

Pembuatan Video Infografis tentang Dampak Negatif Penggunaan Gadget secara  
Berlebihan pada Anak

**Elizah Maharani Kertoaji**

Multimedia/Teknik Informatika/Fakultas Teknik/Universitas Surabaya

ezakertoaji@gmail.com

**Monica Widasri, S.Kom., M.Kom.**

Teknik Informatika/Fakultas Teknik/Universitas Surabaya

monica@staff.ubaya.ac.id

**Marcellinus Ferdinand Suciadi, S.T., M.Comp.**

Teknik Informatika/Fakultas Teknik/Universitas Surabaya

ferdi@staff.ubaya.ac.id

**Abstrak** – Perkembangan teknologi sudah semakin canggih. Mulai dari anak – anak hingga orang dewasa sudah mengenal teknologi. Salah satu teknologi yang paling sering digunakan yaitu, gadget. Dibalik semua manfaatnya, gadget juga memiliki dampak negatif, terutama untuk anak – anak jika dalam penggunaannya tidak mendapat pengawasan yang lebih dari orang tua. Beberapa kasus sudah sering terjadi akibat dampak negatif gadget, namun tetap saja ada orang tua yang kurang peduli akan hal tersebut. Oleh karena itu, dibuatlah sebuah media penyampai informasi berbasis video infografis yang akan membantu orang tua dalam mengetahui dan memahami tentang dampak negatif gadget pada anak. Dalam pembuatan video infografis ini dibutuhkan beberapa dasar teori yang mendukung seperti teori infografis, video, teori karakter desain. Analisis permasalahan dampak negatif gadget dengan melakukan wawancara terhadap orang tua dan juga pakar yaitu, dokter, guru, psikolog. Dilakukan pula perbandingan dengan video infografis sejenis untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan dari video infografis tersebut. Selanjutnya, dibuat desain video infografis yang meliputi desain materi, desain tampilan, desain karakter, desain narasi storyboard dan desain aplikasi untuk membuat video infografis, lalu diimplementasikan kedalam beberapa *software* yaitu *Adobe Illustrator CC 2017*, *Adobe After Effects CC 2017*, *Notepad++*, *Audacity*. Video infografis ini telah melalui uji coba dan evaluasi dengan menyebar kuisisioner terhadap para responden secara acak. Hasilnya, video infografis dapat membantu para pengguna, terutama orang tua untuk memahami dampak negatif penggunaan gadget secara berlebihan pada anak.

**Kata kunci:** *gadget, anak, orang tua, video infografis, dampak negatif*

**Abstract** – The development of technology is already becoming increasingly sophisticated. Ranging from children to adults already know technology. One of the most frequently used technology, gadget. Behind all of its benefits, the gadget also has a negative impact, especially for the children if in use do not get more scrutiny from parents. Some cases have often occurred due to the negative impact of the gadgets, but nonetheless there are parents who will be less concerned about such matters. Therefore, a single Messenger video-based information media infographics that will assist parents in the know and understand about the negative impact of the gadgets in children. In the making of the video this needed some infographics of the theoretical foundations that support such theories of infographics, video, theory of character design. Analysis of the problem of the negative impact of the gadget by doing the interview against the elderly and also experts, doctors, teachers, psychologists. Also do a comparison with similar video infographics to know the shortcomings and advantages of video infographics. Furthermore, the designer made video infographics which includes Design materials, display design, character design, storyboarding and narrative design application design to create video infographics, and then implemented into some software i.e. Adobe Illustrator CC 2017, Adobe After Effects CC 2017, Notepad ++, Audacity. Video infographics have been through testing and evaluation with the spread of the questionnaire respondents randomly. As a result, video infographics can help users, especially parents to understand the negative impact the use of gadgets is excessive in children.

