

TUGAS AKHIR

**“PERANCANGAN KAMPANYE MELALUI FILM PENDEK
DOKUMENTER TENTANG JUDI ONLINE”**

Diajukan Guna Melengkapi Sebagai Syarat
dalam Mencapai Gelar Sarjana Strata Satu (S1)



Oleh:

UNIVERSITAS
Nur Muhamad Ramdhoni
MERCU BUANA
42319010055

Dosen Pembimbing :

Anggi Almira Rahma, S.Ds., M.Ds

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA JAKARTA
2024**

HALAMAN PERNYATAAN

 <p>MERCU BUANA</p>	LEMBAR PERNYATAAN SIDANG SARJANA KOMPREHENSIF LOKAL FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF UNIVERSITAS MERCU BUANA	Q
--	---	----------

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Nur Muhamad Ramdhoni
Nomor Induk Mahasiswa : 42319010055
Jurusan / Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Fakultas Desain Seni Kreatif

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini merupakan karya asli, bukan jiplakan (duplikat) dari karya orang lain. Apabila ternyata pernyataan saya ini tidak benar maka saya bersedia menerima sanksi berupa pembatalan gelar sarjana saya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dapat dipertanggung jawabkan sepenuhnya.

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, 29 Juli 2024
Yang memberikan pernyataan,



(Nur Muhamad Ramdhoni)

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Nur Muhamad Ramdhoni
NIM : 42319010055
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Tugas Akhir : Perancangan Kampanye Melalui Film Pendek Dokumenter Tentang Judi Online

Telah berhasil dipertahankan pada sidang di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Strata 1 (S1) pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana.

Disahkan oleh:

Pembimbing : Anggi Almira Rahma, S.Ds., M.Ds
NIDN : 0307079304
Ketua Penguji : Anggi Almira Rahma, S.Ds., M.Ds
NIDN : 0307079304
Penguji 1 : Fatimah Yasmin Hasni, S.Sos., M.Ds
NIDN : 0317078006
Penguji 2 : Fachmi khadam Hairil, S.Pd, M.Pd,
NIDN : 0301098803



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, 7 Agustus 2024

Mengetahui,

Dekan
Fakultas Desain dan Seni Kreatif



(Dr. Agus Budi Setyawan, S.Ds., M.Sn.)

Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual



(Irfandi Musnur, S.Pd., M.Sn.)

PERANCANGAN KAMPANYE MELALUI FILM PENDEK DOKUMENTER TENTANG JUDI ONLINE

Nur Muhamad Ramdhoni

NIM 42319010055

ABSTRACT

This short documentary film can be a quite effective solution to overcome the problem of online gambling among teenagers. This research aims to design a documentary short film as a campaign that can provide understanding to teenagers and adults aged 17 – 30 years about the dangers of online gambling. The methods used in this research are observation, interviews and literature study. The results of this research show that it has a negative impact on the physical and financial health of teenagers. Therefore, it is necessary to produce a theme about teenagers who are addicted to online gambling and have a negative impact on their health and finances. The story of this film depicts the true story of a teenager who became acquainted with online gambling and became addicted to online gambling, until he did not realize that he was addicted and the negative impact of online gambling. The trial results show that this documentary short film has succeeded in providing a better understanding of the dangers of online gambling for teenagers and adults. It is hoped that this documentary short film can be an effective campaign to overcome the problem of online gambling addiction among 17 - 30 year old.

Keywords: Documentary short film, campaign, dangers of online gambling, teenagers

PERANCANGAN KAMPANYE MELALUI FILM PENDEK DOKUMENTER TENTANG JUDI ONLINE

Nur Muhamad Ramdhoni

NIM 42319010055

ABSTRAK

Film pendek dokumenter ini dapat menjadi solusi yang cukup efektif untuk mengatasi masalah pada judi online pada remaja. Penelitian ini bertujuan untuk merancang film pendek dokumenter sebagai kampanye yang dapat memberikan pemahaman kepada remaja dan dewasa usia 17 – 30 tahun tentang bahaya judi online. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah observasi, wawancara dan studi Pustaka, Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa berdampak negatif pada kesehatan fisik dan finansial remaja. Oleh karena itu, dibutuhkan yang dihasilkan mengangkat tema tentang remaja yang kecanduan judi online dan terkena dampak negatif pada kesehatan dan finansialnya. Cerita film ini menggambarkan kisah nyata remaja yang mengenal judi online sampai kecanduan judi online, sampai ia tidak sadar bahwa ia sudah kecanduan dan dampak negatifnya dari judi online. Hasil uji coba menunjukkan bahwa film pendek dokumenter ini berhasil memberikan pemahaman yang lebih baik tentang bahaya judi online pada remaja dan dewasa. Diharapkan film pendek dokumenter ini dapat menjadi kampanye yang efektif untuk mengatasi masalah pada kecanduan judi online pada usia 17 – 30 tahun.

Kata Kunci: Film pendek dokumenter, kampanye, *bahaya judi online*, remaja

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa. Atas rahmat dan hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini dengan tepat waktu.

Penulis menyadari bahwa laporan tugas akhir ini masih jauh dari sempurna. Oleh karenanya, diharapkan saran dan kritik yang membangun agar penulis menjadi lebih baik lagi di masa yang mendatang.

Laporan tugas akhir ini dapat diselesaikan semata karena penulis menerima banyak bantuan dan dukungan. Untuk itu, penulis mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Allah SWT dengan karunia-Nya dalam kecerdasan dan kesehatan memungkinkan penulis untuk melakukan semua kegiatan untuk menyelesaikan proses penyusunan tugas akhir ini.
2. Orang tua, bapak dan ibu, serta saudara kandung yang tak henti-hentinya memberikan motivasi, semangat, do'a, dukungan moral dan materi serta kepercayaan kepada penulis dalam menyelesaikan studi ini.
3. Ibu pembimbing yaitu ibu Anggi Almira Rahma, M.Ds yang selalu memberikan bimbingan, waktu, dan masukan sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan ini.
4. Bapak dan Ibu Dosen FDSK – UMB yang dengan sangat rendah hatinya telah memberikan ilmu yang begitu bermanfaat bagi penulis dalam menempa diri di Universitas Mercu Buana
5. Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian karya ini. Tanpa dukungan dan bantuan mereka, karya ini tidak akan selesai dengan baik. Semoga laporan tugas akhir ini dapat bermanfaat dan menambah wawasan bagi pembacanya.

Tangerang, 22 Juli 2024

Penulis.

Nur Muhamad Ramdhoni

DAFTAR ISI

COVER DALAM	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
ABSTRACT	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Perancangan.....	1
1.2 Rumusan Masalah Perancangan	4
1.3 Tujuan Perancangan	4
1.4 Manfaat Perancangan	4
BAB II METODE PERANCANGAN	5
2.1 ORISINALITAS	5
2.2 TARGET AUDIANCE / KELOMPOK PENGGUNA (SASARAN)Audiance.....	9
2.3 RELEVANSI DAN KONSEKUENSI STUDI.....	9
2.2.1 Keterampilan.....	10
2.2.2 Teknologi yang Dibutuhkan	10
2.2.3 Biaya Perancangan dan Produksi.....	11
2.4. SKEMA PROSES PERANCANGAN.....	12
2.4.1 Masalah.....	12
2.4.2 Pengumpulan Data dan Referensi.....	13
2.4.3 Perancangan Konsep	13
2.4.4 Alur Cerita.....	13
2.4.5 Sinopsis	13
2.4.6 Storyboard.....	13
2.4.7 Pengambilan Gambar	14
2.4.8 Editing	14
2.4.9 Final Rendering.....	14
2.4.10 Display Karya	14
BAB III DATA DAN ANALISA PERANCANGAN	15
3.1 Positioning & Konsep Desain.....	15
3.2 Strategi Pesan.....	17

