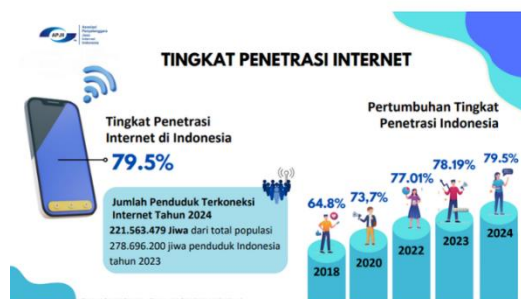


BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

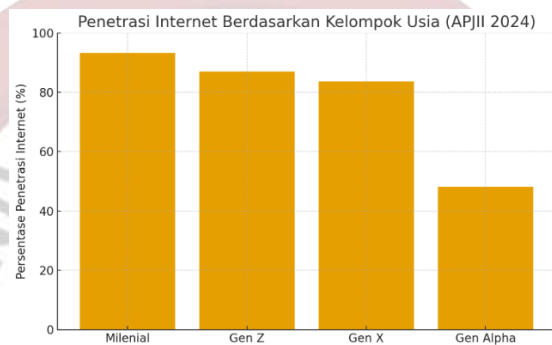
Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) yang semakin pesat telah membawa perubahan signifikan dalam kehidupan manusia, terutama melalui kemajuan teknologi informasi berbasis internet, dimana akses internet dan penggunaan perangkat digital kini telah menjadi kebutuhan dasar masyarakat modern. Era digital ditandai oleh tingginya penetrasi internet serta meningkatnya pemanfaatan teknologi di berbagai sektor kehidupan, seperti pendidikan, komunikasi, ekonomi, dan gaya hidup (Syafika et al., 2025).

Pemanfaatan internet dan teknologi digital kini tidak lagi terbatas pada kegiatan pendidikan, tetapi juga mencakup fungsi hiburan, interaksi sosial, dan rekreasi. Beragam platform seperti media sosial, aplikasi streaming, game online, serta aplikasi interaktif lainnya telah menjadi bagian dari aktivitas harian masyarakat, sehingga banyak proses komunikasi dan interaksi sosial berlangsung melalui digital (Mul & Volume, 2024).



Gambar 1. Hasil Survei Tingkat Penetrasi Internet Tahun 2024
(Sumber: InfoPublik.com)

Fenomena tersebut diperkuat dengan meningkatnya penggunaan internet di Indonesia. berdasarkan hasil Survei Internet APJII tahun 2024, disebutkan bahwa mulai tahun 2022, angka pengguna internet Indonesia berada di angka 77,01%. Kemudian tumbuh menjadi 78,19% pada 2023, dan mencapai 79,5% pada tahun 2024 dari total populasi (infopublik.com). Data ini menunjukkan bahwa akses terhadap internet di Indonesia semakin tinggi pertahunnya.

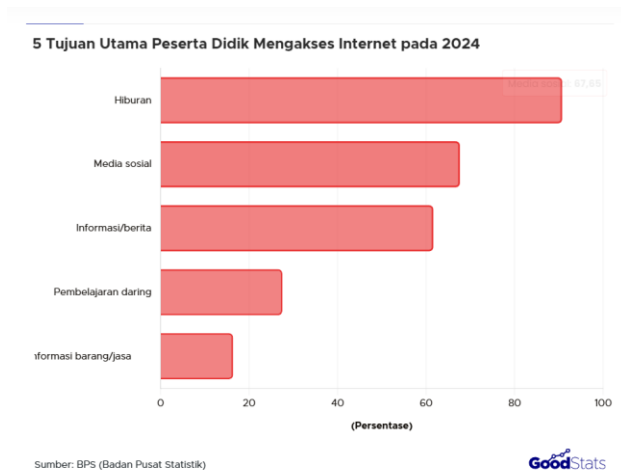


Gambar 2. Tingkat penetrasi internet di Indonesia (Antarnews. 2024)

Dengan tingkat penetrasi internet tertinggi terdapat pada kelompok milenial sebesar 93,17%, disusul oleh Generasi Z sebesar 87,02% dan Generasi X sebesar 83,69%. Sementara itu, anak-anak Gen Alpha (usia dibawah 12 tahun) memiliki penetrasi 48,1%, menunjukkan keterlibatan digital yang meningkat setiap tahun. Data ini menunjukkan bahwa akses digital telah menjangkau hampir seluruh kelompok usia, dengan Generasi Z tercatat sebagai pengguna terbesar sekitar 34,4%. Meski demikian, anak-anak masih memiliki tingkat akses yang lebih rendah dibandingkan kelompok usia produktif, tetapi keterlibatan mereka terus meningkat dari tahun ke tahun (Antarnews, 2024).

Meskipun siswa sekolah dasar memiliki tingkat akses internet yang relatif lebih rendah, perhatian khusus tetap sangat penting karena mereka berada pada fase perkembangan kognitif dan emosional yang masih berkembang. Pada tahap operasional konkret, kemampuan berpikir logis anak masih sangat bergantung pada rangsangan visual dan pengalaman langsung serta belum diimbangi oleh kemampuan refleksi dan kontrol diri yang optimal (Anak & Dini, 2025). Akibatnya, kemampuan pengendalian diri (*self-control*) dan fungsi eksekutif masih dalam proses perkembangan dan lebih lemah dibandingkan siswa usia SMP dan SMA. Kondisi ini diperkuat oleh penelitian yang menunjukkan bahwa *self-control* siswa SD belum berkembang secara optimal, dengan kemampuan *behavioral control* dan *cognitive control* yang belum stabil serta regulasi diri yang masih memengaruhi kemandirian belajar, sehingga anak SD lebih rentan mengalami kesulitan dalam mengatur perilaku secara kompleks dibandingkan kelompok usia remaja (Agung et al., 2024).

