

ABSTRAK

Tidak semua perkembangan teknologi berdampak baik, dan sebagai pengguna internet aktif, masyarakat harus semakin bijak dalam pemanfaatannya. Judi *online* adalah salah satu dampak buruk yang berkembang dengan pesat karena adanya kemajuan teknologi yang memumpuni. Di Indonesia, judi *online* mulai diminati pada masa Pandemi *Covid-19*, dan justru pemainnya semakin bertambah setiap tahunnya. Di tulisan ini, penulis membuat perancangan sebuah media animasi yang mengangkat topik judi *online*, yang bertujuan untuk menyebarkan pemahaman tentang dampak yang dihasilkan dari permainan judi ini. Penulis menggunakan metode kualitatif dengan melakukan pengamatan lapangan serta melakukan studi literatur karya sejenis. Hasil dari proses pengambilan datanya berupa perancangan *background* dan *environment* untuk keperluan animasi 2D dengan topik “judi *online*”.

Kata Kunci: Judi, *Online*, Teknologi, *Environment*, *Background*, Animasi