BAB II
IDENTIFIKASI DATA

Identifikasi data dalam perancangan "Desain *Motion comic* Tentang Bahaya Kecanduan *Game Online* Bagi Siswa Sekolah Dasar" dilakukan dengan merujuk pada berbagai sumber seperti jurnal ilmiah. Identifikasi ini bertujuan untuk memahami dari Karakteristik anak sekolah dasar, Media digital yang berpotensi menganggu proses belajar siswa SD, Game online, Kecanduan game online, *Motion comic*. Gangguan atau Dampak negatif kecanduan *game online.* Durasi anak SD bermain *game online,* Preferensi media edukasi anak SD.

A. Karakteristik Anak Sekolah Dasar

Anak usia sekolah dasar umumnya berada pada rentang usia 6-12 tahun, yaitu fase perkembangan yang ditandai oleh perubahan signifikan pada aspek fisik, kognitif, serta sosial-emosional. Pada tahap ini, anak berada pada fase operasional konkret, di mana kemampuan berpikir logis mulai berkembang, namun masih sangat bergantung pada objek nyata, visual, dan pengalaman langsung dalam memahami suatu konsep (Piaget, 1972; Santrock, 2019).

Selain perkembangan kognitif, aspek sosial dan emosional anak usia sekolah dasar juga mengalami kemajuan yang cukup pesat. Anak mulai menunjukkan peningkatan kemampuan berinteraksi dengan teman sebaya, mengelola emosi, serta memahami norma dan nilai sosial. Pada fase ini, anak juga mulai mengembangkan empati, kemampuan bekerja sama, serta

membangun hubungan sosial yang lebih kompleks dengan lingkungan sekitarnya (Eliasa et al., 2024).

Sejalan dengan karakteristik perkembangan tersebut, anak usia sekolah dasar membutuhkan lingkungan belajar yang menarik serta stimulasi yang tepat sangat penting untuk mendukung perkembangan tersebut, karena kemampuan perhatian mereka masih relatif terbatas dibandingkan dengan orang dewasa dan sangat dipengaruhi oleh konteks pembelajaran yang kontekstual dan interaktif (Ellena al., 2024).

Dalam konteks pendidikan formal di Indonesia, Sekolah Dasar (SD) merupakan jenjang pendidikan dasar yang ditempuh siswa selama enam tahun, yaitu pada rentang usia 6-12 tahun. Menurut temuan dalam studi tingkat pendidikan dasar, masa sekolah dasar dapat dibagi menjadi kelas rendah (kelas 1-3, usia sekitar 6-9tahun) dan kelas tinggi (kelas 4-6, usia sekitar 9-12 tahun) (Aini, 2021).

Berdasarkan karakteristik tersebut, siswa sekolah dasar cenderung lebih mudah tertarik dan memahami informasi yang disampaikan melalui media visual, cerita, dan unsur gerak, sehingga pendekatan edukasi mengenai bahaya kecanduan game online perlu disesuaikan dengan kemampuan kognitif, emosional, serta kebiasaan belajar mereka.

B. Media Digital yang Berpotensi Mengganggu Proses Belajar Siswa SD

Gangguan belajar pada siswa sekolah dasar dapat timbul ketika waktu dan perhatian mereka banyak terserap oleh aktivitas digital yang bersifat

hiburan dan interaktif. Dalam penelitian terkait, beberapa bentuk konten digital yang sering diakses oleh anak meliputi:

1. *Game Online*

   Game online merupakan permainan digital berbasis jaringan internet yang dapat dimainkan secara individu maupun bersama pemain lain dari berbagai lokasi. *Game online* umumnya memiliki unsur kompetisi, interaksi sosial, dan imersif yang tinggi sehingga dapat membuat pemain terlibat dalam waktu yang lama (Darmawan et al., 2024).

2. *Short Video*

   Seperti yang terdapat pada platform TikTok dan YouTube Shorts, menyajikan konten berdurasi singkat yang bersifat cepat dan berulang, sehingga membuat anak cenderung menonton secara berulang dan sulit berkonsentrasi dalam waktu lama (Ali, 2025).

3. Media Sosial

   Media sosial memungkinkan anak untuk berinteraksi dan berbagi konten, namun penggunaan yang terlalu sering dapat berdampak pada menurunnya konsentrasi dan motivasi belajar siswa sekolah dasar (Muzaqy et al., 2025).

4. Web Komik

   Cerita bergambar yang diakses secara daring dapat menjadi hiburan bagi anak. tetapi tanpa menejemen waktu yang tepat dan pengawasan berpotensi mengalihkan perhatian anak dari aktivitas belajar.

