

**TUGAS AKHIR**

***MOTION* GRAFIS TENTANG BAHAYA JUDI *ONLINE*  
SEBAGAI MEDIA EDUKASI BAGI REMAJA  
DI BANYUMAS**



**ZULFI AWALUDIN FAHMI**

**20105096**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS REKAYASA INDUSTRI DAN DESAIN  
INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKERTO  
2024**

**LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING**

***MOTION* GRAFIS TENTANG BAHAYA JUDI *ONLINE*  
SEBAGAI MEDIA EDUKASI BAGI REMAJA  
DI BANYUMAS**

Dipersiapkan dan Disusun oleh

**ZULFI AWALUDIN FAHMI (20105096)**

Tugas Akhir ini diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar  
Sarjana Desain Komunikasi Visual

Pada hari Kamis, 30 Mei 2024

Pembimbing I,



Bachrul Restu Bagja, S.Pd., M.Sn.  
NIDN. 0607099302

Pembimbing II,



Gusnita Linda, S.Sn., M.Hum.  
NIDN. 0618088504

## LEMBAR PENETAPAN PENGUJI

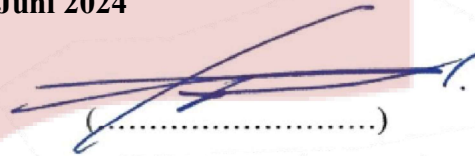
# **MOTION GRAFIS TENTANG BAHAYA JUDI ONLINE SEBAGAI MEDIA EDUKASI BAGI REMAJA DI BANYUMAS**

Dipersiapkan dan Disusun oleh

**ZULFI AWALUDIN FAHMI (20105096)**

**Tugas Akhir Telah Diuji dan Dinilai Panitia Penguji  
Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Rekayasa Industri dan  
Desain Institut Teknologi Telkom Purwokerto  
Pada Tanggal : 3 Juni 2024**

Ketua Sidang Tugas Akhir  
Bachrul Restu Bagja, S.Pd., M.Sn.  
NIDN. 0607099302



(.....)

Sekretaris Sidang Tugas Akhir  
Gusnita Linda, S.Sn., M.Hum.  
NIDN. 0618088504



(.....)

Penguji I  
Ajeng Tita Negoro, S.Pd., M.Sn.  
NIDN. 0618059801



(.....)

Penguji II  
Aditya Tama Isdiarto, S.Sn, M.Sn.  
NIDN. 0607069302



(.....)

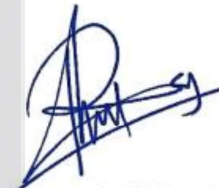
Mengetahui,

Dekan  
Fakultas Rekayasa Industri dan Desain



Muhammad Fajar Sidiq S.T., M.T.  
NIDN. 0619029102

Kaprodi  
Desain Komunikasi Visual



Riri Irma Suryani, S.Sn., M.Sn.  
NIDN. 0613068802

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

**Nama Mahasiswa** : **Zulfi Awaludin Fahmi**  
**NIM** : **20105096**  
**Program Studi** : **Desain Komunikasi Visual**

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:

**Motion Grafis Tentang Bahaya Judi Online sebagai Media Edukasi Bagi Remaja di Banyumas**

Dosen Pembimbing Utama : Bachrul Restu Bagja, S.Pd., M.Sn.  
Dosen Pembimbing Pendamping : Gusnita Linda, S.Sn., M.Hum.

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Institut Teknologi Telkom Purwokerto maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan, dan penelitian Saya Sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Tim Dosen Pembimbing.
3. Dalam Karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab Saya, bukan tanggung jawab Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
5. Pernyataan ini Saya buat dengan sesungguhnya, apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka Saya bersedia menerima Sanksi Akademik dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

**Purwokerto, 30 Mei 2024**

**Yang Menyatakan,**



**Zulfi Awaludin Fahmi**

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas limpahan nikmat-Nya yang tak terhingga, sehingga penulis dapat menyelesaikan dengan baik tugas akhir ini mengenai perancangan “*Motion Grafis Tentang Bahaya Judi Online sebagai Media Edukasi Bagi Remaja di Banyumas*”. Tujuan perancangan tugas akhir ini untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar Sarjana Desain bagi mahasiswa S-1 program studi Desain Komunikasi Visual di Fakultas Rekayasa Industri dan Desain Institut Teknologi Telkom Purwokerto.

