

208/S/PM-KCBR/PK.0308/19/DESEMBER/2024

**PERANCANGAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT BERBASIS
MOTION GRAPHICS TENTANG BAHAYA JUDI *ONLINE* PADA
MAHASISWA KAMPUS UPI DI CIBIRU**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Multimedia



Oleh:

Moch Rafi Alviar

2008044

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MULTIMEDIA

KAMPUS UPI DI CIBIRU

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

2024

LEMBAR HAK CIPTA

**PERANCANGAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT BERBASIS
MOTION GRAPHICS TENTANG BAHAYA JUDI *ONLINE* PADA
MAHASISWA KAMPUS UPI DI CIBIRU**

Oleh
Moch Rafi Alviar
2008044

Sebuah Skripsi yang diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Multimedia

© Moch Rafi Alviar
Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru
Desember, 2024

Hak Cipta dilindungi Undang-undang. Tidak diperkenankan skripsi ini untuk
diperbanyak seluruhnya maupun sebagian, baik melalui pencetakan ulang,
fotokopi, atau dengan cara lainnya tanpa izin dari peneliti.

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

MOCH RAFI ALVIAR

**PERANCANGAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT BERBASIS
MOTION GRAPHICS TENTANG BAHAYA JUDI *ONLINE* PADA
MAHASISWA KAMPUS UPI DI CIBIRU**

Dibaiki dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Agus Juhana, S.Pd., M.T.

NIP. 920230219940805101

Pembimbing II



Nurhidayatulloh, S.Pd., M.T.

NIP. 920230219890404101

Mengetahui,

Ketua Program Studi S-1 Pendidikan Multimedia



Ayung Candra Padmasari, S.Pd., M.T.

NIP. 920171219870811201

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “**Perancangan Iklan Layanan Masyarakat Tentang Bahaya Judi Online Pada Mahasiswa Kampus UPI di Cibiru**” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko atau sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Desember 2024

Yang Membuat Pernyataan,



Moch Rafi Alviar

NIM. 2008044

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas rahmat dan segala hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul Perancangan Iklan Layanan Masyarakat Tentang Bahaya Judi *Online* Pada Mahasiswa UPI Cibiru sampai selesai.

Dalam proses penyusunan skripsi ini banyak rintangan yang di lalui dari yang baik dan buruk, serta bagian penelitian ini bagian dari persyaratan untuk meraih gelar sarjana. Penulisan skripsi ini dapat tidak selesai apabila tidak ada dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada :

1. Kedua orang tua tercinta, mamah (Piah Sopiah) dan ayah (Sugiarto) yang selalu memberikan support, kasih sayangnya, doa yang tak pernah terhenti terucap, serta motivasi yang diberikan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan perkuliahan dan skripsi ini;
2. Kedua adik penulis, M Naufal Alhabsy dan Shafa Madina Harvia yang telah membantu penulis dari semester 1 sampai selesainya skripsi ini;
3. Bapak Agus Juhana, S. Pd., M. T., selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan banyak arahan, bantuan, serta sarannya kepada penulis selama membuat produk dan menyusun penulisan skripsi sampai selesai;
4. Bapak Nurhidayatulloh, S. Pd., M. T., selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan banyak arahan, bantuan, dan saran selama penulis membuat produk dan menyusun penulisan skripsi hingga selesai;
5. Kepada Ibu Ayung Candra Padmasari, S. Pd., M. T., selaku wali dosen selama di perkuliahan, dan untuk Bapak Feri Hidayatullah Firmansyah., S. Pd., M. MT., Bapak Fahmi Candra Permana., S. Si., M.T., Ibu Dian Rinjani, S. Pd., M. Ds., Ibu Maya Purnama Sari, S. Pd., M. Ds., dan Ibu Intan Permata Sari, S.St., M.Ds. selaku dosen Program Studi Pendidikan Multimedia yang dengan sepenuh hati telah memberikan ilmunya selama perkuliahan;

