nama Advokat



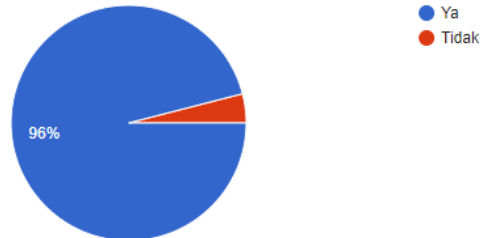
### Kuitansi Pembayaran Konsultasi Psikologi



## Kuesioner Prapenelitian

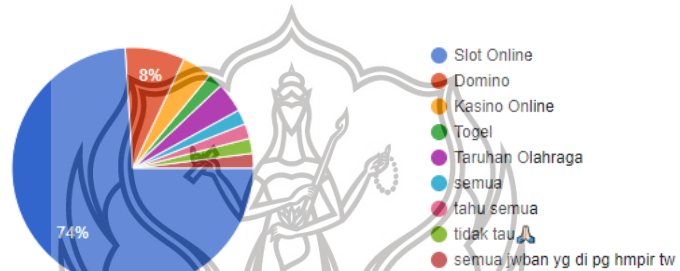
Apakah kamu tau judi online?

50 jawaban



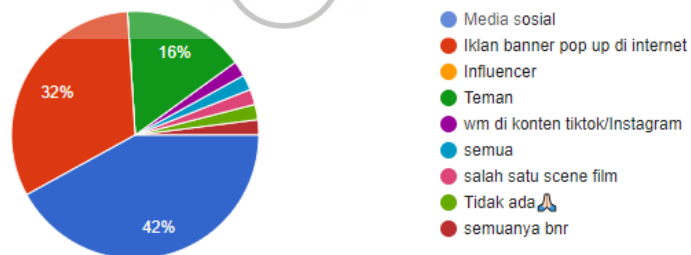
Jika tau, jenis judi online apa saja yang kamu ketahui?

50 jawaban



Dari mana kamu mengetahui judi online?

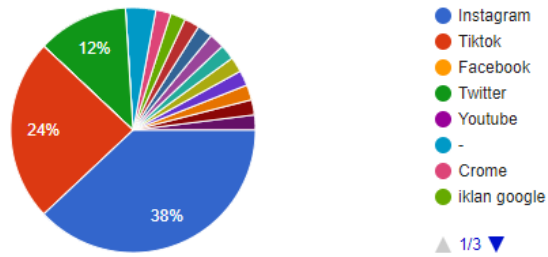
50 jawaban





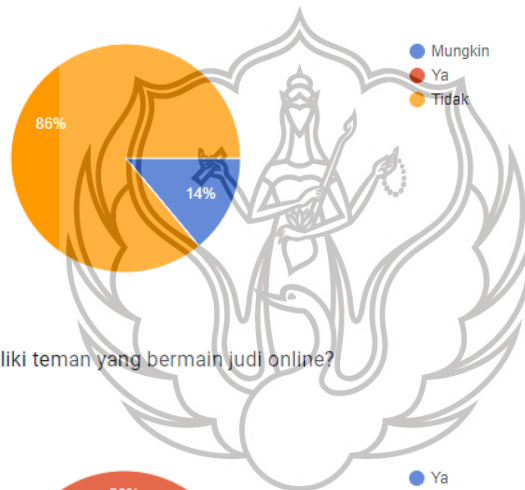
Jika kamu tau judi online dari media sosial, maka dari platform apa?

50 jawaban



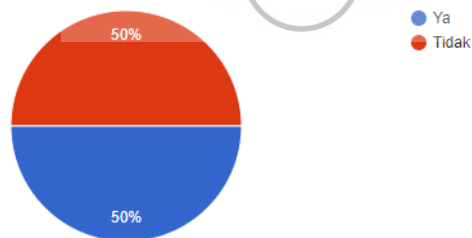
Apakah kamu tertarik untuk mencoba bermain judi online?