Terselesaikannya tugas akhir ini tidak lepas dari bantuan banyak pihak. Dengan kerendahan hati dan penuh rasa hormat, penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada semua yang telah memberikan bantuan, baik langsung maupun tidak langsung, terutama kepada:

1. Allah SWT yang telah melimpahkan nikmatNya kepada penulis.
2. Kedua orang tua, serta keluarga yang memberikan dukungan tak terhingga.
3. Ibu Dr. Tenia Wahyuningrum, S.Kom., M.T, selaku Rektor Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
4. Ibu Riri Irma Suryani, S.Sn., M.Sn, selaku Ketua Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
5. Bapak Bachrul Restu Bagja, S.Pd., M.Sn, selaku dosen pembimbing utama bersedia memberikan arahan dan masukan dengan sangat baik untuk tugas akhir ini.
6. Ibu Gusnita Linda, S.Sn., M.Hum, selaku dosen pembimbing pendamping yang sangat baik bermurah hati meluangkan waktu dan semangat bimbingan agar penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik.
7. Melina Kharisa yang selalu memberikan semangat dan ruang untuk penulis.
8. Seluruh teman-teman dan semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan bantuan dan dukungan, semoga Tuhan membalasnya berlipat ganda dikemudian hari.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih jauh dari kata sempurna, oleh sebab itu penulis mengharapkan semoga segala kesalahan didalam tugas akhir ini dapat dijadikan pembelajaran untuk penelitian selanjutnya. Akhir kata, penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING .....	i
LEMBAR PENETAPAN PENGUJI .....	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR .....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	viii
DAFTAR BAGAN .....	x
ABSTRAK .....	xi
<i>ABSTRACT</i> .....	xii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	3
1.3. Tujuan.....	3
1.4. Batasan Perancangan .....	4
1.5. Manfaat.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1. Studi Pustaka .....	5
2.2. Referensi Karya .....	8
2.3. Dasar Teori .....	10
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	15
3.1. Jenis Pendekatan.....	15
3.2. Objek dan Subjek Penelitian .....	15
3.3. Jenis Data dan Sumber Data.....	16
3.4. Informan Penelitian .....	16
3.5. Teknik Pengumpulan Data .....	16
3.6. Identifikasi Data .....	18
3.7. Analisis Data .....	30
3.8. Kerangka Penelitian .....	33
3.9. Jadwal Kegiatan .....	34

BAB IV KONSEP PERANCANGAN .....	35
4.1. Ide Dasar Perancangan .....	35
4.2. Konsep Perancangan .....	35
4.3. Media.....	53
BAB V VISUALISASI KARYA.....	55
5.1. Media Utama .....	55
5.2. Media Pendukung.....	56
BAB VI PENUTUPAN .....	62
6.1. Kesimpulan.....	62
6.2. Saran.....	62
DAFTAR PUSTAKA .....	63
DAFTAR LAMPIRAN.....	68

## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Jadwal Kegiatan Perancangan.....	34
Tabel 4. 1 Storyboard.....	42
Tabel 4. 2 Strategi Media.....	54
Tabel 4. 3 Biaya Produksi.....	54



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 YouTube Kok Bisa? .....	8
Gambar 2. 2 Situs Gigantic Store.....	9
Gambar 2. 3 Instagram Neuronchannel .....	10
Gambar 3. 1 Instagram Forum Anak Banyumas.....	18
Gambar 3. 2 Wawancara dengan ketua FANMAS .....	19
Gambar 3. 3 Wawancara dengan Avit Tri Laksono.....	20
Gambar 3. 4 Wawancara dengan Afnan Solekhan.....	21
Gambar 3. 5 Wawancara dengan Naura Shafa.....	22
Gambar 3. 6 Wawancara dengan Ardhia Arif.....	23
Gambar 3. 7 Poster Bahaya & Aturan Hukum Judi Online .....	28
Gambar 3. 8 Video ILM Judi Online .....	29
Gambar 3. 9 Konten Membedah Bahaya Judi Online.....	30
Gambar 4. 1 Karakter Agus .....	37
Gambar 4. 2 Karakter Bapak Agus .....	38
Gambar 4. 3 Karakter Ibu Agus .....	38
Gambar 4. 4 Karakter Jin .....	39
Gambar 4. 5 Karakter Zeus dan Ikon Slot.....	39
Gambar 4. 6 Palet Warna .....	40
Gambar 4. 7 Tipografi Supercell.....	40
Gambar 4. 8 Tipografi Poppins.....	41
Gambar 4. 9 Aset Desain .....	49
Gambar 4. 10 Layouting Aset.....	50
Gambar 4. 11 Proses Motion.....	50
Gambar 4. 12 Proses Rendering Scene .....	51
Gambar 4. 13 Proses Compositing.....	52
Gambar 4. 14 Proses Voice Over.....	52
Gambar 5. 1 Cuplikan Video Motion Grafis Bahaya Judi Online .....	55
Gambar 5. 2 Desain Poster.....	56
Gambar 5. 3 Desain Thumbnail .....	57

Gambar 5. 4 Desain Filter Game Instagram.....	58
Gambar 5. 5 Desain Kaos.....	59
Gambar 5. 6 Desain Tumbler dan Totbag.....	60
Gambar 5. 7 Desain Booth Portable.....	61

## DAFTAR BAGAN

Bagan 3. 1 Kerangka Penelitian .....	33
--------------------------------------	----