6. Kepada seluruh dosen dan karyawan di lingkungan Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Daerah di Cibiru yang sudah membantu penulis selama menjadi mahasiswa;
7. Kepada Ibu Triana Lestari, S. Psi., M. Pd., yang telah bersedia untuk menjadi ahli materi pada produk yang penulis kembangkan dengan memberikan masukan dan saran yang membangun;
8. Kepada Ibu Syifa Nailul Muna Aljamaliah, S. Pd., M. Pd., yang telah bersedia untuk menjadi ahli bahasa pada produk yang penulis kembangkan dengan memberikan masukan dan saran yang membangun;
9. Kepada Ibu Shauma Silmi Faza, M.Sn. yang telah bersedia untuk menjadi ahli media pada produk yang penulis kembangkan dengan memberikan masukan dan saran yang membangun;
10. Kepada Ibu Ratu Verlaili Erlindriyani, M.T yang telah bersedia untuk menjadi ahli media pada produk yang penulis kembangkan dengan memberikan masukan dan saran yang membangun;
11. Kepada Andhika Rara Syahrani, teman baik penulis dari SMA yang telah membantu penulis meminjamkan kosan, kendaraan, printer, dan tenaganya kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini;
12. Kepada Azzahra Chairunisa, Ratu Desina, dan Fatahilah Hafidz selaku teman baik penulis yang selalu support dan memberikan doanya kepada penulis;
13. Untuk Rossi Kadarmawan dan Rizky Ramadhan teman bermain online penulis yang telah membuat penulis tidak merasa kesepian di kosan;
14. Kepada seluruh teman-teman kelas B Pendidikan Multimedia yang sudah membantu penulis selama masa perkuliahan dan bersama-sama berjuang;
15. Kepada Chandler Bing, Rachel Green, Monica Geller, Phoebe Buffay, Joey Tribiani, dan Ross Geller yang bukan hanya sekadar tokoh di layar, tetapi juga teman-teman setia yang menemani penulis melalui malam-malam panjang penuh revisi. Gelak tawa, kebodohan, dan momen-momen hangat dari Central Perk yang membuat perjalanan ini terasa lebih ringan. *You truly were there for me!.*

Peneliti berharap bahwa tulisan skripsi ini akan memberikan manfaat bagi Mahasiswa Kampus UPI di Cibiru untuk tidak mendekati perjudian baik *online* maupun *offline*. Peneliti sadar bahwa skripsi ini masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari para pembaca.

Bandung, Desember 2024

A handwritten signature in dark ink, appearing to read 'Moch Rafi Alviar', with a stylized flourish at the end.

Moch Rafi Alviar

**PERANCANGAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT BERBASIS
MOTION GRAPHICS TENTANG BAHAYA JUDI *ONLINE* PADA
MAHASISWA KAMPUS UPI DI CIBIRU**

Moch Rafi Alviar

2008044

ABSTRAK

Seiring dengan kemajuan zaman dan teknologi, perjudian juga semakin berkembang dan mudah untuk dilakukan, maka semakin mudah juga akses untuk bermain judi, termasuk perjudian online. Dari hasil survey penelitian terdahulu, ditemukan 74 dari 75 mahasiswa yang bermain judi online, tingginya tingkat keterlibatan menunjukkan bahwa ini bukan masalah sepele. Maka dari itu, peneliti membuat Iklan Layanan Masyarakat berbasis *motion graphics*. Iklan Layanan Masyarakat sendiri dibuat sebagai salah satu cara untuk menyebarkan informasi tentang bahaya dan dampak permainan judi online di kampus UPI di Cibiru. Iklan Layanan Masyarakat sendiri digunakan untuk menyampaikan informasi, mengundang partisipasi, atau memberikan pendidikan kepada masyarakat. Penelitian ini menggunakan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) yang memiliki 6 tahapan yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution*. Pada penelitian ini melakukan tahap pengujian kepada ahli materi, ahli media dan responden oleh 40 mahasiswa. Hasil dari pengujian ahli materi memperoleh nilai dengan persentase 63,3% masuk ke dalam kategori “Layak”, untuk ahli bahasa sendiri mendapatkan nilai 76% masuk ke dalam kategori “Layak”, sedangkan dari ahli media memiliki presentase 80% dari ahli media 1 dan 84% dari ahli media 2 yang menunjukkan bahwa media “Sangat Layak” untuk digunakan. Hasil yang didapat dari pengujian kepada mahasiswa memperoleh nilai dengan persentase 92,3% masuk ke dalam kategori “Sangat Layak”. Dari hasil pengujian ahli dan responden diketahui bahwa pengembangan Iklan Layanan Masyarakat berbasis *motion graphics* layak untuk digunakan sebagai media informasi untuk mahasiswa kampus UPI di Cibiru.