Sejalan dengan kondisi tersebut, anak sekolah dasar di Indonesia tidak hanya memiliki akses terhadap internet, tetapi juga terlibat aktif dalam berbagai aktivitas digital yang beragam.



Gambar 3. Berdasarkan laporan Statistik Pendidikan 2024
(Sumber: <https://data.goodstats.id/>)

Data nasional menunjukkan bahwa penggunaan internet di kalangan peserta didik masih didominasi oleh aktivitas hiburan. Berdasarkan laporan Statistik Pendidikan 2024 yang dirilis oleh goodstats.id, sekitar 90,76% peserta didik berusia 5-24 tahun menggunakan internet untuk tujuan hiburan, sementara 67,65% menggunakannya untuk mengakses media sosial. Sebaliknya, pemanfaatan internet untuk kegiatan pembelajaran formal tercatat jauh lebih rendah, yakni hanya 27,53% dari total responden (Goodstats, 2025). Meskipun data tersebut mencakup rentang usia yang luas, kelompok usia 6-12 tahun yang merupakan siswa sekolah dasar termasuk di dalamnya dan menunjukkan kecenderungan serupa, di mana penggunaan internet lebih banyak diarahkan pada konsumsi konten hiburan dibandingkan aktivitas edukatif atau yang lainnya.

Konten hiburan digital yang diakses oleh siswa sekolah dasar dalam penggunaan internet umumnya mencakup beberapa bentuk media, antara lain game online, video pendek (*short video*), media sosial, dan web komik.

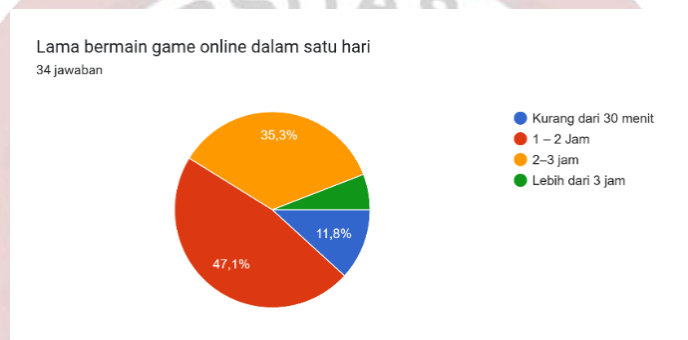
Berbagai penelitian menunjukkan bahwa jenis-jenis konten tersebut merupakan bentuk hiburan digital yang paling sering dikonsumsi oleh anak usia sekolah dasar karena bersifat visual, interaktif, serta mudah diakses melalui perangkat digital pribadi seperti smartphone dan tablet (Kusuma et al., 2025). Oleh karena itu, keempat jenis konten hiburan digital tersebut dijadikan fokus dalam penelitian ini dan selanjutnya dianalisis melalui data kuesioner untuk mengidentifikasi preferensi siswa sekolah dasar terhadap jenis konten hiburan yang paling sering mereka gunakan.



Gambar 4. Survey Jenis konten hiburan yang Sering Diakses siswa SD (Farhan Hanif Ramadhan. 2025)

Berdasarkan survei penulis melalui kuesioner terhadap 34 siswa sekolah dasar, game online merupakan konten hiburan digital yang paling sering diakses dengan persentase sebesar 50%. Selanjutnya, konten yang diakses adalah video pendek sebesar 32,4%, media sosial 11,8%, dan web komik sebagai konten yang paling sedikit diakses sebesar 5,8%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa game online masih mendominasi aktivitas hiburan digital siswa sekolah dasar dan memiliki tingkat keterlibatan yang lebih tinggi dibandingkan jenis konten digital lainnya.

Hasil kuesioner ini sejalan dengan penelitian Kurnada & Iskandar (2021) yang menyatakan bahwa permainan *game online* telah menjadi gaya hidup dan marak di kalangan siswa sekolah dasar, sehingga mencerminkan dominasi game online dalam penggunaan konten digital anak (Kurnada & Iskandar, 2021), meskipun belum tersedia data nasional yang secara spesifik mengenai pengguna *game online* pada anak sekolah dasar. Oleh karena itu, dilakukan survei lanjutan dengan analisis durasi bermain *game online* untuk mengetahui intensitas penggunaan bermain siswa.



Gambar 5. Survey Lamanya Bermain *Game Online* siswa SD (Farhan Hanif Ramadhan. 2025)

Hasil survei menunjukkan bahwa sebagian besar siswa bermain game online lebih dari satu jam per hari. Durasi bermain terbanyak berada pada rentang 1-2 jam sebesar 47,1% dan 2-3 jam sebesar 35,3%, sementara hanya sedikit siswa yang bermain kurang dari 30 menit atau lebih dari 3 jam per hari. Temuan ini menunjukkan bahwa bermain game online telah menjadi aktivitas yang dilakukan secara rutin oleh siswa sekolah dasar.