Keywords: gadget, child, parents, video infographics, the negative impact

## **PENDAHULUAN**

Di era modern saat ini, kemajuan teknologi tumbuh dengan sangat pesat. Indonesia sebagai salah satu negara berkembang, memiliki jumlah populasi penduduk yang sangat tinggi diimbangi dengan perekonomian yang tengah mengalami kenaikan secara signifikan. Hal inilah yang mendorong penduduk di kota – kota besar untuk memenuhi kebutuhan akan teknologi terbaru, terutama alat komunikasi gadget.

Secara garis besar penggunaan gadget dalam kehidupan sehari – hari sangatlah penting dalam menunjang aktivitas. Banyak hal yang dapat dilakukan dengan menggunakan gadget. Manfaat positif dari gadget pun sangatlah beragam untuk anak. Namun, dibalik semua manfaat positif gadget saat ini, ternyata gadget juga memiliki dampak negatif bagi anak jika dalam penggunaannya dilakukan secara

berlebihan. Para orang tua pun dengan mudah memfasilitasi anak mereka dengan gadget.

Menurut Sari dan Mitsalia (2016), seorang anak dikatakan berlebihan dalam menggunakan gadget ketika anak bermain lebih dari tiga kali per harinya dengan durasi penggunaan masing-masing 75 – 120 menit. Dampak negatif gadget memang tidak terlihat secara langsung ataupun terlihat dalam waktu dekat. Hal inilah yang menyebabkan orang tua kurang menyadari akan bahaya yang tengah mengintai anak – anak mereka. Ketidaksadaran orang tua ini dapat menyebabkan anak tidak berkembang secara optimal.

Video Infografis sendiri dipilih sebagai media penyampai informasi karena sifatnya yang imajinatif, komunikatif, dan edukatif. Informasi yang ada didalam Video Infografis nantinya, akan ditampilkan dalam bentuk gambar gerak dan teks yang telah diproses serta dimodifikasi agar saling mendukung penggambaran dan terlihat menjadi lebih hidup sehingga diharapkan dapat menyampaikan informasi secara maksimal.

## **METODE PENELITIAN**

Metodologi penelitian diawali dengan mengumpulkan data mengenai dampak negatif penggunaan gadget secara berlebihan pada anak didapatkan dari hasil wawancara, jurnal *online*, dan beberapa sumber internet lainnya. Data yang sudah terkumpul digunakan sebagai dasar dalam pembuatan video infografis.

Setelah itu, melakukan analisis dengan menggunakan 2 metode, yang pertama wawancara, wawancara dilakukan terhadap para orang tua dan pakar. Kedua dengan menggunakan metode kuisisioner, kuisisioner dibagikan secara acak kepada 20 responden. Metode - metode yang digunakan tersebut nantinya digunakan untuk mengetahui keadaan saat ini yang kemudian disimpulkan menjadi sebuah analisis permasalahan.

Berdasarkan dari 2 metode tersebut, telah diperoleh hasil bahwa sebagian besar orang tua kurang memahami tentang dampak negatif gadget pada anak. orang tua juga kurang peduli dengan apa yang dilakukan anak dengan gadget. Kesibukkan orang tua menyebabkan orang tua kurang memiliki waktu bersama anak mereka.

Maka dari itu, dapat di ambil kesimpulan tentang kebutuhan apa saja yang diperlukan dalam membuat video infografis. Kebutuhan yang diperlukan ialah:

1. Perlunya pembuatan video infografis agar orang tua dapat lebih mudah mengingat dan mengambil informasi yang disampaikan.
2. Pemutaran video infografis sekitar 2-3.

Selanjutnya, hasil dari analisis kebutuhan tersebut akan digunakan sebagai rancangan awal desain pembuatan video infografis. Setelah itu, hasil dari desain tersebut akan diimplementasikan menjadi bentuk video infografis yang dimasukkan ke dalam website. Setelah website dan video infografis selesai dibuat, selanjutnya dilakukan proses uji coba dan evaluasi.