Kata Kunci : *Judi Online, Iklan Layanan Masyarakat, Mahasiswa*

**DESIGNING A MOTION GRAPHICS FOR PUBLIC SERVICE
ANNOUNCEMENT ON THE DANGERS OF ONLINE GAMBLING FOR
UPI CIBIRU STUDENTS**

Moch Rafi Alviar

NIM. 2008044

ABSTRACT

Along with advances in time and technology, gambling is also increasingly developing and easier to do, including online gambling. From the results of previous research surveys, it was found that 74 out of 75 students played online gambling, the high level of involvement shows that this is not a trivial problem. Therefore, researchers created a Public Service Advertisement based on motion graphics. The Public Service Advertisement itself was created as a way to disseminate information about the dangers and impacts of online gambling games on the UPI campus in Cibiru. Public Service Advertisements themselves are used to convey information, invite participation, or provide education to the public. This research uses the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) method which has 6 stages, namely concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution. In this research, 40 students conducted a testing phase with material experts, media experts and respondents. The results of testing by material experts obtained a score with a percentage of 63.3% in the "Decent" category, for language experts themselves they received a score of 76% in the "Decent" category, while media experts had a percentage of 80% from media experts 1 and 84% of media experts 2 indicated that the media was "Very Appropriate" to use. The results obtained from testing students obtained a score with a percentage of 92.3% in the "Very Decent" category. From the results of expert and respondent testing, it is known that the development of Public Service Advertisements is based on motion graphics suitable to be used as an information medium for UPI campus students in Cibiru.

Keywords : Online Gambling, Public Service Advertisements, Students

DAFTAR ISI

LEMBAR HAK CIPTA	i
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN.....	iii
UCAPAN TERIMA KASIH	iv
ABSTRAK.....	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
DAFTAR SINGKATAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian.....	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
1.5 Struktur Organisasi Skripsi.....	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
2.1 Perjudian	7
2.1.1 Pengertian Perjudian.....	7
2.1.2 Jenis-Jenis Permainan Judi	7
2.2 Perjudian <i>Online</i>	10
2.4.1 Pengertian Judi <i>Online</i>	10
2.4.2 Jenis-Jenis Permainan Judi Online	11
1.5 Perjudian Online dari Segi Hukum.....	12
1.6 Iklan	13
2.4.1 Pengertian Iklan.....	13
2.4.2 Pengertian Iklan Layanan Masyarakat	13
2.5 Animasi	14
2.5.1 Motion Graphic	14
2.5.2 Peran dan Fungsi <i>Motion Graphic</i> Sebagai Media Informasi	15

