

**PERANCANGAN MEDIA INFORMASI DIGITAL MENGENAI
JUDI ONLINE TERHADAP MAHASISWA**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

Trivaldo Agatha

00000042998

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2024**

**PERANCANGAN MEDIA INFORMASI DIGITAL MENGENAI
JUDI ONLINE TERHADAP MAHASISWA**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Trivaldo Agatha

00000042998

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG**

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Trivaldo Agatha

Nomor Induk Mahasiswa : 00000042998

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir dengan judul:

PERANCANGAN MEDIA INFORMASI DIGITAL MENGENAI JUDI ONLINE TERHADAP MAHASISWA

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan tugas akhir maupun dalam penulisan laporan tugas akhir, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Tugas Akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 22 Desember 2023



Trivaldo Agatha

U M M N
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul
**PERANCANGAN MEDIA INFORMASI DIGITAL MENGENAI JUDI
ONLINE TERHADAP MAHASISWA**

Oleh

Nama : Trivaldo Agatha
NIM : 00000042998
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari kamis, 4 Januari 2024
Pukul 09.45 s.d 10.30 dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang

Penguji

Adhreza Brahma, M.Ds.
0304088702/E042750

Dr. Anne Nurfarina, M.Sn.
0416066807/E069425

Pembimbing

Dr. Suwito Casande, S.Sn., M.Ds.
0330117501/E081436

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual

Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/E043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas academica Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Trivaldo Agatha
NIM : 00000042998
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain
Jenis Karya : *Tesis/Skripsi/Tugas Akhir

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul.

PERANCANGAN MEDIA INFORMASI DIGITAL MENGENAI JUDI ONLINE TERHADAP MAHASISWA

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini, Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalihmediakan/mengalihformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 22 Desember 2023

Yang menyatakan,



Trivaldo Agatha

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas kasih karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul Perancangan Media Informasi Digital Mengenai Judi *Online* Terhadap Mahasiswa. Tugas akhir ini disusun untuk mencapai gelar sarjana Desain jurusan Desain Komunikasi Visual (S.Ds.) pada fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara, juga untuk menambahkan wawasan penulis mengenai dampak yang ditimbulkan judi *online* di kalangan mahasiswa. Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan dan saran atas penyusunan skripsi ini:

1. Dr. Ninok Leksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
4. Dr. Suwito Casande, S.Sn., M.Ds., sebagai Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Ardyansyah, S.Sn., M.M., M.Ds., sebagai dosen spesialis yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
6. Dhiyah Ferawaty Pasaribu, sebagai narasumber Humas Muda lembaga PPATK yang sudah membantu, serta memberikan saran kepada penulis untuk mendapatkan *insight* tambahan mengenai judi *online*.
7. Abdika, sebagai narasumber kepolisian bagian intelijen yang sudah membantu serta memberikan saran kepada penulis untuk mendapatkan *insight* tambahan mengenai judi *online*.
8. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

9. Vanessa Alexandra, Axel Andrian Handoko, Alexander Dharma, Stefanus Axel, selaku teman yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Penulis menyadari terdapat banyak kekurangan dalam penyusunan tugas akhir ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan masukan untuk perbaikan agar kedepannya penulis dapat belajar dari kekurangan untuk dapat melakukan yang terbaik kedepannya. Selain itu, penulis juga berharap agar tugas akhir ini dapat bermanfaat, menambah wawasan baru, dan memberikan prespektif baru mengenai bahayanya judi online, untuk seluruh pihak yang membacanya.

Tangerang, 22 Desember 2023



Trivaldo Agatha

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN MEDIA INFORMASI DIGITAL MENGENAI

JUDI ONLINE TERHADAP MAHASISWA

(Trivaldo Agatha)

ABSTRAK

Judi *online* merupakan sebuah perjudian yang dilakukan secara *online* melalui *gadget* dan internet yang dimiliki. Judi *online* sangat mudah untuk dilakukan sehingga banyak mahasiswa yang menggunakan waktu luangnya untuk bermain judi *online* dengan harapan dapat menghasilkan pendapatan tambahan. Berita online tribunsumbar.com, mengatakan bahwa mahasiswa yang terlibat dalam judi *online* rentan mengalami stress, kecemasan, dan depresi tinggi. Selain itu terdapat mahasiswa yang terjerat hukum karena mencuri dan uang curiannya itu digunakan untuk berjudi *online* (Ricky putra, 2018). Dari data diatas, judi *online* membawa dampak negatif kepada mahasiswa sehingga mahasiswa sering sekali berbuat kejahatan dan berpotensi membuat dirinya sendiri berada kedalam masalah yang besar dan juga serius. Padahal, mahasiswa seharusnya menjadi pribadi yang dapat menjadi contoh dan memberikan dampak positif terhadap lingkungan disekitarnya. Metode penelitian yang dilakukan menggunakan data kualitatif dan kuantitatif yang didapatkan melalui wawancara, kuesioner, studi refrensi, dan juga studi referensi. Tentunya, penulis berharap bahwa perancangan media informasi digital mengenai pencegahan judi *online* terhadap mahasiswa dapat memberikan pengetahuan dan juga kesadaran bagi mahasiswa agar menjauhi judi *online* untuk masa depan yang baik.