50 jawaban



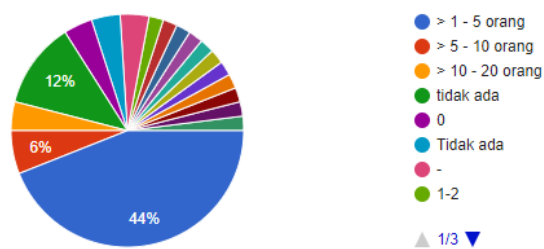
Apakah kamu memiliki teman yang bermain judi online?

50 jawaban



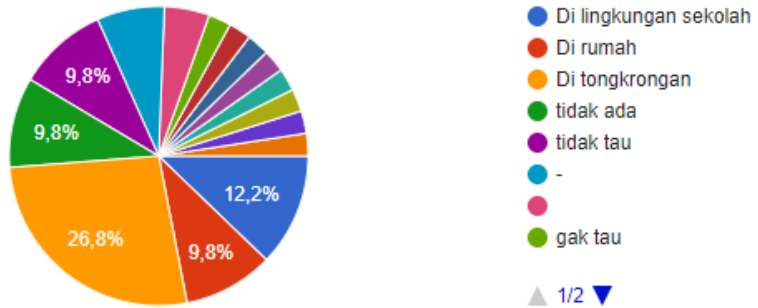
Jika iya, berapa banyak temanmu yang bermain judi online?

50 jawaban



Dimana temanmu bermain judi online?

41 jawaban



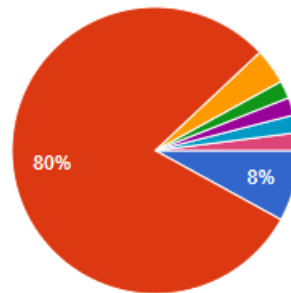
Kapan temanmu bermain judi online?

39 jawaban

tidak pernah
knpun
.tidak tau
Kapan kapan
Iya
G tw
kapammu
kapan aja
ga tentu

Apakah ada temanmu yang pernah terlilit pinjol?

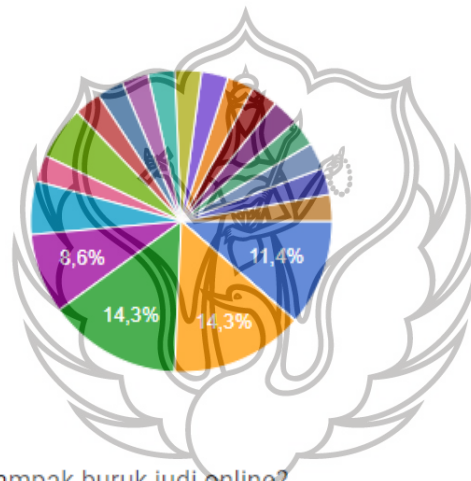
50 jawaban



- Ya
- Tidak
- tidak tahu
- Guru
- Tidak tahu
- mungkin
- sejujurnya kulo mboten ngertos

Jika iya, karena apa temanmu terlilit pinjol?

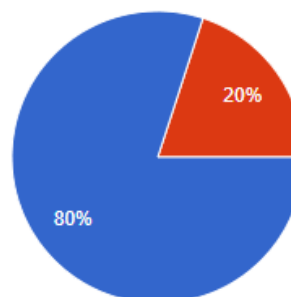
35 jawaban



- Judi online
  - Belanja barang
  - keperluan mendesak
  - tidak ada
  - 
  - Tidak ada
  - tidak
- ▲ 1/3 ▼

Apakah kamu tau dampak buruk judi online?

50 jawaban



- Ya
- Tidak

Jika kamu tau, sebutkan dampak buruk dari judi online?