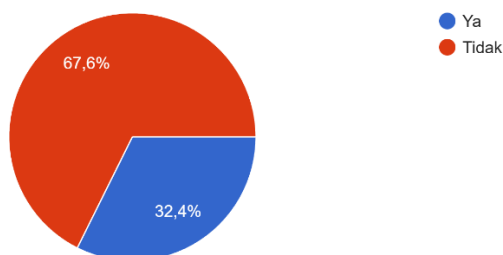
Rata-rata Prestasi Akademik Semester Genap TA.2021/2022		
60 - 64	2	3,92
65 - 69	9	17,65
70 - 74	15	29,41
75 - 79	22	43,14
80 - 84	3	5,88
Durasi Bermain <i>Game online</i> Setiap Hari		
0,5 – 1 Jam	3	5,88
1 – 2 Jam	14	27,45
2 – 3 Jam	24	47,06
3 – 4 Jam	6	11,76
>4 Jam	4	7,84

Gambar 6. Durasi Bermain Game Online Setiap Hari dan Rata-rata Prestasi Akademik Semester Genap TA 2021/2022
(Sumber: Jamun et al., 2023)

Hasil tersebut sejalan dengan penelitian Jamun, Ntelok, dan Bosco (2023) yang menyatakan bahwa semakin lama siswa bermain game online, semakin rendah prestasi akademik yang diperoleh. Penelitian tersebut menemukan adanya hubungan negatif yang kuat antara durasi bermain game online dan prestasi belajar ($r = -0,613$). Rata-rata siswa dalam penelitian tersebut bermain game online selama 2–3 jam per hari, sehingga waktu belajar dan istirahat menjadi berkurang. Temuan ini memperkuat hasil survei ini bahwa kebiasaan bermain *game online* dalam durasi yang cukup lama berpotensi berdampak negatif terhadap prestasi belajar siswa (Jamun et al., 2023).

Selain tingginya intensitas bermain *game online*, permasalahan lain yang tidak kalah penting adalah rendahnya pemahaman siswa sekolah dasar mengenai bahaya kecanduan *game online*.

Apakah kamu tahu bermain game online terlalu lama bisa membuat kecanduan?
34 jawaban



Gambar 7. Survey pemahaman bahaya kecanduan *game online* siswa SD (Farhan Hanif Ramadhan. 2025)

Berdasarkan hasil survei penulis terhadap 34 siswa sekolah dasar, sebagian besar siswa belum memahami risiko kecanduan akibat bermain game online. Data menunjukkan bahwa 67,6% siswa tidak mengetahui bahwa bermain game online dalam durasi yang lama dapat menyebabkan kecanduan, sementara hanya 32,4% siswa yang menyatakan mengetahuinya. Temuan ini menunjukkan bahwa siswa sekolah dasar masih memandang game online sebatas hiburan, tanpa menyadari dampak negatifnya terhadap kesehatan, perkembangan emosi, dan prestasi belajar.

Hasil ini sejalan dengan penelitian Santosa et al. (2023) yang menyatakan bahwa rendahnya literasi digital dan pemahaman risiko penggunaan *game online* pada anak usia sekolah dasar dapat menyebabkan meningkatnya perilaku bermain secara berlebihan tanpa kontrol yang memadai (Santosa et al., 2023). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa tingginya intensitas bermain *game online* tidak hanya dipengaruhi oleh faktor kebiasaan, tetapi juga oleh kurangnya edukasi yang sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa mengenai bahaya kecanduan *game online*.

Berdasarkan uraian dan data sebelumnya, siswa sekolah dasar pada dasarnya membutuhkan pola belajar yang teratur, kemampuan fokus yang baik, serta keseimbangan antara waktu belajar, bermain, dan beristirahat agar perkembangan akademik dan psikososialnya berjalan optimal. Namun, dalam praktiknya terjadi perubahan pola aktivitas harian siswa, di mana bermain game online tidak lagi sekadar menjadi hiburan, tetapi telah menjadi rutinitas sehari-hari. Intensitas bermain yang tinggi berdampak pada berkurangnya waktu belajar, menurunnya konsentrasi saat pembelajaran, serta meningkatnya distraksi terhadap aktivitas digital dibandingkan kegiatan akademik.

Kondisi ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa kecanduan game online pada siswa sekolah dasar berkontribusi terhadap menurunnya konsentrasi belajar, kecenderungan menunda tugas akademik, dan penurunan prestasi belajar (Jamun et al., 2023). Akibatnya, siswa menjadi lebih sulit fokus dalam pembelajaran dan berpotensi mengalami hambatan akademik pada jenjang pendidikan selanjutnya. Hal ini menunjukkan adanya ketidaksesuaian antara kebutuhan belajar siswa sekolah dasar dan realitas perilaku digital saat ini, sehingga kondisi tersebut perlu mendapat perhatian lebih.

Sejalan dengan kondisi tersebut, diperlukan upaya edukasi mengenai bahaya kecanduan game online yang disampaikan melalui pendekatan yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Media pembelajaran interaktif dan visual dinilai efektif karena mampu meningkatkan minat, motivasi, serta keterlibatan siswa dalam proses belajar.

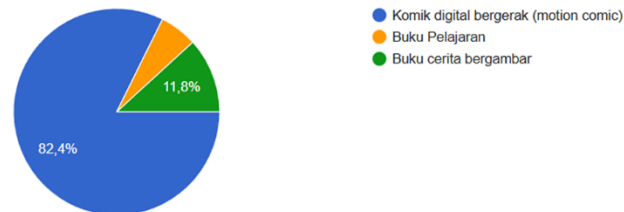
Hal ini didukung oleh penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif seperti animasi, video edukatif, simulasi, dan game edukatif dapat meningkatkan minat, motivasi, dan keaktifan belajar siswa sekolah dasar melalui penyajian materi yang bersifat visual dan partisipatif (Raudah et al., 2024). Selain itu, kajian literatur oleh Ardias (2025) menegaskan bahwa media interaktif digital mampu membangun interaksi positif antara siswa, materi, dan konteks pembelajaran, sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan bermakna (Ardias et al., 2025).

Salah satu media visual digital yang berpotensi digunakan sebagai sarana edukasi adalah *motion comic*. *Motion comic* merupakan media visual digital yang menggabungkan elemen komik statis dengan unsur gerak, transisi, teks, dan narasi suara, sehingga cerita dapat disajikan secara lebih dinamis dan menarik (Pratiwi, 2020). Karakteristik tersebut menjadikan *motion comic* sesuai dengan minat anak yang menyukai cerita bergambar dan visual bergerak.

Berdasarkan temuan tersebut, perancangan media edukasi berbasis *motion comic* bertujuan untuk menjawab kebutuhan belajar siswa sekolah dasar sekaligus menyesuaikan dengan pola perilaku digital mereka saat ini. Dengan demikian, proses pembelajaran diharapkan dapat berlangsung secara lebih efektif, relevan, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa.

Media yang paling kamu sukai untuk belajar:

34 jawaban

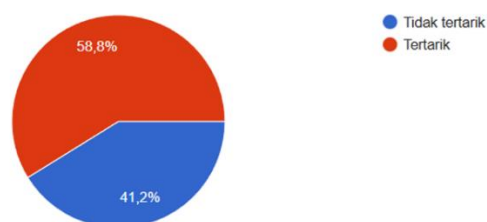


Gambar 8. Survey edukasi yang disukai siswa SD (Farhan Hanif Ramadhan. 2025)

Sejalan dengan paparan tersebut, hasil survei kuesioner penulis terhadap 34 siswa sekolah dasar menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis visual dan digital sangat diminati. Sebanyak 82,4% siswa menyatakan menyukai media pembelajaran yang menampilkan visual dinamis dan cerita interaktif. Salah satu bentuk media visual digital yang menggabungkan unsur gambar, teks, alur cerita, dan gerak adalah komik digital bergerak atau *motion comic*. Hasil survei menunjukkan bahwa mayoritas siswa (82,4%) menyatakan menyukai *motion comic* sebagai media belajar, lebih tinggi dibandingkan buku cerita bergambar (11,8%) dan buku pelajaran. Temuan ini menunjukkan bahwa siswa sekolah dasar cenderung lebih tertarik pada media pembelajaran yang menghadirkan unsur gerak, visual dinamis, dan cerita interaktif.

Apakah kamu tertarik belajar tentang bahaya kecanduan game online melalui **motion comic**?

34 jawaban



Gambar 9. Survey edukasi yang disukai siswa SD (Farhan Hanif Ramadhan. 2025)

Berdasarkan survei lanjutan yang dilakukan penulis terhadap 34 siswa sekolah dasar mengenai ketertarikan belajar tentang bahaya kecanduan game online melalui motion comic, hasil menunjukkan bahwa 58,8% siswa menyatakan tertarik, sementara 41,2% menyatakan tidak tertarik. Temuan ini menunjukkan bahwa motion comic memiliki potensi yang cukup besar sebagai media edukasi untuk menyampaikan informasi mengenai bahaya kecanduan game online kepada siswa sekolah dasar.

Berdasarkan permasalahan tersebut, tujuan dari perancangan ini adalah merancang media edukasi berbasis motion comic untuk meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar mengenai bahaya kecanduan game online melalui pendekatan visual naratif yang menarik. Motion comic dipilih sebagai media utama karena mampu mengalihkan ketertarikan siswa terhadap aktivitas digital ke arah yang lebih edukatif tanpa menghilangkan unsur hiburan. Selain itu, media pembelajaran berbasis visual diketahui dapat meningkatkan keterlibatan belajar dan membantu siswa memahami pesan pembelajaran secara lebih persuasif dan menyenangkan (Raudah et al., 2024)

tuk memastikan motion comic yang dirancang benar-benar sesuai dengan kebutuhan siswa sekolah dasar, diperlukan metode perancangan yang berfokus pada pengguna (*user-centered*). Metode *design thinking* dipilih karena menempatkan pengalaman dan kebutuhan pengguna sebagai titik awal dalam proses desain. Pendekatan ini dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu *empathize* (memahami pengguna), *define* (menentukan masalah), *ideate* (menghasilkan gagasan), *prototype* (membuat purwarupa), dan *test* (uji coba

dengan pengguna). Melalui tahapan tersebut, perancang dapat menghasilkan media pembelajaran yang tepat, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa (Mosuka et al., 2024).

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa *design thinking* telah berhasil diterapkan dalam pengembangan berbagai media pembelajaran visual yang berpusat pada kebutuhan siswa. Dalam pengembangan media pembelajaran IPA, penerapan *design thinking* terbukti membantu menghasilkan media yang lebih efektif dan mudah digunakan, karena proses perancangan dimulai dari pemahaman masalah nyata yang dihadapi pengguna dan dilanjutkan dengan pengujian produk secara langsung (Mosuka et al., 2024).

Dengan demikian, penerapan *design thinking* dalam perancangan *motion comic* diharapkan tidak hanya menghasilkan media yang menarik secara visual, tetapi juga relevan dengan cara belajar siswa serta efektif dalam menyampaikan pesan edukatif, khususnya mengenai bahaya kecanduan *game online*.

Kebaruan perancangan ini terletak pada penggabungan tingginya minat siswa sekolah dasar terhadap *game online* dengan kebutuhan akan media pembelajaran pencegahan yang sesuai dengan karakteristik dan minat mereka. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang umumnya memanfaatkan media digital untuk penyampaian materi akademik, perancangan ini secara khusus mengangkat isu bahaya kecanduan *game online* yang dikemas dalam bentuk *motion comic* sebagai media visual naratif yang menarik dan edukatif.

Kebaruan lainnya terdapat pada penggunaan metode *design thinking*, sehingga media yang dihasilkan tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga relevan serta sesuai dengan kebutuhan dan perilaku digital siswa sekolah dasar.