Kata kunci: Judi *Online*, Mahasiswa, Media Informasi

U M M N
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

DIGITAL INFORMATION MEDIA DESIGN REGARDING

GAMBLING ONLINE FOR STUDENTS

(Trivaldo Agatha)

ABSTRACT (English)

Online gambling is a form of gambling that is done online through gadgets and the internet. Online gambling is very easy to do, so many students use their free time to play online gambling in hope of earning extra income. The online news, tribunsumbar.com, said that students who are involved in online gambling are prone to experiencing high levels of stress, anxiety, and depression. In addition, there are students who get caught up in the law because they steal and use the stolen money to gamble online (Ricky Putra, 2018). From the data above, online gambling has a negative impact on students, causing them to often commit crimes and potentially get themselves into serious trouble. However, students should be individuals who can set an example and have a positive impact on the environment around them. The research method used qualitative and quantitative data obtained through interviews, questionnaires, reference studies, and reference study. Of course, the author hopes that the digital design of information media regarding the prevention of online gambling for students can provide knowledge and awareness for students to stay away from online gambling for a better future.

Keywords: *Online Gambling, Students, Information Media*

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT (English)</i>	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	4
1.5 Manfaat Tugas Akhir	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Media Informasi	5
2.1.1 Fungsi	5
2.1.2 Tujuan Media informasi	5
2.1.3 Jenis Media Informasi	5
2.1.4 Ciri Media Informasi <i>Online</i>	7
2.1.5 Media Informasi dengan Media Sosial	8
2.2 Internet	9
2.2.1 Media Sosial	9
2.2.2 Judi	9
2.2.2.1 Judi <i>Online</i>	10
2.2.2.2 <i>Esport Betting</i>	10
2.2.2.3 <i>Casino</i>	10
2.2.2.4 <i>Poker</i>	10

2.2.2.5	Binggo	11
2.2.2.6	Lotere	11
2.3	Mahasiswa	11
2.4	Desain Komunikasi Visual	12
2.4.1	Desain Grafis	12
2.4.1.1	Elemen Desain	13
2.4.2	Prinsip Desain	17
BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN		23
3.1	Metodologi Penelitian	23
3.1.1	Metode Kualitatif	23
3.1.1.1	<i>Interview</i>	23
3.1.1.2	Studi Referensi	26
3.1.1.3	Kesimpulan	29
3.1.2	Metode Kuantitatif	30
3.1.2.1	Kuesioner	30
3.1.3	Kesimpulan Keseluruhan	35
3.2	Metode Perancangan	36
BAB IV STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN		38
4.1	Strategi Perancangan	38
4.1.1	Orientasi	38
4.1.1.1	Target Audiens	38
4.1.2	Strategi	41
4.1.2.1	<i>Creative Brief</i>	41
4.1.2.2	Strategi dan Taktik Pesan	44
4.1.2.3	Perancangan Media	46
4.1.3	<i>Ideas</i>	47
4.1.3.1	<i>Mind Map</i>	47
4.1.3.2	<i>Big Idea</i>	48
4.1.3.3	<i>Moodboard</i>	49
4.1.3.4	Konsep	50
4.1.3.5	Nama dan Tagline Instagram	50
4.1.3.6	<i>Copywriting</i>	51

4.1.3.7	Aset Visual Dasar	52
4.1.4	<i>Design</i>	53
4.1.4.1	Perancangan Identitas Logo	53
4.1.4.2	Perancangan <i>Key Visual</i>	55
4.1.5	<i>Production</i>	64
4.1.5.1	Media Utama	64
4.1.5.2	Media Sekunder	68
4.1.6	<i>Implementation</i>	73
4.2	Analisis Perancangan	73
4.2.1	Analisis <i>Key Visual</i>	73
4.2.2	Analisis Media Utama	74
4.2.3	Analisis Media Sekunder	77
4.2.4	Analisis Bimbingan Spesialis	82
4.3	Budgeting	83
BAB V	PENUTUP	84
5.1	Simpulan	84
5.2	Saran	85
DAFTAR PUSTAKA	xiii
LAMPIRAN	xviii

