

**“PERANCANGAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT
BAHAYA JUDI ONLINE BAGI REMAJA
DI KOTA PALEMBANG”**



LAPORAN

**Tugas Akhir Karya
Prodi Desain Komunikasi Visual
Minat Utama Desain Komunikasi Visual**

Yasser Prajanata Burhanudin

2019620031

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ILMU PEMERINTAHAN DAN BUDAYA
UNIVERSITAS INDO GLOBAL MANDIRI
PALEMBANG**

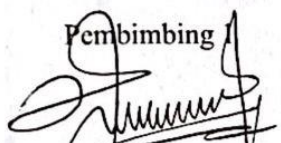
PERTANGGUNG JAWABAN TERTULIS TUGAS AKHIR KARYA
PERANCANGAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT BAHAYA JUDI
ONLINE BAGI REMAJA DI KOTA PALEMBANG

Diajukan oleh

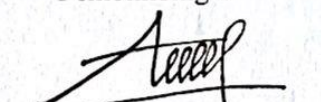
YASSER PRAJANATA BURHANUDIN
NIM 2019620031

Telah dipertahankan pada tanggal 4 Agustus 2023
di depan Dewan Penguji yang terdiri dari

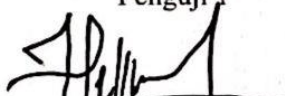
Pembimbing 1


Husni Mubarat, M.Sn
NIDN: 0229128202


Pembimbing 2


Aji Windu Viatra, M.Sn
NIDN: 0221017901

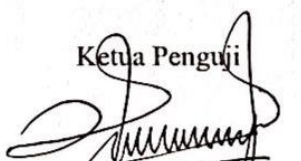
Penguji 1


Heri Iswandi, M.Sn
NIDN: 0220058801

Penguji 2


Yosef Yulius, M.Sn
NIDN: 0203078701


Ketua Penguji


Husni Mubarat, M. Sn
NIDN: 0229128202

Pertanggungjawaban Tertulis ini telah diuji dan diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Desain

Palembang, 11 Agustus 2023

Mengetahui
Kaprodi Desain Komunikasi Visual


Yosef Yulius, M.Sn
NIDN : 0203078701

Menyetujui
Dekan FIPB



Aji Windu Viatra, M.Sn
NIDN: 0221017901

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur yang mendalam, dengan telah diselesaikannya perancangan tugas akhir ini perancang mempersembahkannya kepada :

1. Keluarga besar perancang yang telah senantiasa membantu menyelesaikan tugas akhir ini
2. Teman-teman perancang baik itu teman kuliah seangkatan, adik kelas, kakak kelas Fakultas Ilmu Pemerintahan dan Budaya Universitas Indo Global Mandiri, maupun dari fakultas dan universitas lain yang telah memberikan banyak masukan, semangat, dan arahan hingga akhirnya terselesaikan tugas akhir ini.
3. Segenap civitas akademis Universitas Indo Global Mandiri, staf pengajar, karyawan dan seluruh mahasiswa semoga tetap semangat dalam beraktivitas di kampus Universitas Indo Global Mandiri Palembang.

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Yasser Prajanata Burhanudin

NIM : 2019620031

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tahun Akademik : 2022/2023

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya desain dan pertanggung jawaban tertulis dengan judul :

PERANCANGAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT BAHAYA JUDI ONLINE BAGI REMAJA DI KOTA PALEMBANG

Adalah benar-benar karya saya sendiri, dan saya tidak melakukan plagiatisme atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam dunia akademik. Apabila dikemudian hari ditemukan suatu jiplakan/plagiat, maka saya bersedia menerima akibat berupa sanksi akademis dan sanksi lain yang diberikan oleh yang berwenang sesuai ketentuan, peraturan dan perundang-undangan yang berlaku.

Palembang, 20 November 2023
Yang membuat pernyataan



(Yasser Prajanata Burhanudin)

NPM : 2019620031

KATA PENGANTAR

Tiada kata lain selain mengucapkan puji syukur kepada Allah atas terselesaikannya tugas akhir ini dengan judul “Perancangan Iklan Layanan Masyarakat Bahaya Judi Online bagi Remaja di Kota Palembang”

Dalam Pembuatan karya tulis ini, penulis banyak mendapatkan bantuan berupa saran, bimbingan serta dorongan moral dari banyak pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis tidak lupa untuk mengucapkan terima kasih kepada para Dosen Pembimbing, Bapak Husni Mubarat, M. Sn dan Aji Windu Viatra, M.Sn yang telah memberikan bimbingan akademis kepada penulis selama masa studi.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan laporan tugas akhir ini masih banyak kekurangan dan masih jauh dari sempurna, maka dengan segala kerendahan hati, penulis mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun dari semua pihak demi perbaikan dan penyempurnaan laporan ini, sehingga laporan ini akan berguna untuk kedepan nantinya.

