



Perancangan Animasi Edukatif Mengenai Bahaya Gadget Bagi Kesehatan Mental Dan Emosional Anak

Maulis Subuhi¹, I Nyoman Miyarta Yasa²

^{1,2,3} Desain Komunikasi Visual, Seni Dan Desain, Universitas Bumigora
maulismaulis25@gmail.com, miyarta.yasa@universitasbumigora.ac.id

Abstrak

Perkembangan teknologi digital telah meningkatkan intensitas penggunaan gadget pada anak usia sekolah dasar. Meskipun perangkat tersebut dapat dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran dan akses informasi, penggunaan yang berlebihan tanpa pengawasan berisiko menimbulkan dampak negatif terhadap kesehatan mental dan emosional anak, seperti menurunnya kemampuan berkonsentrasi, berkurangnya interaksi sosial, serta munculnya perubahan perilaku. Penelitian ini bertujuan merancang video animasi edukasi sebagai media komunikasi visual untuk meningkatkan pemahaman orang tua mengenai pentingnya penggunaan gadget secara bijaksana. Penelitian dilaksanakan di SD Islam Daulatul Ummah Al-Islamiah, Kecamatan Suralaga, Kabupaten Lombok Timur, dengan metode penelitian kualitatif melalui pendekatan Design Thinking yang meliputi tahap Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test. Data penelitian diperoleh melalui observasi, wawancara, dokumentasi, serta penyebaran kuesioner kepada responden. Luaran penelitian berupa video animasi edukasi dua dimensi bergaya flat design yang mengombinasikan ilustrasi, tipografi, motion graphic, narasi, musik latar, dan elemen audiovisual. Hasil uji coba menunjukkan bahwa tingkat responden yang mengetahui dengan baik dampak gadget meningkat dari 43,9% sebelum menonton video menjadi 81,8% setelah menonton video. Responden juga memberikan tanggapan positif karena media memiliki tampilan menarik, alur informasi yang jelas, dan materi yang mudah dipahami. Dengan demikian, video animasi edukasi yang dikembangkan dinilai layak digunakan sebagai media edukasi dan komunikasi visual untuk mendukung keterlibatan orang tua dalam mendampingi, membatasi, serta mengarahkan penggunaan gadget pada anak secara lebih sehat dan bertanggung jawab.

Kata Kunci: Animasi Edukasi, Bahaya Gadget, Kesehatan Mental Anak, Kesehatan Emosional Anak, Design Thinking, Komunikasi Visual.