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Data Demografis Responden Kuesioner.....	31
Tabel 4.1 Tabel Segmentasi Target Audiens	39
Tabel 4.2 Tabel <i>Creative Brief</i>	42
Tabel 4.3 Tabel Strategi dan Taktik Pesan.....	44
Tabel 4.4 Tabel Perancangan Media.....	46
Tabel 4.5 Tabel Biaya Desain Visual.....	83



UMMN

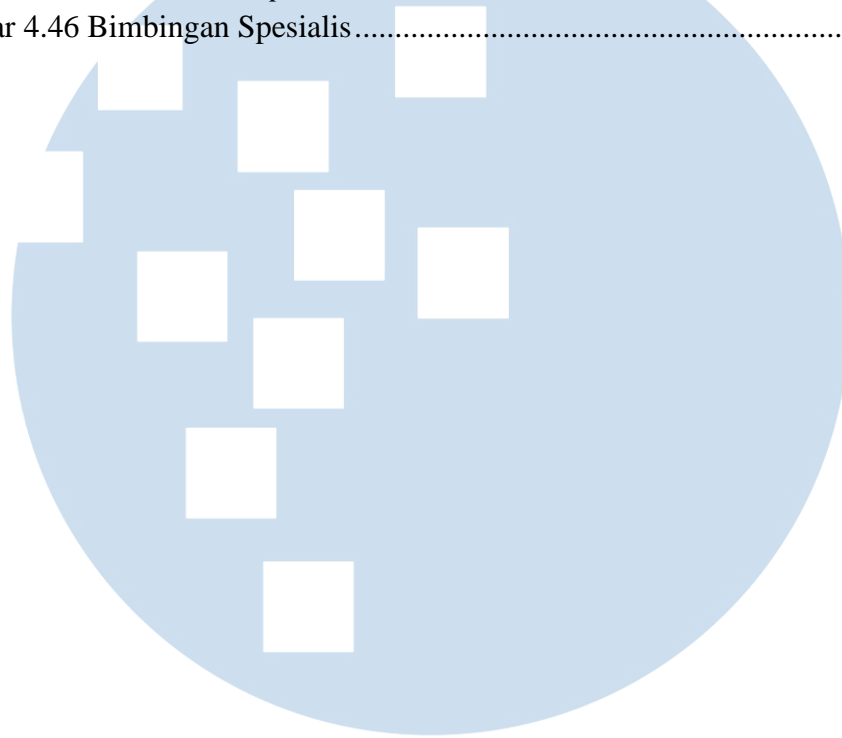
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Print-Based Information Design</i>	6
Gambar 2.2 <i>Interactive Information Design</i>	6
Gambar 2.3 <i>Environmental Information Design</i>	7
Gambar 2.4 Jenis Garis	13
Gambar 2.5 Jenis Bentuk	13
Gambar 2.6 <i>Additive Color System</i>	14
Gambar 2.7 <i>Subtractive Color System</i>	15
Gambar 2.8 <i>Color Schemes</i>	16
Gambar 2.9 Jenis Tekstur.....	17
Gambar 2.10 Format Aspek Ratio	17
Gambar 2.11 Keseimbangan Simetris.....	18
Gambar 2.12 Keseimbangan Asimetris.....	18
Gambar 2.12 Keseimbangan Radial.....	19
Gambar 2.14 Hirarki Visual.....	19
Gambar 2.15 Ritme	20
Gambar 2.16 Kesatuan <i>Similarity</i>	20
Gambar 2.17 Kesatuan <i>Proximity</i>	21
Gambar 2.18 Kesatuan <i>Continuity</i>	21
Gambar 2.19 Kesatuan <i>Closure</i>	22
Gambar 2.20 Kesatuan <i>Common Fate</i>	22
Gambar 2.21 Kesatuan <i>Continuing Line</i>	22
Gambar 3.1 <i>Interview Dhiyah Ferawaty Pasaribu</i>	24
Gambar 3.2 <i>Interview Abdika</i>	25
Gambar 3.3 Kampanye ‘ <i>Stop Narkoba Stop Judi Online</i> ’	28
Gambar 3.4 Pertanyaan Mengenai Pengertian Judi <i>Online</i> Pada Kuesioner	32
Gambar 3.5 Pertanyaan Mengenai Dari Mana Mengetahui Judi <i>Online</i> Pada Kuesioner	32
Gambar 3.5 Pertanyaan Pengalaman Bermain Judi <i>Online</i> Pada Kuesioner	32
Gambar 3.7 Pertanyaan Pemahaman Mengenai judi <i>online</i> merupakan Tindak Kriminal Pada Kuesioner	33
Gambar 3.8 Pertanyaan Pengetahuan Ancaman Pidana Dan Judi <i>Online</i> Pada Kuesioner	33
Gambar 3.9 Pertanyaan Pengetahuan Sanksi Judi <i>Online</i> Pada Kuesioner	34
Gambar 3.10 Pertanyaan Dampak Dari Judi <i>Online</i> Pada Kuesioner.....	34
Gambar 3.11 Pertanyaan Persetujuan Mahasiswa perlu Lebih Peduli Mengenai Judi <i>Online</i> Pada Kuesioner	35
Gambar 3.12 Pertanyaan Kebutuhan Media Informasi Judi <i>Online</i> Pada Kuesioner	35
Gambar 4.1 <i>Moodboard Target Audiens</i>	40

