



# Penerapan Prinsip Desain Grafis dalam Kampanye Digital Melawan Judi Online Melalui Animasi 2D

## *The Application of Graphic Design Principles in a Digital Campaign Againsts Online Gambling Through 2D Animation*

Rahadian Ngabanga<sup>1\*</sup>, Feliza Zubair<sup>2</sup>, Rinda Aunillah Sirait<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Universitas Padjadjaran, Indonesia

[rahadiannga@gmail.com](mailto:rahadiannga@gmail.com)<sup>1\*</sup>, [feliza.zubair@unpad.ac.id](mailto:feliza.zubair@unpad.ac.id)<sup>2</sup>, [rinda.aunilah@unpad.ac.id](mailto:rinda.aunilah@unpad.ac.id)<sup>3</sup>

Koresponden penulis: [rahadiannga@gmail.com](mailto:rahadiannga@gmail.com)

**Article History:**

Received: Mei 03, 2025;

Revised: Mei 18, 2025;

Accepted: Juni 06, 2025;

Published: Juni 09, 2025

**Keywords:** 2D animation, education, online gambling, social campaign, visual

**Abstract:** The increasing prevalence of online gambling, particularly among teenagers and young adults, serves as the background for the creation of the 2D animated work titled "Digital Threat: The Dangers of Online Gambling". This project aims to educate and raise awareness about the negative impact of gambling financial, psychological, and social. The production process was carried out through several stages, including pre-production (idea development, scriptwriting, and storyboarding), production (creation of visual assets using tools such as the shape tool and pen tool, with layered elements prepared for animation). The final output is a short animated video that tells the story of a main character who becomes entangled in online gambling but eventually realizes the consequences and seeks help. The animation emphasizes clear, informative visual using the poppins font and a combination of original and legally sourced assets from platforms such as Freepik. In conclusion, this work and well documented. it is hoped that the animation can serve as a campaign and educational tool to support efforts in combating online gambling in Indonesia.

### Abstrak

Fenomena maraknya kasus judi online dikalangan masyarakat, khususnya remaja dan dewasa muda, menjadi latar belakang penciptaan karya animasi 2D berjudul "Ancaman Digital: Bahaya Judi Online". Karya ini bertujuan untuk memberikan edukasi dan meningkatkan kesadaran akan dampak negatif dari judi online, baik secara finansial, mental, maupun sosial. Proses produksi dilakukan melalui beberapa tahapan, mulai dari praproduksi (Penyusunan ide, naskah, dan storyboard), produksi (Pembuatan aset visual menggunakan tools seperti shape tools dan pen tools, serta pemisahan layer untuk kebutuhan animasi), hingga pasca produksi (penggabungan elemen visual, audio dan animasi). Hasil akhir dari karya ini berupa video animasi berdurasi pendek yang menyampaikan alur cerita tokoh utama yang terjerat judi online hingga akhirnya sadar dan mencari bantuan. Karya ini mengutamakan visual yang informatif dan mudah dipahami dengan penggunaan font Poppins dan aset visual yang sebagian dibuat sendiri serta sebagian diperoleh dari sumber legar seperti freepik. Kesimpulannya, karya ini berhasil dibuat sesuai dengan tujuan awal dan dapat dipertanggung jawabkan proses penciptaannya. Harapannya, animasi ini dapat dimanfaatkan oleh berbagai pihak sebagai media kampanye dan edukasi untuk membantu memberantas judi online di Indonesia.

**Kata Kunci:** Animasi 2D, pendidikan, perjudian online, kampanye sosial, visual

## 1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital di era globalisasi telah membawa dampak signifikan terhadap kehidupan masyarakat, khususnya generasi muda. Kemudahan dalam mengakses informasi melalui internet memberikan peluang besar untuk mendukung proses pembelajaran dan pengembangan diri. Namun, di sisi lain, akses yang terlalu terbuka juga

memicu risiko penyalahgunaan teknologi, salah satunya adalah maraknya praktik judi online yang menyasar kalangan remaja dan dewasa muda (Lestari, 2018; Saila, 2023).