Berdasarkan data yang menunjukkan tingginya ketertarikan siswa terhadap komik digital dan *motion comic* sebagai media pembelajaran, media yang ditawarkan berpotensi menyampaikan pesan edukatif tentang bahaya kecanduan *game online* melalui visual dan alur cerita yang dekat dengan keseharian siswa. Pendekatan ini diharapkan dapat memudahkan siswa memahami pesan yang disampaikan tanpa kesan menggurui. Selain itu, media ini dapat dimanfaatkan sebagai media pendukung pembelajaran di sekolah dasar, serta digunakan oleh guru dan orang tua sebagai sarana edukasi untuk membantu siswa memahami risiko penggunaan *game online* secara berlebihan dan mendorong sikap bijak dalam memanfaatkan teknologi digital.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana konsep perancangan media komunikasi visual berupa *motion comic* sebagai media edukasi tentang bahaya kecanduan *game online* untuk siswa sekolah dasar?
2. Bagaimana merancang media komunikasi visual *motion comic* sebagai edukasi tentang bahaya kecanduan *game online* untuk siswa sekolah dasar?

C. Tujuan Perancangan

1. Merancang konsep media komunikasi visual berupa *motion comic* sebagai media edukasi tentang bahaya kecanduan *game online* untuk siswa sekolah dasar.
2. Merancang media komunikasi visual berupa *motion comic* sebagai edukasi tentang bahaya kecanduan *game online* untuk siswa sekolah dasar.

D. Manfaat Perancangan

1. Manfaat bagi Penulis

Perancangan ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengalaman seputar masalah kecanduan *game online* yang tengah dihadapi anak dan bagaimana membuat cerita yang menarik dan berguna.

2. Manfaat bagi Edukasi

Memberikan media pembelajaran untuk meningkatkan kesadaran siswa sekolah dasar tentang bahaya kecanduan *game online* dengan pendekatan visual yang menyenangkan dan komunikatif.

3. Manfaat bagi Masyarakat

Perancangan ini diharapkan mampu menjadi media edukatif yang berguna bagi Masyarakat, khususnya orang tua dan pendidik, dalam memahami dan menyosialisasikan bahaya kecanduan *game online* pada anak ataupun siswa.

4. Manfaat bagi Universitas

Perancangan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi penelitian di bidang *motion comic* edukatif, serta diharapkan juga

perancangan ini dapat menjadi acuan dan referensi pembelajaran bagi mahasiswa.

E. Tinjauan Pustaka

Jurnal Unnes Vol. XVI No 1, 2022 berjudul “Dampak Kecanduan Game Online terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas III di Sekolah Dasar Sekolah Dasar” Oleh (Darmawan et al., 2024). Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak kecanduan game online terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. Metode yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan teknik survei. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kecanduan game online berpengaruh negatif terhadap motivasi belajar, konsentrasi, serta kedisiplinan siswa di sekolah.

Perbedaannya Penelitian ini menekankan pada analisis dampak kecanduan *game online*, sedangkan penelitian saya berfokus pada perancangan solusi edukatif berupa motion comic sebagai upaya pencegahan kecanduan game online pada siswa sekolah dasar.

Manfaat Penelitian ini menjadi landasan empiris yang memperkuat urgensi perlunya media edukasi tentang bahaya kecanduan game online, serta menjadi dasar dalam penyusunan materi dan pesan yang disampaikan dalam motion comic (Darmawan et al., 2024).

Jurnal of edcation review and research Volume.3 No. 2 Desember 2020 Hal 99- 104 berjudul “Fenomena Game online di Kalangan Anak Sekolah Dasar”. Dalam jurnal ini menyatakan bahwa ada dua dampak yang dihasilkan dari pengaruh *game online* dikalangan siswa sekolah dasar, baik *positif* maupun

negative yang perlu diperhatikan. dampak *positif* dari permainan ini dapat memberikan manfaat seperti meningkatkan Kerjasama, kreativitas, meningkatkan focus serta membantu mengurangi *Stres*. Sementara dampak negatifnya, penggunaan yang tidak terkendali beresiko menimbulkan kecanduan, menurunnya semangat belajar, perilaku menyimpang, hingga timbulnya keterbatasan dalam berinteraksi sosial. Oleh karena itu dalam jurnal ini menunjukkan bahwa pengawasan dari orang tua, guru, dan siswa sendiri sangat penting untuk memaksimalkan manfaat serta meminimalisasi dampak *negative* dari penggunaan *game online* (Mertika & Mariana, 2020).

Perbedaan terletak pada pendekatan dan tujuan, jurnal tersebut bersifat deskriptif dan analisis, berfokus pada pemaparan isu yang dibahas secara umum. Sementara itu, perancangan membahas tentang merancang media komunikasi visual yang digunakan sebagai media edukasi terhadap kecanduan *game online*.

Manfaat untuk perancangan ini yaitu memberikan landasan teoritis mengenai dampak pengaruh *game online*, baik dampak positif maupun negatif. Jurnal ini juga menekankan pentingnya pengawasan dan pendekatan edukatif dalam menangani penggunaan *game online* dikalangan siswa sekolah dasar. Hal ini menjadi acuan yang tepat dalam merancang media pembelajaran berupa *motion comic*, yang dirancang untuk menyampaikan pesan moral dan pencegahan terhadap kecanduan *game online* dengan cara yang menarik bagi anak-anak.

Jurnal Psikologi ilmiah berjudul “Perancangan *motion comic* sebagai media edukasi tentang kepedulian terhadap gangguan kecemasan sosial pada remaja” Jurnal ini membahas tentang perancangan media edukatif berbentuk *motion comic* untuk meningkatkan kepedulian remaja tentang gangguan kecemasan sosial. Berdasarkan data temuan bahwa banyak remaja tidak mengenali gejala kecemasan sosial dan menganggapnya sebagai hal yang normal. *Motion comic* dipilih sebagai media yang menarik dan sesuai dengan kebiasaan konsumsi media dikalangan remaja (Selvia, 2020).

