

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN VIDEO ANIMASI GUNA EDUKASI
BAHAYA JUDI ONLINE UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR
DI SEMARANG



DIO FEBRIAN ADE SUCIPTA

21.L1.0036

FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL UNIVERSITAS
KATOLIK SOEGIJAPRANATA SEMARANG

2025

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN VIDEO ANIMASI GUNA EDUKASI
BAHAYA JUDI ONLINE UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR
DI SEMARANG

Diajukan dalam Rangka Memenuhi
Salah Satu Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Desain



DIO FEBRIAN ADE SUCIPTA

21.L1.0036

FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL UNIVERSITAS
KATOLIK SOEGIJAPRANATA SEMARANG

2025

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital telah membawa dampak signifikan terhadap kehidupan anak-anak, termasuk meningkatnya kasus keterlibatan anak usia sekolah dasar dalam praktik judi online. Permasalahan ini menjadi semakin memprihatinkan di tengah kurangnya media edukasi yang menarik dan mudah dipahami oleh anak-anak. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang media edukatif berupa video animasi 2D sebagai sarana penyampaian informasi mengenai bahaya judi online kepada anak-anak sekolah dasar di Kota Semarang. Metode yang digunakan meliputi pengumpulan data melalui studi pustaka, wawancara dengan anak dan orang tua, serta analisis preferensi visual anak usia 7–12 tahun. Hasil perancangan berupa video animasi berjudul *“Misi Rahasia Jodi: Item Spesial atau Masalah Fatal?”* dengan gaya visual yang ramah anak dan pesan cerita yang mengedukasi. Media ini diharapkan mampu menarik perhatian anak dan mempermudah orang tua dalam menyampaikan pemahaman mengenai risiko judi online. Kesimpulan dari perancangan ini menunjukkan bahwa video animasi dapat menjadi media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan untuk meningkatkan kesadaran terhadap bahaya judi online sejak usia dini.

Kata kunci: video animasi, edukasi, anak sekolah dasar, judi online, perancangan media

The development of digital technology has significantly impacted children's lives, including the increasing involvement of elementary school-aged children in online gambling practices. This issue is becoming more concerning due to the lack of engaging and easy-to-understand educational media for children. Therefore, this research aims to design an educational medium in the form of a 2D animated video to convey information about the dangers of online gambling to elementary school students in Semarang City. The method includes data collection through literature studies, interviews with children and parents, and analysis of visual preferences of children aged 7–12 years. The result is an animated video entitled *“Jodi’s Secret Mission: Special Item or Fatal Mistake?”* featuring child-friendly visual styles and an educational storyline. This medium is expected to attract children’s attention and assist parents in communicating the risks of online gambling. The conclusion of this design project shows that animated videos can be an effective and enjoyable educational tool to raise awareness about the dangers of online gambling from an early age.

Keywords: animated video, education, elementary school children, online gambling, media design