Judi online merupakan bentuk perjudian berbasis daring yang memungkinkan pengguna untuk bermain dan memasang taruhan kapan pun dan di mana pun selama memiliki koneksi internet (Aton, 2022). Kegiatan ini umumnya mencakup permainan seperti poker, slot, taruhan olahraga dan permainan kasino lainnya tersedia di berbagai situs ilegal (Arisetyanto, 2023). Menurut data dari Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK), pada tahun 2023 tercatat sebanyak 168 juta transaksi terkait judi online dengan perputaran dana mencapai Rp 327 triliun, dan mencapai Rp 110 triliun hanya dalam kuartal pertama 2024. Lebih dari 80% transaksi tersebut melibatkan generasi muda Indonesia, yang berusia 11-19 tahun. Fakta ini menunjukkan bahwa kelompok usia tersebut menjadi target rentan terhadap bahaya kecanduan, kerugian finansial, hingga dampak psikososial (M. Syarif, 2024).

Fenomena ini menjadi dasar dilakukannya kegiatan pengabdian kepada Masyarakat dengan fokus pada peningkatan kesadaran dan edukasi tentang bahaya judi online, khususnya bagi remaja dan dewasa muda. Subjek pengabdian adalah remaja hingga dewasa muda di wilayah perkotaan yang memiliki akses internet tinggi, namun literasi digitalnya masih relatif rendah. Kelompok ini dipilih karena berada dalam fase perkembangan kognitif dan sosial yang krusial, namun cenderung rentan terhadap pengaruh negatif media digital.

Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk memberikan edukasi sosial melalui media animasi 2D berjudul “Ancaman Digital: Bahaya Judi Online”. Yang dikembangkan dengan pendekatan desain grafis sebagai media komunikasi visual yang efektif. Animasi dipilih karena memiliki daya tarik tinggi serta mampu menyampaikan pesan kompleks secara menarik dan mudah dipahami (Afrilia et al., 2022; Ardian & Munadi, 2016). Dengan menyampaikan pesan edukatif secara visual dan interaktif, diharapkan kegiatan ini dapat mendorong perubahan sosial berupa meningkatnya kesadaran digital dan kemampuan memilah konten di kalangan remaja, serta menurunkan risiko keterlibatan mereka dalam aktivitas ilegal seperti judi online.

Melalui peran sebagai desainer grafis, pengabdian ini juga menekankan pentingnya komunikasi visual sebagai bagian dari tanggung jawab sosial profesi desain. Desain grafis tidak hanya berfungsi sebagai alat estetika, tetapi juga sebagai media edukatif yang dapat memberikan dampak positif bagi Masyarakat (Berman, 2009; Helfard, 2020).

## **2. KAJIAN TEORITIS**

Perkembangan teknologi digital telah mempermudah akses ke berbagai aktivitas, termasuk perjudian online yang semakin marak. Judi online merupakan salah satu ancaman digital yang dapat menimbulkan dampak negatif serius, baik secara sosial, ekonomi, maupun psikologis (Susanti, 2020). fenomena ini membutuhkan edukasi dan kesadaran untuk mengurangi risiko kecanduan dan kerugian yang ditimbulkan. pendidikan melalui media digital dianggap efektif karena mampu menjangkau audiens luas dengan pendekatan visual dan interaktif (Handayani, 2019)

Animasi 2D merupakan salah satu bentuk komunikasi visual yang efektif untuk menyampaikan pesan edukatif secara menarik dan mudah dipahami (Rahmawati, 2021). melalui animasi, konsep yang kompleks dapat disederhanakan dengan kombinasi gambar bergerak, warna dan narasi audio, sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan daya tarik audiens (Sari ^ Pratama, 2022). Dalam konteks edukasi digital, animasi 2D memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan, yang mampu menjangkau berbagai kalangan usia, terutama generasi muda.

