

INTISARI

Fenomena perjudian semakin berkembang dari waktu ke waktu di berbagai wilayah di Indonesia dan telah mengalami peningkatan yang signifikan dalam beberapa tahun terakhir. Desa Benda merupakan sebuah desa yang berada di kecamatan Sirampog Kabupaten Brebes, provinsi Jawa Tengah. Ketua organisasi Karang Taruna Desa Benda mengungkapkan bahwa beberapa dari kalangan pemuda di desa tersebut mulai mencoba memainkan permainan yang merugikan tersebut, hal ini menjadi permasalahan serius di kalangan pemuda Desa Benda. Tujuan dari penelitian ini untuk membuat dan menghasilkan sebuah video Iklan Layanan Masyarakat tentang “bahaya judi online” Menggunakan Teknik Motion Graphic yang nantinya akan didistribusikan kepada organisasi Karang Taruna Kusuma Bangsa sebagai media penyuluhan serta pemahaman akan bahaya judi online kepada kalangan pemuda di Desa Benda. Metode pengembangan yang digunakan pada penelitian ini menggunakan metode MDLC (Multimedia Development life cycle). Dari hasil penelitian ini menghasilkan sebuah media edukasi berupa iklan layanan masyarakat berbasis animasi 2D dengan teknik motion graphic tentang bahaya judi online, yang berdurasi 02:00 menit. Penelitian melibatkan 41 responden, menunjukkan tingkat kelayakan video sebesar 74,3%, termasuk kategori sangat setuju.

Kata kunci: Animasi 2D, Judi online, ILM, MDCL, Motion Graphic

ABSTRACT

The phenomenon of gambling is growing from time to time in various regions in Indonesia and has experienced a significant increase in recent years. Benda Village is a village located in Sirampog sub-district, Brebes Regency, Central Java province. the head of the village youth organization of Benda revealed that some of the youth in the village had started trying to play this detrimental game, this had become a serious problem among the youth of Benda Village. The purpose of this research is to create and produce a Public Service Advertisement video about "the dangers of online gambling" using the Motion Graphic Technique which will later be distributed to the Kusuma Bangsa youth organization as a medium of counseling and understanding of the dangers of online gambling to youth in Benda Village. The development method used in this study uses the MDLC (Multimedia Development life cycle) method. From the results of this study produced an educational media in the form of a 2D animation-based public service advertisement with motion graphic techniques about the dangers of online gambling, which has a duration of 02:00 minutes. The research involved 41 respondents, showing a video feasibility level of 74.3%, including the strongly agree category.

Keywords: 2D Animation, Online Gambling, ILM, MDCL, Motion Graphic