1. Pendahuluan

Kemajuan teknologi digital telah menyebabkan penggunaan gadget di kalangan anak usia sekolah dasar semakin meningkat. Perangkat ini tidak hanya dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dan sumber informasi, tetapi juga menjadi sarana hiburan yang digunakan dalam aktivitas sehari-hari. Di sisi lain, penggunaan gadget yang berlangsung secara berlebihan tanpa pengawasan orang tua berpotensi menimbulkan berbagai dampak negatif, di antaranya menurunnya kemampuan berkonsentrasi, berkurangnya interaksi sosial, serta perubahan perilaku yang dapat memengaruhi kesehatan mental dan emosional anak. Oleh sebab itu, diperlukan upaya edukasi yang mampu meningkatkan pemahaman orang tua agar dapat mendampingi serta mengawasi penggunaan gadget secara tepat. Berbagai penelitian sebelumnya telah mengkaji pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan anak. Dania Dwi Safitri (2023) menyatakan bahwa tingginya intensitas penggunaan gadget dapat memengaruhi kemampuan komunikasi anak. Penelitian Murrahmah El Hayatli (2025) juga menunjukkan bahwa video animasi edukasi merupakan media pembelajaran yang efektif karena mampu meningkatkan minat belajar dan mempermudah anak memahami materi melalui penyajian visual yang menarik. Sementara itu, Huichao Pan (2023) menjelaskan bahwa perkembangan emosional anak usia sekolah dipengaruhi oleh lingkungan serta kualitas interaksi sosial yang mereka alami, sehingga diperlukan media edukasi yang dapat mendukung pembentukan perilaku positif. Walaupun sejumlah penelitian telah membahas dampak penggunaan gadget dan pemanfaatan animasi sebagai media pembelajaran, penelitian yang berfokus pada perancangan animasi edukasi sebagai media komunikasi visual untuk meningkatkan pemahaman orang tua mengenai dampak gadget terhadap kesehatan mental dan emosional anak masih terbatas. Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini menghadirkan kebaruan melalui perancangan video animasi edukasi dua dimensi bergaya flat design dengan menerapkan pendekatan Design Thinking. Pendekatan ini dipilih karena berorientasi pada kebutuhan pengguna sehingga media yang dihasilkan diharapkan lebih komunikatif, menarik, serta sesuai dengan karakteristik audiens yang dituju. Penggunaan gadget pada anak usia sekolah dasar mengalami peningkatan yang signifikan seiring dengan berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi. Anak-anak kini semakin mudah mengakses berbagai aplikasi, permainan, maupun media sosial melalui perangkat digital yang dimiliki sendiri maupun milik orang tua. Kondisi ini menyebabkan gadget menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari aktivitas sehari-hari sehingga diperlukan perhatian khusus terhadap pola penggunaannya.

Pada usia sekolah dasar, anak berada pada fase perkembangan kognitif, sosial, dan emosional yang sangat penting. Pada tahap ini, interaksi langsung dengan keluarga, teman sebaya, serta lingkungan sekitar berperan besar dalam membentuk karakter dan kemampuan bersosialisasi. Apabila sebagian besar waktu anak dihabiskan untuk menggunakan gadget, kesempatan untuk memperoleh pengalaman sosial secara langsung dapat berkurang sehingga berpotensi memengaruhi perkembangan kepribadiannya.

Penggunaan gadget yang dilakukan secara bijaksana sebenarnya dapat memberikan manfaat, seperti membantu proses belajar, meningkatkan kreativitas, serta memperluas akses terhadap informasi. Berbagai aplikasi edukatif telah dirancang untuk mendukung kemampuan membaca, berhitung, maupun pemecahan masalah pada anak. Namun, manfaat tersebut hanya dapat diperoleh apabila penggunaan gadget dilakukan sesuai kebutuhan, dengan durasi yang wajar, serta didampingi oleh orang tua.

Sebaliknya, penggunaan gadget secara berlebihan dapat menimbulkan berbagai risiko bagi kesehatan mental dan emosional anak. Anak yang terlalu lama berinteraksi dengan perangkat digital cenderung mengalami kesulitan mengendalikan emosi, mudah marah ketika penggunaan gadget dibatasi, serta menunjukkan gejala ketergantungan terhadap media digital. Kondisi tersebut dapat mengganggu aktivitas belajar maupun hubungan sosial anak dengan lingkungan sekitarnya.

Selain memengaruhi kondisi emosional, intensitas penggunaan gadget yang tinggi juga dapat berdampak pada kualitas komunikasi antara anak dan orang tua. Waktu kebersamaan dalam keluarga menjadi berkurang karena perhatian anak lebih terfokus pada layar gadget dibandingkan melakukan interaksi secara langsung. Padahal, komunikasi yang baik antara orang tua dan anak merupakan salah satu faktor penting dalam membangun kedekatan emosional serta membentuk perilaku positif sejak dini.

Peran orang tua menjadi sangat penting dalam mengendalikan penggunaan gadget pada anak. Orang tua tidak hanya bertugas membatasi durasi penggunaan, tetapi juga memberikan contoh penggunaan teknologi yang sehat serta mendampingi anak ketika mengakses berbagai konten digital. Pendampingan tersebut membantu anak memahami manfaat dan risiko penggunaan gadget sehingga mereka mampu menggunakan teknologi secara lebih bertanggung jawab.