50 jawaban

kecanduan, tidak bisa memikirkan hal lain selain dapat uang dari judi, menelantarkan keluarga, dapat terlilit utang

terlilit hutang, dosa, haram, Allah tidak suka

bisa kecanduan, bikin terlilit utang pinjol, bikin stress

dosa,kecanduan,gila

kecanduan, obsesi untuk menang, gila, terlilit hutang, dosa, meninggal

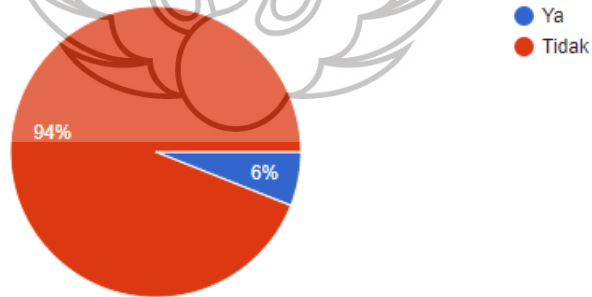
kecanduan, obsesi, terlilit hutang, dosa, meninggal

berdosa, tidak disayang allah, dapat terlilit utang

dmpak dari perjudian sangat terlihat jelas, disadari ataupun tidak dampak perjudian sangt merugikan terutama pada diri sendiri. menurunnya etos kerja bagi pelaku perjudian dengan kata lain malas untuk bekerja. Akibatnya timbul utang yang semakin bertambah dan berujung pada kerugian ekonomi pribadi.

Apakah kamu setuju dengan adanya judi online?

50 jawaban



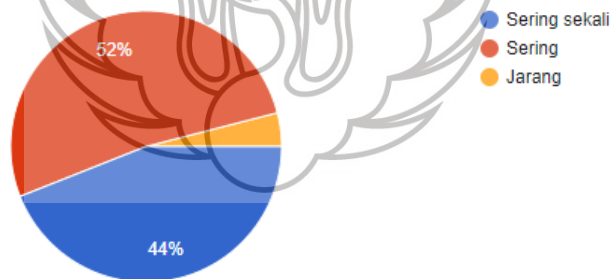
Apa usahamu jika ada teman yang bermain judi online?

50 jawaban

- mengingatkan bahwa judi itu haram
- menyadarkannya secara perlahan
- ya urusan dia sendiri
- menasehati dan jika tidak saya melaporkan web nya agar dia tidak main lagi serta tidk meminjamkan uang kpdnya
- Gak perlu, kan dia yg rugi.
- Tobat
- menasehati
- Mendoakannya agar cepat sadar
- mengajak nya kembali ke jalan yg benar

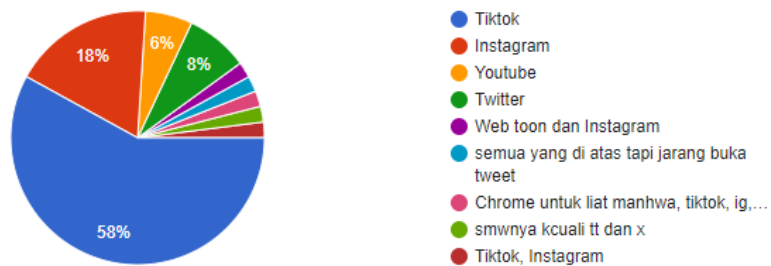
Seberapa sering kamu bermain (scroll-scroll) media sosial?

50 jawaban



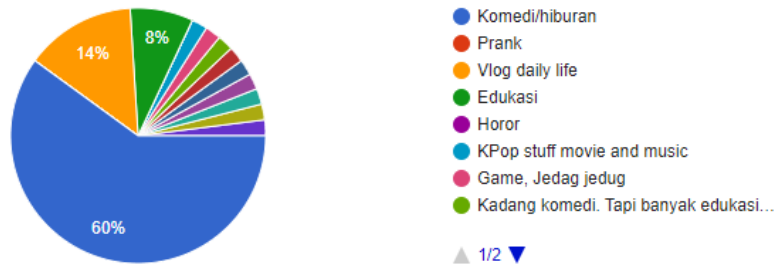
Platform apa yang sering kamu gunakan?