Konten digital tersebut berpotensi mengganggu proses belajar siswa sekolah dasar apabila digunakan secara berlebihan, terutama ketika aktivitas hiburan lebih dominan dibandingkan kegiatan akademik. Dampak yang ditimbulkan antara lain menurunnya fokus belajar, berkurangnya motivasi, serta berkurangnya waktu belajar yang efektif (Darmawan et al., 2024). Berdasarkan hasil survey kuesioner penulis, *game online* merupakan konten hiburan digital yang paling sering diakses oleh siswa sekolah dasar, sehingga menjadi fokus utama dalam perancangan media edukasi pada penelitian ini.

C. *Game Online*

Game merupakan aktivitas yang dilakukan untuk memperoleh kepuasan dan perasaan menyenangkan, di dalamnya terdapat aturan yang memungkinkan terjadinya kondisi menang atau kalah, serta melibatkan aspek fisik maupun mental (Tantoni et al., 2019). Seiring dengan perkembangan teknologi dan internet, bentuk permainan konvensional mengalami pergeseran menjadi permainan digital yang dapat diakses secara daring.

Game online merupakan jenis permainan digital yang dimainkan melalui jaringan internet dan dapat melibatkan pemain dari berbagai lokasi secara *real time* (Iskandar & Afiyah, 2025). *Game online* umumnya dirancang dengan sistem tantangan dan reward progresif yang mendorong pemain untuk terus bermain dalam jangka waktu yang lama.

Pada siswa sekolah dasar, *game online* menjadi salah satu bentuk hiburan yang mudah diakses melalui perangkat digital, baik secara individu maupun bersama teman sebaya. Intensitas bermain yang berlebihan dapat

mengurangi waktu belajar, waktu istirahat, serta interaksi sosial anak. Penelitian menunjukkan bahwa kondisi tersebut berpotensi mengganggu perkembangan akademik dan sosial siswa sekolah dasar (Husna et al., 2022). sehingga game online menjadi salah satu bentuk media digital yang paling berisiko apabila digunakan tanpa pengawasan dan menejemen waktu yang tepat.

D. Kecanduan *Game Online*

1. Definisi Kecanduan *Game Online*

Kecanduan *game online* didefinisikan sebagai dorongan kuat untuk terus bermain *game online* secara berkelanjutan sehingga individu mengalami kesulitan untuk mengendalikan atau menghentikan aktivitas tersebut (Nick Yee, 2006). Kondisi ini termasuk dalam bentuk gangguan perilaku akibat penggunaan internet secara berlebihan, yang sering disebut sebagai *internet addictive disorder*.

Lemmens, Valkenburg, dan Peter (2009) menjelaskan bahwa kecanduan *game online* terjadi ketika penggunaan perangkat digital untuk bermain *game* dilakukan secara berulang dan berlebihan hingga menimbulkan gangguan pada aspek psikologis dan sosial. Individu yang mengalami kecanduan cenderung sulit mengontrol durasi bermain, menarik diri dari lingkungan sosial, serta mengalami masalah dalam hubungan interpersonal dan kesehatan. Pada siswa sekolah dasar, kondisi ini dapat berdampak pada menurunnya konsentrasi belajar dan interaksi sosial. (Lemmens et al., 2009).

2. Aspek-aspek Kecanduan Game Online

Kecanduan *game online* dapat dianalisis melalui beberapa aspek-aspek penting (Agustaf, 2025), yaitu:

a) Kompulsif (*compulsion*), yaitu dorongan kuat untuk terus bermain tanpa mempertimbangkan dampaknya.

b) *Withdrawal (*penarikan diri*),* yaitu munculnya perasaan tidak nyaman atau emosi negatif ketika tidak bermain game.

c) *Tolerance (t*oleransi*),* yaitu kebutuhan untuk bermain dalam durasi yang semakin lama untuk memperoleh kepuasan yang sama.

d) *Behavior disorder* (gangguan perilaku), yaitu perubahan perilaku yang ditandai dengan mudah marah, sulit mengontrol emosi, dan mengabaikan kewajiban sehari-hari.

3. Ciri - Ciri kecanduan Game Online

Ciri- ciri kecanduan gaem online menurut Adam dan Rolling (2012) adalah sebagai berikut:

a) Bermainn *game online* secara berlebih

b) Rela mengeluarakan uang untuk keperluan *game online*

c) Bermain *game online* dengan intensitas yang sama setiap harinya.

d) Mudah marah dan emosi tidak terkontrol ketika aktivitas bermain terganggu.

e) Meningkatnya toleransi dan kebutuhan bermain dalam durasi yang lebih lama.

