



**PEMBUATAN ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA EDUKASI  
“PENGENALAN DAMPAK NEGATIF *GADGET* PADA  
ANAK” UNTUK ORANG TUA**

**SKRIPSI**

**RAEYDENDI ERLANGGA PUTRA**

**2007431049**

**PROGRAM STUDI TEKNIK MULTIMEDIA DIGITAL  
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA**

**2024**



**PEMBUATAN ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA EDUKASI  
“PENGENALAN DAMPAK NEGATIF *GADGET* PADA  
ANAK” UNTUK ORANG TUA**

**SKRIPSI**

**Dibuat untuk Melengkapi Syarat-Syarat yang Diperlukan untuk Memperoleh  
Diploma Empat Politeknik**

**RAEYDENDI ERLANGGA PUTRA**

**2007431049**

**PROGRAM STUDI TEKNIK MULTIMEDIA DIGITAL  
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA**

**2024**



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Raeydendi Erlangga Putra  
NIM : 2007431049  
Jurusan/Program Studi : T.Informatika dan Komputer / T.Multimedia Digital  
Judul Skripsi : Pembuatan Animasi 2D Sebagai Media Edukasi  
"Pengenalan Dampak Negatif *Gadget* pada Anak"  
Untuk Orang Tua

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bebas dari peniruan terhadap karya dari orang lain. Kutipan pendapat dan tulisan orang lain ditunjuk sesuai dengan cara-cara penulisan karya ilmiah yang berlaku.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa dalam skripsi ini terkandung ciri-ciri plagiat dan bentuk-bentuk peniruan lain yang dianggap melanggar peraturan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Depok, 15 Juli 2024

(Raeydendi Erlangga Putra)  
NIM 2007431049



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi diajukan oleh:

Nama : Raeydendi Erlangga Putra  
NIM : 2007431049  
Program Studi : Teknik Multimedia Digital  
Judul Skripsi : Pembuatan Animasi 2D Sebagai Media Edukasi  
"Pengenalan Dampak Negatif *Gadget* pada Anak" Untuk Orang Tua

Telah diuji oleh tim penguji dalam Sidang Skripsi pada hari Rabu, Tanggal 31, Bulan Juli, Tahun 2024 dan dinyatakan **LULUS**.

Disahkan oleh

Pembimbing : Eriya, S.Kom.M.T.   
Penguji I : Noorlela Marcheta, S.Kom., M.Kom.   
Penguji II : Ade Rahma Yuly, S.Kom., M.Ds.   
Penguji III : Malisa Huzailfa, S.Kom., M.T. 

Mengetahui:

Ketua Jurusan Teknik Informatika dan Komputer



  
Dwi Laila Hidayati, S.Kom., M.Kom.

NIP. 197908032003122003



**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumuk dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah Subhanahu Wa Ta'ala, karena Berkat rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi dengan judul “Pembuatan Animasi Sebagai Media Edukasi “Pengenalan Dampak Negatif Gadget Pada Anak” Untuk Orang Tua”. Dalam penyusunan laporan skripsi ini penulis telah mendapat pengarahan serta bimbingan dari berbagai pihak, pada kesempatan ini dengan segala hormat penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada :

- a. Ibu Dr. Anita Hidayati, S.Kom., M.Kom., selaku ketua Jurusan Teknik Informatika dan Komputer;
- b. Ibu Ade Rahma Yuly, S.Kom., M.Ds., selaku Kepala Program Studi Teknik Multimedia Digital
- c. Ibu Eriya, S.Kom., M.T; selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu, tenaga, serta pikiran untuk memberi arahan dan membimbing penulis dalam penyusunan laporan skripsi ini;
- d. Bapak Jouhar, selaku pihak dari Dinas Sosial Provinsi DKI Jakarta yang telah memberikan kepercayaan serta kesempatan kepada penulis untuk dapat melaksanakan penelitian ini;
- e. Orang tua, keluarga, dan sahabat penulis yang selalu memberi doa, dukungan, dan semangat hingga penulisan laporan ini dapat terselesaikan.

Sebagai penutup, semoga Tuhan Yang Maha Esa membalas segala perbuatan baik para pihak yang telah membantu. Semoga laporan skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak, Penulis menyadari sepenuhnya bahwa laporan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, Oleh karena itu penulis berharap kritik dan saran yang sifatnya menyempurnakan laporan ini.

Depok, 15 Juli 2024

Penulis

Raeydendi Erlangga Putra



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

**SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI**  
**SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitis akademi Politeknik Negeri Jakarta, saya bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Raeydendi Erlangga Putra  
NIM : 2007431049  
Jurusan/ProgramStudi : Teknik Informatika dan Komputer / Teknik Multimedia Digital

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Jakarta Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah saya yang berjudul:

**Pembuatan Animasi 2D Sebagai Media Edukasi “Pengenalan Dampak Negatif Gadget pada Anak” Untuk Orang Tua**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Politeknik Negeri Jakarta Berhak menyimpan, mengalihmediakan/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan skripsi saya tanpa meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Depok, 15 Juli 2024

Yang membuat pernyataan



Raeydendi Erlangga Putra

2007431049



**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

## Pembuatan Animasi 2D Sebagai Edukasi “Pengenalan Dampak Negatif *Gadget* pada Anak” Untuk Orang Tua

### *Abstrak*

*Peningkatan penggunaan gadget di kalangan anak-anak telah menimbulkan berbagai kekhawatiran terkait dampak negatif yang ditimbulkan, seperti masalah kesehatan fisik, gangguan perkembangan sosial, dan penurunan prestasi akademik. Orang tua sering kali kurang menyadari atau memahami dampak tersebut secara mendalam. Di usia mereka saat ini sangat mudah untuk diserap dan meniru, kecanduan gadget akan sangat mempengaruhi rangsangannya perkembangan kecerdasan mereka, sehingga diperlukannya media edukasi yang dapat menyampaikan peran orang tua terhadap anaknya. Media Edukasi yang dimaksud berupa video animasi yang bertujuan untuk mensosialisasikan dampak negatif gadget pada anak dan bagaimana orang tua dapat membimbing anaknya agar dapat menggunakan gadget dengan baik dan benar. Media edukasi yang dimaksud berupa video animasi 2D, untuk membuat video animasi ini menggunakan metode Multimedia Development Lifecycle (MDLC) yang terdiri dari concept, design, Material Collecting, Assembly, testing, dan distribution.*

**Kata Kunci :** *Dampak Gadget, Animasi Edukasi, Orang Tua, Anak-anak*



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME...	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PENGESAHAN .....	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR .....	iii
<i>Abstrak</i> .....	v
DAFTAR ISI .....	vi
DAFTAR TABEL .....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	ix
DAFTAR LAMPIRAN .....	x
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Kegiatan .....	1
1.2 Perumusan Masalah .....	3
1.3 Batasan Masalah .....	3
1.4 Tujuan dan Manfaat .....	4
1.4.1 Tujuan .....	4
1.4.2 Manfaat .....	4
1.5 Sistematika Penulisan .....	4
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>6</b>
2.1 Edukasi .....	6
2.2 Media Edukasi .....	6
2.3 Multimedia .....	7
2.4 Animasi .....	8
2.5 Jenis Animasi .....	8
2.6 Prinsip Animasi .....	9
2.7 <i>Gagdet</i> .....	15
2.8 Dampak <i>Gagdet</i> .....	16
2.9 Anak Usia Dini .....	17
2.10 Kesehatan Mental Anak Usia Dini .....	18
2.11 Pengaruh <i>Gadget</i> Terhadap Anak Usia Dini .....	19
2.12 Peran Orang Tua .....	20
2.13 <i>Adobe Illustrator</i> .....	21
2.14 <i>Adobe After Effect</i> .....	21
2.15 <i>Adobe Premiere Pro</i> .....	21