2.5.3	Prinsip Animasi	15
2.6	Desain Grafis	16
2.7	Mahasiswa	17
2.7.1	Peran Mahasiswa Sebagai <i>Agent of Change</i>	17
2.7.2	Peran Mahasiswa Sebagai <i>Social Control</i>	17
2.7	Multimedia Learning	18
2.8	Penelitian Terdahulu	19
BAB III	METODE PENELITIAN	22
3.1	Desain Penelitian	22
3.2	Prosedur Penelitian	22
3.3	Subjek Penelitian	24
3.4	Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian	24
3.4.1	Angket Validasi Ahli Materi dan Bahasa	25
3.4.2	Angket Validasi Ahli Media	28
3.4.3	Angket Respon Mahasiswa	30
3.5	Analisis Data	32
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	34
4.1	Pengonsepan (Concept)	34
4.1.1	Tujuan Perancangan Iklan Layanan Masyarakat	35
4.2	Perancangan (Design)	35
4.2.1	Penulisan Naskah	35
4.2.2	Perancangan <i>Storyboard</i>	41
4.2.3	Font/Typography	47
4.2.4	Warna	48
4.2.5	Penerapan Prinsip Desain Grafis	48
4.3	Pengumpulan Materi (<i>Material Distribution</i>)	50
4.3.1	Aset Grafis	50
4.3.2	Suara	54
4.4	Pembuatan (Assembly)	55
4.4.1	Tahap Awal Pembuatan Iklan Layanan Masyarakat	55
4.4.2	Tahap Akhir Pembuatan Iklan Layanan Masyarakat	64
4.4.3	Hasil Video Iklan Layanan Masyarakat	66
4.5	<i>Testing</i> (Pengujian)	73
4.5.1	Hasil Validasi Ahli Materi	73

4.5.2	Hasil Validasi Ahli Bahasa	75
4.5.3	Hasil Validasi Ahli Media.....	77
4.5.4	Hasil Angket Responden Remaja	84
4.6	<i>Distribution</i> (Distribusi)	87
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI.....		89
5.1	Simpulan	89
5.2	Implikasi	89
5.3	Rekomendasi.....	90
DAFTAR PUSTAKA.....		91
LAMPIRAN		95

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	19
Tabel 3.1 Angket Validasi Materi dan Bahasa.....	25
Tabel 3.2 Instrumen Validasi Ahli Materi Bahasa	26
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi dan Bahasa.....	27
Tabel 3.4 Instrumen Validasi Media.....	28
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media	30
Tabel 3.6 Angket Penilaian Mahasiswa.....	31
Tabel 3.7 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Mahasiswa.....	32
Tabel 3.8 Kriteria Skala Likert	32
Tabel 3.9 Skala Persentase	33
Tabel 4.1 Naskah	35
Tabel 4.2 <i>Storyboard</i>	42
Tabel 4.3 Pembuatan Aset	50
Tabel 4.4 Pembuatan Voice Over.....	54
Tabel 4.5 Pembuatan ILM	55
Tabel 4.6 Proses Akhir Pembuatan ILM.....	64
Tabel 4.7 Hasil Media.....	66
Tabel 4.8 Hasil Validasi Ahli Materi	73
Tabel 4.9 Persentase Validasi Materi.....	74
Tabel 4.10 Hasil Validasi Ahli Bahasa	75
Tabel 4.11 Persentase Ahli Bahasa	76
Tabel 4.12 Revisi Dari Ahli Bahasa	76
Tabel 4.13 Validasi Ahli Media 1	77
Tabel 4.14 Validasi Ahli Media 2	78
Tabel 4.15 Hasil Validasi Ahli Media 1.....	79
Tabel 4.16 Hasil Validasi Ahli Media 2.....	80
Tabel 4.17 Revisi Ahli Media.....	80
Tabel 4.18 Persentase Skor Kelayakan Responden	87

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Salah Satu Permainan Judi	7
Gambar 2.2 Black Jack.....	8
Gambar 2.3 Roulette.....	8
Gambar 2.4 Sabung Ayam.....	9
Gambar 2.5 Permainan judi online.....	10
Gambar 2.6 Poker online	11
Gambar 2.7 Judi Bola online	12
Gambar 2.8 Kasino Online	12
Gambar 4.1 Font Montserrat Medium.....	47
Gambar 4.2 Font Montserrat Bold.....	47
Gambar 4.3 Kesederhanaan	48
Gambar 4.4 Keseimbangan.....	49
Gambar 4.5 Kesatuan	49
Gambar 4.6 Penekanan	49
Gambar 4.7 Irama.....	50
Gambar 4.8 Hasil Pertanyaan 1 dan 2	85
Gambar 4.9 Hasil Pertanyaan 3 dan 4	85
Gambar 4.10 Hasil Pertanyaan 5 dan 6	85
Gambar 4.11 Hasil Pertanyaan 7 dan 8	86
Gambar 4.12 Hasil Pertanyaan 9 dan 10	86
Gambar 4.13 Distribusi Media Pada Platform Streaming Youtube	87

