

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Penggunaan gadget secara berlebihan pada anak-anak di bawah umur masih menjadi masalah besar dalam upaya meningkatkan kualitas tumbuh kembang anak, baik secara fisik, psikologis, maupun sosial. Ketergantungan anak terhadap perangkat digital seperti *smartphone* dan *tablet* kini menjadi isu serius dalam pembangunan kualitas sumber daya manusia Indonesia. Berdasarkan laporan dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2023, tercatat bahwa lebih dari 50% anak-anak usia 5–12 tahun di Indonesia telah menggunakan gadget dalam kehidupan sehari-hari [1]. Angka ini mencerminkan bahwa akses terhadap perangkat digital sudah menjangkau kelompok usia yang sangat rentan terhadap dampak negatif teknologi jika tidak diawasi dengan baik.

Penggunaan gadget yang tidak terkontrol pada anak-anak berisiko menyebabkan berbagai gangguan, seperti keterlambatan bicara, gangguan tidur, menurunnya interaksi sosial, serta gangguan penglihatan dan postur tubuh [2][3]. Selain itu, konten yang tidak sesuai usia dan minimnya waktu interaksi langsung dengan lingkungan dapat berdampak pada tumbuh kembang mental dan emosional anak. Salah satu faktor yang menyebabkan hal ini terus terjadi adalah kurangnya pemahaman orang tua maupun pengasuh mengenai dampak buruk penggunaan gadget yang berlebihan, serta minimnya edukasi yang mudah dipahami mengenai cara penggunaan teknologi secara bijak di kalangan masyarakat [4].

Berdasarkan wawancara dengan guru Taman Kanak-Kanak dan para orang tua, terdapat beberapa cara untuk mengidentifikasi masalah bahaya penggunaan gadget pada anak-anak di bawah umur. Guru TK umumnya mengenali tanda-tanda kecanduan gadget dengan mengamati perilaku anak di sekolah, seperti sering mengantuk, sulit fokus, kurang aktif bermain fisik, serta enggan berinteraksi dengan teman sebaya, kemudian mendiskusikannya dengan orang tua untuk mendapat gambaran kebiasaan anak di rumah[5]. Seperti yang disampaikan oleh salah satu

guru TK, *"Sebagai guru TK, kami mengidentifikasi masalah penggunaan gadget berlebihan dengan cara mengamati perilaku anak sehari-hari di sekolah. Anak yang sering terlihat mengantuk, sulit fokus, enggan bermain dengan teman, atau lebih tertarik dengan cerita seputar game biasanya menjadi indikator awal bahwa anak tersebut mungkin terlalu sering menggunakan gadget di rumah."*[5]

Sementara itu, orang tua biasanya memantau durasi penggunaan HP, memperhatikan perubahan perilaku seperti anak marah saat diminta berhenti bermain gadget, memeriksa riwayat tontonan, serta menjaga komunikasi terbuka agar dapat mengetahui aktivitas anak secara detail[6]. Hal ini senada dengan pernyataan salah satu orang tua murid, *"Kami sebagai orang tua melihat tanda-tanda bahaya penggunaan gadget dari perubahan perilaku anak di rumah. Biasanya anak menjadi lebih sulit diajak bicara, sering tantrum saat gadgetnya diambil, dan lebih suka menyendiri di depan layar. Kami juga rutin memeriksa riwayat tontonan dan game anak, serta berdiskusi untuk memahami konten apa saja yang mereka akses"*[6]. Secara keseluruhan, guru dan orang tua sepakat bahwa observasi rutin, komunikasi intensif, dan keterlibatan aktif orang tua di rumah merupakan langkah penting dalam mengidentifikasi masalah penggunaan gadget yang berlebihan sejak dini.

Dalam penelitian ini, dirancang dan dikembangkan sebuah animasi 2D yang bertujuan untuk memberikan edukasi tentang penggunaan gadget secara bijak kepada anak-anak di bawah umur. Animasi ini dibuat menggunakan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC), yang meliputi tahapan konsep, desain, pengumpulan data, produksi, evaluasi, dan distribusi[7]. Fokus utama dari film ini adalah menyampaikan informasi mengenai bahaya penggunaan gadget secara berlebihan, pentingnya batasan waktu penggunaan, dan peran orang tua dalam mendampingi anak saat menggunakan perangkat digital.