Perbedaan isi jurnal ini dan Tugas Akhir ini terletak pada topik dan sasaran, jika jurnal menyoroti isu gangguan kecemasan sosial pada remaja, maka Tugas akhir ini memfokuskan pada bahaya kecanduan *game online* dan menargetkan siswa sekolah dasar sebagai audien utama.

Manfaat jurnal ini bagi perancangan *motion comic* tentang kecanduan *game online* bagi siswa sekolah dasar adalah sebagai referensi media edukatif yang efektif untuk generasi muda, serta penggunaan media ini diharapkan mampu meningkatkan kesadaran, pemahaman, dan kepedulian siswa terhadap bahaya kecanduan *game online* melalui pendekatan visual dan naratif yang sesuai dengan dunia usia anak.

Jurnal of language, literatur, and art, 2(4), 2022 berjudul “Perancangan Motion comic Sebagai Media Edukasi Pencegahan Penyebaran COVID-19 Di Sekolah” membahas mengenai perancangan media edukasi berbasis *motion comic* yang bertujuan untuk membantu para siswa dalam mempersiapkan diri dalam mengikuti pembelajaran tatap muka (PTM) terbatas di masa pandemi

COVID-19. Menurut jurnal ini pemilihan *motion comic* sebagai media edukasi karena mampu menggabungkan unsur visual, suara, dan Gerakan yang disampaikan dalam satu bentuk cerita, sehingga dapat meningkatkan daya Tarik dan memudahkan dalam pemahaman para siswa. Penggunaan Metode *storytelling* bertujuan agar informasi mengenai protocol kesehatan dapat disampaikan secara runtut, menarik, dan mudah diupahami. Selain itu, penyajian berbentuk *motion comic* dinilai lebih efektif dibandingkan dengan media gambar atau komik biasa dalam proses belajar siswa (Qonita et al., 2022).

Perbedaan dari jurnal ini dengan perancangan ini yaitu dalam segi tema yang dibahas, jurnal tersebut berfokus pada edukasi mengenai pemaparan protocol Kesehatan dalam pelaksanaan pembelajaran tatap muka (PTM) terbatas selama masa pandemi COVID-19 bagi siswa sekolah menengah pertama, sedangkan perancangan ini mengangkat isu tentang bahaya kecanduan *game online* pada siswa sekolah dasar.

Manfaat jurnal bagi perancangan yaitu dapat memberikan referensi terkait pemanfaatan *motion comic* sebagai media edukasi berbasis digital yang efektif untuk menyampaikan informasi kepada siswa. Dengan menggabungkan element visual, gerakan, suara, *storytelling*, *motion comic* terbukti lebih efisien dalam penyampaian terhadap para siswa. Hal ini menjadi dasar dalam pengembangan *motion comic* dalam perancangan ini, khususnya dalam upaya penyampaian pesan edukatif secara menarik dan mudah dipahami siswa sekolah dasar.

Jurnal e-Proceeding of art Universitas Telkom bandung berjudul “Perancangan motion comic “Pelindung Kulit Lala” sebagai Media Informasi cara kerja Produk Sunscreen dalam melindungi kulit bagi Remaja” Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom. Membahas perancangan dan pembuatan desain karakter dan *motion comic* yang bertujuan untuk mengedukasi remaja tentang pentingnya penggunaan *sunscreen* dalam melindungi kulit dari sinar ultraviolet (UV) yang berbahaya. *Motion comic* ini menampilkan tiga karakter utama; Sharna, Arihant dan Arindam. Yang dirancang dengan mempertimbangkan element budaya dari cianjur, Jawa Barat. Proses perancangan karakter melibatkan analisis bentuk dasar, pemilihan warna, dan penerapan prinsip animasi yang efektif, serta berfokus pada remaja cianjur itu sendiri (Herawati et al., 2023).

Perbedaan yang terdapat dalam jurnal ini terletak pada topik yang diangkat, jurnal ini membahas tentang Kesehatan kulit akibat paparan sinar ultraviolet, sedangkan perancangan Tugas akhir ini berfokus pada isu perilaku digital yang berlebih pada anak- anak. Namun keduanya memiliki kesamaan dengan menggunakan pendekatan media visual edukatif untuk menyampaikan pesan penting secara menarik dan mudah dipahami.

Manfaat Jurnal ini adalah memberikan referensi tentang bagaimana visualisasi karakter dan alur cerita dalam *motion comic* sehingga dapat menambah pemahaman audiens terhadap topik yang diangkat.

F. Metode Perancangan

Design Thinking adalah pendekatan penyelesaian masalah yang berpusat pada manusia (Human-centered), menggunakan cara berpikir designer untuk menghasilkan Solusi inovatif dengan memahami kebutuhan pengguna secara mendalam, menantang asumsi, dan menciptakan prototipe, serta mengujinya secara interaktif, yang melibatkan lima tahap utama, yaitu Empati (Empathize), Definisi (Define), Ideasi (Ideate), Prototipe (Prototype), dan Uji (Test). Tujuannya adalah menciptakan Solusi yang tidak hanya relevan dan diinginkan pengguna, tetapi juga layak secara teknologi dan bisnis. Penjabaran mengenai penggunaan Design Thinking untuk perancangan karya audio visual adalah sebagai berikut:.