50 jawaban



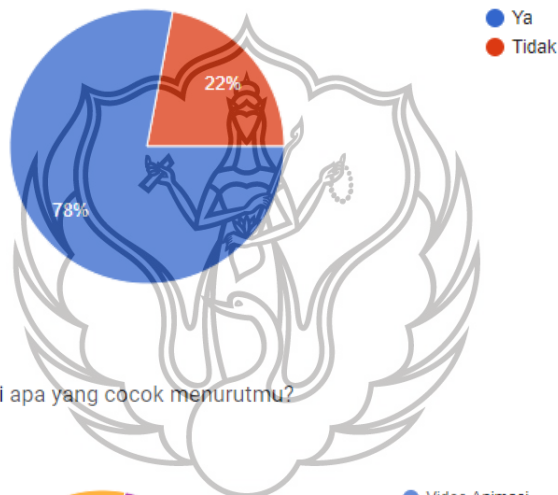
Konten seperti apa yang sering kamu tonton?

50 jawaban



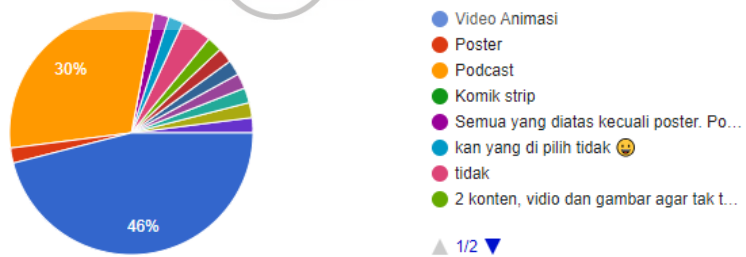
Apakah kamu setuju jika dibuatkan konten mengenai edukasi judi online?

50 jawaban



Jika iya, Konten seperti apa yang cocok menurutmu?

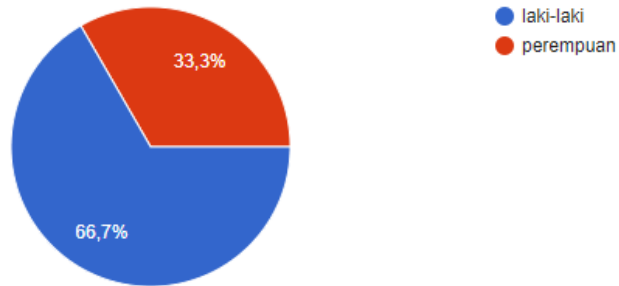
50 jawaban



## Kuesioner Test Media

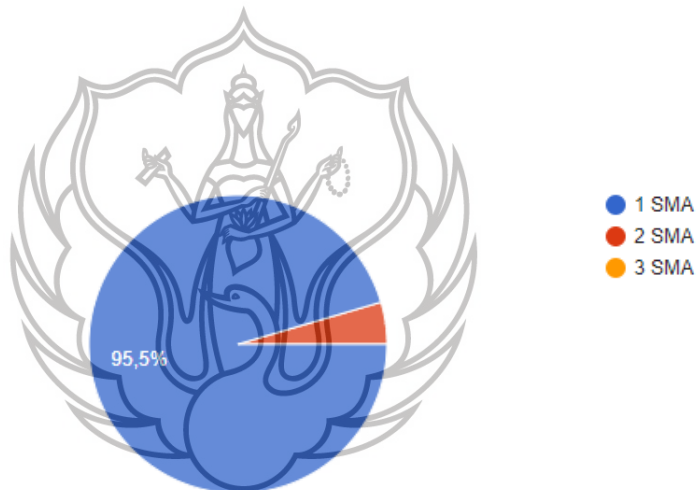
### Jenis Kelamin

21 jawaban



### Kelas

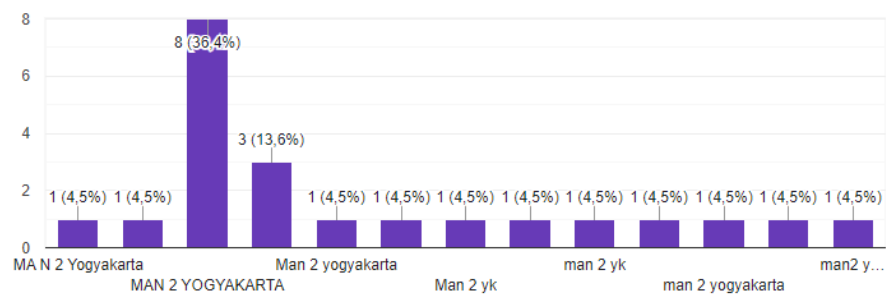
22 jawaban



### Asal Sekolah

22 jawaban

[Salin](#)