**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

2.16	<i>Adobe Media Encoder</i> .....	21
2.17	<i>Storyboard</i> .....	22
2.18	<i>Puppet Pin Rigging</i> .....	23
2.19	<i>MDLC (Multimedia Development Life Cycle)</i> .....	23
2.20	Penelitian Terdahulu.....	25
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>		<b>22</b>
3.1	Rancangan Penelitian .....	22
3.1.1	Teknik Pengumpulan Data.....	22
3.1.2	Teknik Analisis Data .....	25
3.2	Tahapan Penelitian .....	26
3.3	Objek Penelitian.....	27
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>28</b>
4.1	Analisis Kebutuhan.....	28
4.2	Perancangan Produk Multimedia.....	30
4.2.1	Perancangan ( <i>Design</i> ).....	30
4.2.3	Pengumpulan Bahan ( <i>Material Collecting</i> ).....	47
4.3	Implementasi Multimedia .....	51
4.3.1	Pembuatan ( <i>Assembly</i> ).....	51
4.3.1.1	Pembuatan Aset 2D.....	52
4.3.1.2	<i>Import Assets 2D</i> .....	53
4.3.1.3	Penganimasian ( <i>Puppet Pin Rigging</i> ) .....	54
4.3.1.4	<i>Compositing</i> .....	56
4.3.1.5	<i>Rendering</i> .....	57
4.4	Pengujian ( <i>Testing</i> ).....	58
4.4.1	Deskripsi Pengujian.....	58
4.4.2	Prosedur Pengujian.....	58
4.4.3	Data Hasil Pengujian .....	65
4.4.4	Analisis Data/Evaluasi Pengujian .....	78
4.5	Distribusi.....	94
<b>BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>95</b>
5.1	Kesimpulan .....	95
5.2	Saran.....	95
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>		<b>97</b>



**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

**DAFTAR TABEL**

Tabel 3. 1 Skala likert.....	24
Tabel 4. 1 Konsep.....	29
Tabel 4. 2 Storyboard.....	30
Tabel 4. 3 Referensi Asset.....	46
Tabel 4. 4 Material Collecting karakter 2D.....	47
Tabel 4. 5 Material Collecting Background.....	49
Tabel 4. 6 Material Collecting aset pendukung.....	50
Tabel 4. 7 Material Collecting aset audio.....	51
Tabel 4. 8 Kuesioner Ahli Animasi.....	60
Tabel 4. 9 Kuesioner Ahli Psikolog.....	61
Tabel 4. 10 Kuesioner Orang Tua.....	63
Tabel 4. 11 Hasil Alpha Testing.....	65
Tabel 4. 12 Hasil Beta Testing Ahli Animasi.....	70
Tabel 4. 13 Hasil Beta Testing Ahli Psikolog.....	72
Tabel 4. 14 Hasil Beta Testing Orang Tua.....	74

**POLITEKNIK  
NEGERI  
JAKARTA**



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Squash and Strecth .....	10
Gambar 2. 2 Anticipation .....	10
Gambar 2. 3 Staging.....	11
Gambar 2. 4 Straight ahead action and pose to pose.....	11
Gambar 2. 5 Follow through and overlapping action .....	12
Gambar 2. 6 Ease in, ease out .....	12
Gambar 2. 7 Arcs.....	13
Gambar 2. 8 Secondary Action .....	13
Gambar 2. 9 Timing .....	14
Gambar 2. 10 Exaggeration.....	14
Gambar 2. 11 Solid Drawing.....	15
Gambar 2. 12 Appeal.....	15
Gambar 2. 13 Contoh Storyboard .....	22
Gambar 2. 14 Puppet Rigging.....	23
Gambar 2. 15 Multimedia Development Life Cycle (MDLC) .....	23
Gambar 4. 1 Pembuatan Karakter Ayah.....	52
Gambar 4. 2 Pemisahan layer.....	52
Gambar 4. 3 Pembuatan karakter anak .....	53
Gambar 4. 4 Pembuatan Background.....	53
Gambar 4. 5 Import <i>Asset</i> ke <i>Adobe After Effects</i> .....	54
Gambar 4. 6 Tampilan layer yang sudah diimport .....	54
Gambar 4. 7 Rigging wajah .....	55
Gambar 4. 8 Rigging tangan .....	55
Gambar 4. 9 Rigging kaki .....	56
Gambar 4. 10 Compositing .....	56
Gambar 4. 11 Penambahan transisi .....	57
Gambar 4. 12 Rendering .....	58

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

**DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1. Daftar Riwayat Hidup Penulis.....	20
Lampiran 2 Script Animasi .....	100
Lampiran 3. Wawancara Orang Tua.....	25
Lampiran 4. Wawancara Ahli Psikologi Anak .....	27
Lampiran 5 Hasil Kuesioner Ahli Animasi .....	32
Lampiran 6 Hasil Kuesioner Ahli Psikolog .....	34
Lampiran 7 Hasil Kuesioner Orang Tua .....	36
Lampiran 8 Dokumentasi Beta Testing Orang Tua.....	39



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Kegiatan

Perkembangan teknologi pada era sekarang ini banyak mengalami kemajuan. Perkembangan tersebut ditandai dengan munculnya suatu barang yang disebut *gadget* sehingga memudahkan kegiatan manusia misalnya dapat mencari informasi dengan cepat (Iqbal et al., 2020). *Gadget* adalah suatu benda elektronik yang digunakan sebagai komunikasi oleh manusia seperti handphone, komputer dan lainnya. Pada awalnya penggunaan *gadget* hanya digunakan orang dewasa akan tetapi di jaman modern ini *gadget* banyak juga digunakan pada anak anak. *Gadget* memungkinkan pengguna untuk terhubung dengan dunia secara digital, memberikan kemudahan dalam mengakses informasi, berkomunikasi dengan orang lain, dan melakukan berbagai aktivitas online (Mulyani, 2022). Namun, penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat berdampak negatif pada kesehatan mental dan fisik pengguna, terutama pada anak usia dini.

Anak usia dini, yaitu anak-anak berusia 0-6 tahun, menurut survei Badan Pusat Statistik (BPS) pada tahun 2022, jumlah pengguna *gadget* untuk anak usia dini di Indonesia sebanyak 33,44%, dengan rincian 25,5% pengguna anak berusia 0-4 tahun dan 52,76% anak berusia 5-6 tahun. Hal ini tidak menutup kemungkinan dapat memicu kecanduan *gadget* pada anak. Kecanduan *gadget* pada anak menjadi fenomena yang semakin mengkhawatirkan di era digital ini. Menurut survei Komisi Perlindungan Anak Indonesia, lebih dari 71,3% anak usia dini memiliki *gadget* dan memainkannya dalam porsi yang cukup lama (Regizki Maulia, 2022). Anak-anak yang menghabiskan terlalu banyak waktu di depan layar sering kali mengalami berbagai masalah, mulai dari gangguan tidur, penurunan prestasi akademik, hingga masalah sosial, dan emosional. Selain itu, penggunaan *gadget* yang berlebihan juga dapat meningkatkan risiko stres, kecemasan, dan depresi pada siswa. Hal ini disebabkan oleh berbagai faktor, seperti tekanan untuk terus terkoneksi dengan dunia digital, tekanan untuk mempertahankan citra online, dan tekanan untuk terus memperbaharui informasi yang diterima dari *gadget* (Syifa et al., 2019).



## © Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Perlu diketahui bahwa periode perkembangan anak yang sangat sensitif adalah saat usia 1-5 tahun sebagai masa anak usia dini sehingga sering disebut *the golden age*. Pada masa ini seluruh aspek perkembangan kecerdasan, yaitu kecerdasan intelektual, emosi, dan spiritual mengalami perkembangan yang luar biasa sehingga akan mempengaruhi dan menentukan perkembangan selanjutnya. Ketika anak berada pada *the golden age* semua informasi akan terserap dengan cepat. Mereka menjadi peniru yang handal, mereka lebih pintar dari yang kita pikir, lebih cerdas dari yang terlihat dan akan menjadi dasar terbentuknya karakter, kepribadian, dan kemampuan kognitifnya (David Kristianto, 2019).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan bersama Dr. Atika Saraswati selaku psikolog anak dan remaja, mengatakan bahwa penggunaan *gadget* yang berlebihan pada anak usia dini dapat mengganggu perkembangan psikologis dan sosial mereka, serta dapat meningkatkan risiko gangguan kesehatan mental seperti kecemasan dan depresi. Selain itu, penggunaan *gadget* juga dapat mempengaruhi kemampuan anak dalam belajar. Terlalu banyak menggunakan *gadget* dapat mengganggu motivasi belajar mereka, karena *gadget* dapat menjadi distraksi dan membuat anak-anak kehilangan minat dalam belajar. Oleh karena itu, penting untuk membatasi penggunaan *gadget* pada anak-anak dan remaja dan memberikan pengawasan yang tepat dalam penggunaan *gadget* mereka. Orang tua harus mampu mendidik dan mengarahkan anaknya sejak dini melalui contoh sikap dan tindakan yang baik. Keluarga disarankan untuk memperhatikan penggunaan *gadget* anak di rumah dengan membatasi waktu bermain *gadget* dan melibatkan anak dalam kegiatan menarik seperti bermain di luar rumah, berolahraga, bermain musik, dan bersosialisasi dengan teman sebayanya.

Selain itu, berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan bersama Bapak Jouhar dari pihak Dinas Sosial DKI Jakarta, mengatakan bahwa Dinas Sosial DKI Jakarta memiliki panti sosial yang bernama Panti Sosial Asuhan Anak Balita Tunas Bangsa. Dimana lingkungan sekitar masyarakat adalah para orang tua yang memiliki anak usia 1-5 tahun. Banyak orang tua memberikan *gadget* pada anaknya sebagai pengalihan agar anak tidak mengganggu aktivitas orang tua, anak menjadi tenang, dan tidak bertingkah yang merugikan. Disatu sisi *gadget* memiliki dampak negatif pada anak, tetapi orang tua tidak mendapatkan informasi yang cukup mengenai dampak negatif



## © Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

penggunaan *gadget* pada anak. Sehingga orang tua tidak memperdulikan jika anaknya bermain *gadget* secara berlebihan dan tanpa pengawasan. Maka dari itu orang tua perlu edukasi yang dapat menyampaikan informasi tentang dampak negatif *gadget* pada anak.

Berdasarkan latar belakang diatas maka dilakukan penelitian ini untuk membuat animasi dua dimensi tentang pengenalan dampak negatif *gadget* pada anak. Kelebihan dari media edukasi ini yaitu dapat memberikan edukasi dan pemahaman tentang dampak negatif penggunaan *gadget* pada anak, dengan konsep visual yang menarik dan mudah dipahami. Pembuatan media animasi ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan pengetahuan mengenai dampak negatif *gadget* pada anak, menjadi rujukan, dan referensi untuk penelitian yang relevan. Melalui animasi edukasi ini, diharapkan menambah wawasan dan pengetahuan serta menjadi media penyadaran untuk meningkatkan kepedulian orang tua dalam mendidik dan mendisiplinkan anak dengan menggunakan cara yang tepat.

### 1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, permasalahan yang dapat dirumuskan dalam penulisan skripsi ini adalah bagaimana proses pembuatan media edukasi animasi 2D tentang "Pengenalan Dampak Negatif *Gadget* pada Anak" yang ditujukan untuk orang tua.

### 1.3 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah yang sudah ditentukan, adapun batasan masalah yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Pembuatan animasi edukasi dengan mengambil studi kasus tentang dampak negatif penggunaan *gadget* dan cara mencegah dampak negatif penggunaan *gadget* pada anak.
2. Software yang digunakan adalah *Adobe Illustrator* (untuk pembuatan *Assets*), *Adobe After Effect* (untuk pembuatan animasi 2D), *Adobe Premiere* (untuk penggabungan Animasi 2D), dan *Adobe Media Encoder* (untuk render animasi).
3. Target pengguna animasi edukasi ini adalah orang tua dengan rentang umur 26-45 tahun yang memiliki anak yang berusia 1-5 tahun.



**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

#### 1.4 Tujuan dan Manfaat

Adapun penjelasan tujuan dan manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

##### 1.4.1 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan media edukasi dalam bentuk animasi 2D mengenai penjelasan “Pengenalan Dampak Negatif *Gadget* Pada Anak” untuk orang tua.

##### 1.4.2 Manfaat

- a. Memberikan edukasi dan pemahaman mengenai dampak negatif penggunaan *gadget* pada anak.
- b. Meningkatkan kesadaran orang tua mengenai dampak negatif penggunaan *gadget* pada anak.

#### 1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam proposal skripsi ini, disusun sebagai berikut:

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab I mencakup pengantar mengenai Latar Belakang penelitian, Perumusan Masalah yang akan dibahas, Batasan Masalah untuk memperjelas ruang lingkup, Tujuan dan Manfaat dari penelitian, serta Sistematika Penulisan yang menjelaskan struktur laporan ini.

#### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Bab II berisi ulasan tentang teori-teori dan topik-topik yang relevan dengan penelitian. Tinjauan pustaka dilakukan melalui pencarian, studi, dan analisis terhadap berbagai literatur, termasuk jurnal, laporan penelitian, dan sumber-sumber lain yang berhubungan dengan topik yang diteliti.

#### **BAB III METODE PENELITIAN**

Bab III menjelaskan metode yang akan digunakan dalam penelitian, termasuk Rancangan Penelitian, Tahapan Penelitian yang akan diikuti, Objek Penelitian, Model atau *Framework* yang digunakan, serta Teknik Pengumpulan dan Analisis Data yang diterapkan.



#### BAB IV PEMBAHASAN

Bab IV menyajikan hasil dari penelitian yang telah dilakukan, disertai dengan analisis data yang sesuai dengan metode yang telah dijelaskan pada Bab III. Pembahasan ini bertujuan untuk menginterpretasikan hasil penelitian secara mendalam.

#### BAB V PENUTUP

Bab V berisi kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan, serta saran-saran yang mungkin berguna untuk penelitian lebih lanjut atau penerapan praktis.



#### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

## BAB V

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari perancangan animasi 2D yang bertujuan sebagai media edukasi untuk pengenalan dampak negatif *gadget* pada anak, didapatkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Pembuatan animasi 2D berhasil dibuat menggunakan metode MDLC dengan tahapan yaitu pembuatan konsep, perancangan *Storyboard*, pengumpulan bahan dan pembuatan bahan dengan *Adobe Illustrator*, pengerjaan animasi 2D dengan *Adobe After Effect*, penyatuan animasi 2D dengan backsound music dengan *Adobe Premiere* dan proses *render* dengan *Adobe Media Encoder*.
2. Animasi ini berisi pengenalan dampak negatif *gadget* pada anak serta menghasilkan video animasi 2d dengan format akhir .mp4 dan kualitas video HD 1080p.
3. Berdasarkan tahap pengujian *Beta Testing* oleh ahli animasi didapatkan hasil presentase sebesar 85% yang berarti setuju bahwa konsep dan teknik video animasi 2D layak untuk ditonton dan disebar.
4. Berdasarkan tahap pengujian *Beta Testing* oleh ahli psikolog didapatkan hasil presentase sebesar 87,5% yang berarti setuju bahwa konten atau materi video animasi 2D layak untuk ditonton dan disebar.
5. Berdasarkan tahap pengujian *Beta Testing* oleh orang tua didapatkan hasil presentase sebesar 89,7%, hal ini menunjukkan bahwa orang tua dapat memahami animasi edukasi pengenalan dampak negatif *gadget* pada anak.

#### 5.2 Saran

Adapun saran yang didapat berdasarkan hasil penelitian Pembuatan Animasi Sebagai Media Edukasi “Pengenalan Dampak Negatif Gadget Pada Anak” Untuk Orang Tua bahwa:

1. Lebih ditingkatkan lagi camera movement dan *audio* sehingga tampilan animasi lebih menarik.
2. Serta menerapkan semua 12 prinsip animasi agar hasil video animasi yang didapatkan lebih baik dan maksimal.
3. Ditambahkan lagi untuk solusi dari dampak negatif *gadget* pada anak.



## © Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



## DAFTAR PUSTAKA

- Amelia Sofia Safitri. (2023). RANCANG BANGUN ANIMASI SI SEPTI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN KESELAMATAN BERKENDARA SEPEDA MOTOR. *Repository Politeknik Keselamatan Transportasi Jalan*, 6–8. <https://eprints.pktj.ac.id/1511/>
- Andra Saferi Wijaya, & Nehru Nugroho. (2021). DAMPAK GAWAI TERHADAP PERKEMBANGAN ANAK USIA PRASEKOLAH PADA MASA PANDEMI COVID-19. *Jurnal Keperawatan Silampari*, 104–106. <file:///C:/PROPOSAL%20SKRIPSI/Sumber%20Referensi/Referensi%20jurnal%20terbaru/2667-Article%20Text-27458-1-10-20210910.pdf>
- Anggraini. (2022). PENGARUH *GADGET* PADA ANAK USIA SEKOLAH DI DESA TUREN. *Poltekkes Malang*, 4–7.
- David Kristianto. (2019, August 12). *Bahaya Gadget pada Anak Usia Dini*. Psikoedukasi. <http://kkn.undip.ac.id/?p=338781>
- Devi Nawang Sasi, Een Yayah Haenillah, & Aprilia Nurul Puji Lestari. (2023). Pengaruh Pembelajaran Project Based Learning terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun. *Universitas Lampung*, 66–69. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/7281/6022>
- Hastri Rosiyanti, & Rahmita Nurul Muthmainnah. (2022). PENGGUNAAN *GADGET* SEBAGAI SUMBER BELAJAR MEMPENGARUHI HASIL BELAJAR PADA MATA KULIAH MATEMATIKA DASAR. *Fibonacci*, 29–30.
- Iqbal, M., Amri, U., Syehma Bahtiar, R., Pratiwi, D. E., Guru, P., Dasar, S., Bahasa, F., & Sains, D. (2020). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Anak Sekolah Dasar pada Situasi Pandemi Covid-19. In *Desember* (Vol. 2, Issue 2).
- Lufviana Zulfa. (2024, January 25). UPAYA ORANG TUA DALAM MENJAGA KESEHATAN MENTAL ANAK USIA DINI DI KAMPUNG SRI RAHAYU PURWOKERTO. *Uinsaizu*.
- Luqmanul Hakim, & Triowali Rosandy. (2023). RANCANG BANGUN PENGENALAN PROFILE PROVINSI PADA PULAU SUMATERA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SISWA SEKOLAH DASAR MENGGUNAKAN TEKNOLOGI 3D AUGMENTED REALITY. *Institut Informatika Dan Bisnis Darmajaya*, 5–6. <http://repo.darmajaya.ac.id/14185/>
- Nur Ilmiatin Nafia. (2020). Pembuatan Desain Buku Harian Bertemakan Ulang Tahun dengan Menggunakan *Adobe Illustrator CC 2015*. *Prodistik Mansidoarjo*, 6–8.

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



<https://prodistik.mansidoarjo.sch.id/wp-content/uploads/2020/07/TA-bab-1-4.pdf>

Regizki Maulia. (2024, June 9). *Anak Kecanduan Gadget, Mengapa dan Bagaimana Mengatasinya?* UNIVERSITAS GADJAH MADA KANAL PENGETAHUAN PSIKOLOGI. <https://kanal.psikologi.ugm.ac.id/anak-kecanduan-gadget-mengapa-dan-bagaimana-mengatasinya/>

Sapriyah. (2019). *MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PROSES BELAJAR MENGAJAR*. 2(1), 470–477. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/viewFile/5798/4151>

Vivian Lim. (2020). Perancangan dan Implementasi Video Company Profile sebagai Media Promosi pada PT. Covindo Prima Cemerlang. *Universitas Internasional Batam*, 14–16. <https://repository.uib.ac.id/2526/>

Yumarni, V., & Ma'arif Jambi, S. (2022). *PENGARUH GADGET TERHADAP ANAK USIA DINI* (Vol. 8). <https://media.neliti.com/media/publications/556623-pengaruh-gadget-terhadap-anak-usia-dini-a99897cc.pdf>

## © Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



POLITEKNIK  
NEGERI  
JAKARTA



**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 1. Daftar Riwayat Hidup Penulis

**DAFTAR RIWAYAT HIDUP**



**Raeydendi Erlangga Putra**

Lahir di kota Jakarta pada tanggal 21 Januari 2002. Lulus dari SDN 01 Pagi Cipinang Melayu tahun 2014, SMPN 80 Jakarta tahun 2017, dan SMA Pusaka 1 Jakarta tahun 2020. Menjadi mahasiswa Politeknik Negeri Jakarta, Jurusan Teknik Informatika dan Komputer, dan Program Studi D4 Teknik Multimedia Digital pada tahun 2024.

**POLITEKNIK  
NEGERI  
JAKARTA**

**Script Dialog Animasi Edukasi “Dampak Negatif *Gadget* Pada Anak”**

Scene	Teks
Scene 5	Reihan: assamualaikum, halo raey Raey : walaikumsallam,hallo juga reihan Reihan : wah bagaimana kabarmu? Raey : kabarku baik baik saja, bagaimana denganmu? Raeihan : aku juga baik baik saja, sudah lama yaa kita tidak bertemu Raey : iya lumayan, kalo begitu ayo kita bertemu
Scene 8	Ayah : mah itu si adek minta apa ya, kok nangis terus ?
Scene 9	Ibu : udah kamu kasih aja <i>gadget</i> biar dia diam.

