

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:

1. Bagaimana menerapkan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) dalam merancang dan mengembangkan animasi 2D sebagai media edukasi tentang bahaya penggunaan gadget bagi anak-anak di bawah umur?"
2. "Bagaimana merancang, membuat desain, dan mengimplementasikan animasi 2D yang menarik sehingga mampu menyampaikan pesan edukatif tentang dampak negatif penggunaan gadget secara berlebihan dengan cara yang mudah dipahami oleh anak-anak, sekaligus dapat menarik perhatian mereka serta mendorong perubahan perilaku terhadap penggunaan gadget?"

1. 3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk membuat animasi 2D untuk menyampaikan informasi edukatif mengenai dampak negatif penggunaan gadget secara berlebihan pada anak-anak di bawah umur. Animasi dirancang agar memiliki tampilan visual yang menarik dan mudah dipahami oleh anak-anak, serta dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dalam kegiatan sosialisasi di lingkungan sekolah maupun melalui media digital untuk menumbuhkan kesadaran orang tua dan anak dalam menggunakan gadget secara bijak. Proses pengembangan animasi ini mengikuti tahapan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC), mulai dari perencanaan hingga tahap distribusi.

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

Penelitian ini memberikan manfaat praktis dalam pengembangan media edukatif berbasis animasi 2D yang ditujukan untuk menyampaikan pesan mengenai bahaya penggunaan gadget secara berlebihan pada anak-anak di bawah umur. Secara teknis, hasil dari penelitian ini berupa animasi 2D yang dirancang sebagai media visual yang menarik dan komunikatif, serta dapat digunakan dalam kegiatan literasi digital dasar di lingkungan keluarga maupun institusi pendidikan seperti taman kanak-kanak dan sekolah dasar. Animasi ini juga disusun mengikuti tahapan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC), sehingga dapat menjadi studi kasus dan referensi bagi akademisi maupun praktisi dalam mengembangkan media serupa. Di sisi lain, secara nirteknis, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran orang tua dan anak mengenai pentingnya pengaturan waktu dalam penggunaan gadget, serta mendukung inisiatif pendidikan karakter dan kesehatan digital melalui pendekatan visual yang sesuai dengan karakteristik anak-anak masa kini.