

INTISARI

Penggunaan gadget secara berlebih pada anak dapat memberikan dampak negatif terhadap perkembangan mereka, baik dari segi kesehatan fisik, psikologis, maupun sosial. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan media edukasi dengan animasi motion graphic menggunakan teknik expression mengenai bahaya penggunaan gadget berlebih. Video ini dirancang untuk membantu anak-anak mengenali dampak negatif dari penggunaan gadget berlebih, seperti kecanduan, kurangnya interaksi sosial, dan penurunan prestasi belajar, serta memberikan solusi berupa pengelolaan waktu yang sehat. Metode pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, studi pustaka, dan kuesioner. Proses pengembangan sistem dilakukan melalui tahapan pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Hasil penelitian ini berupa media animasi edukasi yang telah melalui pengujian alpha dan beta. Hasil pengujian beta menunjukkan skor indeks sebesar 91,4%, yang termasuk dalam kategori sangat setuju, sehingga dapat disimpulkan bahwa video ini layak digunakan sebagai media pembelajaran di SD Negeri Kubangkungkung 01. Diharapkan video ini dapat meningkatkan kesadaran anak-anak akan pentingnya penggunaan gadget secara bijak dan membantu mengurangi dampak negatif penggunaan gadget yang berlebihan.

Kata kunci: gadget, animasi motion graphic, media edukasi

ABSTRACT

Excessive use of gadgets in children can have a negative impact on their development, both in terms of physical, psychological and social health. This research aims to create educational media with animated motion graphics using expression techniques regarding the dangers of excessive gadget use. This video is designed to help children recognize the negative impacts of excessive gadget use, such as addiction, lack of social interaction, and decreased academic achievement, and provide solutions in the form of healthy time management. Data collection methods used include observation, interviews, literature studies, and questionnaires. The system development process is carried out through pre-production, production and post-production stages. The results of this research are educational animation media that has gone through alpha and beta testing. The beta test results show an index score of 91.4%, which is included in the strongly agree category, so it can be concluded that this video is suitable for use as learning media at SD Negeri Kubangkangkung 01. It is hoped that this video can increase children's awareness of the importance of using gadgets effectively. wise and helps reduce the negative impacts of excessive gadget use.

Keywords: gadgets, motion graphic animation, educational media