**Script Voice Over Animasi Edukasi “Dampak Negatif *Gadget* Pada Anak”**

Scene	Teks
Scene 2	Dampak Negatif Penggunaan <i>Gadget</i> Pada Anak
Scene 3	Kehidupan manusia kini dipengaruhi oleh teknologi yang semakin canggih salah satu nya adalah <i>gadget</i> .
Scene 4	<i>Gadget</i> merupakan suatu benda elektronik yang digunakan sebagai alat komunikasi oleh manusia.
Scene 6	Yang mana sekarang ini sangat umum di semua kalangan.
Scene 7	Termasuk anak anak yang memiliki usia sekitar 1-5 tahun.
Scene 10	Banyak orang tua saat ini membiarkan anaknya bermain <i>gadget</i> dan lupa waktu.

**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Scene 11	Karena orang tua berpikir anak menjadi anteng, tidak rewel, dan tidak banyak bertingkah yang meresahkan.
Scene 12	Mereka menghabiskan waktu nya 1-5 jam per hari bersama <i>gadget</i> .
Scene 13	Namun tanpa disadari, hal seperti ini sangat mempengaruhi kesehatan fisik, mental, dan emosional anak.
Scene 14	Mengganggu pertumbuhan otak, stimulasi berlebih <i>gadget</i> pada otak anak yang sedang berkembang dapat menyebabkan keterlambatan kognitif, gangguan dalam proses belajar, tantrum, meningkatkan sifat impulsif, serta menurunkan kemampuan anak untuk mandiri.
Scene 15	Tumbuh kembang yang lambat, Bahaya penggunaan <i>gadget</i> pada anak juga membatasi gerak fisiknya. Yang membuat tumbuh kembang fisik anak menjadi terlambat. Karena paparan <i>gadget</i> dapat mempengaruhi kemampuan literasi dan prestasi akademik secara kognitif.
Scene 16	Kelainan mental, bahaya penggunaan <i>gadget</i> pada anak dapat meningkatkan resiko depresi, gangguan kecemasan, kurang atensi, autisme, kelainan bipolar, dan perilaku bermasalah lainnya.
Scene 17	Radiasi emisi, otak anak-anak mampu menyerap sinyal radiasi dari <i>gadget</i> lebih tinggi daripada orang dewasa karena jaringan otak mereka lebih menyerap, tengkorak yang lebih tipis, dan ukuran otak yang relatif lebih kecil. Itulah mengapa, efek radiasi dari <i>gadget</i> bisa sangat berbahaya pada anak-anak.
Scene 18	Sulit bersosialisasi, anak cenderung untuk individualis, susah bergaul dan apabila sudah kecanduan akan sangat sulit untuk





## © Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

	dikontrol dari pemakaian <i>gadget</i> yang pada akhirnya otak anak – anak sulit berkembang karena terlalu sering bermain <i>gadget</i> .
Scene 19	Seharusnya orang tua berperan penting dalam pendidikan anak untuk menjadikan generasi muda yang dapat meraih keberhasilan di masa yang akan datang.
Scene 20	Untuk mengatasi anak yang sudah kecanduan dengan <i>gadget</i> maka hal-hal yang bisa dilakukan orang tua adalah sebagai berikut ini.
Scene 21	Batasi penggunaan <i>gadget</i> , Mengatur dan mengawasi penggunaan <i>gadget</i> pada anak juga sangat penting. Untuk mengendalikan kecanduan <i>gadget</i> pada anak, penting untuk menetapkan batasan waktu penggunaan. Misalnya, atur waktu main <i>gadget</i> anak selama 1-2 jam setiap hari. Perlu juga mengawasi anak saat mereka menggunakan <i>gadget</i> untuk mencegah akses ke konten yang tidak pantas, seperti pornografi atau kekerasan.
Scene 22	Berikan permainan alternatif, mainan yang sesuai usia anak juga membantu membangun rasa percaya diri pada anak karena mereka bisa bermain dan belajar sesuai dengan kemampuan mereka. Seperti mainan yang mendorong imajinasi dan kreativitas mereka, seperti balok bangunan, puzzle sederhana, atau mainan yang dapat melatih otak mereka dalam belajar.
Scene 23	Perbanyak aktivitas menyenangkan bersama anak, Orangtua bisa merancang aktivitas lain yang menyenangkan agar pikiran anak teralihkan. Ajak anak bersepeda, lari pagi, menggambar bersama, atau pergi ke taman dekat rumah agar anak bisa bermain dengan teman-teman sebayanya.



Scene 24	Mari kita jaga anak kita dari dampak negatif <i>gadget</i> dan meningkatkan kepedulian kita dalam mendidik dan mendisiplinkan anak dengan cara yang tepat.
----------	--

© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta





## © Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

### Lampiran 3. Wawancara Orang Tua

Pertanyaan	Jawaban
Apa yang membuat Anda menyadari bahwa anak Anda ketergantungan pada <i>gadget</i> ?	Saya mulai menyadari anak saya ketergantungan pada <i>gadget</i> ketika ia lebih memilih bermain dengan ponsel atau tablet daripada bermain di luar atau berinteraksi dengan teman-temannya.
Berapa lama waktu yang biasanya dihabiskan anak Anda di depan <i>gadget</i> setiap hari?	Anak saya bisa menghabiskan lebih dari 5 jam sehari di depan <i>gadget</i> , terutama pada akhir pekan. Kami sudah mencoba membatasi waktu penggunaan, tetapi sering kali sulit untuk mengalihkan perhatiannya ke aktivitas lain.
Bagaimana kebiasaan penggunaan <i>gadget</i> anak Anda mempengaruhi aktivitas sehari-harinya?	Kebiasaan ini sangat mempengaruhi rutinitas hariannya. Dia sering kali melewatkan waktu makan dan tidur larut malam karena terlalu fokus pada <i>gadget</i> .
Apa dampak yang Anda lihat pada perilaku dan kesehatan anak Anda akibat ketergantungan <i>gadget</i> ?	Saya melihat beberapa perubahan perilaku seperti meningkatnya kecemasan, kemarahan, dan kurangnya minat pada kegiatan sosial. Dari segi kesehatan, dia mulai mengalami masalah penglihatan dan sering mengeluhkan sakit kepala.
Apa yang sudah Anda coba untuk mengurangi ketergantungan anak Anda pada <i>gadget</i> ?	Untuk saat ini saya belum bisa mengurangi ketergantungan anak saya dengan <i>gadget</i> karena saya belum mengetahui solusinya.

**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



Wawancara dilakukan dengan Ibu Rita Agustin selaku orang tua yang memiliki anak balita usia 4 tahun, dan memiliki ketergantungan *gadget* di wilayah Cipinang Melayu Jakarta Timur. Wawancara dilakukan pada tanggal 24 Februari 2024.