Pada kesempatan ini penulis memberikan banyak terima kasih kepada pihakpihak yang telah banyak membantu yaitu :

1. Allah Subhanahuwata'la yang telah memberikan kesempatan untuk menempuh pendidikan di Universitas Indo Global Mandiri Palembang Program Studi Desain Komunikasi Visual.

2. Dr. H. Marzuki Alie, S.E., M.M selaku Rektor Universitas Indo Global Mandiri Palembang.

3. Dr. Sumi Amariena Hamim, S.T., M.T selaku Wakil Rektor I Universitas Indo Global Mandiri Palembang.

4. John Roni Coyanda, S.Kom., M.Si selaku Wakil Rektor II Universitas Indo Global Mandiri Palembang.

5. Prof. Erry Yulian T. Adesta, PhD selaku Wakil Rektore II Universitas Indo Global Mandiri Palembang

6. Aji Windu Viatra, M.Sn Selaku Dekan Fakultas Ilmu Pemerintahan dan Budaya Universitas Indo Global Mandiri Palembang.

7. Yosef Yulius, M.Sn selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Indo Global Mandiri Palembang..

8. Husni Mubarat, M.Sn selaku dosen pembimbing I yang telah membantu membuka gagasan dalam perancangan karya tugas akhir.

9. Aji Windu Viatra, M.Sn selaku dosen pembimbing II yang telah membimbing, memberikan masukan dan saran dalam perancangan karya tugas akhir.

10. Dosen-dosen dari jurusan Desain Komunikasi Visual yang telah banyak memberikan saran dan masukan dalam proses perancangan karya tugas akhir.

11. Orang Tua serta keluarga yang telah memberikan dukungan moril dan motivasi yang hebat kepada saya sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir hingga mengurus Pameran.

12. Kawan-kawan seperjuangan dari jurusan Desain Komunikasi Visual angkatan 2019, Universitas Indo Global Mandiri yang telah banyak membantu, memberi semangat serta masukan yang baik kepada saya.

13. Teman-teman yang ikut serta dalam membantu menyelesaikan Tugas Akhir hingga mengurus dan mensukseskan pameran Tugas Akhir. Terima kasih atas bantuannya Ahmad Ghally, Aldiansyah, Febriansyah, Muhammad Bisma Firjatullah, Raden Muhammad Apridho, Tegar Febriansyah, Aditya Pratama, Diaz Rilo Pambudi, Herdy Kurniawan, Marcell Adi Putra, Arun Yusriansyah, Michelle Febrita, Hadhira Rahma, Ayu Nissa, Dita Dara Esahlina, Fajri, Fatur Rahman, Conny Rahmatinali, Ferry Muhammad, Muhammad Hidayah, Yogie Pratama, Luki Febriansyah, Muhammad Samsu Ali Aji, Salman Alfarisi serta untuk rekan - rekan Bedeng juga untuk Seluruh rekan-rekan Himpunan Mahasiswa DKV Kabinet Vishaka 2023 Universitas Indo Global Mandiri.

14. Terakhir, terima kasih juga untuk seseorang yang berpengaruh penting bagi saya dan selalu memberi saya masukan, teguran, dan semangat, Ayu Yulianti mulai dari menjalankan kegiatan perkuliahan hingga perjuangan menyelesaikan Tugas Akhir dari awal hingga akhir.

