



## **Analisis Efektivitas Animasi 2D terhadap Peran Orang Tua dalam Perilaku Gaming Anak**

### ***Analysis of 2D Animation Effectiveness to Promoting Parents Role in Children's Gaming Behaviour***

**Satria Lim<sup>1</sup>, Diny Anggriani Adnas<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup>PGPAUD, Universitas Internasional Batam, Indonesia

Email Korespondensi: 1931109.satria@uib.edu

DOI: <http://dx.doi.org/10.35473/ijec.v4i2.1975>

Riwayat Artikel:

Diterima 2022-11-05

Disetujui 2022-12-22

Dipublikasikan 2023-01-26

#### **ABSTRAK**

Permasalahan adiksi dalam bermain *game online* pada kalangan anak-anak hingga para remaja merupakan salah satu fenomena umum yang berpengaruh terhadap performa akademik anak-anak hingga para remaja dan sering kita temukan saat ini. Permasalahan adiksi bermain *game online* kerap berkaitan dengan pengaruh lingkungan keluarga terutama pada pola asuh para orang tua terhadap anaknya dimana peran dan pengetahuan orang tua dalam membatasi mobilitas anaknya dalam bermain *game online* berperan penting dalam membantu dalam membatasi permasalahan adiksi bermain *game online*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang dan menghasilkan sebuah video animasi 2D mengenai pentingnya peran para orang tua dalam membatasi adiksi bermain *game online* anaknya menggunakan bantuan dari *software Clip Studio Paint EX* serta *software Sony Vegas Pro 1.4* yang diharapkan dapat membantu mengingatkan pentingnya peran para orang tua dalam membatasi mobilitas waktu bermain *game* anaknya dan dapat menjadi salah satu upaya yang mampu memberikan edukasi dalam menyampaikan sebuah pesan moral kepada para anak hingga para remaja untuk lebih menghargai waktu dan dapat membatasi lama waktu bermain *game online*. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and development* serta model siklus *Multimedia Development Life Cycle* dalam merancang dan mengembangkan animasi.

Kata Kunci: Animasi, *Game Online*, MDLC, RND

#### **ABSTRACT**

*The problem of game online addiction among children and teenagers is one of the common phenomena that affects academic performance we often find today. The problem of game online addiction is often related to the influence of the family environment, especially to the parenting pattern of parents to their children where the role and knowledge of parents in limiting the mobility of their children in playing online games plays an important role to limit the addiction problems on playing online games. The purpose of this study is to design and create a 2D animation video about the importance of parents role in limiting their childrens gaming addiction using Clip Studio Paint EX and Sony Vegas Pro 1.4 which is expected to help remind the importance of parents role in limiting the mobility of their children playing online games*

*and can be an effort that is able to provide education in conveying a moral message to children to teenagers to appreciate time more and limit the length of time playing online games. The research method used in this research is Research and development and Multimedia Development Life Cycle in designing and developing the animation.*

**Keywords:** Animation, Game Online, RND, MDLC



Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

© Tahun Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini

## PENDAHULUAN

Pandemik *Covid-19* cenderung menjadi salah satu penyebab meningkatnya konsumsi media hiburan digital terutama bermain *game online* dimana beberapa penelitian mengungkapkan bahwa meskipun bermain *game* memiliki hal positif untuk mengurangi stress akan tetapi bermain *game* juga memiliki dampak negatif terhadap gaya hidup , fisik dan mental (King et al., 2020).

Berdasarkan hasil data survei oleh (POKKT & Decision Lab, 2018) pada Agustus 2018 di Vietnam, Indonesia, Filipina dan Thailand terhadap sampel berusia 16 tahun sampai 55 tahun ke atas dengan kesimpulan bahwa mayoritas demografik pemain *game online* didominasi oleh kalangan berusia 16 sampai 24 tahun. Hasil survei didukung oleh fakta (ESA, 2020) dimana jumlah pemain *game* tertinggi diduduki usia antara 18 sampai 34 tahun sebanyak 38% , 35 sampai 54 tahun 26% dan di bawah 18 tahun ke bawah sebanyak 21%. Masalah ketidakwajaran *Internet Gaming Disorder* yang berkaitan dengan *game online* terbukti telah menjadi fenomena umum di kalangan remaja di seluruh dunia dengan tingkat pengaruh yang berbeda-beda (Cheng et al., 2018) *Game online* kerap memiliki berbagai konten berbahaya seperti kekerasan, pornografi dan konten lainnya yang memiliki kemungkinan untuk berdampak negatif dalam pembentukan karakter anak yang belum matang secara fisik dan mental serta berkurangnya waktu bersosialisasi yang dipengaruhi oleh kecanduan terhadap *game online* dimana ini merupakan permasalahan yang dikhawatirkan oleh orang tua (Rohman, 2019).

Permasalahan ketagihan *game online* pada kalangan remaja berkaitan dengan karakteristik individu dan pengaruh lingkungan keluarga terutama pola asuh orang tua dimana komunikasi yang baik antara orang tua dan remaja bermanfaat terhadap manajemen waktu bermain *game* (Chen et al., 2020). Pentingnya pengetahuan orang tua tentang dampak ketagihan bermain *game online* dan membatasi waktu bermain *game* dimana orang tua dapat membimbing anak untuk memprioritaskan studi dan kedisiplinan agar tidak ketagihan *game online* yang dapat berdampak terhadap performa akademik dan membentuk perilaku menyimpang pada anak terutama kelompok usia remaja yang cenderung sensitif secara emosional (Verecio, 2018) (Choi et al., 2018).