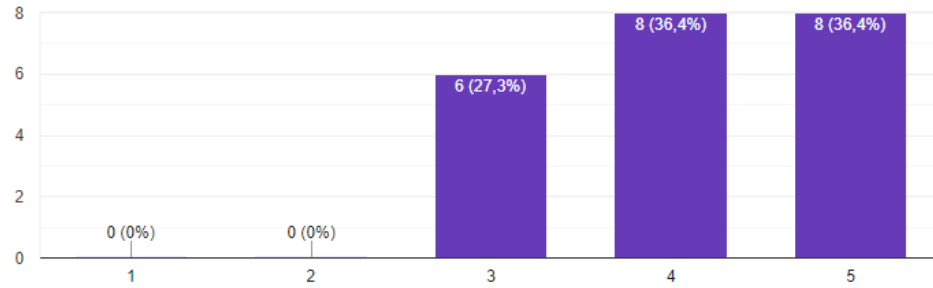


## penilaian aspek konten

### Tampilan Visual

[Salin](#)

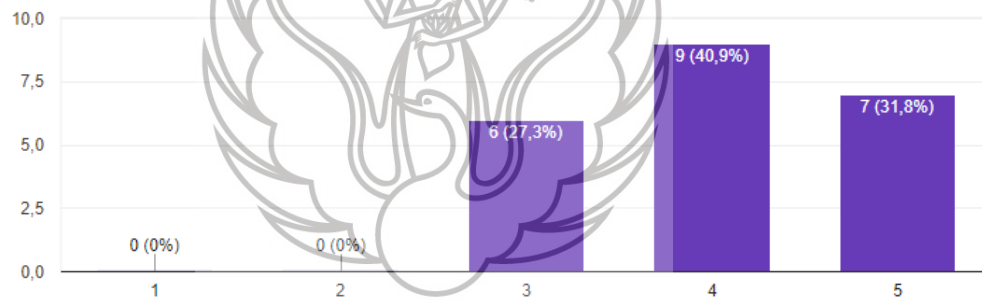
22 jawaban



### Tampilan Warna

[Salin](#)

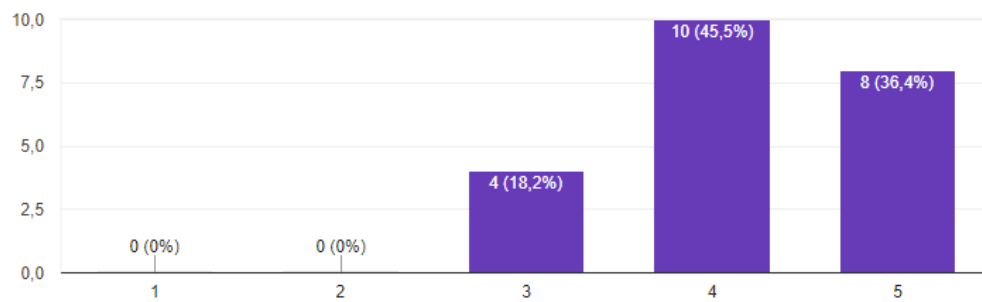
22 jawaban



### Penjelasan/Gaya Bahasa

[Salin](#)

22 jawaban

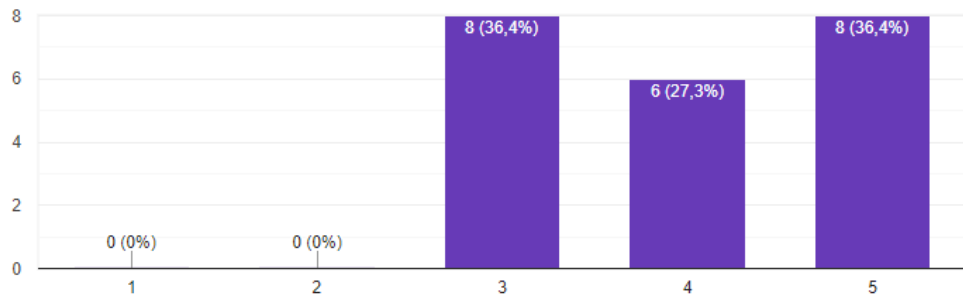




### Artikulasi

[Salin](#)

