

## **BAB V PENUTUP**

### **A. Simpulan**

Tugas Akhir ini mengangkat permasalahan di era digital, yaitu meningkatnya penggunaan *game online* di kalangan siswa sekolah dasar mencerminkan adanya perubahan pola aktivitas anak pada era digital yang berkaitan erat dengan karakteristik perkembangan kognitif serta minat belajar mereka yang cenderung mengutamakan unsur visual, naratif, dan aktivitas yang bersifat menyenangkan. Akses yang semakin mudah terhadap perangkat digital dan jaringan internet menyebabkan *game online* tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga menjadi bagian dari rutinitas harian sebagian siswa. Tingginya intensitas bermain, yang tidak diimbangi dengan pemahaman yang memadai mengenai risiko penggunaan *game* secara berlebihan, berpotensi menimbulkan kecanduan yang berdampak negatif terhadap konsentrasi belajar, kemampuan mengatur waktu, perkembangan emosional, serta capaian akademik siswa. Kondisi tersebut menegaskan pentingnya kehadiran media edukasi yang mampu menyampaikan informasi mengenai bahaya kecanduan *game online* secara menarik, mudah dipahami, dan selaras dengan tahap perkembangan kognitif mereka.

Berdasarkan permasalahan tersebut, Tugas Akhir ini bertujuan merancang sebuah *motion comic* berjudul “Game Over” sebagai media edukasi alternatif mengenai bahaya kecanduan *game online*. *Motion comic* dipilih karena mampu menggabungkan elemen visual, teks, dan *audio* sehingga

menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, komunikatif, dan mudah dipahami oleh anak-anak. Proses perancangan mengacu pada metode *desain thinking*, yang terdiri dari lima tahapan: *Empathyize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *distribusi*. Metode ini membantu penulis memahami isu, mengembangkan konsep cerita, menyusun desain visual, hingga menghasilkan karya yang efektif dalam hal penyampaian pesan ke target audiens.

Hasil dari perancangan ini adalah sebuah *motion comic* dengan gaya visual kartun *semi-realis*, alur cerita sederhana, serta penyampaian pesan yang halus namun tetap kuat secara emosional. Cerita dalam “Game Over” merepresentasikan fenomena nyata seperti anak yang bermain *game* berlebihan hingga lupa waktu, menurunnya minat belajar, dan hilangnya kontrol diri. Elemen warna, komposisi visual, pencahayaan, dan suasana adegan dirancang untuk memperkuat atmosfer emosional sehingga pesan dapat diterima. Karya ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan visual, tetapi juga sebagai media literasi digital yang dapat membantu anak, orang tua, dan guru memahami risiko kecanduan *game online* secara lebih mudah.

Dengan demikian, Tugas Akhir ini tidak hanya menawarkan solusi kreatif berbasis desain visual, tetapi juga memberikan kontribusi nyata dalam upaya pencegahan kecanduan *game online* pada siswa sekolah dasar. Melalui media yang menarik dan mudah diakses, diharapkan karya ini dapat meningkatkan kesadaran, mendorong perubahan perilaku, serta mendukung lingkungan keluarga dan sekolah dalam membentuk kebiasaan penggunaan *gadget* yang lebih sehat bagi siswa sekolah dasar di era digital.

## B. Saran

Berdasarkan perancangan tugas akhir yang telah dilakukan. Terdapat beberapa saran bagi penelitin berikutnya yang akan mengangkat tema permasalahan yang sama dalam perancangan *motion comic*. Yaitu memperbanyak referensi dari penelitian sebelumnya, menggunakan media baru dan masih jarang digunakan. Membuat *motion comic* dengan gaya visual yang menarik serta sesuai tema yang diangkat, menentukan konsep secara matang dan terus konsisten dengan konsep awal.

Selama proses perancangan terdapat beberapa kendala, salah satunya adalah keterbatasan gerak pada objek gambar sehingga kurang dapat membangun situasi yang diinginkan. Dalam pengisian suara dalam *motion comic* ini kurang menjiwai karakter karena hanya diisi oleh beerapa orang dewasa. Untuk saran dalam pembuatan teknis *motion comic* nantinya akan lebih bagus jika menggunakan banyak gerakan sehingga tidak hanya terlihat statis atau diam, serta dalam pengisian suara untuk karakter anak kecil lebih baik menggunakan suara wanita atau anak kecil sungguhan jika mampu. Karena penggunaan suara Wanita dalam mengisi suara anak kecil dinilai sangat cocok dan terlihat natural.

Demikian dengan terciptanya tuags akhir ini. Semoga dapat digunakan sebagai referensi dalam perancangan *motion comic* yang lebak dikemudian hari.