Desain grafis memiliki peran penting dalam pembuatan aset visual animasi 2D. Prinsip desain seperti kesederhanaan, konsistensi, dan kontras membantu menciptakan tampilan visual yang estetis sekaligus komunikatif (Kusuma, 2020). Proses kerja desainer grafis meliputi perancangan karakter, latar dan elemen visual lain yang mendukung narasi animasi (Pranata, 2023). Kualitas desain grafis berpengaruh langsung pada efektivitas penyampaian pesan edukasi dalam animasi.

## **3. METODE PELAKSANAAN**

Metode pelaksanaan dalam penciptaan video animasi 2d “Ancaman Digital: Bahaya Judi Online” dibagi menjadi tiga tahapan utama, yaitu pra produksi, produksi dan pasca produksi.

### **Pra-Produksi**

Pada tahap pra-produksi, penulis dan tim mulai proses dengan melakukan brainstorming untuk menentukan isu yang relevan dan berdampak. isu mengenai bahaya judi online dipilih berdasarkan keresahan sosial yang berkembang di masyarakat, khususnya dikalangan remaja. setelah menentukan isu, penulis menjadikan video animasi 2D sebagai media utama dalam menyampaikan pesan edukatif, karena sifat visualnya yang komunikatif dan mudah diakses oleh generasi muda. selanjutnya dilakukan riset literatur melalui internet, jurnal ilmiah, serta berita terkini untuk memperkuat dasar naratif animasi.

tim produksi dibentuk dengan pembagian peran yang jelas: graphic designer, animator dan voice over talent. penulis juga menyusun jadwal produksi agar proses dapat berjalan sistematis dan terstruktur. pada tahap ini pula dilakukan pembuatan naskah naratif sebagai acuan utama penceritaan, dilanjutkan dengan pembuatan storyboard untuk memvisualisasikan alur cerita secara menyeluruh. desain visual dirancang dengan mempertimbangkan prinsip tata letak (layouting), harmoni warna serta pemilihan tipografi yang sesuai yang mendukung tema dan keterbacaan pesan.

## **Produksi**

Pada tahap produksi, penulis sebagai graphic designer mulai membuat seluruh asset visual berdasarkan storyboard dan naskah yang telah disusun sebelumnya. Proses ini meliputi perancangan karakter utama dan pendukung menggunakan perangkat lunak Adobe Illustrator 2020, dengan fokus pada representasi visual yang relevan terhadap narasi bahaya judi online. Karakter dan elemen visual lain seperti latar, properti, serta ikon digital dirancang untuk memperkuat konteks cerita dan menarik perhatian target audiens. Palet warna yang digunakan didominasi oleh warna biru untuk menggambarkan suasana ruang digital, sementara pemilihan font dilakukan untuk mempertegas pesan dan memastikan keterbacaan. Setiap elemen visual dikembangkan secara bertahap sesuai dengan urutan dalam storyboard, memastikan bahwa narasi dan visual bergerak selaras dalam menyampaikan pesan secara efektif dan sinematik.

## **Pasca Produksi**

Tahap pasca produksi berfokus pada evaluasi dan penyempurnaan karya animasi. Penulis sebagai graphic designer menjalankan peran kontrol kualitas visual dengan meninjau seluruh hasil animasi yang telah dikerjakan oleh animator. Peninjauan meliputi kesesuaian antara aset grafis dengan narasi, konsistensi gaya visual, serta keterbacaan elemen tipografi. Jika ditemukan ketidaksesuaian, maka penulis memberikan arahan revisi agar seluruh animasi tetap utuh dan komunikatif. Pada tahap ini juga dilakukan penyusunan materi promosi visual seperti thumbnail video yang berfungsi sebagai daya tarik utama di platform distribusi, yaitu YouTube. Dengan demikian, seluruh proses dari pra-produksi hingga pasca produksi dilakukan secara kolaboratif dan terencana, guna menghasilkan karya animasi edukatif yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga memiliki pesan sosial yang kuat.

#### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Karya animasi 2D edukatif berjudul “Ancaman Digital: Bahaya Judi Online” merupakan hasil dari proses produksi yang terstruktur, dimulai dari tahap pra-produksi hingga pasca produksi. Tujuan ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran remaja dan dewasa muda terhadap bahaya judi online melalui pendekatan visual yang komunikatif. Penggunaan desain grafis berperan penting dalam membangun aset visual yang mendukung narasi edukatif secara menarik dan mudah dipahami. Selain itu, video animasi ini diproduksi secara kolaboratif oleh tim yang terdiri dari desainer grafis, animator dan pengisi suara. Penulis sebagai desainer grafis bertanggung jawab dalam perancangan aset visual mulai dari karakter, latar, ikon digital hingga tipografi. Dalam proses desain, penulis secara konsisten menerapkan prinsip-prinsip desain grafis untuk memastikan pesan edukatif tersampaikan dengan efektif dan menarik. Penerapan prinsip-prinsip tersebut meliputi

##### a. Keseimbangan (Balance)

Penulis, sebagai desainer grafis dalam produksi karya animasi ini, menerapkan prinsip keseimbangan untuk menciptakan harmoni antar elemen visual seperti karakter, teks dan latar belakang. Keseimbangan simetris digunakan pada adegan-adegan edukatif guna memberikan kesan stabil dan teratur. Sementara itu, keseimbangan asimetris diterapkan pada adegan konflik atau saat karakter digambarkan terjebak dalam aktivitas judi online, guna membangun ketegangan visual yang mendukung suasana cerita. Penerapan keseimbangan ini bertujuan untuk menciptakan komposisi visual yang tidak hanya estetis, tetapi juga komunikatif dalam menyampaikan pesan secara emosional dan informatif.

**Tabel 1.** Penggunaan prinsip keseimbangan dalam pembuatan aset

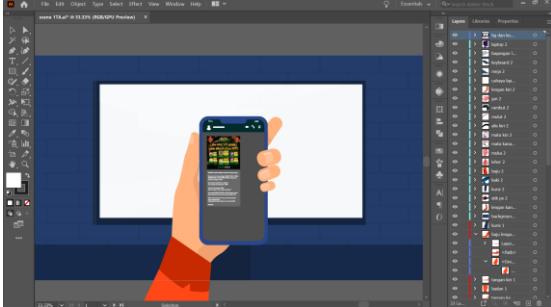
	<p>Pembuatan aset karakter utama</p>
---	--------------------------------------

	pembuatan asset teks atau tipografi pada judul
	Pembuatan asset visual keseimbangan simetris digunakan pada adegan-adegan edukatif guna memberikan kesan stabil dan teratur
	pembuatan asset visual keseimbangan asimetris diterapkan pada adegan konflik atau saat karakter digambarkan terjebak dalam aktivitas judi online, guna membangun ketegangan visual yang mendukung suasana cerita.

b. Penekanan (Emphasis)

Dalam produksi karya ini, penulis juga menerapkan penekanan untuk menyoroti elemen-elemen visual yang dianggap krusial dalam menyampaikan pesan edukatif. penekanan diberikan pada objek seperti notifikasi aplikasi judi online, ekspresi wajah karakter yang menunjukkan tekanan mental, serta data statistik yang menggambarkan dampak judi online. Penulis menggunakan warna mencolok, ukuran elemen yang lebih besar dan animasi yang lebih dinamis untuk menciptakan titik fokus dalam tiap adegan.

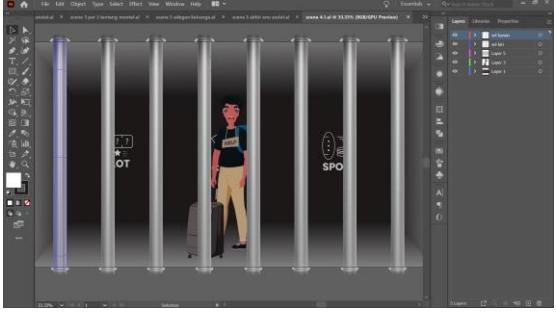
**Tabel 2.** Penggunaan prinsip Penekanan dalam pembuatan aset

	Pembuatan aset visual notifikasi judi online
	Pembuatan aset visual karakter yang menunjukkan tekanan mental
	Pembuatan aset visual data statistik

### c. Kontras (Contrast)

Dalam perannya sebagai desainer grafis, penulis menerapkan prinsip kontras untuk memperkuat visualisasi naratif dan meningkatkan daya tarik visual dalam animasi, kontras warna terang dan gelap digunakan untuk menggambarkan perbedaan antara dunia nyata dan jebakan judi online yang mengancam. Selain itu kontras juga diterapkan untuk membedakan karakter utama dari lingkungan sekitarnya, sehingga penonton dapat dengan mudah mengidentifikasi fokus cerita.