Gambar 4.2 <i>Logo</i> PPATK.....	41
Gambar 4.3 <i>Mind Map</i>	47
Gambar 4.4 <i>Big Idea</i>	49
Gambar 4.5 <i>moodboard</i>	50
Gambar 4.6 Alternatif Nama Instagram.....	51
Gambar 4.7 <i>Copywriting Alternative</i>	51
Gambar 4.8 Aset Visual Dasar.....	52
Gambar 4.9 Sketsa Logo	54
Gambar 4.10 <i>Draft Logo</i>	55
Gambar 4.11 Logo <i>Final</i>	55
Gambar 4.12 Sketsa <i>Key Visual</i> (dari kiri ke kanan: KV1,KV2).....	56
Gambar 4.13 <i>Layout grid</i>	58
Gambar 4.14 <i>Background</i>	58
Gambar 4.15 <i>Editing Warna</i>	59
Gambar 4.16 <i>Editing Effect</i>	60
Gambar 4.17 <i>Layout KV 1 (Final)</i>	60
Gambar 4.18 KV 1 (<i>Final</i>).....	61
Gambar 4.19 <i>Editing Warna</i>	61
Gambar 4.20 KV 2 <i>Effect Color Halftone</i>	62
Gambar 4.21 KV 2 <i>Editing Effect</i>	62
Gambar 4.22 <i>Layout KV 2 (Final)</i>	63
Gambar 4.23 <i>Kv 2 (Final)</i>	63
Gambar 4.24 <i>Aset Grafis</i>	64
Gambar 4.25 <i>Desain Instagram Feeds</i>	65
Gambar 4.26 <i>Desain Instagram Profile dan Carousel</i>	66
Gambar 4.27 <i>Desain Instagram Story Ad</i>	67
Gambar 4.28 <i>Desain Instagram Twibbon</i>	68
Gambar 4.29 <i>Desain Poster</i>	69
Gambar 4.30 <i>Desain Twitter</i>	70
Gambar 4.31 <i>Desain YouTube Ad</i>	70
Gambar 4.32 <i>Desain X-Banner</i>	71
Gambar 4.33 <i>Desain Merchandise T-shirt</i>	72
Gambar 4.34 <i>Desain Stickers</i>	72
Gambar 4.35 <i>Desain Key Visual (KV1&KV2)</i>	73
Gambar 4.36 <i>Desain feeds instagram account</i>	75
Gambar 4.37 <i>Desain Mockup Instagram Account</i>	75
Gambar 4.38 <i>Desain Mockup Instagram Story</i>	76
Gambar 4.39 <i>Desain Mockup Twibbon</i>	77
Gambar 4.40 <i>Desain Mockup Poster</i>	78
Gambar 4.41 <i>Desain Mockup Twitter</i>	79

Gambar 4.42 Desain <i>Mockup</i> YouTube Ad	79
Gambar 4.43 Desain <i>Mockup</i> X-Banner	80
Gambar 4.44 Desain <i>Mockup Merchandise T-shirt</i>	81
Gambar 4.45 Desain <i>Mockup Stickers</i>	82
Gambar 4.46 Bimbingan Spesialis	82



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Form Bimbingan.....	xviii
Lampiran B Bimbingan Spesialis bersama Ardyansyah, S.Sn., M.M., M.Ds.	xx
Lampiran C <i>Screenshot</i> Kuesioner	xxi
Lampiran D Bukti Wawancara.....	xxv
Lampiran E Transkrip Wawancara Dengan Dhiyah Ferawaty Pasaribu	xxvi
Lampiran F Transkrip Wawancara Dengan Abdika	xl
Lampiran G Hasil Turnitin.....	xlvii



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA