

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

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

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.

JAKARTA, 29 JULI 2024  
Yang memberikan pernyataan,



(Nur Muhamad Ramdhoni)

## HALAMAN PENGESAHAN

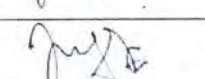
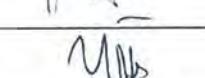
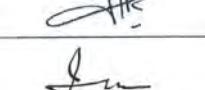
Laporan Tugas Akhir ini diajukan oleh:

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

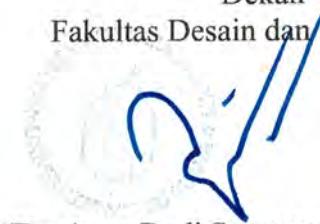
  
  
  


UNIVERSITAS  
**MERCU BUANA**

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 akhirini.
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 dapatmenyelesaikan 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

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

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

## 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