**Tabel 3.** Penggunaan prinsip Kontras dalam pembuatan asset

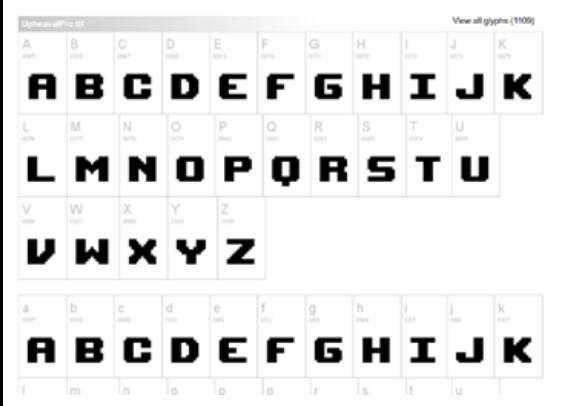
	Pembuatan asset visual terjebak kedalam udi online (Dunia digital, gelap)
	Pembuatan asset visual pada dunia nyata Terang)

d. Kesatuan (Unity)

prinsip kesatuan juga diterapkan oleh penulis untuk memastikan seluruh elemen visual tampil selaras dan mendukung narasi secara konsisten. Gaya visual seperti palet warna, bentuk, karakter, tipografi dan latar belakang dirancang secara terpadu agar tidak terkesan terpisah-pisah. Penerapan ini digunakan untuk menciptakan alur visual yang harmonis dan memudahkan penonton dalam mengikuti cerita tanpa gangguan visual yang membingungkan.

**Tabel 4.** Penggunaan prinsip Kontras dalam pembuatan asset

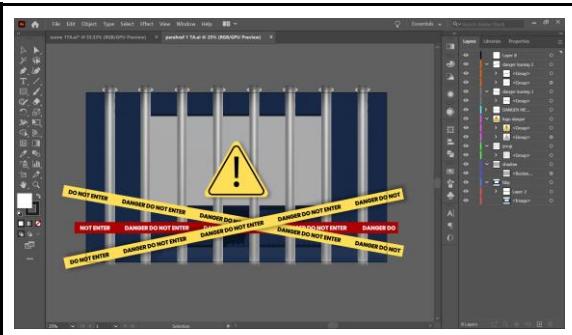
	pemilihan palet warna
---	-----------------------

	<p>Pemilihan font untuk bagian judul menggunakan font <i>Upheaval TT-BRK</i></p>
<p>ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 1234567890 \$?&amp;%@!#*=</p>	<p>Pemilihan font untuk bagian pendukung narasi menggunakan font Poppins</p>

e. Irama dan Pergerakan Visual (Rhythm & Movement)

Menerapkan prinsip irama dan pergerakan visual untuk membangun dinamika cerita yang hidup dan menarik. Irama visual diciptakan melalui pengulangan elemen grafis seperti simbol larangan dan notifikasi aplikasi judi, yang muncul secara konsisten dalam beberapa adegan untuk memperkuat pesan utama.