Masih minimnya media edukatif visual yang dirancang khusus untuk anak-anak usia dini menjadi alasan penting dilakukannya penelitian ini, dengan demikian, tugas akhir ini disusun untuk merancang dan menghasilkan sebuah animasi edukatif yang dapat menjadi sarana komunikasi visual dalam menyampaikan pesan penting mengenai penggunaan gadget secara bijak. Diharapkan media ini dapat membantu meningkatkan kesadaran masyarakat, khususnya orang tua dan anak-anak, serta

berkontribusi dalam menciptakan lingkungan digital yang sehat dan mendukung tumbuh kembang optimal anak-anak di Indonesia.

1.2 Perumusan masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam tugas akhir ini adalah:

Untuk merancang dan mengembangkan animasi 2D sebagai media edukasi tentang bahaya penggunaan gadget bagi anak-anak di bawah umur, metode yang dapat digunakan adalah pendekatan R&D atau model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Proses ini dimulai dengan menganalisis permasalahan dan kebutuhan anak, merancang storyboard serta desain karakter yang sesuai, mengembangkan animasi menggunakan perangkat lunak 2D, lalu mengimplementasikannya melalui media pembelajaran atau platform digital, serta mengevaluasi dampak yang ditimbulkan. Agar animasi menarik dan mudah dipahami, desain sebaiknya menggunakan warna cerah, karakter kartun yang lucu, bahasa sederhana, musik ceria, serta cerita yang dekat dengan kehidupan anak, misalnya tentang kehilangan waktu bermain akibat kecanduan gadget. Penyampaian pesan dapat diperkuat dengan humor, simbol, dan perumpamaan agar lebih mudah dipahami. Dalam implementasinya, animasi perlu dibuat berdurasi singkat (1-2 menit), interaktif bila memungkinkan, serta menampilkan penguatan positif seperti manfaat bermain di luar rumah. Distribusi yang tepat melalui sekolah, media sosial, atau aplikasi belajar, serta dukungan guru dan orang tua akan membantu animasi ini tidak hanya menarik perhatian, tetapi juga mendorong perubahan perilaku anak terhadap penggunaan gadget.

1.3 Tujuan Penelitian

Berikut adalah tujuan penelitian :

- a) Membuat animasi 2D yang menyampaikan informasi edukatif mengenai dampak negatif penggunaan gadget secara berlebihan pada anak-anak di bawah umur.
- b) Merancang animasi dengan tampilan visual yang menarik dan sesuai dengan karakteristik anak-anak.
- c) Menyajikan pesan edukatif dengan cara yang mudah dipahami anak.
- d) Menjadikan animasi sebagai media pembelajaran dalam kegiatan sosialisasi di sekolah.
- e) Memanfaatkan animasi sebagai sarana edukasi melalui media digital.
- f) Menumbuhkan kesadaran anak-anak dan orang tua untuk menggunakan gadget secara bijak..

1.4 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah yang sudah ditentukan, adapun batasan masalah yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Pembuatan animasi edukasi dengan mengambil studi kasus tentang dampak negatif penggunaan gadget dan cara mencegah dampak negatif penggunaan gadget pada anak.
2. Software yang digunakan adalah Adobe Illustrator (untuk pembuatan aset), Adobe After Effects (untuk pembuatan animasi 2D), Adobe Premiere (untuk penggabungan animasi 2D), dan Adobe Media Encoder (untuk render animasi).
3. Variabel yang digunakan dalam studi kasus ini meliputi gangguan kesehatan fisik (mata lelah, gangguan tidur, postur tubuh), gangguan psikologis dan perilaku (kecanduan gadget, penurunan interaksi sosial, perilaku impulsif), penurunan prestasi belajar, serta risiko paparan konten negatif pada anak.

1.5 Manfaat Penelitian

A. Manfaat Teoritis

- a) Memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan di bidang media pembelajaran berbasis animasi 2D.
- b) Menjadi studi kasus dalam penerapan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) pada pembuatan animasi edukatif.
- c) Menjadi referensi bagi akademisi dan peneliti lain dalam mengembangkan media serupa, khususnya terkait literasi digital dan pendidikan karakter melalui pendekatan visual.

B. Manfaat Praktis

- a) Menghasilkan animasi 2D yang menarik dan komunikatif sebagai media edukatif tentang bahaya penggunaan gadget berlebihan pada anak-anak.
- b) Menyediakan sarana literasi digital dasar yang dapat dimanfaatkan di lingkungan keluarga maupun institusi pendidikan (TK dan SD).
- c) Membantu meningkatkan kesadaran orang tua dan anak tentang pentingnya pengaturan waktu penggunaan gadget.
- d) Mendukung pendidikan karakter dan kesehatan digital melalui pendekatan visual yang sesuai dengan karakteristik anak-anak masa kini.