Sayangnya, masih banyak orang tua yang belum memiliki pemahaman yang memadai mengenai dampak penggunaan gadget terhadap kesehatan mental dan emosional anak. Sebagian besar hanya berfokus pada manfaat praktis gadget sebagai sarana hiburan atau agar anak tetap tenang, tanpa mempertimbangkan dampak jangka panjang terhadap perkembangan psikologis anak. Kondisi ini menunjukkan pentingnya penyediaan media edukasi yang mudah dipahami oleh masyarakat.

Media komunikasi visual merupakan salah satu pendekatan yang efektif dalam menyampaikan informasi kepada masyarakat karena mampu menggabungkan unsur gambar, warna, ilustrasi, dan narasi secara menarik. Penyajian informasi dalam bentuk visual dapat meningkatkan perhatian audiens, mempermudah pemahaman materi, serta membantu proses mengingat informasi dibandingkan penyampaian melalui teks yang panjang.

Salah satu bentuk media komunikasi visual yang banyak digunakan saat ini adalah video animasi. Video animasi memiliki kemampuan menyampaikan pesan secara lebih menarik melalui kombinasi ilustrasi bergerak, suara, musik, dan narasi. Karakter visual yang sederhana namun komunikatif membuat animasi lebih mudah dipahami oleh berbagai kalangan, termasuk orang tua dengan latar belakang pendidikan yang beragam.

Gaya visual flat design dipilih karena memiliki tampilan yang sederhana, modern, serta mampu menyampaikan informasi secara jelas tanpa elemen visual yang berlebihan. Penggunaan warna-warna cerah, ilustrasi sederhana, dan tipografi yang mudah dibaca diharapkan dapat meningkatkan kenyamanan audiens dalam menerima pesan edukasi yang disampaikan melalui video animasi.

Dalam proses pengembangan media, pendekatan Design Thinking dinilai sesuai karena menempatkan kebutuhan pengguna sebagai fokus utama. Pendekatan ini memungkinkan perancang memahami permasalahan yang dihadapi pengguna, menghasilkan ide kreatif, mengembangkan prototipe, serta melakukan evaluasi berdasarkan umpan balik pengguna sehingga media yang dihasilkan memiliki tingkat kebermanfaatan yang lebih tinggi.

Melalui tahapan empati pada Design Thinking, perancang dapat menggali kebutuhan serta pengalaman orang tua terkait penggunaan gadget oleh anak. Informasi yang diperoleh kemudian dianalisis untuk menentukan permasalahan utama yang harus diselesaikan melalui media edukasi. Dengan demikian, solusi yang dirancang benar-benar sesuai dengan kondisi nyata yang dialami masyarakat.

Pemanfaatan video animasi edukasi juga sejalan dengan perkembangan media digital yang saat ini lebih banyak diakses melalui platform daring. Video dapat didistribusikan melalui berbagai media sosial sehingga memiliki jangkauan yang lebih luas dibandingkan media cetak konvensional. Kemudahan akses tersebut memungkinkan pesan edukasi diterima oleh masyarakat secara lebih efektif dan efisien.

Perancangan media edukasi yang komunikatif diharapkan tidak hanya meningkatkan pengetahuan orang tua mengenai dampak penggunaan gadget, tetapi juga mendorong perubahan sikap dalam mendampingi anak menggunakan perangkat digital. Kesadaran yang meningkat akan membantu orang tua menerapkan aturan

penggunaan gadget yang lebih sehat sehingga dapat meminimalkan risiko terhadap perkembangan mental dan emosional anak.