3.3 Strategi Visual	19
3.4 Strategi Distribusi Karya	22
BAB IV HASIL KARYA DKV	33
4.1 Deskripsi Karya	33
4.1.1 Visual Karya.....	33
4.1.2 Ide Kampanye.....	38
4.1.3 Strategi Media Kampanye.....	39
4.1.4 VISUALISASI MEDIA.....	40
4.2 Hasil relevansi karya dengan masalah perancangan.....	47
4.2.1 Relevansi Penyajian Pesan dengan Target Perancangan.....	47
4.2.2 Relevansi Penyajian Visual dengan Target Perancangan.....	48
4.2.3 Jangkauan Instagram.....	51
4.2.3 Distribusi karya.....	51
4.3 Pameran Karya.....	53
4.4 Hasil Uji Desain.....	53
4.4.1 Profil pengguna.....	53
4.4.2 Umpan balik pengguna	53
4.5 Evaluasi Perancangan Karya	58
4.5.1 Menemukan kekuatan karya.....	58
4.5.2 Menemukan kelemahan karya.....	58
4.5.3 Rumusan perbaikan karya.....	58
BAB V KESIMPULAN & SARAN	59
5.1 Kesimpulan	59
5.2 Saran	59
DAFTAR PUSTAKA.....	60
LAMPIRAN	61

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Inspirasi Karya Sejenis.....	5
Gambar 2.2 Inspirasi Karya Sejenis.....	6
Gambar 2.3 Inspirasi Jurnal Sejenis.....	7
Gambar 3.1 Film Kisah Pecandu Judi.....	15
Gambar 3.2 Film Semua Orang Kecanduan Judi Online.....	16
Gambar 3.3 Film Pendek Judi Online.....	16
Gambar 3.4 Gambar Moodboard.....	20
Gambar 3.5 Desain Poster Film dokumenter Judi Online	22
Gambar 3.6 Mind Mapping / Konsep Perancangan.....	24
Gambar 3.7 Storyboard.....	27
Gambar 3.8 Timeline Kegiatan.....	30
Gambar 3.9 Logo Karang Taruna RW 011.....	31
Gambar 4.1 Poster Film pendek Dokumenter.....	37
Gambar 4.2 Tagline Kampanye.....	38
Gambar 4.3 Poster Film.....	38
Gambar 4.4 Perkenalan Kampanye.....	41
Gambar 4.5 Teaser Kampanye.....	41
Gambar 4.6 Poster Film Pendek Dokumenter.....	42
Gambar 4.7 Trailer Film Pendek Dokumenter.....	42
Gambar 4.8 QR Film Pendek Dokumenter.....	43
Gambar 4.9 Scene talent.....	44
Gambar 4.10 Scene pelaku utama.....	45
Gambar 4.11 Infografis.....	45
Gambar 4.12 Poster Pameran.....	46
Gambar 4.13 Dokumentasi Pameran.....	46
Gambar 4.14 Merchandise Botol Minum dan Stiker.....	47
Gambar 4.15 Komposisi Warna.....	48
Gambar 4.16 Font Stretch Pro.....	49
Gambar 4.17 Moodboard.....	50
Gambar 4.18 Layout Instagram.....	51
Gambar 4.19 Penyebaran melalui platform youtube.....	52
Gambar 4.20 Kerjasama dengan Karang Taruna 011 Sudsel.....	52
Gambar 4.21 Dokumentasi Pameran.....	54
Gambar 4.22 Dokumentasi Pameran.....	54

Gambar 4.23 Nama nama audiens	55
Gambar 4.24 Umur audiens	55
Gambar 4.25 Jenis kelamin audiens.....	56
Gambar 4.26 Pertanyaan untuk audiens.....	56
Gambar 4.27 Pendapat audiens.....	57
Gambar 4.28 Pendapat audiens.....	57
Gambar 4.29 Pendapat audiens.....	57



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Biaya Perancangan dan Produksi	11
Tabel 2.2 Biaya Konsumsi	11
Tabel 2.3 Skema Proses Perancangan	12
Tabel 3.1 Alur Distribusi Media Model AISAS	22
Tabel 4.1 Timeline kampanye	40