E. Gangguan atau Dampak Negatif Kecanduan *Game Online* pada Siswa Sekolah Dasar

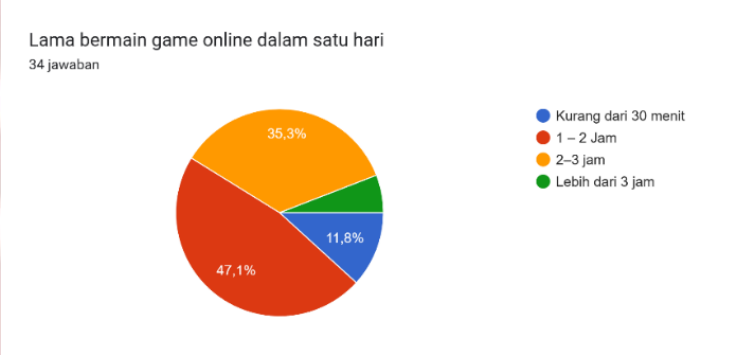
Kecanduan game online pada anak usia sekolah dasar telah dikaitkan dengan penurunan prestasi akademik, gangguan konsentrasi, serta motivasi belajar yang rendah. Penelitian empiris menunjukkan bahwa intensitas bermain *game* yang tinggi sering kali mengalihkan perhatian siswa dari tugas sekolahnya, sehingga berdampak negatif terhadap hasil belajarnya dan keterlibatan dalam aktivitas akademik lainnya. Temuan dalam studi yang mengkaji *impact of online game addiction* menyatakan bahwa ketergantungan pada permainan daring ini berdampak dengan penurunan motivasi akademik serta kesulitan dalam menyelesaikan tugas sekolah secara efektif (Muzaqy et al., 2025).

Selain berdampak pada aspek akademik, kecanduan *game online* juga memengaruhi perkembangan sosial anak. Penelitian terhadap siswa sekolah dasar menunjukkan bahwa kecanduan *game* seperti *Free Fire* dapat mengganggu kemampuan interaksi sosial, ditandai dengan meningkatnya perilaku agresif serta penggunaan bahasa yang kurang sopan dalam pergaulan sehari-hari. Hal ini terjadi karena interaksi sosial anak lebih banyak teralihkan ke dunia *game online* dibandingkan komunikasi langsung dengan lingkungan sekitarnya (Pratama & Ramadan, 2023).

Dalam jangka panjang, kecanduan game online juga berdampak pada perkembangan psikososial dan emosional anak. Penelitian menunjukkan bahwa keterlibatan berlebihan dalam aktivitas digital berkaitan dengan

menurunnya kualitas interaksi sosial, kecenderungan menarik diri dari keluarga dan teman sebaya, serta munculnya masalah emosional seperti kecemasan dan frustrasi ketika tidak bermain game. Kondisi ini muncul karena hubungan sosial di dunia nyata sering tergantikan oleh keterlibatan dalam permainan digital yang tidak sepenuhnya memenuhi kebutuhan emosional anak (Kirana et al., 2025). Oleh karena itu, diperlukan upaya edukasi yang tepat untuk membantu siswa sekolah dasar memahami dampak negatif kecanduan *game online* dengan karakteristik perkembangan mereka

F. Durasi Bermain *Game Online* pada Siswa Sekolah Dasar



Gambar 1. Survey lamanya bermain *game online* siswa SD (Farhan hanif Ramadhan, 2025)

Berdasarkan hasil kuesioner terhadap 34 siswa sekolah dasar, diperoleh data bahwa sebagian besar siswa menghabiskan waktu yang cukup lama untuk bermain game online setiap hari. Sebanyak 47,1% siswa bermain game online selama 1-2 jam per hari dan 35,3% siswa bermain selama 2-3 jam per hari, sedangkan hanya sebagian kecil siswa yang bermain kurang dari 30 menit atau lebih dari 3 jam per hari. Temuan ini menunjukkan bahwa bermain game online telah menjadi aktivitas rutin harian bagi siswa sekolah dasar, bukan sekadar hiburan sesaat.

Temuan tersebut sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa durasi bermain game online pada siswa sekolah dasar cenderung cukup tinggi. Penelitian yang dilakukan di Aceh menunjukkan bahwa siswa sekolah dasar, khususnya usia 11-12 tahun, dapat menghabiskan waktu bermain game online hingga 3-5 jam per hari, terutama di luar jam sekolah. Hal ini mengindikasikan adanya peningkatan intensitas bermain seiring bertambahnya waktu luang anak (Husna et al., 2022).

