

## ABSTRAK

Perjudian *online* semakin mengkhawatirkan karena remaja mudah mengakses situs judi *online* melalui ponsel mereka tanpa pengawasan memadai dan transisi dari bermain *game online* juga dapat meningkatkan minat mereka terhadap judi *online*. Fenomena ini tidak hanya tersebar di perkotaan besar, tetapi juga telah merambah kota-kota kecil di sekitar Banyumas. Meskipun pemerintah telah menyatakan keprihatinannya, belum ada kampanye efektif mengenai bahaya judi *online*. Oleh karenanya, penting untuk meningkatkan kesadaran remaja tentang risiko judi *online* melalui pemanfaatan media video motion grafis. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif yang menghasilkan video *motion* grafis sebagai media utama. Video ini berisi informasi dan dampak bahaya judi *online* untuk mengedukasi remaja usia 15-24 tahun, serta media pendukung berupa *thumbnail* Instagram, poster, *filter game* Instagram, kaos, *booth portable*, *tumbler*, dan *totebag* untuk membantu penyebaran informasi.

Kata Kunci : Judi Online, Motion Grafis, Remaja