Palembang, 31 Juli 2023



Yasser Prajanata Burhanudin
2019620031

ABSTRAK

PERANCANGAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT BAHAYA JUDI ONLINE BAGI REMAJA DI KOTA PALEMBANG

Oleh : Yasser Prajanata Burhanudin

Judi Online merupakan permainan judi melalui media elektronik dengan akses internet sebagai perantara. Judi Online memiliki banyak dampak negatif yang merugikan masyarakat khususnya dikalangan remaja karena masa remaja merupakan periode terjadinya pertumbuhan dan perkembangan yang pesat baik secara fisik, psikologis maupun intelektual. Sifat khas remaja mempunyai rasa keingintahuan yang besar, menyukai petualangan dan tantangan serta cenderung berani menanggung risiko atas perbuatannya tanpa didahului oleh pertimbangan yang matang. Oleh karena itu, penulis ingin memberikan sebuah media informasi edukasi yang dapat memberitahukan informasi kepada masyarakat khususnya remaja bahwa ada banyak bahaya yang ada pada tindakan perjudian online dan juga dapat memberikan kesadaran kepada orang tua dan tenaga pengajar agar dapat mengawasi anak didiknya saat menggunakan internet. Diharapkan tujuan dari perancangan ini sebagai media edukasi dan informasi yang dapat memberikan pesan akan bahaya judi online kepada masyarakat khususnya remaja, para orang tua, dan para tenaga pengajar.

Kata kunci: Judi Online, Bahaya Judi Online, Remaja, Internet

ABSTACT

PUBLIC SERVICE ADVERTISING DESIGN DANGER OF ONLINE GAMBLING FOR TEENAGERS IN PALEMBANG CITY

By : Yasser Prajanata Burhanudin

Online gambling is a gambling game through electronic media with internet access as an intermediary. Online gambling has many negative impacts that are detrimental to society, especially among teenagers, because adolescence is a period of rapid growth and development both physically, psychologically and intellectually. The typical nature of teenagers is that they have a great sense of curiosity, like adventure and challenges and tend to be brave enough to take risks in their actions without prior careful consideration. Therefore, the author wants to provide an educational information medium that can provide information to the public, especially teenagers, that there are many dangers involved in online gambling and can also provide awareness to parents and teaching staff so they can supervise their students when using the internet. It is hoped that the aim of this design is as an educational and information medium that can provide messages about the dangers of online gambling to the public, especially teenagers, parents and teaching staff.

Keywords: *Online Gambling, Dangers of Online Gambling, Teenagers, Internet*

DAFTAR ISI

HALAMAN DEPAN	I
LEMBAR PENGESAHAN.....	II
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	III
HALAMAN PERNYATAAN.....	IV
KATA PENGANTAR	V
ABSTRAK.....	VIII
<i>ABSTRACT</i>	<i>IX</i>
DAFTAR ISI.....	X
DAFTAR GAMBAR	XII
DAFTAR TABEL.....	XVI
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. LATAR BELAKANG.....	1
B. RUMUSAN MASALAH	5
C. BATASAN MASALAH.....	6
D. TUJUAN PERANCANGAN.....	6
E. MANFAAT PERANCANGAN	6
F. TINJAUAN IDE PERANCANGAN	7
G. METODE PERANCANGAN.....	12
H. LANDASAN TEORI PERANCANGAN.....	15
I. SISTEMATIKA PERANCANGAN	25
J. ALUR PEMIKIRAN PERANCANGAN	27
BAB II.....	28
PENGOLAHAN DATA	28
A. IDENTIFIKASI DATA.....	28

B. PENGUMPULAN DATA	47
BAB III	69
KONSEP PERANCANGAN	69
A. KONSEP KREATIF	69
B. TUJUAN KREATIF	73
C. KONSEP PERANCANGAN MEDIA.....	90
BAB IV	100
1. Logo.....	101
2. Pre Media	
a. Poster.....	104
b. X-Banner.....	110
3. Main Media	
a. Video.....	114
3. Follow Up Media	
a. Totebag.....	120
b. Gantungan Kunci.....	122
c. Case HP.....	125
d. Tumbler.....	127
e. T Shirt.....	131
f. Deskmeet.....	129
g. Sticker pack.....	133
h. Cermin.....	135
i. Feed Instagram.....	138
BAB V.....	105
A. Kesimpulan.....	139
B. Saran.....	141
DAFTAR PUSTAKA	143

