

PERANCANGAN VIDEO EXPLAINER “MENGENAL DAMPAK PENGGUNAAN GADGET (SMARTPHONE) SECARA EKSESIF PADA ANAK” UNTUK ORANG TUA

Bonifasius Bagaskara

bonifabagas@gmail.com

Arief Ruslan

arief.ruslan@budiluhur.ac.id

Fakultas Ilmu Komunikasi

Universitas Budi Luhur

ABSTRACT

The aim of this final project creation is to socialize the negative effects of gadgets on children's health and how parents can guide their children to be able to use gadgets properly and correctly by using animation as a medium. At present, technology is developing very rapidly, one of the products of technology that have been circulating and recognized by the public are gadgets, especially smartphones. The current development of smartphone technology has become a challenge for parents to care for their children, because gadgets (smartphones) have bad impacts on children's health that needs to be socialized to parents, so parents can be aware and understand these adverse effects. Data are collected through observation, interviews with psychologists, doctors, and teachers who are the speakers. Data is also obtained through library studies, search results of previous studies, news articles, and other supporting information that can be used as the basis of this final project creation, both in print and online medias. The conclusion of this final project is that by watching this explainer video, the target audience will understand the impact of gadgets on children and ways to guide children to avoid the adverse effects and with this explainer video, the author hopes to increase parental awareness of the adverse effects of gadgets, so that parents become more careful and always accompany children when they are using gadgets. Results in this study; First, the simple animation becomes the basis of audience's understanding of the content, especially parents. Second, the role of audio or voice narrative is something that should be considered so that the content may be understood by listeners.

Keywords: *Gadget effects, smartphone, explainer video*

PENDAHULUAN

Saat ini, teknologi berkembang sangat pesat, salah satu produk dari teknologi yang sudah beredar dan dikenali oleh masyarakat luas adalah *gadget*, terutama *smartphone*. Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), *gadget* atau gawai merupakan peranti elektronik atau mekanik dengan fungsi praktis.

Menurut Primatia Yogi Wulandari, seorang ahli psikologi anak dari Jurusan Psikologi Perkembangan dan Pendidikan pada Fakultas Psikologi di Universitas Airlangga (Unair) Surabaya, Jawa Timur, Indonesia, berdasarkan artikelnya dari

Liputan6.com¹, tingkat popularitas *gadget* di kalangan anak-anak tidak terlepas dari karakteristik *gadget* yang memang menarik bagi anak-anak. *Gadget* menyajikan dimensi-dimensi gerak, suara, warna, dan lagu sekaligus dalam satu perangkat. Selain itu, materi yang disajikan di dalam *gadget* sangat variatif. Anak dapat mengakses informasi sekaligus hiburan di dalam *gadget*-nya, sehingga membuat mereka

¹ Primatia Yogi Wulandari, “Anak Asuhan Gadget”, diakses dari <https://www.liputan6.com/health/read/2460330/anak-asuhan-gadget>, pada tanggal 14 September 2018 pukul 17.20.

betah menjalankan *gadget*-nya berjam-jam.

Berikut ini adalah 8 bahaya penggunaan *gadget* pada anak, yang bersumber dari berbagai penelitian. Sehingga bisa menjadi alasan kuat kenapa orangtua sebaiknya tidak memberikan *gadget* pada anak sebelum usia 12 tahun.

1. Mengganggu pertumbuhan otak anak

Pada usia 0-2 tahun, otak anak bertumbuh dengan cepat hingga dia berusia 21 tahun. Perkembangan otak anak sejak dini dipengaruhi oleh stimulasi lingkungan.

Stimulasi berlebih dari *gadget* (hp, internet, tv, ipad, dll) pada otak anak yang sedang berkembang, dapat menyebabkan keterlambatan kognitif, gangguan dalam proses belajar, tantrum, meningkatkan sifat impulsif, serta menurunnya kemampuan anak untuk mandiri.²

2. Tumbuh kembang yang lambat

Bahaya penggunaan *gadget* pada anak, juga membatasi gerak fisiknya. Yang membuat tumbuh kembang fisik anak menjadi terlambat. Paparan teknologi sejak dini juga memengaruhi kemampuan literasi dan prestasi akademik anak secara negatif.³

3. Kurang tidur

75% anak usia 9-10 tahun mengalami kurang tidur karena penggunaan teknologi tanpa pengawasan. Kekurangan tidur akan berdampak buruk pada nilai sekolah mereka, karena otak berkembang dengan baik saat tidur, dan anak butuh tidur yang cukup agar otaknya bisa berfungsi dengan baik.⁴

² Gary Small and Gigi Vorgan, *iBrain - Surviving The Technological Alteration Of The Modern Mind*, (New York: Harper Collins Publishers. 2008).