Durasi bermain game online yang tinggi berpotensi mengurangi waktu belajar dan aktivitas produktif lainnya. Penelitian oleh Ulpawati (2019) menunjukkan bahwa durasi dan frekuensi bermain game online yang tinggi berdampak pada berkurangnya waktu tidur siswa, yang secara tidak langsung memengaruhi konsentrasi dan performa akademik (Ulpawati, 2019). Sedangkan penelitian lain menyatakan bahwa durasi bermain yang tinggi berkaitan dengan penurunan konsentrasi belajar serta kualitas belajar siswa sekolah dasar (Santosa et al., 2023).

Dengan demikian, data primer hasil kuesioner penelitian ini yang diperkuat oleh penelitian terdahulu menunjukkan bahwa durasi bermain *game online* pada siswa sekolah dasar tergolong cukup tinggi, yaitu pada rentang 1-3 jam per hari atau lebih. Kondisi ini menegaskan perlunya upaya edukatif yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar untuk meminimalisir dampak negatif dari aktivitas bermain *game online* secara berlebihan.

G. Preferensi Media Edukatif Anak SD

Anak usia sekolah dasar memiliki cara belajar yang sangat dipengaruhi oleh perkembangan kognitif dan psikologis mereka. Pada usia ini, anak lebih mudah memahami informasi yang disajikan secara visual dan konkret dibandingkan penjelasan abstrak atau berbasis teks. Penelitian menunjukkan bahwa media visual seperti video pembelajaran dan animasi dapat meningkatkan minat dan keterlibatan belajar siswa sekolah dasar karena mampu menyajikan materi secara lebih jelas dan menarik. Media visual juga membantu anak memahami konsep dengan lebih cepat dan tidak mudah merasa bosan dalam proses belaja (Junanah et al., 2025).

Media visual juga berperan penting dalam membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan lebih baik. Penyajian informasi dalam bentuk gambar atau animasi dapat mengubah konsep yang sulit menjadi lebih mudah dipahami. Penelitian terbaru menunjukkan bahwa media visual membantu siswa sekolah dasar menghubungkan materi pelajaran dengan pengalaman sehari-hari, sehingga meningkatkan daya ingat dan pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari (Widiantoro et al., 2025).

Salah satu bentuk media visual yang mulai banyak digunakan dalam pembelajaran adalah komik digital atau e-comic. Media ini menggabungkan gambar, teks, dan alur cerita yang menarik, sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan e-comic sebagai media pembelajaran dapat membantu siswa

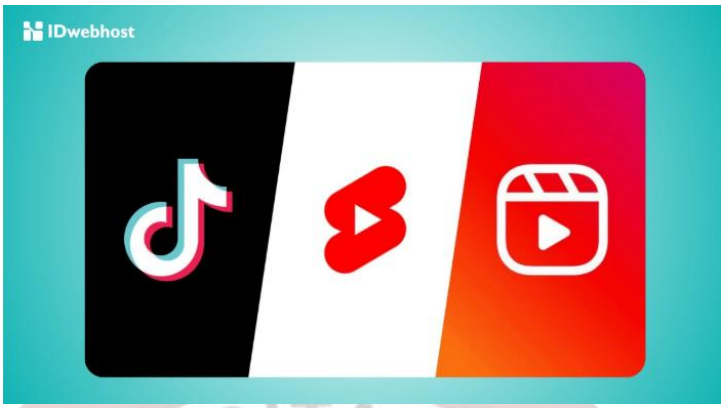
memahami materi pelajaran dengan lebih mudah karena disajikan dalam bentuk cerita yang dekat dengan dunia anak (Putri et al., 2024).

Motion comic merupakan pengembangan dari komik digital yang dilengkapi dengan unsur gerak, transisi, dan suara, sehingga cerita disampaikan secara lebih hidup dan dinamis. Media ini memiliki potensi besar dalam pembelajaran karena mampu menyampaikan pesan edukatif melalui cerita yang relevan dengan kehidupan anak. Pendekatan naratif visual dalam motion comic terbukti efektif dalam membantu siswa sekolah dasar memahami pesan moral dan informasi pembelajaran secara lebih menyenangkan dan mudah dipahami (Syamsiah et al., 2025).