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. SK Dosen Pembimbing.....	95
Lampiran 2. Surat Permohonan Ahli Materi	99
Lampiran 3. Surat Permohonan Ahli Bahasa	100
Lampiran 4. Surat Permohonan Ahli Media 1 dan 2.....	101
Lampiran 5. Lembar persetujuan dan Hasil Pengujian Ahli Materi.....	103
Lampiran 6. Dokumentasi Validator Ahli Materi	106
Lampiran 7. Lembar persetujuan dan Hasil Pengujian Ahli Bahasa	107
Lampiran 8. Dokumentasi Validator Ahli Bahasa	110
Lampiran 9. Lembar persetujuan dan Hasil Pengujian Ahli Media	111
Lampiran 10. Dokumentasi Validator Ahli Media	114
Lampiran 11. Script/Naskah	115
Lampiran 12. Storyboard.....	121
Lampiran 13. Hasil Kuisioner Data Awal	125
Lampiran 14. Hasil Kuisioner Uji Media pada Mahasiswa.....	130
Lampiran 15. Kartu Bimbingan Dosen 1	134
Lampiran 16. Kartu Bimbingan Dosen 2	135
Lampiran 17. Hasil Cek Turnitin.....	136
Lampiran 18. QR Code Distribusi Iklan Layanan Masyarakat	137

DAFTAR SINGKATAN

Singkatan	Nama	Pemakaian pertama kali pada halaman
PPATK	Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan	2
UPI	Universitas Pendidikan Indonesia	3
TOGEL	Toto Gelap	9
ILM	Iklan Layanan Masyarakat	13
UU	Undang-Undang	12
MDLC	Multimedia Development Life Cycle	18

DAFTAR PUSTAKA

- Adli, M. (2015). Online Gambling Behaviour (Among Students University RIAU). *Riau Jom Fisip*, Vol.2 No.2.
- Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas, K. (2023). Konsep Umum Populasi dan Sampel Dalam Penelitian. *JURNAL PILAR: Jurnal Kajian Kontemporer*, Volume 14.
- Amri, A. S. (2023). Peran Mahasiswa Sebagai Agen Perubahan di Masyarakat. *Journal of Instructional and Development Researches*, Vol.3 No.8.
- Andryanto, S. D. (2023, September 15). *Cara Agar Tidak Mudah Terjebak Berbagai Jenis Judi Online*. Tempo.Co.
- Ardhan, M. U., Adepio, F. M., Kennardy, L., Febriyandi, & Seipul. (2023). Maraknya Judi Online di Kehidupan Generasi Muda dan Menurut Pandangan Hukum yang Berlaku. *COMSERVA: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, Volume 3.
- Athiyah, U. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Semester II Kelas X SMA Berbasis Lectora Inspire. *Jurnal Nalar PEndidikan*, Vol.6. No. 1.
- Auli, R. C. (2024, January 23). *Bunyi Pasal 27 Ayat (2) UU ITE 2024 tentang Judi Online*. Wwww.Hukumonline.Com.
- Borman, R. I., & Purwanto, Y. (2019a). Impelementasi Multimedia Development Live Cycle pada Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Bahaya Sampah pada Anak. *JEPIN (Jurnal Edukasi Dan Penelitian Informatika)*, 5.
- Borman, R. I., & Purwanto, Y. (2019b). Impelementasi Multimedia Development Live Cycle pada Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Bahaya Sampah pada Anak. *JEPIN (Jurnal Edukasi Dan Penelitian Informatika)*, Vol. 5 No.2.
- Cooper, J. (2023). *The Art of Animation: How Animation is Creating a Better Film Industry*.
- Dewi, S., Daningsih, E., & Titin. (2021). Kelayakan Media Video Animasi Powtoon pada Submateri Peran Tumbuhan di Bidang Ekonomi Kelas X SMA dalam Pembuatan Biskuit Pisang Ambon Lumut. *Bioedusiana: Jurnal Pendidikan Biologi*, Vol 6. No.2.
- Diantari, N. P. M. (2021). Video Animasi Bertema Tri Hita Karana Pada Aspek Afektif Anak Usia Dini. *Agung, Anak Agung Gede*, Vol.9 No. 2.
- Fitriya, D., Hidayah, N., Febrianty Putri, D., Salsabila, F., Yunaenti, S. R., Nuryanti, T., & Nurjaman, A. R. (2024). MENELAAH FENOMENA JUDI ONLINE (SLOT) DI KALANGAN MAHASISWA DALAM PERSPEKTIF HUKUM ISLAM DI INDONESIA. *Jurnal Kajian Agama Dan Dakwah*, 2. <https://doi.org/10.333/Tashdiq.v1i1.571>
- Guo, P. J., Kim, J., & Rubin, R. (2014). How video production affects student engagement: An empirical study of MOOC videos. *L@S 2014 - Proceedings of*