Design Thinking



Gambar 10. Diagram *Design Thinking*
(Sumber: interactiondesign.org)

1. *Empathize* (Empati)

Tahap empati merupakan tahap awal dalam metode *Design Thinking* yang bertujuan untuk memahami secara mendalam kebutuhan, perilaku, dan permasalahan pengguna. Pada penelitian ini, tahap empati digunakan

untuk menggali kondisi nyata siswa sekolah dasar terkait kebiasaan bermain *game online* serta kebutuhan media edukasi yang sesuai dengan karakteristik mereka,

Development

a. Ide dan Konsep

Ide dan konsep dikembangkan berdasarkan permasalahan yang ditemukan di lapangan, yaitu tingginya intensitas bermain game online pada siswa sekolah dasar dan kurangnya media edukasi yang menarik serta mudah dipahami oleh anak. Konsep *motion comic* dipilih sebagai media visual naratif yang mampu menyampaikan pesan edukatif secara sederhana, menarik, dan sesuai dengan dunia anak-anak.

b. Target Audience

Target audiens dalam perancangan ini adalah siswa sekolah dasar, khususnya kelas menengah hingga atas (usia $\pm 8-12$ tahun). Pemilihan target ini didasarkan pada karakteristik usia yang sudah mampu memahami cerita visual, dialog sederhana, serta memiliki intensitas penggunaan gadget yang cukup tinggi.

c. Observasi dan Wawancara

Ditahap ini pengumpulan data menggunakan survey kuesioner dan kajian literatur untuk memperoleh data mengenai kebiasaan bermain *game online*, *durasi bermain*, serta dampaknya terhadap aktivitas belajar dan sosial siswa. dan kebutuhan media edukasi yang efektif.

d. Brief

Brief berfungsi sebagai rangkuman awal dari hasil observasi dan wawancara yang berisi permasalahan utama, tujuan perancangan, serta batasan desain. Brief menjadi acuan dasar dalam menentukan arah visual, pesan, dan pendekatan komunikasi pada motion comic/ media yang dirancang.

e. *Creative Brief*

Creative brief disusun sebagai panduan kreatif yang lebih spesifik, mencakup tujuan komunikasi, pesan utama, gaya visual, tone bahasa, serta media output. Creative brief memastikan bahwa perancangan motion comic tetap konsisten dengan tujuan edukatif dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

f. Dana/ *Budgeting*

Dana atau budgeting mencakup perencanaan kebutuhan biaya dalam proses perancangan motion comic, seperti produksi ilustrasi, animasi, audio, dan distribusi media. Perencanaan anggaran dilakukan agar proses perancangan berjalan efektif, efisien, dan sesuai dengan keterbatasan sumber daya yang tersedia.

2. Define (Rumusan Masalah)

Tahap definisi bertujuan untuk merumuskan dan memperjelas permasalahan utama yang telah diperoleh pada tahap empati. Pada tahap ini, data hasil observasi, wawancara, dan analisis kebutuhan pengguna diolah menjadi dasar perancangan yang lebih terfokus. Tahap define

membantu peneliti menentukan arah desain, pesan, serta pendekatan visual yang tepat dalam perancangan *motion comic*.

Development

a. Brainstorming

Brainstorming dilakukan untuk mengembangkan berbagai gagasan kreatif berdasarkan permasalahan yang telah didefinisikan. Proses ini bertujuan untuk mencari solusi visual dan naratif yang paling sesuai dalam menyampaikan bahaya kecanduan game online kepada siswa sekolah dasar, dengan mempertimbangkan karakteristik anak, media yang digunakan, serta tujuan edukatif.

b. Konsep Cerita

Konsep cerita dirancang sebagai kerangka naratif motion comic yang sederhana, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar. Cerita disusun dengan pendekatan keseharian anak, menampilkan tokoh dan konflik yang dekat dengan pengalaman bermain game online, serta diakhiri dengan pesan edukatif tanpa kesan menggurui.

c. Gaya Visual

Gaya visual ditentukan berdasarkan karakteristik target audiens, yaitu siswa sekolah dasar. Visual dirancang dengan bentuk karakter sederhana, warna cerah, dan ekspresi yang komunikatif agar mampu menarik perhatian anak. Pemilihan gaya visual ini bertujuan untuk

mendukung penyampaian pesan cerita secara efektif dan meningkatkan keterlibatan audiens terhadap *motion comic*.

3. *Ideate* (Pengembangan Ide)

Tahap ideasi merupakan tahap pengembangan solusi kreatif berdasarkan permasalahan dan konsep yang telah dirumuskan pada tahap define. Pada tahap ini, ide-ide yang telah dihasilkan diwujudkan ke dalam bentuk perencanaan visual dan naratif sebagai dasar produksi *motion comic*. Tahap ideasi berfokus pada perancangan alur cerita, visualisasi adegan, serta suasana yang mendukung penyampaian pesan edukatif.

Pra-Produksi

a. *Siinopsis*

Sinopsis disusun sebagai ringkasan singkat cerita *motion comic* yang menggambarkan alur utama, konflik, dan pesan edukatif yang ingin disampaikan. Sinopsis berfungsi untuk memberikan gambaran umum cerita serta memastikan bahwa isi cerita sesuai dengan tujuan perancangan dan karakteristik siswa sekolah dasar.

b. *Storyline*

Storyline merupakan pengembangan sinopsis ke dalam alur cerita yang lebih rinci dan berurutan. *Storyline* memuat urutan kejadian dari awal hingga akhir cerita, termasuk pengenalan tokoh, permasalahan kecanduan game online, hingga penyelesaian cerita dengan pesan positif yang bersifat edukatif dan tidak menggurui.

c. *Storyboard*

Storyboard merupakan rangkaian panel gambar yang menggambarkan adegan, latar belakang, serta sudut pandang (angel) yang akan ditampilkan. Di dalamnya terdapat informasi penting seperti jenis angel kamera yang akan di gunakan, durasi tiap adegan, tata letak video, dialong dan element lainnya.

d. *Moodboard*

Moodboard disusun untuk menentukan suasana visual dan emosional motion comic, meliputi pilihan warna, gaya ilustrasi, tipografi, dan nuansa visual secara keseluruhan. Moodboard membantu menjaga konsistensi visual serta memastikan bahwa tampilan motion comic sesuai dengan dunia anak-anak dan tujuan edukatif yang ingin dicapai.