Perkembangan teknologi digital telah mengubah pola kehidupan masyarakat, termasuk dalam lingkungan keluarga. Gadget yang sebelumnya hanya digunakan sebagai alat komunikasi kini berkembang menjadi perangkat multifungsi yang menyediakan berbagai layanan, seperti media pembelajaran, hiburan, komunikasi, hingga akses terhadap berbagai informasi secara cepat. Perubahan tersebut turut memengaruhi kebiasaan anak dalam menjalankan aktivitas sehari-hari.

Anak usia sekolah dasar merupakan kelompok yang memiliki rasa ingin tahu tinggi terhadap berbagai hal baru. Kemudahan dalam mengoperasikan gadget membuat anak mampu mengakses berbagai aplikasi secara mandiri tanpa mengalami kesulitan berarti. Kondisi ini menyebabkan penggunaan gadget semakin sulit dipisahkan dari kehidupan anak, baik di rumah maupun di lingkungan sekolah.

Meningkatnya penggunaan gadget juga dipengaruhi oleh perubahan pola pengasuhan dalam keluarga. Kesibukan orang tua dalam bekerja sering kali menyebabkan gadget dijadikan sebagai sarana untuk mengalihkan perhatian anak agar tetap tenang. Meskipun memberikan kemudahan bagi orang tua dalam jangka pendek, kebiasaan tersebut berpotensi menimbulkan ketergantungan apabila dilakukan secara terus-menerus tanpa adanya batasan yang jelas. Selain faktor keluarga, perkembangan internet berkecepatan tinggi turut meningkatkan intensitas penggunaan gadget pada anak. Beragam platform digital menyediakan konten yang menarik sehingga anak cenderung menghabiskan waktu lebih lama di depan layar. Fenomena tersebut menunjukkan bahwa kemajuan teknologi tidak hanya menghadirkan peluang, tetapi juga tantangan dalam proses tumbuh kembang anak.

Kesehatan mental anak menjadi salah satu aspek yang perlu mendapatkan perhatian dalam era digital. Anak yang mengalami paparan gadget secara berlebihan berpotensi mengalami perubahan suasana hati, menurunnya kemampuan mengendalikan emosi, hingga berkurangnya motivasi untuk melakukan aktivitas di luar rumah. Dampak tersebut dapat memengaruhi kualitas kehidupan anak apabila tidak segera ditangani.

Perkembangan emosional anak sangat dipengaruhi oleh pengalaman yang diperoleh melalui interaksi langsung dengan keluarga dan lingkungan sosial. Aktivitas bermain bersama teman, berdiskusi dengan orang tua, serta mengikuti kegiatan di lingkungan sekitar merupakan bagian penting dalam membangun kemampuan mengelola emosi. Ketika interaksi tersebut tergantikan oleh penggunaan gadget, proses perkembangan emosional dapat mengalami hambatan.

Tidak semua dampak penggunaan gadget bersifat negatif. Dalam konteks pendidikan, gadget mampu mendukung proses pembelajaran melalui penyediaan materi yang interaktif dan mudah diakses. Berbagai aplikasi edukasi memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar secara mandiri sesuai dengan kemampuan masing-masing. Oleh karena itu, yang menjadi perhatian utama bukanlah keberadaan gadget, melainkan bagaimana perangkat tersebut dimanfaatkan secara tepat.

Penggunaan gadget yang sehat memerlukan keseimbangan antara aktivitas digital dan aktivitas nyata. Anak tetap membutuhkan waktu untuk bermain di luar ruangan, berolahraga, membaca buku, maupun berinteraksi dengan keluarga agar perkembangan fisik, sosial, dan emosional berlangsung secara optimal. Keseimbangan tersebut hanya dapat terwujud apabila terdapat pengawasan yang konsisten dari orang tua.

Dalam upaya meningkatkan kesadaran masyarakat, penyampaian informasi melalui media yang menarik menjadi salah satu strategi yang efektif. Penyampaian pesan yang hanya berbentuk teks sering kali kurang mampu menarik perhatian audiens. Sebaliknya, media yang memadukan unsur visual, audio, dan cerita cenderung lebih mudah dipahami serta mampu meningkatkan daya ingat terhadap informasi yang disampaikan.