³ Cris Rowan, *Unplug – Don't Drug: A Critical Look at the Influence of Technology on Child Behavior With an Alternative Way of responding Other Than Evaluation and Drugging*, Ethical Human Psychology and Psychiatry, Vol. 12 No.1 2010, hlm. 60-67.

⁴ Sean Coughlan, "Lack of sleep blights pupils' education", diakses dari

4. Kelainan mental

Penelitian di Bristol University tahun 2010 mengungkapkan, bahaya penggunaan *gadget* pada anak dapat meningkatkan risiko depresi, gangguan kecemasan, kurang atensi, autisme, kelainan bipolar, psikosis, dan perilaku bermasalah lainnya.⁵

5. Sifat agresif

Konten di media yang bisa diakses anak, dapat menimbulkan sifat agresif pada anak. Kekerasan fisik dan seksual banyak tersebar di internet, dan jika tidak dilakukan pengawasan, anak bisa terpapar itu semua. Sehingga memicu timbulnya perilaku agresif dan cenderung menyerang orang lain pada anak.⁶

6. Kecanduan

Ketika orangtua terlalu bergantung pada teknologi, mereka akan semakin jauh dari anak. Untuk mengisi kekosongan ikatan dengan orangtua, anak juga mulai mencari hiburan dari *gadget*, yang pada akhirnya membuat mereka kecanduan teknologi, dan tidak bisa lepas darinya.⁷

7. Pikun digital

Kecepatan konten di media, membuat anak memiliki attention span yang pendek. Dia jadi tidak fokus pada satu hal, dan mudah berganti fokus. Hal ini menurunkan kemampuan konsentrasi dan memori. Sehingga membuat anak susah memusatkan perhatian.

Hal ini memicu kondisi yang disebut pikun digital, karena anak yang terpapar teknologi terlalu banyak, tidak

<https://www.bbc.com/news/business-22209818>, pada tanggal 05 Mei 2019 pukul 20.17

⁵ Dr. Angie Page, "Screen time linked to psychological problems in children", diakses dari

<http://www.bristol.ac.uk/sps/news/2010/107.html>, pada tanggal 05 Mei 2019 pukul 20.23

⁶ C.A. Anderson and D.A. Gentile, *Violent Video Game Effects On Children And Adolescents: Theory, Research, And Public Policy*, (Oxford: Oxford University Press. 2007).

⁷ Rowan, Loc.Cit.

bisa memusatkan perhatian, imbasnya dia menjadi kesulitan belajar.

8. Radiasi emisi

Pada bulan Mei 2011, WHO memasukkan ponsel dan *gadget* tanpa kabel lainnya dalam kategori Risiko 2B (penyebab kemungkinan kanker), karena radiasi emisi yang dikeluarkan oleh alat tersebut.⁸

Menurut TheAsianParent Indonesia, berdasarkan survey terhadap 2500 orang tua di Singapura, Thailand, Indonesia, Malaysia, dan Filipina, beberapa temuan yang menarik adalah:⁹

A. 98% responden memperbolehkan anaknya menggunakan *smartphone* /tablet, di mana Singapura menempati urutan teratas untuk jumlah anak-anak yang menggunakan *gadget* orangtuanya.

B. Pada umumnya orang tua memperbolehkan anaknya menggunakan *smartphone* /tablet untuk keperluan edukasi. Selain itu, alasan lainnya adalah untuk hiburan, pengenalan teknologi sejak dini, serta untuk membuat mereka tenang atau sibuk.

C. Walaupun orang tua memperbolehkan anak menggunakan *smartphone* /tablet untuk pendidikan, anak menggunakannya terutama untuk hiburan dan dilakukan selama lebih dari 1 jam pada setiap kali penggunaan.

D. Orang tua sangat khawatir dengan konten yang tidak cocok untuk anak-anak, masalah kecanduan serta gangguan kesehatan jika digunakan dalam jangka panjang

Berdasarkan permasalahan yang sudah dipaparkan sebelumnya, *gadget* (*smartphone*) memiliki dampak yang buruk bagi kesehatan anak-anak yang perlu disosialisasikan kepada para orang tua, sehingga orang tua bisa sadar dan paham akan dampak buruk tersebut.