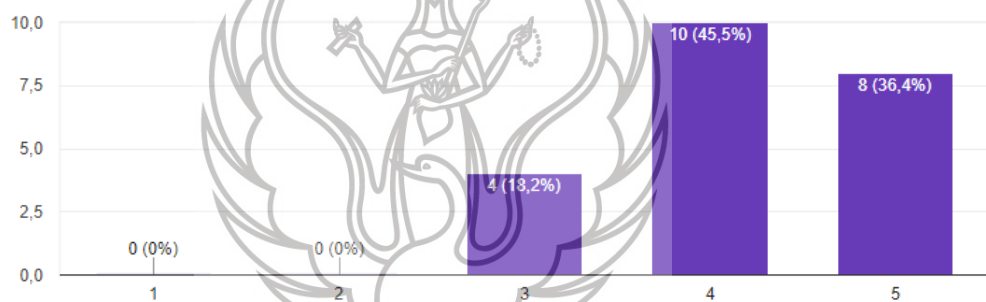
22 jawaban



### Materi / Konten

[Salin](#)

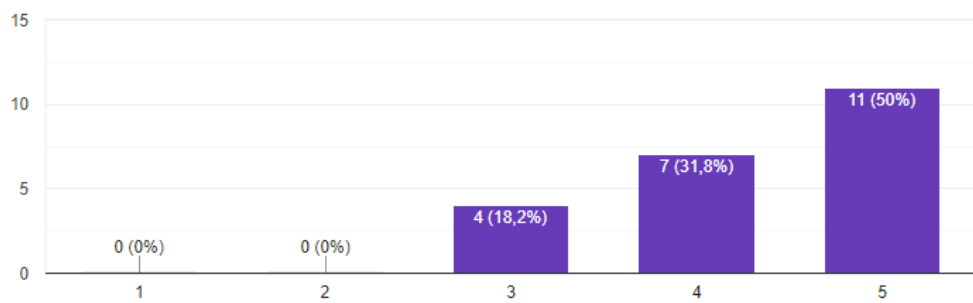
22 jawaban



### Tingkat Kreatif

[Salin](#)

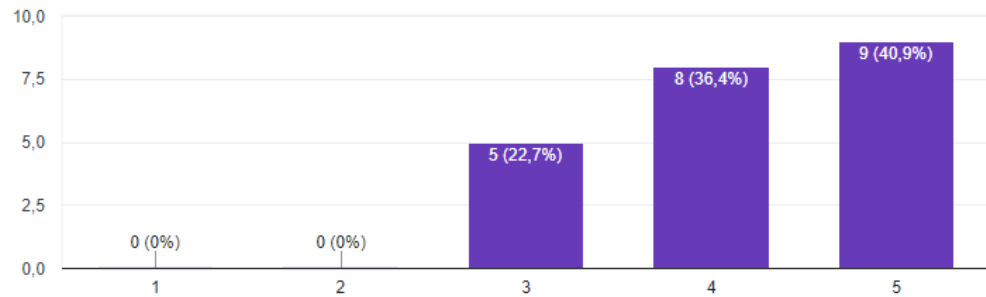
22 jawaban



### Tingkat Informatif

Salin

22 jawaban



### Masukan dan Saran

20 jawaban

- Animasi sudah oke dan cocok
- 
- Sudah cukup bagus
- sudah bagus
- Mungkin bisa ditambahkan subtitlenya, tapi secara keseluruhan videonya sudah baguss
- sudah bagus dan keren
- baik
- kerenn mass
- BAGUS KEREN KREATIF