Animasi dua dimensi merupakan salah satu media komunikasi visual yang banyak digunakan dalam kegiatan edukasi. Penyajian karakter, ilustrasi, dan alur cerita mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan sehingga pesan yang disampaikan menjadi lebih mudah diterima oleh audiens. Keunggulan tersebut menjadikan animasi sebagai media yang relevan untuk menyampaikan informasi mengenai penggunaan gadget secara bijak.

Penerapan prinsip komunikasi visual dalam animasi berperan penting dalam meningkatkan efektivitas penyampaian pesan. Pemilihan warna, bentuk ilustrasi, tipografi, serta gerakan animasi harus disesuaikan dengan karakteristik sasaran agar informasi dapat dipahami tanpa menimbulkan kebingungan. Oleh sebab itu, proses perancangan media perlu dilakukan secara sistematis dan berdasarkan kebutuhan pengguna.

Pendekatan Design Thinking memberikan kesempatan bagi perancang untuk memahami permasalahan yang dihadapi pengguna secara mendalam sebelum menentukan solusi yang akan dikembangkan. Pendekatan ini tidak hanya berorientasi pada hasil akhir, tetapi juga menekankan proses eksplorasi kebutuhan pengguna sehingga media yang dihasilkan memiliki tingkat relevansi yang tinggi.

Melalui tahapan ideasi dan pembuatan prototipe, berbagai alternatif desain dapat diuji sebelum dipublikasikan kepada masyarakat. Proses evaluasi yang dilakukan bersama pengguna memungkinkan perancang memperoleh masukan secara langsung mengenai tingkat kejelasan informasi, daya tarik visual, maupun efektivitas media dalam menyampaikan pesan edukasi.

Perancangan video animasi edukasi juga memiliki peluang untuk dimanfaatkan secara luas pada berbagai platform digital, seperti YouTube, Instagram, TikTok, maupun media pembelajaran daring. Fleksibilitas distribusi tersebut memungkinkan informasi mengenai dampak penggunaan gadget terhadap kesehatan mental dan emosional anak dapat menjangkau masyarakat dalam skala yang lebih luas.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan merancang video animasi edukasi mengenai bahaya penggunaan gadget terhadap kesehatan mental dan emosional anak sebagai media komunikasi visual bagi orang tua. Media yang dikembangkan diharapkan dapat menjadi alternatif sarana edukasi yang efektif untuk meningkatkan pengetahuan, kesadaran, serta keterlibatan orang tua dalam mendampingi dan mengarahkan penggunaan gadget pada anak usia sekolah dasar.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menerapkan metode perancangan dengan pendekatan *Design Thinking* untuk menghasilkan media animasi edukasi yang membahas dampak penggunaan gadget terhadap kesehatan mental dan emosional anak. Pendekatan tersebut dipilih karena berfokus pada kebutuhan pengguna, sehingga solusi yang dihasilkan diharapkan lebih relevan dan efektif dalam menjawab permasalahan yang ditemukan.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan penyebaran kuesioner yang melibatkan guru, orang tua, serta siswa di SD Islam Daulatul Ummah Al-Islamiah, Kecamatan Suralaga, Kabupaten Lombok Timur. Informasi yang diperoleh dari berbagai teknik tersebut digunakan sebagai landasan dalam menyusun konsep dan menentukan arah perancangan media edukasi.

Luaran penelitian berupa video animasi edukasi dua dimensi bergaya *flat design* yang mengintegrasikan ilustrasi, tipografi, *motion graphic*, narasi, dan elemen audio visual. Media yang telah dirancang kemudian melalui proses evaluasi bersama responden untuk memperoleh masukan sebagai bahan penyempurnaan sehingga menghasilkan media komunikasi visual yang sesuai dengan tujuan perancangan.