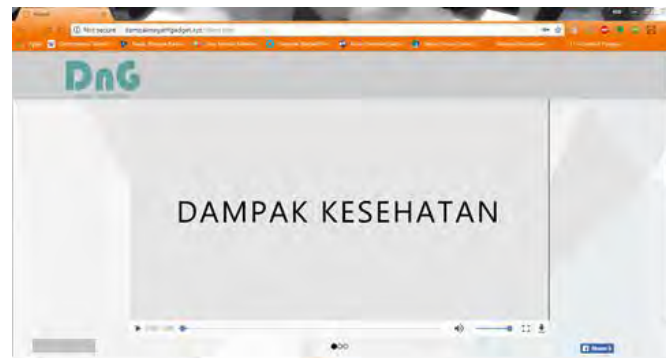
## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Desain yang dibuat untuk video infografis ini meliputi desain materi, *storyboard*, desain karakter, desain *environment*, desain logo, dan desain website. Video Infografis yang dibuat berjudul “Pembuatan Video Infografis tentang Dampak Negatif Penggunaan Gadget secara Berlebihan pada Anak”.

Desain yang dibuat kemudian diimplementasikan dengan menggunakan beberapa software, diantaranya adalah *Adobe Illustrator CC 2017*, *Adobe After Effect CC 2017*, *Adobe Premiere CC 2017*, *Audacity*, dan *Notepad++*. Hasil dari implementasi ini berupa video infografis dengan format .mp4 yang akan dimasukkan ke dalam website sehingga video dapat diputar secara *online* maupun *offline*.

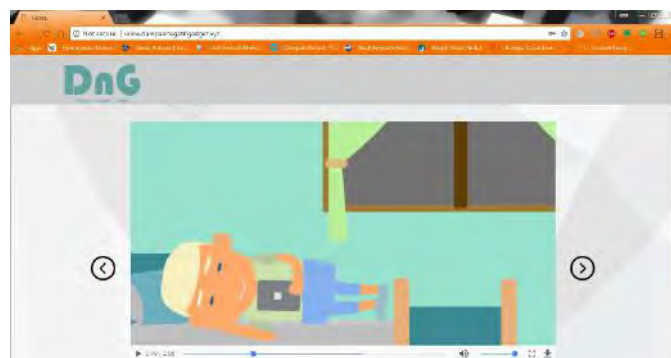
Setelah itu, video infografis dan website yang telah dibuat diuji coba oleh para responden melalui 2 tahap yaitu verifikasi dan validasi. Verifikasi dilakukan dengan memastikan bahwa program yang dibuat sudah benar dan bebas dari *error*, sedangkan validasi dilakukan untuk mengetahui apakah aplikasi yang telah dibuat dapat menjawab permasalahan yang ada.

Verifikasi dilakukan pada semua halaman website yang telah. Hasil dari verifikasi dapat dilihat pada gambar 1 yang menunjukkan halaman user yang berisi video dan button share.



**Gambar 1.** Halaman user

Ketika tombol *play* diklik, maka video infografis akan langsung mulai dengan durasi maximal 3 menit. Gambar 2 akan menunjukkan salah satu bagian dari video infografis. Bagian ini diambil dari video infografis dampak negatif gadget bagi kesehatan anak.



**Gambar 2.** Cuplikan video dampak kesehatan

Uji coba validasi dilakukan terhadap 20 orang responden. Proses validasi ini dimulai ketika para orang tua membuka website dan memutar video infografis tentang dampak negatif gadget jika digunakan secara berlebihan pada anak. Setelah melihat video tersebut responden untuk diharapkan mengisi lembar kuisioner yang telah disediakan sebelumnya.

Secara garis besar, orang tua mengatakan bahwa video infografis yang dibuat sudah menarik untuk dilihat, karakternya jelas, alur cerita sesuai dengan keadaan nyata, dan mudah dipahami. Suara narator cukup jelas dalam penyampaian materi yang ada. Berikut merupakan hasil dari kuisioner 20 responden yang telah diolah. Dapat dilihat pada gambar 3.