DAFTAR GAMBAR

Gambar I.1 Poster Bahaya Judi Online.....	8
Gambar I.2 Poster Katakan Tidak Pada Judi Online.....	10
Gambar I.3 ILM Jangan Memulai Judi Online.....	11
Gambar II.1 Permainan Judi Blackjack Online.....	31
Gambar II.2 Permainan Judi Dadu Online.....	31
Gambar II.3 Permainan Judi Bola Online.....	32
Gambar II.4 Permainan Judi Pai Gow Poker Online.....	33
Gambar II.5 Permainan Judi Poker Online.....	33
Gambar II.6 Permainan Judi Slot Machine Online.....	35
Gambar II.7 Permainan Judi Keno Online.....	36
Gambar II.8 Poster Infografis Berantas Judi Online Kominfo.....	41
Gambar II.9 Poster Jerat Hukum Perjudian.....	42
Gambar II.10 Wawancara Bersama Drs. Bambang Sumarto, Psi sebagai Psikolog.....	51
Gambar II. 11 Wawancara Bersama Polda Sumsel.....	55
Gambar III. 1 Simbol AS Kartu Remi.....	72
Gambar III. 2 Sinyal Wi-Fi.....	74
Gambar III. 3 Kartu Remi.....	77
Gambar III. 4 Sinyal Wi-Fi.....	78
Gambar III. 5 Warna.....	79
Gambar III. 6 Tipografi.....	80

Gambar III. 7 Gaya Desain.....	81
Gambar IV. 1 Kartu Remi.....	100
Gambar IV. 2 Sinyal Wi-Fi.....	101
Gambar IV. 3 Sketsa Logo.....	102
Gambar IV. 4 Rough Layout Logo.....	103
Gambar IV. 5 Final Desain Logo.....	103
Gambar IV. 6 Ide Layout Poster.....	105
Gambar IV. 7 Rough Layout Poster.....	107
Gambar IV. 8 Comperhensive Layout Poster.....	108
Gambar IV. 9 Final Desain Poster.....	109
Gambar IV. 10 Ide Layout X-Banner.....	110
Gambar IV. 11 Rough Layout X-Banner.....	111
Gambar IV. 12 Comperhensive Layout X-Banner.....	112
Gambar IV. 13 Final Desain X-Banner.....	113
Gambar IV. 14 Proses Editing Video.....	117
Gambar IV. 15 Final Video.....	118
Gambar IV. 16 Ide Layout Totebag.....	119
Gambar IV. 17 Rough Layout Totebag.....	120
Gambar IV. 18 Comperhensive Layout Totebag.....	121
Gambar IV. 19 Final Desain Totebag.....	122
Gambar IV. 20 Ide Layout Gantungan Kunci.....	122
Gambar IV. 21 Rough Layout Gantungan Kunci.....	123

Gambar IV. 22 Comperhensive Layout Gantungan Kunci.....	124
Gambar IV. 23 Final Desain Gantungan Kunci.....	124
Gambar IV. 24 Ide Layout Case HP.....	124
Gambar IV. 25 Rough Layout Case HP.....	125
Gambar IV. 26 Comperhensive Layout Case HP.....	125
Gambar IV. 27 Final Desain Case HP.....	126
Gambar IV. 28 Ide Layout Tumbler.....	127
Gambar IV. 29 Rough Layout Tumbler.....	127
Gambar IV. 30 Comperhensive Layout Tumbler.....	128
Gambar IV. 31 Final Desain Tumbler.....	128
Gambar IV. 32 Ide Layout T-Shirt.....	129
Gambar IV. 33 Rough Layout T-Shirt.....	129
Gambar IV. 34 Comperhensive Layout T-Shirt.....	129
Gambar IV. 35 Final Desain T-Shirt.....	130
Gambar IV. 36 Ide Layout Desmeet.....	131
Gambar IV. 37 Rough Layout Deskmeet.....	131
Gambar IV. 38 Comperhensive Layout Deskmeet.....	132
Gambar IV. 39 Final Desain Deskmeet.....	132
Gambar IV. 40 Ide Layout Sticker Pack.....	133
Gambar IV. 41 Rough Layout Sticker Pack.....	133
Gambar IV. 42 Comperhensive Layout Sticker Pack.....	134
Gambar IV. 43 Final Desain Layout Sticker Pack.....	134

Gambar IV. 44 Ide Layout Cermin.....	135
Gambar IV. 45 Rough Layout Cermin.....	136
Gambar IV. 46 Comperhensive Layout Cermin.....	136
Gambar IV. 47 Final Desain Cermin.....	137
Gambar IV. 48 Sketsa Awal Feed Instagram.....	138
Gambar IV. 49 Final Desain Feed Instagram.....	139

DAFTAR TABEL

Tabel I.1 Jadwal Pelaksanaan Tugas Akhir.....	27
Tabel II. 1 Tabel Pertanyaan Wawancara Psikolog.....	48
Tabel II. 2 Tabel Pertanyaan Wawancara Kepolisian.....	55