2.1. Objek Perancangan

Objek perancangan pada penelitian ini berupa video animasi edukasi dua dimensi yang dikembangkan sebagai media komunikasi visual untuk memberikan edukasi mengenai dampak penggunaan gadget terhadap kesehatan mental dan emosional anak. Media tersebut dirancang dengan menggabungkan elemen ilustrasi, tipografi, *motion graphic*, narasi, serta audio visual dalam gaya *flat design*, sehingga informasi dapat disampaikan secara lebih menarik, mudah dipahami, dan sesuai dengan karakteristik audiens.

Perancangan video animasi ini ditujukan untuk membantu orang tua meningkatkan pemahaman mengenai pentingnya pendampingan serta pembatasan penggunaan gadget pada anak usia sekolah dasar. Pengembangan media didasarkan pada hasil identifikasi kebutuhan pengguna yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan kuesioner di SD Islam Daulatul Ummah Al-Islamiah, Kecamatan Suralaga, Kabupaten Lombok Timur. Dengan demikian, media yang dihasilkan diharapkan mampu menjadi sarana edukasi yang relevan dan efektif dalam menyampaikan pesan mengenai penggunaan gadget yang lebih bijaksana.

2.2. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan menggunakan empat teknik, yaitu observasi, wawancara, dokumentasi, dan kuesioner. Observasi dilaksanakan untuk memperoleh gambaran mengenai kondisi penggunaan gadget pada anak di lingkungan penelitian. Selanjutnya, wawancara dilakukan dengan guru dan orang tua guna menggali informasi mengenai pola penggunaan gadget, dampaknya terhadap kesehatan mental dan emosional anak, serta kebutuhan akan media edukasi yang sesuai.

Dokumentasi dimanfaatkan sebagai data pendukung yang mencakup kegiatan penelitian dan berbagai dokumen yang berkaitan dengan proses perancangan. Sementara itu, kuesioner digunakan untuk mengumpulkan tanggapan responden mengenai kebutuhan pengguna, tingkat pemahaman, serta penilaian terhadap media animasi edukasi yang dikembangkan. Seluruh data yang terkumpul kemudian diolah dan dijadikan sebagai dasar dalam penyusunan konsep, pengembangan, serta evaluasi media animasi edukasi.

2.3. Tahapan Perancangan

Proses perancangan media animasi edukasi dalam penelitian ini menggunakan pendekatan *Design Thinking* yang meliputi lima tahapan, yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Setiap tahapan saling berkaitan untuk menghasilkan media komunikasi visual yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

2.3.1. Empathize

Tahap empathize diawali dengan kegiatan pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan penyebaran kuesioner. Tahap ini bertujuan memperoleh pemahaman mengenai kebiasaan penggunaan gadget pada anak, dampaknya terhadap kesehatan mental dan emosional, serta kebutuhan pengguna terhadap media edukasi yang efektif.

2.3.2. Define

Tahap define merupakan tahap pengolahan dan analisis data yang telah diperoleh untuk menetapkan inti permasalahan serta menentukan tujuan perancangan. Hasil analisis menjadi dasar dalam merumuskan konsep media yang akan dikembangkan sesuai dengan karakteristik target audiens.

2.3.3. Ideate

Tahap ideate difokuskan pada pengembangan konsep kreatif sebagai solusi atas permasalahan yang telah diidentifikasi. Kegiatan pada tahap ini meliputi penyusunan *creative brief*, perancangan konsep komunikasi dan konsep visual, penulisan naskah, penyusunan storyboard, pembuatan desain karakter, pemilihan warna, tipografi, ilustrasi, serta penentuan media pendukung yang akan digunakan.

2.3.4. Prototype

Tahap prototype merupakan tahap implementasi dari konsep yang telah disusun menjadi sebuah produk. Proses ini mencakup pembuatan aset ilustrasi digital, animasi, *motion graphic*, pengisian narasi (*voice over*), penambahan musik latar dan efek suara, hingga proses penyuntingan untuk menghasilkan video animasi edukasi yang siap diuji.