**Tabel 5.** Penggunaan prinsip Irama dan Pergerakan Visual dalam pembuatan asset

	<p>Pembuatan asset visual simbol larangan judi online</p>
	<p>pembuatan asset visual notifikasi atau simbol dari judi online</p>

f. Proporsi dan Skala (Proportion and Scale)

Penerapan prinsip proporsi dan skala untuk memperkuat penyampaian pesan visual dalam animasi. Ukuran elemen-elemen tertentu diatur secara strategis untuk menggambarkan hubungan makna dan emosi dalam cerita. Misalnya, karakter utama yang digambarkan semakin kecil ketika dikuasai oleh elemen digital mencerminkan rasa ketidakberdayaan dan tekanan psikologis akibat keterlibatan dalam judi online. Sebaliknya, objek seperti ponsel, uang atau simbol judi ditampilkan dalam skala yang lebih besar untuk menunjukkan dominasi dan ancaman yang ditimbulkan.

**Tabel 6.** Penggunaan prinsip Proporsi dan Skala dalam pembuatan aset

	Pembuatan aset visual yang merupakan simbol permainan bandar judi di balik layar judi online
	Pembuatan aset visual karakter utama yang sedang mencerminkan tekanan psikologis

g. Hierarki Visual (Visual Hierarchy)

Penggunaan prinsip hierarki visual untuk mengatur urutan perhatian audiens terhadap elemen-elemen penting dalam animasi. Informasi utama seperti judul kampanye, data statistik judi online, serta pesan ajakan untuk menjauhi perjudian ditempatkan di posisi yang dominan secara visual, baik melalui ukuran huruf yang besar, warna mencolok, maupun penempatan strategis ditengah layar. Hierarki ini juga memastikan bahwa pesan edukatif tersampaikan secara efektif, dengan elemen pendukung tetap harmonis namun tidak mengalihkan fokus dari inti pesan yang ingin disampaikan.

**Tabel 7.** Penggunaan Hierarki Visual dalam pembuatan asset

## 5. SIMPULAN

Karya animasi 2D “Ancaman Digital: Bahaya Judi Online” berhasil diciptakan sebagai media edukatif yang efektif dalam menyampaikan pesan mengenai bahaya judi online, khususnya bagi remaja dan dewasa muda. Melalui tahapan produksi yang terstruktur dan kolaboratif, mulai dari pra-produksi, produksi, hingga pasca produksi, karya ini mampu menghadirkan konten visual yang komunikatif dan mudah dipahami.

Peran desain grafis sangat signifikan dalam membangun narasi visual animasi, dengan penerapan prinsip-prinsip desain seperti keseimbangan, penekanan, kontras, kesatuan, irama, proporsi, hingga hierarki visual. Semua elemen tersebut disusun secara terpadu untuk memperkuat penyampaian pesan edukatif secara emosional dan informatif.

Dengan pendekatan visual yang menarik dan pesan yang relevan terhadap kondisi sosial saat ini, animasi ini diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai media kampanye digital oleh berbagai pihak, termasuk lembaga pendidikan, komunitas, maupun instansi pemerintahan, dalam upaya meningkatkan literasi digital dan mencegah penyalahgunaan teknologi dalam bentuk judi online di Indonesia.

## REFERENSI

- Arsyad, A. (2017). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Daryanto. (2013). *Media pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Gunawan, H. (2021). Perancangan media animasi edukasi bahaya judi online pada remaja. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 8(2), 55–64.
- Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia. (2023). *Upaya pemerintah*

*dalam memberantas judi online.* Diakses dari <https://kominfo.go.id/>

McCloud, S. (1993). *Understanding comics: The invisible art.* New York: HarperCollins.

Munir. (2012). *Multimedia: Konsep dan aplikasi dalam pendidikan.* Bandung: Alfabeta.

Pratama, R. A., & Hadi, S. (2022). Perancangan kampanye digital untuk pencegahan judi online pada kalangan remaja. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 10(1), 25–38.

Suyanto, M. (2005). *Multimedia: Alat untuk meningkatkan keunggulan bersaing.* Yogyakarta: Andi.

Widodo, A., & Kurniawan, B. (2021). Peran desainer grafis dalam edukasi digital menggunakan media animasi. *Jurnal Desain Grafis*, 6(1), 12–20.

World Health Organization. (2019). *Addictive behaviours: Gaming disorder.* Retrieved from <https://www.who.int/news-room/questions-and-answers/item/addictive-behaviours-gaming-disorder>