4. *Prototype (Pembuatan Prototipe)*

Tahap *prototype* merupakan tahap perwujudan ide dan konsep yang telah dirancang pada tahap sebelumnya ke dalam bentuk produk awal motion comic. Pada tahap ini, seluruh perencanaan visual dan naratif mulai direalisasikan sehingga menghasilkan prototype yang dapat diuji dan dievaluasi. Prototype yang dihasilkan belum bersifat final, namun sudah mampu merepresentasikan fungsi, alur cerita, dan pesan edukatif yang ingin disampaikan.

Produksi

a. Desain Karakter

Desain karakter dilakukan untuk menciptakan tokoh-tokoh yang akan muncul dalam motion comic. Perancangan karakter meliputi bentuk visual, ekspresi wajah, warna, serta atribut pendukung yang disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Desain karakter dibuat sederhana dan komunikatif agar mudah dikenali serta mampu menarik perhatian audiens anak-anak.

b. Desain Latar dan Aset Visual

Desain latar dan aset visual mencakup pembuatan elemen pendukung seperti lingkungan, properti, dan objek visual lainnya yang digunakan dalam motion comic. Latar dirancang sesuai dengan setting cerita, seperti lingkungan sekolah atau rumah, dengan gaya visual yang konsisten dengan desain karakter dan *moodboard* yang telah ditentukan

c. Proses Animasi

Proses animasi dilakukan untuk memberikan gerakan pada ilustrasi statis sehingga membentuk *motion comic*. Animasi yang digunakan bersifat sederhana, seperti pergerakan karakter, transisi antar adegan, dan efek visual ringan. Tujuan animasi adalah untuk meningkatkan daya tarik visual tanpa mengalihkan fokus dari pesan edukatif yang disampaikan.

Pasca-Produksi

a. *Editing*

Tahap editing dalam perancangan *motion comic* tentang bahaya kecanduan *game online* merupakan proses pemilihan elemen visual, asset yang akan digunakan dalam penyusunan karya, pada tahap ini semua komponen visual; yang diperlukan akan disusun secara sistematis untuk membentuk struktur awal dari *motion comic*.

b. *Mixing*

Pada tahap ini merupakan proses penggabungan hasil visual dari tahap editing dengan element audio. Tujuan dari tahap ini adalah untuk menyelaraskan antara visual dan audio sehingga menciptakan audiovisual yang harmonis dan menarik.

c. *Rendering*

Rendering merupakan tahap akhir dalam proses produksi, Dimana seluruh hasil dari proses editing dan mixing akan di kombinasikan menjadi satu bagian. Dalam proses ini menghasilkan karya akhir *motion comic* yang siap dipublikasikan.

5. *Test* (Pengujian)

Pada perancangan ini tidak dilakukan *test* atau pengujian daiakrenakan pada penelitian ini hanya sampai tahap perancangan yang sesuai dengan judul penelitian.

Berdasarkan seluruh tahapan perancangan yang telah dilakukan, metode *design thinking* terbukti sesuai digunakan dalam perancangan media edukasi

berbasis *motion comic* mengenai bahaya kecanduan *game online* bagi siswa sekolah dasar. Melalui tahapan *empathize, define, ideate, prototype, dan test*, proses perancangan dapat dilakukan secara sistematis dan berpusat pada kebutuhan pengguna, yaitu siswa sekolah dasar dengan karakteristik dan perilaku digital tertentu. Pendekatan ini memungkinkan perancang untuk menghasilkan media yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga relevan, mudah dipahami, dan efektif dalam menyampaikan pesan edukatif. Dengan demikian, penggunaan metode *design thinking* mendukung terciptanya *motion comic* sebagai media edukasi yang sesuai dengan minat siswa sekaligus menjawab permasalahan rendahnya pemahaman mengenai bahaya kecanduan *game online*.

G. Sistematika Penulisan

Penyusunan tugas akhir ini terdiri atas beberapa bab yang tersusun secara sistematis dan saling berkaitan satu sama lain. Setiap bab disusun untuk saling melengkapi dan memperkuat isi pembahasan. Adapun Sistematika penulisannya dijabarkan sebagai berikut.

1. BAB I PENDAHULUAN

Membahas mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan serta manfaat dari perancangan, kajian Pustaka yang relevan, metode yang diterapkan dalam proses perancangan dan penjelasan tentang sistematika penulisan laporan.

2. BAB II IDENTIFIKASI DATA

Menyajikan tentang data-data yang berkaitan dengan masalah yang sudah dibahas pada bab sebelumnya. Pembahasan meliputi deskripsi fenomena, penyebab, dampak, Solusi, serta data yang berkaitan dengan permasalahan yang telah dirumuskan dan juga analisis SWOT.

3. BAB III KONSEP KEKARYAAN

Membahas konsep perancangan karya, Pembahasan pada bab ini meliputi analisis data, segmentasi, USP, ESP, positioning, media plan dan strategi kreatif yang digunakan dalam perancangan karya.

4. BAB IV PERWUJUDAN KARYA

Membahas tentang proses perwujudan karya, yang sesuai dengan penjelasan pada bab-bab sebelumnya.

5. BAB V PENUTUP

Menyajikan kesimpulan dari seluruh proses perancangan serta saran yang dapat diberikan bagi mahasiswa dan perancang karya selanjutnya.