Gambar 1 scene video

2.3.5. Test

Tahap test dilakukan melalui uji coba media kepada responden untuk mengetahui kualitas visual, kejelasan penyampaian materi, serta efektivitas animasi dalam menyampaikan pesan edukatif. Masukan yang diperoleh dari proses pengujian dimanfaatkan sebagai bahan evaluasi dan penyempurnaan sehingga media yang dihasilkan lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Tabel 1. Hasil Uji Pre-Test dan Post-Test

Tingkat Pemahaman Dampak Gadget	Sebelum Menonton Video	Sesudah Menonton Video
Mengetahui dengan baik	43,9%	81,8%
Mengetahui sebagian	51,2%	18,2%
Tidak Mengetahui	4,9%	0%

Berdasarkan hasil pengujian media, **81,8%** responden menyatakan telah memahami dampak negatif penggunaan gadget setelah menyaksikan video animasi edukasi, sementara **18,2%** responden mengaku hanya memahami sebagian materi yang disampaikan. Tidak ada responden yang menyatakan tidak memahami isi materi (**0%**). Temuan ini menunjukkan bahwa video animasi edukasi yang dikembangkan mampu menyampaikan informasi

secara efektif, sehingga dapat menjadi media komunikasi visual yang membantu meningkatkan pemahaman mengenai dampak penggunaan gadget terhadap kesehatan mental dan emosional anak.

Melalui pendekatan *Design Thinking* dalam proses perancangan memungkinkan pengembangan video animasi edukasi yang dilakukan secara sistematis, mulai dari identifikasi kebutuhan pengguna hingga tahap evaluasi. Melalui tahapan tersebut, dihasilkan media komunikasi visual yang sesuai dengan karakteristik target audiens dan efektif sebagai sarana edukasi mengenai dampak penggunaan gadget terhadap kesehatan mental dan emosional anak.

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian ini berupa video animasi edukasi dua dimensi yang dirancang sebagai media komunikasi visual untuk memberikan edukasi mengenai dampak penggunaan gadget terhadap kesehatan mental dan emosional anak. Media dikembangkan menggunakan gaya visual *flat design* dengan memadukan ilustrasi, tipografi, *motion graphic*, narasi, musik latar, dan efek suara sehingga mampu menyampaikan informasi secara menarik, komunikatif, dan mudah dipahami oleh target audiens.

Perancangan media diawali dengan penyusunan konsep komunikasi dan konsep visual berdasarkan data yang diperoleh selama proses pengumpulan data. Konsep tersebut kemudian diterapkan dalam pembuatan *creative brief*, penulisan naskah, penyusunan storyboard, desain karakter, pemilihan warna, tipografi, serta pengembangan aset visual. Seluruh elemen tersebut diintegrasikan menjadi video animasi edukasi yang menampilkan informasi mengenai dampak penggunaan gadget serta pentingnya pendampingan orang tua dalam penggunaan perangkat digital oleh anak.

Tahap pengujian dilakukan untuk mengetahui kelayakan media yang telah dikembangkan. Berdasarkan hasil kuesioner, sebagian besar responden memberikan tanggapan positif terhadap tampilan visual, kejelasan materi, dan alur penyampaian informasi dalam video animasi. Responden menilai bahwa ilustrasi, warna, animasi, serta narasi mampu menarik perhatian dan mempermudah pemahaman terhadap pesan yang disampaikan. Selain itu, media ini dinilai mampu meningkatkan pengetahuan mengenai dampak penggunaan gadget terhadap kesehatan mental dan emosional anak, sehingga layak digunakan sebagai media edukasi bagi orang tua dan masyarakat.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan pendekatan *Design Thinking* mampu menghasilkan media komunikasi visual yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Penggabungan unsur visual dan audio dalam bentuk animasi edukasi memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan penyampaian informasi secara konvensional. Dengan demikian, video animasi yang dihasilkan memiliki potensi sebagai media edukasi yang efektif untuk meningkatkan kesadaran orang tua mengenai pentingnya penggunaan gadget secara bijaksana pada anak.