Berdasarkan karakteristik tersebut, motion comic dinilai sesuai sebagai media edukasi bagi siswa sekolah dasar karena menggabungkan unsur visual, cerita, dan hiburan yang sejalan dengan cara belajar dan minat anak di era digital.

H. Kompetitor

1. *Short Video* (vidio pendek)



Gambar 2. Short video
(sumber: idwebhost.com)

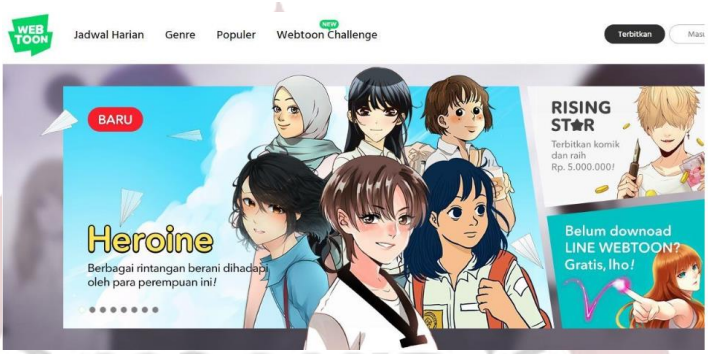
Konten video pendek adalah format video yang biasanya berdurasi antara 15-60 detik dan ditayangkan di platform seperti TikTok, Instagram Reels, dan YouTube Shorts. Platform-platform ini memanfaatkan algoritma rekomendasi untuk menampilkan konten yang paling relevan dan menarik bagi pengguna, sehingga meningkatkan keterlibatan (Fatimah et al.,, 2025).

2. Media Sosial

Gambar 3. Media Sosial
(sumber: uici.ac.id)

Media sosial mencakup platform seperti Facebook, Instagram, Twitter, dan YouTube yang bukan hanya berfungsi sebagai tempat berbagi konten, tetapi juga sebagai ruang interaksi, jejaring, dan distribusi konten digital (Hermila et al., 2023).

3. Web Komik



Gambar 4. Web komik/ komik digital
(sumber: digination.id)

Web komik merupakan bentuk komik digital yang diterbitkan dan dibaca secara daring, dengan format scrolling yang telah dioptimasi untuk perangkat digital. Komik digital dalam konteks ini mencerminkan transformasi dari media cetak ke bentuk digital yang memungkinkan akses luas melalui internet (Martadi et al., 2023).

I. Analisis SWOT

Analisis SWOT ini bertujuan untuk menganalisis konten hiburan digital yang diakses atau dikonsumsi siswa sekolah dasar.

	Game Online	***Short Video***	**Media Sosial**	**Web Komik**
S	Memiliki daya tarik tinggi bagi siswa SD karena bersifat interaktif, kompetitif, dan memberikan pengalaman bermain yang imersif.	Format singkat, visual dinamis, dan mudah diakses sehingga mampu menarik perhatian siswa dengan cepat.	Memiliki jangkauan luas dan mendukung berbagai format konten digital untuk distribusi informasi.	Mengandalkan kekuatan visual dan narasi yang mampu meningkatkan pemahaman serta ketertarikan pembaca.
W	Berpotensi menimbulkan kecanduan, menurunkan kontrol diri, mengganggu pengelolaan waktu belajar siswa.	Keterbatasan durasi menyebabkan pesan edukatif tidak dapat disampaikan secara mendalam dan sistematis.	Tingginya tingkat distraksi dan paparan konten yang tidak sesuai usia siswa sekolah dasar.	Minim unsur audio dan gerak sehingga kurang menarik bagi sebagian siswa yang terbiasa dengan media dinamis.
O	Tingginya minat siswa terhadap game online dapat	Dapat digunakan sebagai media pendukung atau	Berpotensi menjadi media sosialisasi dan kampanye	Memiliki potensi besar untuk dikembangkan

	dimanfaatkan sebagai konteks cerita edukatif dalam *motion comic*.	sarana promosi dalam menyampaikan pesan singkat edukatif.	edukatif bagi orang tua, guru, dan lingkungan sekolah.	sebagai media edukasi berbasis cerita.
T	Dominasi *game online* dapat mengurangi minat siswa terhadap media pembelajaran	Algoritma platform lebih mengutamakan konten hiburan sehingga pesan edukatif sering terabaikan.	Paparan konten game dan hiburan berlebihan dapat memperkuat perilaku adiktif pada siswa.	Persaingan dengan komik digital hiburan yang lebih populer di kalangan anak-anak.

Tabel 1. Analisis Swot
(Farhan Hanif Ramadhan, 2025)