

RINGKASAN

Penelitian ini dilakukan karena penulis ingin membuat sebuah sampel video mengenai bahaya smartphone. Bahaya atau dampak negatif dari smartphone di usia dini beberapa contohnya yaitu berkurangnya minat belajar pada anak dan pengunduhan konten-konten pornografi. Penelitian ini dilakukan di SDN 2 Mengangkang Desa Somakaton Kec. Somagede Banyumas, hasil data/ responden yang diperoleh dari kuisisioner yang telah dibagikan berjumlah 23 dimana 15 anak sudah memiliki gadget sendiri, 20 lainnya juga sering bermain game dan mengaku sudah diijinkan oleh orang tua mereka. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menjelaskan bahaya yang timbul akibat dari penggunaan gadget/smartphone di usia dini khususnya di SDN 2 Mengangkang dengan menggunakan metode pengumpulan data seperti wawancara, kuisisioner, observasi dan studi pustaka. Dari penelitian yang sudah dilakukan dihasilkan sebuah film animasi 2D berjudul “Aku dan Nilai Merahku” yang dijadikan sebagai media sosialisasi di SDN tersebut.

Kata Kunci: Animasi 2D, Gadget, Inverse Kinematic, smartphone, SDN 2 Mengangkang.

ABSTRACT

This research was conducted because the author wanted to make a video sample of the dangers of smartphones. The dangers or negative impacts of smartphones at an early age are some examples of reduced interest in learning in children and downloading pornographic content. The research was conducted at Mengangkang 2 elementary school Village Somakaton Kec. Somagede Banyumas, the results of data / respondents obtained from questionnaires that have been distributed amounted to 23 where 15 children already have their own gadgets, 20 others also often play games and claim to have been allowed by their parents. The purpose of this study is to explain the dangers arising from the use of gadgets / smartphones at an early age, especially in Mengangkang 2 elementary school by using data collection methods such as interviews, questionnaires, observations and literature studies. From the research that has been done, it produces a 2D animated film titled "Me and My Red Values" which is used as socialization media in the elementary school.

Keywords: 2D animation, gadget, inverse kinematic, smartphone, Mengangkang 2 elementary school.