4. Kesimpulan

Penelitian ini berhasil merancang video animasi edukasi dua dimensi sebagai media komunikasi visual yang membahas dampak penggunaan gadget terhadap kesehatan mental dan emosional anak. Media dikembangkan menggunakan pendekatan *Design Thinking* sehingga menghasilkan animasi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna dan mampu menyampaikan informasi secara menarik, komunikatif, serta mudah dipahami.

Hasil pengujian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh respons positif dari responden dan mampu meningkatkan pemahaman mengenai dampak penggunaan gadget pada anak. Temuan ini menunjukkan bahwa video animasi edukasi memiliki potensi sebagai media komunikasi visual yang efektif dalam mendukung edukasi bagi orang tua mengenai pentingnya pendampingan dan pengawasan penggunaan gadget pada anak. Dengan demikian, hasil penelitian ini dapat menjadi salah satu alternatif media edukasi yang mendukung penyampaian informasi mengenai penggunaan gadget secara bijaksana untuk menjaga kesehatan mental dan emosional anak.

Reference

- T. Brown, *Change By Design: How Design Thinking Creates New Alternatives For Business And Society*. New York: Harper Business, 2009.
- T. Ambrose And P. Harris, *Design Thinking*. Lausanne: Ava Publishing, 2010.
- J. W. Creswell And J. D. Creswell, *Research Design: Qualitative, Quantitative, And Mixed Methods Approaches*, 6th Ed. Thousand Oaks, Ca: Sage Publications, 2023.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta, 2022.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kualitatif: Untuk Penelitian yang Bersifat Eksploratif, Interpretif, Interaktif, dan Konstruktif*. Cetakan ke-5. Bandung: Alfabeta, 2022.
- R. E. Mayer, *Multimedia Learning*, 3rd Ed. Cambridge: Cambridge University Press, 2021.
- S. Rustan, *Layout: Dasar Dan Penerapannya*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2019.
- O. Irawati, K. Solecha, Y. T. Arifin, Dan S. A. Johan, "A Gamified Mobile Learning App For Child Protection: A Design Thinking Development Approach," *Joiv: International Journal On Informatics Visualization*, Vol. 10, No. 3, Pp. 970–979, 2026.
- V. Christodoulides, N. Malik, A. Labno, *Et Al.*, "Developing An Animation-Based Mental Health Measure For Children And Young People," *Bmc Psychology*, Vol. 14, Art. 451, 2026.

- R. Sinaga, I. K. Pangaribuan, I. S. Sembiring, *Et Al.*, "Effectiveness Of Animation-Based Psychoeducation On Adolescent Mental Health And Risk Behavior: A Quasi-Experimental Study," *Journal Of Applied Nursing And Health*, Vol. 8, No. 1, Pp. 268–282, 2026.
- S. K. Y. Leung, J. Wu, J. W. Li, Y. Lam, Dan O. L. Ng, "Examining Young Children's Computational Thinking Through Animation Art," *Early Childhood Education Journal*, Vol. 53, No. 5, Pp. 1563–1575, 2025.
- D. Norman, *The Design Of Everyday Things*, Revised Edition. New York: Basic Books, 2013.
- A. M. Yusuf, *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, Dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: Kencana, 2021.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, *Panduan Pemanfaatan Teknologi Digital Dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kemendikbudristek, 2023.
- World Health Organization, *Guidelines On Physical Activity, Sedentary Behaviour And Sleep For Children*. Geneva: Who.
- Unicef, *The State Of The World's Children: Children In A Digital World*. New York: Unicef.