the 1st ACM Conference on Learning at Scale, 41–50.
<https://doi.org/10.1145/2556325.2566239>

Ihsanudin, R., Dewi, D. A., & Adriansyah, M. I. (2023). Maraknya Judi Online di Kalangan Remaja Kelurahan Derwati Kecamatan Rancasari kota Bandung. *Jurnal Cerdik: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*.

Indonesia. (2016). *UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 19 TAHUN 2016 PASAL 45 AYAT 2*.

Indonesia, L.-S. (2018). *Konsep Multimedia Interaktif*.

Jadidah, I. T., Lestari, U. M., Fatiha, K. A. A., Riyani, R., Neli, & Wulandari, C. A. (2023). Analisis Maraknya Judi Online di Masyarakat. *JISBI: Jurnal Ilmu Sosial Dan Budaya Indonesia*, Vol. 1, No. 1, 20–27.

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). (n.d.). <https://kbbi.web.id/judi>.

Kartini Kartono. (2013). *Patologi Sosial Jilid I*.

Kencana, M. R. B. (2023, September 25). 2,7 Juta Orang Indonesia Main Judi Online, Mayoritas Pelajar dan Ibu Rumah Tangga. www.liputan6.com.

Krisciaputri, Y. C. I., & Wanas, M. B. (2021). Edukasi Perawatan Organ Reproduksi Eksternal Saat Menstruasi Bagi Remaja Putri Melalui Video Animasi Tipe Motion Graphic. *Jurnal Bahasa Rupa*, Vol.04 No.02.

Kustiawan, W., Harahap, D. K., Sinaga, W. A., Wahyudi, I. D., Hasibuan, S. F., & Simbolon, M. Br. (2023). *Strategi Iklan Layanan Masyarakat dalam Pemasaran Sosial*. Vol.7 No.2.

Luther, A. c. (1994). *Authoring Interactive Multimedia*. Academic Press, Inc.

Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. P. A. D., Saputra, A. M. A., Zamzami, & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal of Education*.

Moeljatno. (2002). *Asas-asas Hukum Pidana*. PT Asdi Mahasatya.

Mustika, N., Kamaruddin, & Wahyuningsih, P. (2021). Sistem Informasi Edukasi Pencegahan Covid-19 Pada Anak Usia Dini Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle Berbasis Android. *Jurnal Elektro Luceat, JELC* Vol.7 No.2.

Nurfadhila, E., & Khotimah, K. (2022). Pengembangan Video Motion Graphic Materi Komunikasi Non Verbal untuk Mahasiswa S1 Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya. *EJournal Unesa*.

Perdani, Y. D. (2024). Motion Graphics: Penggunaan Video Sebagai Media Pembelajaran Secara Praktis Dalam Proses Belajar Mengajar. *JUPEMI: Volume 1 Nomor 3 Tahun 2024*.