Oleh karena itu pencipta membuat penciptaan karya dengan judul **“Perancangan Video Explainer “Mengetahui Dampak Penggunaan Gadget (Smartphone) Secara Eksesif Pada Anak” Untuk Orang Tua.”**

Tujuan penciptaan karya ini adalah untuk memberikan sosialisasi tentang dampak-dampak negatif *gadget* (*smartphone*) pada kesehatan anak dan bagaimana cara agar orang tua dapat memandu anak-anak mereka agar dapat menggunakan gadget dengan baik dan benar.

MANFAAT PENELITIAN

MANFAAT TEORISTIS

Menerapkan Desain Komunikasi Visual sebagai sarana untuk memecahkan dan memberikan solusi mengenai berbagai kebutuhan serta permasalahan di masyarakat.

Mengaplikasikan animasi sebagai media yang dapat digunakan sebagai solusi untuk sosialisasi terhadap permasalahan yang berada di masyarakat.

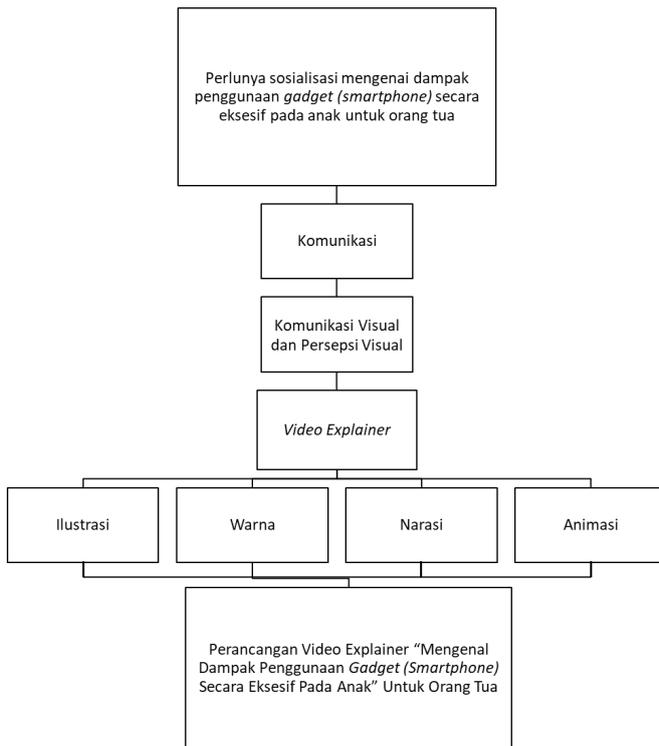
MANFAAT PRAKTIS

Dengan adanya karya tugas akhir ini, para orang tua diharapkan dapat mendapatkan informasi yang cukup akan dampak *gadget* pada kesehatan anak-anak dan mengerti bagaimana cara memandu anak-anak mereka dalam menggunakan *gadget* (*smartphone*) dengan baik dan benar.

⁸ Danielle Dellorto, “WHO: Cell phone use can increase possible cancer risk”, diakses dari <http://edition.cnn.com/2011/HEALTH/05/31/who.cell.phones/>, pada tanggal 05 Mei 2019 pukul 20.47.

⁹ Theva Nithy, “Survey tentang Smartphone dan Tablet – Hasilnya Mengejutkan”, diakses dari <https://id.theasianparent.com/hasil-survey-smartphone-yang-mengejutkan>, pada tanggal 14 September 2018 pukul 17.20.

KERANGKA PENCIPTAAN KARYA



LANDASAN TEORI VIDEO EXPLAINER

Video explainer adalah video animasi pendek yang berfokus pada penjelasan tema dengan cara yang sederhana, menarik, dengan menggunakan bahasa yang jelas dan ringkas, menggunakan visual yang menarik yang dapat dengan cepat menarik perhatian pemirsa.¹⁰

Video explainer biasanya memiliki karakteristik sebagai berikut:

- Pendek:** *Video explainer* pendek dan sangat lugas (tidak lebih dari 90 detik rata-rata).
- Sederhana:** Menyampaikan pesan yang sederhana dan jelas dengan mengikuti struktur narasi klasik "apa", "bagaimana" dan "mengapa".

