

## **ABSTRAK**

Kemajuan teknologi telah memberikan kemudahan bagi manusia dalam berbagai aspek, tetapi perkembangan ini juga memiliki aspek negatif. Salah satu contohnya adalah judi online, yang dahulu dimainkan secara tradisional, kini dapat diakses secara online kapan saja dan di mana saja berkat kemajuan teknologi. Sayangnya, judi online juga membawa dampak buruk berupa potensi kecanduan bagi para pemainnya. Masalah ini menjadi perhatian serius, terutama karena mayoritas pemain judi online adalah anak muda, yang merupakan generasi penerus bangsa. Sebagai respons terhadap hal ini, animasi 2D dapat menjadi media efektif dalam menyampaikan pesan tentang risiko judi online. Animasi memiliki keunggulan dalam menyampaikan pesan secara visual dan menarik. Oleh karena itu, perancang menjadi animator yang akan merancang animate untuk sebuah film pendek animasi 2D yang diberi berjudul "LOOP", dengan tujuan menyampaikan pesan tentang bahaya judi online. Pendekatan yang digunakan dalam perancangan ini melibatkan metode kualitatif, dengan mengumpulkan data dari berbagai sumber seperti studi pustaka, observasi dan wawancara. Melalui media animasi, diharapkan pesan tentang risiko judi online dapat disampaikan dengan cara yang edukatif, khususnya kepada mahasiswa yang belum terjerumus dan yang sudah terjerumus ke dalam praktik judi online.

Kata kunci: Animate, animasi 2D, judi online, kecanduan, perancangan.