Pertanyaan	Jawaban
Menurut dokter seberapa penting kesehatan mental pada anak usia dini?	kesehatan mental pada anak usia dini sangat penting karena memiliki dampak jangka panjang pada perkembangan dan kesejahteraan mereka.
Apakah <i>gadget</i> dapat mempengaruhi kesehatan mental anak?	Penggunaan <i>gadget</i> dapat mempengaruhi kesehatan mental anak baik secara positif maupun negatif.
Apa saja dampak atau resiko yang akan ditimbulkan ketika anak memiliki ketergantungan terhadap <i>gadget</i> ?	Penggunaan <i>gadget</i> yang berlebihan dapat menyebabkan ketergantungan, di mana anak menghabiskan terlalu banyak waktu di depan layar dan mengabaikan aktivitas fisik dan sosial lainnya. Penggunaan media sosial dan paparan konten negatif atau kekerasan dapat meningkatkan risiko kecemasan, depresi, dan masalah emosional lainnya. Anak yang terlalu sering menggunakan <i>gadget</i> mungkin mengalami kesulitan dalam berkomunikasi secara efektif dalam situasi tatap muka. Paparan layar yang berkepanjangan dapat menyebabkan masalah penglihatan seperti mata lelah dan ketegangan mata.
Apakah <i>gadget</i> dapat mempengaruhi pertumbuhan otak dan tumbuh kembang anak?	Otak anak-anak sangat plastis dan sedang dalam tahap perkembangan pesat. Penggunaan <i>gadget</i> yang berlebihan dapat mengganggu perkembangan jalur saraf yang terkait

**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



## © Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

	dengan perhatian, kontrol impulsif, dan fungsi eksekutif.
Apakah penggunaan <i>gadget</i> dapat berdampak negatif pada sifat anak?	Paparan konten kekerasan dalam permainan video atau media dapat meningkatkan perilaku agresif dan menurunkan sensitivitas terhadap kekerasan nyata. Penggunaan <i>gadget</i> yang berlebihan dapat mengurangi kemampuan anak untuk berkonsentrasi dan fokus pada tugas-tugas yang membutuhkan pemikiran mendalam.
Apa saja tanda tanda bahwa seorang anak mungkin mengalami masalah kesehatan mental?	Anak mungkin menunjukkan tanda-tanda kecemasan, seperti gelisah, khawatir berlebihan, atau serangan panik. Gejala depresi seperti kesedihan yang berkepanjangan, kehilangan minat pada kegiatan yang disukai, dan perubahan pola tidur atau makan.
Apakah konten media yang tersebar diinternet seperti kekerasan fisik dan sesksual dapat mempengaruhi kesehatan mental anak?	Melihat konten kekerasan fisik atau seksual dapat menyebabkan trauma psikologis yang mendalam pada anak. Mereka mungkin mengalami mimpi buruk, flashback, atau ketakutan yang intens. Anak-anak yang terpapar konten kekerasan atau seksual bisa merasa ketakutan, cemas, dan tidak aman, bahkan di lingkungan yang seharusnya aman seperti rumah dan sekolah.
Bagaimana pandangan dokter mengenai orang tua yang membiarkan anaknya bermain <i>gadget</i> secara berlebihan?	Menurut pandangan saya itu sangat disayangkan, karena saya menyarankan orang tua untuk membatasi waktu layar anak-anak dan memastikan penggunaan



## © Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

	<p><i>gadget</i> yang sehat dan bijaksana. Waktu yang dihabiskan dengan <i>gadget</i> harus seimbang dengan aktivitas fisik, sosial, dan kognitif lainnya yang penting untuk perkembangan keseluruhan anak. Dengan memantau dan membimbing penggunaan <i>gadget</i> anak-anak, orang tua dapat membantu mencegah berbagai masalah kesehatan fisik, mental, dan sosial yang mungkin timbul.</p>
Apakah peran orang tua sangat penting terhadap kesehatan mental anak yang disebabkan oleh <i>gadget</i> ?	Sangat penting dalam menjaga kesehatan mental anak yang dipengaruhi oleh penggunaan <i>gadget</i> . Orang tua memiliki tanggung jawab untuk mengawasi, membimbing, dan mengatur penggunaan <i>gadget</i> oleh anak-anak mereka. Seharusnya anak mereka bisa bersosialisasi dengan lingkungan sekitar, dan selalu hati-hati dengan perkembangan teknologi termasuk <i>gadget</i> .
Bagaimana cara untuk mengatasi anak yang memiliki ketergantungan terhadap <i>gadget</i> ?	Mengatasi ketergantungan anak terhadap <i>gadget</i> memerlukan pendekatan yang melibatkan perubahan dari dalam diri anak (internal) serta perubahan dalam lingkungan mereka (eksternal). Secara internal salah satunya yaitu ajari anak tentang dampak negatif dari penggunaan <i>gadget</i> yang berlebihan dan manfaat dari keseimbangan. Diskusikan bagaimana <i>gadget</i> dapat memengaruhi kesehatan mental, fisik, dan sosial mereka.



## © Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

	<p>Sedangkan secara eksternal salah satunya yaitu tetapkan batasan waktu yang jelas dan konsisten untuk penggunaan <i>gadget</i>. Gunakan pengaturan kontrol orang tua atau aplikasi manajemen waktu untuk membantu memantau dan membatasi waktu layar.</p>
<p>Apa pendapat dokter tentang penggunaan animasi untuk mengedukasi para orang tua mengenai pengenalan dampak negatif <i>gadget</i> pada anak?</p>	<p>Animasi dapat memvisualisasikan konsep-konsep yang kompleks dengan cara yang mudah dipahami. Ini membantu orang tua untuk lebih mudah memahami dampak negatif penggunaan <i>gadget</i> pada anak-anak mereka. Animasi sering kali menggunakan narasi yang menarik dan grafik yang menarik perhatian, membuat informasi lebih mudah diingat.</p>
<p>Apa saran khusus yang dokter miliki untuk pembuatan animasi edukasi tentang pengenalan dampak negatif <i>gadget</i> pada anak?</p>	<p>Pastikan bahwa informasi yang disajikan didasarkan pada penelitian dan bukti ilmiah terkini mengenai dampak <i>gadget</i> pada kesehatan fisik, mental, dan sosial anak. Sajikan informasi yang relevan dengan situasi dan tantangan nyata yang dihadapi oleh orang tua, seperti dampak penggunaan <i>gadget</i> terhadap tidur, perkembangan sosial, dan perilaku anak.</p>





## © Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



Wawancara dilakukan dengan Dr. Atika Saraswati selaku Psikolog Anak dan Remaja di Kidz Clinic, Jakarta Timur. Wawancara dilakukan pada tanggal 17 Mei 2024.