¹⁰ Jessica Mraz, "What Is An Explainer Video?", diakses dari <http://go.yummyvideos.com/blog/what-is-an-explainer-video>, pada tanggal 15 Oktober 2018, pukul 20.38

- Berfokus pada target audiens dan masalah:** Jenis video ini dibuat untuk memenuhi kebutuhan target audiens, sehingga membuat mereka merasa teridentifikasi dengan proposal perusahaan.
- Kualitas tinggi:** Untuk mendapatkan hasil pemasaran terbaik, video-video ini harus memiliki kualitas terbaik untuk membuat perusahaan menonjol dari persaingan.
- Karakter animasi:** *Video explainer* umumnya menggunakan karakter animasi untuk memberikan sentuhan menyenangkan yang menghasilkan koneksi yang kuat dengan audiens target.
- Warna branding:** Umumnya menggunakan tampilan & nuansa identitas merek untuk menghasilkan pengenalan merek yang kuat.
- Musik:** Video ini memiliki musik dan efek suara yang mengatur suasana hati untuk menceritakan kisah tertentu dan membantu meningkatkan keterlibatan.
- Suara profesional:** Video ini juga ditampilkan dengan suara profesional yang mengungkapkan apa yang sedang ditampilkan di layar.

Durasi ideal untuk *video explainer* adalah 1 hingga 2 menit. Ketika durasi *video explainer* mencapai 2 menit dalam durasi, rata-rata penayangan turun dari 77% menjadi 57%.

ANIMASI

Menurut Nichola Dobson, animasi merupakan sebuah gerakan yang digambar, benda-benda mati yang dibuat seolah-olah hidup melalui model-model dan gambar-gambar, dan merupakan film yang "bukan *live action*."¹¹

¹¹ Nichola Dobson, *Historical Dictionary of Animation and Cartoons*, (Maryland: Scarecrow Press, 2009), hlm. Xxxviii.

METODOLOGI PENCIPTAAN KARYA

KATEGORI KARYA

Kategori perencanaan penciptaan karya yang akan dibuat adalah *Video explainer* yang menggunakan teknik animasi 2D, yang disertai dengan ilustrasi, tipografi, dan *voice over*. *Video explainer* dipilih karena dapat dengan mudah dimengerti oleh para orang tua, *video explainer* ini pun dapat digunakan oleh orang tua untuk menjelaskan lagi kepada anak-anak mereka.

MEDIA KARYA

Media yang akan digunakan pencipta untuk menyampaikan informasi karya ini kepada khalayak adalah melalui media sosial YouTube. YouTube dipilih karena dapat dengan mudah diakses dan dapat menjangkau khalayak yang luas.

TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Untuk melengkapi keperluan data perancangan, maka pencipta membutuhkan data pendukung yang nantinya akan memperkuat karya tersebut. Pengumpulan data yang dilakukan pencipta yaitu melalui observasi, internet, wawancara, dan studi pustaka.

OBJEK KARYA DAN ANALISA OBJEK

Pencipta tertarik untuk merancang *video explainer* mengenai bahaya penggunaan *gadget* pada anak karena berdasarkan observasi pencipta dan data yang sudah dikumpulkan, orang tua memerlukan sosialisasi akan dampak negatif *gadget (smartphone)* terhadap kesehatan anak.

PERENCANAAN KONSEP KREATIF DAN KONSEP TEKNIS

Dalam perancangan suatu karya tentunya diperlukan suatu konsep yang jelas. Hal tersebut dilakukan untuk mempermudah pencipta dalam merancang karya agar tidak keluar dari konsep dan tujuannya. Konsep perancangan *video*

explainer ini ada dua, yaitu konsep kreatif dan konsep teknis.

PERENCANAAN KONSEP KREATIF

Konsep kreatif merupakan sebuah konsep yang memaparkan mengenai rencana apa saja yang akan dibuat oleh pencipta dan diaplikasikan dalam sebuah karya. Dalam konsep kreatif ini akan dijabarkan mengenai alur cerita yang bisa disajikan dengan cara menarik, melalui ilustrasi gambar bergerak, narasi, karakter suara yang akan dipakai, dan pemilihan warna.

PERENCANAAN KONSEP TEKNIS

Konsep teknis merupakan konsep yang memaparkan mengenai bagaimana pencipta menerapkan semua rencana yang telah dibuat, seperti proses produksi dan software apa yang akan digunakan oleh pencipta. Pada konsep teknis ini ada tiga tahap, yaitu pembuatan narasi, pembuatan tokoh karakter, serta pembuatan aset dan ilustrasi desain.

PRODUKSI KARYA

PRA PRODUKSI

Pada tahap ini, pencipta masih memulai membuat *statement*, *storyline*, *storyboard*, alur cerita, *script voice over*, dan perencanaan pembuatan karakter.

