

INTISARI

Pengguna internet di Indonesia sangatlah besar, pada tahun 2024 ada sekitar 79,5% total masyarakat yang menggunakan internet. Pengguna internet tidak hanya orang dewasa tetapi anak – anak dan remaja juga sudah semakin terlibat dalam penggunaan internet. Selain bermanfaat internet juga memiliki resiko yang perlu di waspadai. Anak – anak dan remaja hanya mengenal kata keamanan tapi tidak tahu keamanan yang sesungguhnya, mereka masih terlalu naif dalam keamanan berinternet. Oleh karena itu harus adanya kesadaran akan bahaya yang ada. Dalam penelitian ini peneliti akan berfokus pada pembuatan animasi 2D berbasis motion graphic yang menggunakan metode pengembangan MDLC (Multimedia Development Life cycle) yang mencakup konsep (concept), perancangan (design), pengumpulan material (material collecting), pembuatan/produksi (assembly), pengujian (testing) dan distribusi (distribution). Dalam animasi ini ada 3 fokus utama yaitu menjaga informasi pribadi, membuat kata sandi yang kuat dan klik link mencurigakan (phishing). Penelitian di uji coba di SD N 3 Kedungrandu khususnya kelas 6. Hasil pengujian pada beta test menunjukkan hasil 90,34%, ini menunjukkan bahwa animasi yang peneliti buat dapat di terima dengan baik sedangkan karakter yang di buat masih menggunakan buatan sendiri dibandingkan dengan buatan AI.

Kata kunci: Internet, Keamanan berinternet, motion graphic, MDLC, sekolah dasar

ABSTRACT

Internet users in Indonesia are very large, in 2024 there will be around 79.5% of the total people who use the internet. Internet users are not only adults but children and teenagers are also increasingly involved in internet use. In addition to being useful, the internet also has risks that need to be watched out. Children and teenagers only know the word security but do not know the real security, they are still too naïve in internet security. Therefore, there must be awareness of the dangers that exist. In this study, the researcher will focus on creating motion graphics-based 2D animation using the MDLC (Multimedia Development Life cycle) development method which includes concept, design, material collecting, assembly, testing and distribution (distribution). In this animation, there are 3 main focuses, namely protecting personal information, creating strong passwords and clicking suspicious links (phishing). The research was conducted in a trial at SD N 3 Kedungrandu, especially grade 6. The test results in the beta test showed a result of 90.34%, this shows that the animation made by the researcher can be well received while the characters made are still homemade compared to AI-made.

Keywords: Internet, Internet security, motion graphic, MDLC, elementary school.