**POLITEKNIK  
NEGERI  
JAKARTA**

**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

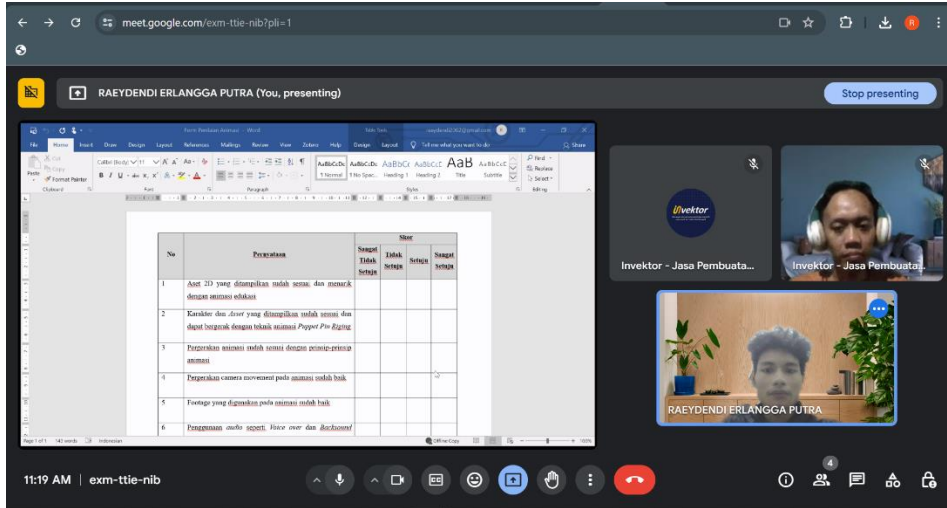
Lampiran 5 Hasil Kuesioner Ahli Animasi

No	Pernyataan	Skor			
		Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Sangat Setuju
1	Aset 2D yang ditampilkan sudah sesuai dan menarik dengan animasi edukasi				✓
2	Karakter dan Aset yang ditampilkan sudah sesuai dan dapat bergerak dengan teknik animasi <i>Puppet Pin Riging</i>			✓	
3	Pergerakan animasi sudah sesuai dengan prinsip-prinsip animasi			✓	
4	Pergerakan camera movement pada animasi sudah baik				✓
5	Footage yang digunakan pada animasi sudah baik			✓	
6	Penggunaan <i>audio</i> seperti <i>Voice over</i> dan <i>Backsound</i> music terdengar jelas dan baik				✓
7	Setiap <i>scene</i> dalam animasi sesuai dengan urutan yang digariskan dalam <i>Storyboard</i>				✓
8	Alur cerita animasi sudah efektif dan sesuai dengan target pengguna yaitu para orang tua		✓		
9	Animasi sudah sesuai dengan tontonan target pengguna yaitu para orang tua dengan usia 26-45 tahun			✓	
10	Animasi sudah sesuai dengan kebutuhan fungsional yaitu dapat menyampaikan pesan moral edukasi tentang dampak negatif <i>gadget</i> pada anak kepada para orang tua				✓



**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



## Dian Bayuaji (Bayu)

Saya senang menyebut diri saya adalah seorang Animator dan Entrepreneur. Sebagai Animator saya sudah memiliki banyak pengalaman dalam membuat animasi untuk client lokal dan mancanegara. Di sisi lain, saya menyukai hal-hal yang berkaitan dengan bisnis, sehingga bisa mendukung dalam mengembangkan bisnis animasi saya

📞 0896 - 8674 - 6996    📧 bayu\_stars96@yahoo.com    📍 Pondok Ungu Permai, kab. Bekasi

🌐 <https://dianbayu.carrd.co/>

**Pendidikan**

(2014 – 2019)  
Universitas Jenderal Soedirman (Unsoed)  
S1 – Fisika Murni (IPK 3.53)

**Pengalaman Organisasi**

- 2015 – 2016  
Himpunan Mahasiswa Fisika (Himafi)  
Staff Departemen Pengembangan
- 2016 – 2017  
Himpunan Mahasiswa Fisika (Himafi)  
Kepala Departemen Pengembangan
- 2016 – 2017  
Dewan Legislatif Mahasiswa (DLM)  
Staff Komisi II

**Software Yang dikuasai**



**Keahlian**

- Menguasai software Office (Excel, Word, PPT) dan software animasi dengan baik
- Membuat video animasi 2D (Telah membuat ratusan video animasi)
- Mampu berkomunikasi dengan baik (Menjadi mentor dalam kelas animasi)
- Memiliki fokus yang baik, teliti, dan detail dalam bekerja

**Pengalaman Kerja**

- (2019 – saat ini)  
Owner dari PT. Invektor Animasi Kreatif, perusahaan penyedia jasa video animasi
- (Juni 2023 – saat ini)  
Owner dari Animator School Indonesia (@animatorschool.id), penyedia kelas dan webinar untuk belajar animasi

Thank you for reading. If you are interested in collaborating or want to know more, feel free to contact me.

**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Nama : Atika Saraswati  
Sebagai : Psikolog Anak dan Remaja

**Penilaian Animasi Edukasi "Dampak Negatif Gadget Pada Anak"**

No	Pernyataan	Skor			
		Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Sangat Setuju
1	Video animasi 2d dapat mengedukasi orang tua dalam memahami dampak negatif gadget pada anak.				✓
2	Video animasi 2d dapat memvisualisasikan dampak negatif gadget pada anak.				✓
3	Video animasi 2d membuat efisiensi dalam mengedukasi para orang tua tentang dampak negatif gadget pada anak.			✓	
4	Video animasi 2d dapat membantu menjelaskan dampak negatif gadget pada anak secara lebih menarik.			✓	
5	Video animasi 2d dapat membantu menjelaskan cara mengatasi dampak negatif gadget pada anak.				✓
6	Video animasi 2d yang ditampilkan mudah dipahami oleh para orang tua.			✓	
7	Saya percaya video animasi 2d dapat menjadi alat yang efektif dalam mengedukasi orang tua tentang dampak negatif gadget pada anak.				✓
8	Saya merasa perlu menggunakan video animasi 2d dalam menyampaikan edukasi tentang dampak negatif gadget pada anak.			✓	
9	Saya tertarik menggunakan animasi ini sebagai media edukasi kepada orang tua tentang dampak negatif gadget pada anak.			✓	
10	Saya percaya penggunaan video animasi 2d dapat meningkatkan kepedulian orang tua mengenai dampak negatif gadget terhadap anak.				✓



## © Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



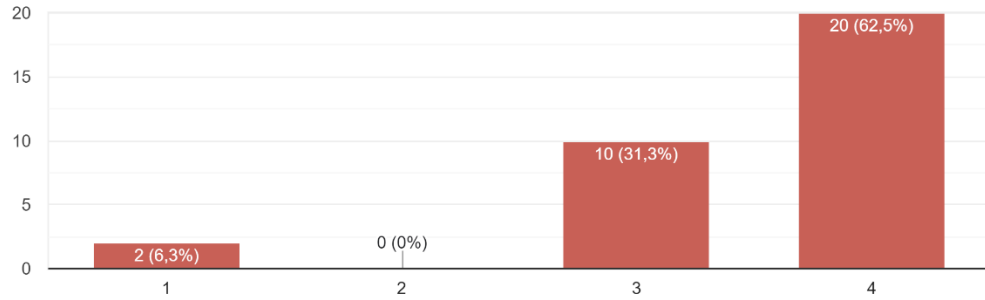
**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 7 Hasil Kuesioner Orang Tua

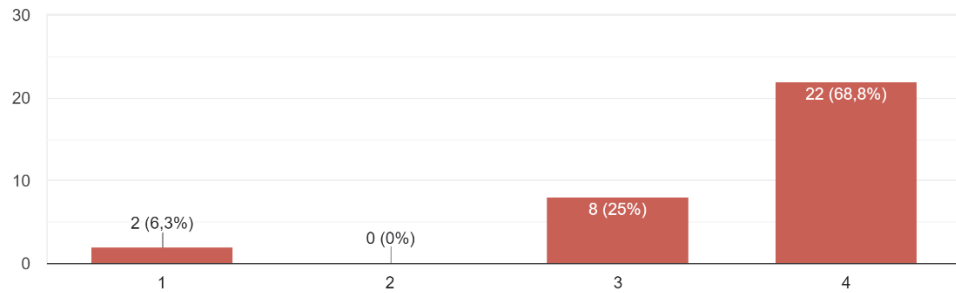
1. Video animasi 2d membuat saya lebih mudah memahami informasi ?