PRODUKSI

Tahap ini dimulai dengan sketsa kasar yang dibuat sesuai dengan *scene* yang telah ditentukan di *storyboard*, pencipta membuat karakter serta berbagai macam aset menggunakan *software Adobe Illustrator*.

Setelah selesai membuat karakter dan aset, pencipta melakukan import aset dari *software Adobe Illustrator* menuju *software After Effects*.

Pada tahap ini, pencipta merekam dan memasukkan hasil rekaman ke dalam *software Adobe After Effects* untuk dijadikan panduan untuk durasi dan pergerakan karakter.

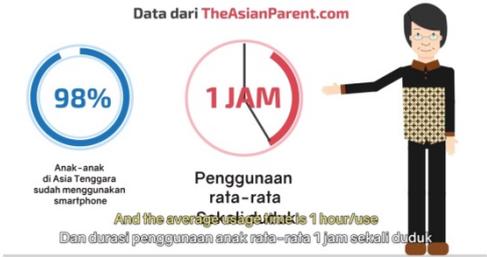
Setelah setiap *scene* dibuat, pencipta kemudian menggabungkan dan mengurutkan secara sistematis dalam *software Adobe Premiere*. Pencipta juga menambahkan *SFX* untuk membuat animasi lebih menarik.

PASCA PRODUKSI

Pada tahap pasca produksi, pencipta melakukan pemeriksaan ulang terhadap keseluruhan karya, seperti aset,

kesesuaian pergerakan animasi dengan *voice over*, durasi yang sesuai, dan penggunaan musik yang tepat. Setelah semua selesai diperiksa, pencipta melanjutkan tahap terakhir yaitu proses rendering animasi yang akan di export ke dalam format H.264/ MP4 dengan resolusi 720p (1280 x 720 pixel) yang akan diupload di media sosial YouTube.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Keterangan	Karya	Pembahasan
Karakter		<p>Pencipta membuat tiga karakter untuk animasi ini, karakter anak SD bernama Tania yang terinspirasi dari artis cilik Tasya Kamila dan karakter orang tua terinspirasi dari Kak Seto yang merupakan psikolog anak dari Komisi Nasional Perlindungan Anak. Serta satu karakter anak kecil sebagai pendukung untuk mengilustrasikan dampak gadget pada anak.</p>
Intro		<p>Ilustrasi <i>smartphone</i> serta lingkaran putih menggambarkan tema dari <i>video explainer</i> serta dampak yang dimiliki <i>gadget</i>. Karakter Pak Tyo hadir untuk mengilustrasikan seorang ayah yang mengajarkan anaknya mengenai dampak <i>gadget</i>, sedangkan Tania berperan sebagai anak yang ingin tahu dan diajarkan mengenai dampak-dampak <i>gadget</i>.</p>
Penjelasan Data		<p>Karakter Pak Tyo menjelaskan data dari hasil penelitian yang diwakili dengan ilustrasi <i>bar</i> dan angka yang mewakili hasil penelitian agar lebih mudah dan cepat dimengerti.</p>

<p>Penjelasan Dampak</p>		<p>Icon-icon sosial media yang cepat bermunculan mewakili banyaknya dan cepat berkembangnya informasi serta konten yang ada pada gadget. Karakter pada awalnya mencoba mengikuti konten-konten itu namun karena terlalu banyak yang bermunculan ia pun menjadi sulit fokus dan bingung.</p>
<p>Ending</p>		<p>Pada scene ini karakter Pak Tyo dan Tania hadir bersama dengan credit text untuk mengucapkan terimakasih dan berharap informasi dari video ini bisa bermanfaat dan berharap video ini dapat bermanfaat bagi para penonton, kemudian mereka melambatkan tangan sebagai salam perpisahan.</p>

SIMPULAN

Pada penciptaan karya tugas akhir ini pencipta menyimpulkan bahwa berdasarkan proses pembuatan dan evaluasi, ditemukan beberapa hal; pertama, animasi dengan *style* sederhana menjadi landasan dalam pemahaman khalayak, khususnya orang tua karena mudah dimengerti dan diterima. Kedua, peranan audio atau narasi suara merupakan hal yang patut dipertimbangkan karena merupakan salah satu faktor yang memudahkan pendengar untuk dapat memahami informasi yang ingin disampaikan oleh *video explainer*.

EVALUASI

KELEBIHAN

Target audience memahami dan merespon secara positif tentang konten serta animasi dari *video explainer* pencipta, kelebihan karya tugas akhir ini yaitu bahwa video ini tidak hanya menyampaikan informasi mengenai dampak-dampak gadget, namun juga memberikan pengetahuan mengenai cara-cara agar orang tua bisa memandu dan

mendampingi anak agar terhindar dari dampak buruk gadget.

