

ABSTRAK

PERANCANGAN VIDEO KAMPANYE "Udah Ya, Cukup" SEBAGAI MEDIA AWARENESS PENCEGAHAN JUDI ONLINE UNTUK REMAJA 15-21 Tahun

Fajri Wicaksana.¹⁾, Tommi Siswono.²⁾

¹⁾ Mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Pembangunan Jaya

²⁾ Dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Pembangunan Jaya

Perancangan video kampanye sebagai media awareness pencegahan judi online untuk remaja bertujuan untuk meningkatkan kesadaran remaja mengenai dampak negatif judi online yang semakin marak di era digital. Fenomena judi online menjadi masalah sosial yang berdampak buruk pada kehidupan remaja, terutama usia 15-21 tahun, yang merupakan kelompok rentan terhadap pengaruh iklan judi online di internet dan media sosial. Kampanye ini dirancang dengan pendekatan AISAS (Attention, Interest, Search, Action, Share) untuk menarik perhatian, membangun minat, mendorong pencarian informasi lebih lanjut, mendorong tindakan positif, dan berbagi informasi kepada orang lain. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif, dengan menganalisis iklan judi online yang ada di media sosial dan internet. Dalam perancangan ini, elemen-elemen visual dan naratif dikombinasikan untuk menciptakan video kampanye yang efektif, relevan, dan mampu menggerakkan audiens untuk menghindari aktivitas judi online. Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi kampanye yang terstruktur dan berbasis penelitian dapat memberikan dampak positif dalam membangun kesadaran remaja terhadap bahaya judi online, sekaligus menawarkan solusi berupa tindakan preventif dan edukasi.

Kata kunci: Kampanye, Judi Online, Remaja, AISAS, Kesadaran

Pustaka :

Tahun publikasi :