32 jawaban



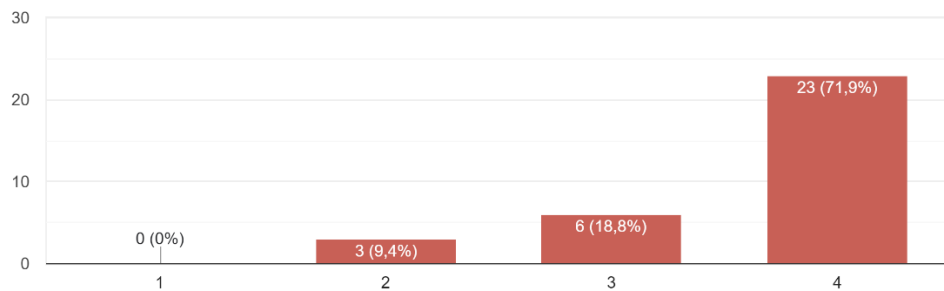
2. Video animasi membuat edukasi menjadi lebih menarik?

32 jawaban



3. Video animasi edukasi membuat saya menjadi waspada terhadap dampak negatif gadget pada anak?

32 jawaban

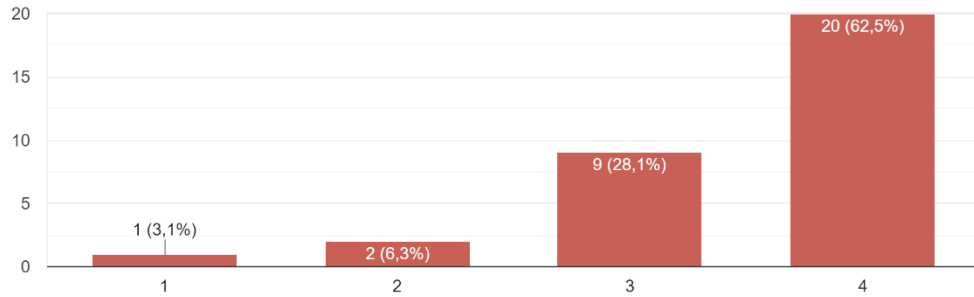


**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

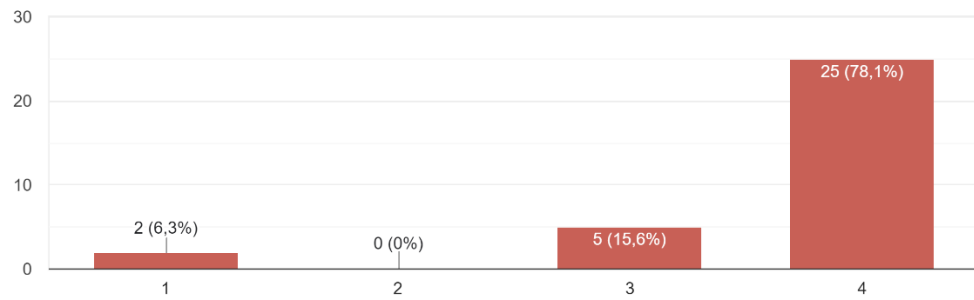
4. Menonton video animasi edukasi membuat saya mengetahui dampak negatif gadget pada anak?

32 jawaban



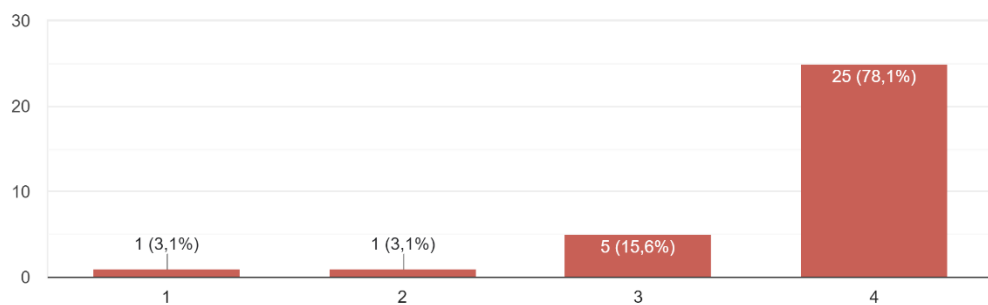
5. Menonton video animasi edukasi membuat saya mengetahui pentingnya kesehatan mental anak terhadap dampak negatif gadget?

32 jawaban



6. Menonton video animasi edukasi membuat saya mengetahui dampak negative jika membiarkan anak bermain gadget?

32 jawaban

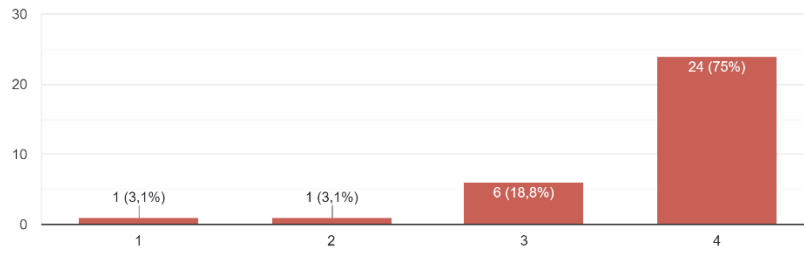


**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

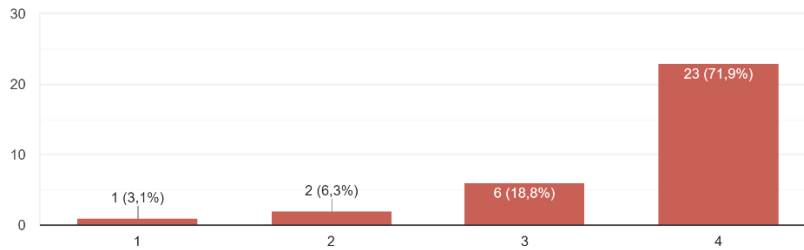
7. Menonton video animasi edukasi membuat saya lebih membatasi penggunaan gadget pada anak?

32 jawaban



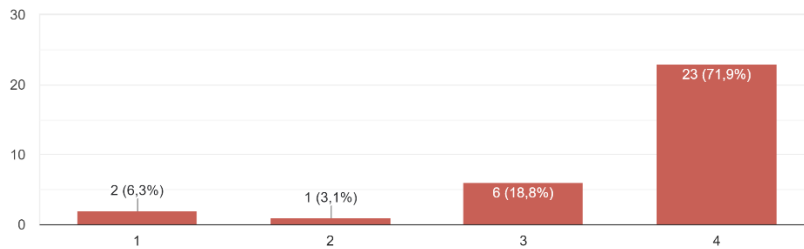
8. Menonton video animasi edukasi membuat saya mengetahui solusi dari dampak negatif gadget pada anak?

32 jawaban



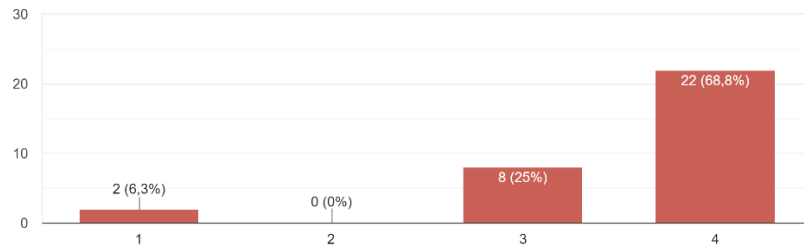
9. Menonton video animasi edukasi membuat saya meluangkan waktu bersama dengan anak?

32 jawaban



10. Menonton video animasi edukasi membuat saya tahu betapa pentingnya peran orangtua dalam penggunaan gadget pada anak?

32 jawaban





## © Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

## Lampiran 8 Dokumentasi Beta Testing Orang Tua