KEKURANGAN

Dengan durasi masing-masing video explainer yang terbatas, maka informasi yang disampaikan pun diringkas dan masing-masing poin dalam video hanya dijelaskan secara mendasar dan tidak menyeluruh.

REKOMENDASI

Berdasarkan pengalaman pencipta dalam mengerjakan karya tugas akhir ini, rekomendasi terhadap mahasiswa selanjutnya yang akan membuat karya tugas akhir menggunakan animasi sebagai media, yaitu:

1. Pikirkan dan tentukan tema yang unik atau belum banyak diketahui untuk menghindari membuat karya yang sama atau memiliki terlalu banyak kemiripan dengan karya yang sudah dibuat sebelumnya.
2. Tentukan latar belakang serta tujuan yang kuat dan jelas untuk mendukung tema karya tugas akhir yang telah dipilih.

3. Lakukan riset serta wawancara yang mendalam dan memadai agar informasi dalam video memiliki sumber yang terpercaya dan telah diuji kebenarannya.
4. Perhitungkan secara detail durasi dari karya dan pembuatan script agar dapat memuat informasi yang lengkap, namun ringkas dan mudah untuk dipahami. Serta kenali target audience untuk menentukan konten yang sesuai.
5. Pelajari terlebih dahulu alat-alat dan software yang akan digunakan dalam pembuatan karya untuk mempermudah dan mempercepat proses pengerjaan karya.
6. Buatlah estimasi biaya yang akan dikeluarkan untuk penciptaan karya, pengeluaran untuk alat-alat dan biaya produksi, serta pengeluaran untuk melakukan riset dan evaluasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, C. A., & Gentile, D. A. (2007). *Violent Video Game Effects on Children and Adolescents: Theory, Research, and Public Policy*. Oxford: Oxford University Press.
- Dobson, N. (2009). *Historical Dictionary of Animation and Cartoons*. Maryland: Scarecrow Press.
- Small, G., & Vorgan, G. (2008). *iBrain – Surviving the technological alteration of the modern mind*. New York: Harper Collins Publishers.
- JURNAL**
- Rowan, C. (2010). Unplug – Don't Drug: A Critical Look at the Influence of Technology on Child Behavior With an Alternative Way of responding Other Than Evaluation and Drugging. *Ethical Human Psychology and Psychiatry Volume 12 Number 1*, 60-67.
- Widiastuti, N. I. (2012). Membangun Game Edukasi Sejarah Walisongo. *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA) Vol. 1 No. 2 Oktober*, 43.
- Coughlan, S. (2013, May 8). *Lack of sleep blights pupils' education*. Retrieved May 5, 2019, from [bbc.com: https://www.bbc.com/news/business-22209818](https://www.bbc.com/news/business-22209818)
- Dellorto, D. (2011, May 31). *WHO: Cell phone use can increase possible cancer risk*. Retrieved May 5, 2019, from [CNN: http://edition.cnn.com/2011/HEALTH/05/31/wwh.cell.phones/](http://edition.cnn.com/2011/HEALTH/05/31/wwh.cell.phones/)
- Mraz, J. (2016, December 6). *What Is An Explainer Video?* Retrieved Oktober 15, 2018, from [YumYumVideos.com: https://go.yummyvideos.com/blog/what-is-an-explainer-video](https://go.yummyvideos.com/blog/what-is-an-explainer-video)
- Nithy, T. (n.d.). *Survey tentang Smartphone - Hasilnya Mengejutkan*. Retrieved September 14, 2018, from [TheAsianParent.com: https://id.theasianparent.com/hasil-survey-smartphone-yang-mengejutkan](https://id.theasianparent.com/hasil-survey-smartphone-yang-mengejutkan)
- Page, D. A. (2010, October 11). *Screen time linked to psychological problems in children*. Retrieved May 5, 2019, from [University of Bristol: http://www.bristol.ac.uk/sps/news/2010/107.html](http://www.bristol.ac.uk/sps/news/2010/107.html)
- Wulandari, P. Y. (2016, Maret 17). *Liputan6.com: Anak Asuhan Gadget*. Retrieved September 14, 2018, from [Liputan6.com: https://www.liputan6.com/health/read/2460330/anak-asuhan-gadget](https://www.liputan6.com/health/read/2460330/anak-asuhan-gadget)