NO	PERNYATAAN	SS		S		N		TS		SIS	
		ORANG	%	ORANG	%	ORANG	%	ORANG	%	ORANG	%
1	Video Infografis ini menarik untuk dilihat.	20	100								
2	Alur cerita yang ada di dalam video infografis, sudah jelas dan mudah dipahami.	20	100								
3	Karakter, Bahasa, dan Animasi yang digunakan dalam video infografis menarik dan mudah dipahami.	18	90	2	10						
4	Suara narator sudah jelas dalam penyampain materi.	18	90	2	10						
5	Durasi yang digunakan dalam Video Infografis sudah pas tidak terlalu lama atau pun terlalu cepat.	18	90	2	10						
6	Cerita yang disampaikan sudah seperti keadaan yang terjadi saat ini.	20	100								
7	Website <a href="http://www.dampaknegatifgadget.xyz">www.dampaknegatifgadget.xyz</a> mudah untuk digunakan.	4	20	6	30	7	35	3	15		
8	Saya memahami maksud dari video dampak negatif gadget bagi Kesehatan anak.	20	100								
9	Saya memahami maksud dari video dampak negatif gadget bagi Psikologi anak.	20	100								
10	Saya memahami maksud dari video dampak negatif gadget bagi Sosial anak.	20	100								
11	Setelah melihat video infografis ini saya ingin mengubah sikap saya, agar anak saya bisa tumbuh menjadi anak yang baik.	20	100								

**Gambar 3.** Hasil kuisioner video infpgrafis

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Kesimpulan yang dapat diambil dari video infografis ini ialah orang tua menjadi lebih peduli terhadap anak mereka. Orang tua menjadi lebih berhati – hati ketika akan memberi gadget pada anak, dan juga dapat memberikan himbauan pada orang tua dan anak – anak agar tidak menggunakan gadget secara berlebihan.

Saran yang diberikan untuk pengembangan video infografis yang lebih baik lagi kedepannya ialah Pada website, materi dampak negatif yang dibahas ditambahkan lagi. Suara dan video pada video infografis dipaskan lagi, agar video dapat lebih menarik, tambahkan animasi untuk beberapa kalimat, karena ada beberapa bagian yang kurang animasi, dan video infografis dimasukkan kedalam youtube, agar lebih mudah diakses.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Marcec, Dan. (2014). *eMarketer: 2 Billion Consumers Worldwide to Get Smart(phones) by 2016*. Diakses pada 7 desember 2016, diambil dari <http://www.emarketer.com/newsroom/index.php/emarketer-2-billion-consumers-worldwide-smartphones-2016/>
- Blank, M (2016). *This Is What Wifi, Cell Phones, Ipads & More Are Doing To Your Child's Brain – 100 + Scientists Are Now Petitioning The Un*. Diakses pada 7 januari 2017, diambil dari <http://www.collective-evolution.com/2016/02/21/this-is-what-wifi-cell-phones-ipads-more-are-doing-to-your-childs-brain-100-scientists-are-now-petitioning-the-un/>
- Buttefly, L. (2013). *Orang Tua VS Gadget*. Diakses pada 7 januari 2017, diambil dari <https://www.jawaban.com/read/article/id/2013/9/17/93/130916144949/Orang-Tua-VS-Gadget.html>
- Simamora, A. (2016). *Persepsi Orangtua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Pendidikan Dasar Di Perumahan Bukit Kemiling Permai Kecamatan Kemiling Bandar Lampung*. Diakses pada 31 Agustus 2017, diambil dari <http://digilib.unila.ac.id/23220/3/SKRIPSI%20TANPA%20BAB%20PEMBAHASAN.pdf>
- Pebriana, P. H. *Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini*. Diakses pada 31 Agustus 2017, diambil dari <http://journal.stkiptam.ac.id/index.php/obsesi/article/view/40/86>
- Sari. T.P dan Mitsalia. A.A. (2016). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah Di Tkit Al Mukmin*. Diakses pada 25 Oktober 2017, diambil dari <https://ejournal.stikespku.ac.id/index.php/mpp/article/view/124>