- PPATK. (2024, July 26). *GAWAT! Jumlah Fantastis Usia Anak Main Judi Online*. <https://Www.Ppatk.Go.Id/News/Read/1373/Gawat-Jumlah-Fantastis-Usia-Anak-Main-Judi-Online.Html>.
- Pranatawijaya, V. H., Widiatry, Priskila, R., & Putra, P. Ba. A. A. (2019). Penerapan Skala Likert dan Skala Dikotomi pada Kuesioner Online. *Jurnal Sains Dan Informatika*, Vol.5, No.2.
- Prihatmoko, S., Husen, M. S., & Sumaryanto. (2024). Perancangan Animasi Iklan Digital Berbasis Motion Grafis Sebagai Penunjang Promosi Pada Permata Jaya Printing. *Jurnal Ilmiah Komputer Grafis*, Vol. 17.
- Putra, A. N. W., Pratama, R. Y., & Fairuza, R. E. (2023). 12 Prinsip Animasi Dalam Film Stopmotion “Shaun The Sheep.” *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, Vol. 9 No.17, 59–68.
- Putranto, G. L. D. (2018). *Togel Dalam Budaya Kemiskinan Masyarakat*.
- Rejeki, I. I. A. S. (2013). HWA-HWEE KU SAYANG HWA-HWEE KU MALANG. *AVATARA, e-Journal Pendidikan Sejarah*, Vol.1, No.3.
- Rosyad, U. N. (2015). Hubungan Antara Iklan Di Media Sosial Dengan Minat Beli Konsumen. *Prosiding Manajemen Komunikasi*.
- Sarwono, S. W. (2003). *Psikologi Remaja*. PT Raja Grafindo Persada.
- Shaw, N. N., Sigmann, S. B., & Richard, L. B. (2021). The Research Storyboard: Ideas for Cultivating Safe, Engaged, and Empowered Undergraduate Research Students. *Journal of Chemical Education*.
- Sitepu, V. (2004). *Panduan Mengenal Desain Grafis*.
- Sudatha, I. G. W., & Tegeh, I. M. (2009). *Desain Multimedia Pembelajaran*.
- Sulistya, A. R. (2024, April 25). 3,2 Juta Pemain Judi Online di Indonesia, Kenali Modus, Kategori, dan Sanksi Hukumnya. [Www.Tempo.Co](http://www.Tempo.Co).
- Supriani. (2024, July 8). *Kecanduan Judi Online Dapat Menyebabkan Gangguan Mental*. Rri.Co.Id.
- Sylvia, N. I., & Hariani, S. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Pop-Up Book Terhadap Keterampilan Menulis Narasi Siswa Sekolah Dasar. *JPGSD*, Vol. 03 No.02.
- Tantry, Y. N. D., Putri, A. D., & Adi, K. M. (2024). Pengembangan Kreativitas melalui Pelatihan Desain Grafis pada Siswa SMPN 48 Surabaya. *Prosiding Seminar Nasional Mahasiswa Komunikasi (SEMAKOM)*, Vol.2, No.01, 542–547.
- Taqia, N. A., Samodra, J., & Sutrisno, A. (2022). Perancangan Motion Graphic 2D tentang Upaya Pembebasan Irian Barat. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, Vol.2 No.3.
- United Nations. (2015). *Sustainable Development Goals*. Department of Economic and Social Affairs Sustainable Development.

- Wahyudi, L., & Kusuma, M. R. P. (2021). Perancangan Motion Graphics Iklan Layanan Masyarakat: Stop Penolakan Pemakaman Korban Covid-19. *JUrnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain Dan Periklanan* , Vol. 06 No.02.
- Wicaksana, H. B. (2024). Motivasi Mahasiswa Bermain Judi Online (Studi Kasus). *Observasi: Jurnal Publikasi Ilmu Psikologi* , Vol. 2 No. 4.
- Wirareja, Y., & Sa'adah, N. (2024). Dampak Judi Online Terhadap Kesehatan Mental Mahasiswa. *Al-Isyraq: Jurnal Bimbingan, Penyuluhan, Dan Konseling Islam*, Vol. 7, No. 1.