

ABSTRAK

Perkembangan teknologi menciptakan sebuah hiburan baru bernama *Video game* dengan menggunakan jaringan internet yang dikenal sebagai *game online* yang menggunakan *gacha* pada sistem *microtransaction* didalamnya. Kurangnya wawasan mengenai sistem *gacha* pada *game online* membuat remaja sering melakukan *gacha* secara berlebihan untuk mendapatkan barang virtual yang tidak pasti sehingga dapat mengganggu finansial serta mental anak remaja. Tugas akhir ini akan memaparkan proses perancangan *motion graphic* ini, dari pengumpulan data kualitatif, analisis matriks, hingga pembuatan konsep desain seperti pemilihan visual yang akan digunakan dan narasi didalamnya. Diharapkan dengan perancangan *motion graphic* ini, anak remaja akan mengenal bahaya dari *gacha* yang berlebihan pada *game online*.

Kata Kunci: Animasi, *Motion Graphic*, Adiksi, *Gacha*, *Game Online*