Keluarga merupakan awal interaksi komunikasi dalam mendidik dan berinteraksi dengan anak melalui pola komunikasi stimulus respon dimana komunikasi secara *verbal* maupun *non-verbal* seperti gambar yang merangsang respon timbal balik (Rahmah, 2018). Pengetahuan orang tua dapat menjadi penengah antara pengaruh rasa keinginan pada anak terhadap *game online* (Tian et al., 2019). Pada satu sisi orang tua berusaha untuk mendorong anak untuk terbiasa pada rutinitas yang berfokus pada pencapaian nilai studi sedangkan di sisi lain keinginan akan perasaan aman dan hiburan yang dibutuhkan seorang anak dirusak oleh kewajiban yang menekan orang tua untuk bekerja demi memenuhi tuntutan kebutuhan ekonomi sehingga otoritas orang tua terhadap anak menjadi lemah dan cara termudah untuk

meminimalisir masalah yaitu dengan mengizinkan anak bermain *game* yang menyebabkan anak perlahan-lahan bergantung pada *game* (Keya et al., 2020).

Video animasi merupakan salah satu jenis media informasi yang layak dikonsumsi dan berpengaruh terhadap masyarakat karena memiliki fungsi informatif yang edukatif dan persuasif (Langga et al., 2019). Animasi sendiri memiliki unsur audio dan visual yang merupakan unsur pembentukan komplit sehingga memiliki nilai lebih dalam memberikan gambaran mengenai konsep dan pesan moral yang ingin disampaikan (Yasa, 2019).

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Wahyuni et al., 2021) merancang sebuah video animasi 2D yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan membantu proses pembelajaran siswa SMA dimana Metode penelitian yang digunakan adalah R&D (*Research And Development*) dan perancangan animasi menggunakan metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) dengan 6 tahap yang perlu diperhatikan yaitu konsep, perancangan, pengumpulan bahan, pembuatan, pengujian dan distribusi dimana metode dan model yang digunakan juga digunakan pada penelitian yang dilakukan oleh (Anissi & Fitria, 2021) yang bertujuan menghasilkan video interaktif untuk siswa sekolah dasar kelas IV khususnya pada 4 tema berbagai pekerjaan dan pada penelitian (Jaya et al., 2020) dalam merancang animasi 2D tentang sejarah perang Jagaraga dimana hasil akhir dari video animasi yang sudah selesai dirancang disimpan dalam bentuk *format* mp4 dan didistribusikan ke museum Soenda Ketjil dan *online* melalui *YouTube*.

Penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh (Asri & Abidin, 2021) bertujuan menghasilkan video animasi 2.5D untuk memberikan informasi mengenai sejarah nama Mojokerto yang tidak banyak diketahui oleh masyarakatnya dimana tahap seperti pembuatan *asset*, sketsa *storyboard*, proses ilustrasi gambar hingga pewarnaan dari animasi yang dibuat menggunakan *software Clip Studio Paint*.

Pada penelitian terakhir yang dilakukan oleh (Jiwa & Khabibah, 2018) dalam perancangan sebuah video iklan promosi, *Sony Vegas Pro* merupakan *software* yang digunakan pada penelitian tersebut karena mampu menghasilkan video berkualitas bagus dan mudah digunakan serta didukung oleh keunggulan fitur-fitur yang dapat membantu dalam proses perancangan iklan yang akan dibuat.

Berdasarkan uraian latar belakang, permasalahan serta 5 penelitian sebelumnya yang disebutkan diatas maka peneliti bertujuan untuk merancang dan mengembangkan sebuah video animasi 2D menggunakan metode penelitian R&D (*Research And Development*) yang merupakan langkah awal dalam menyempurnakan produk baru atau yang sudah ada seperti penelitian (Anissi & Fitria, 2021) yang kemudian dikembangkan menggunakan metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) sama seperti metode yang diterapkan dalam penelitian (Wahyuni et al., 2021) dan (Jaya et al., 2020) dalam pembuatan animasi 2 dimensi. Proses perancangan animasi 2D seperti pembuatan *asset*, sketsa *storyboard*, penggambaran, hingga pewarnaan akan dibuat menggunakan *software Clip Studio Paint* sama seperti penelitian (Asri & Abidin, 2021) dimana *software Sony Vegas Pro* digunakan untuk mengedit dan menggabungkan animasi serta menghasilkan video berkualitas bagus seperti penelitian (Jiwa & Khabibah, 2018). Hasil akhir dari animasi yang telah lulus tahap uji kemudian akan dipublikasikan melalui *platform* media sosial yang memiliki jangkauan luas dengan format mp4 yaitu *YouTube* sama seperti penelitian (Jaya et al., 2020).

### *Research And Development (R&D)*

R&D (*Research And Development*) adalah metode penelitian pengembangan yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut dimana pada dasarnya prosedur pengembangannya terdiri dari 2 tujuan utama yaitu mengembangkan produk yang disebut sebagai fungsi pengembang dan validasi yang menguji keefektifan produk dalam mencapai tujuan (Fransisca & Putri, 2019).

### *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*

Metode pengembangan versi Luther yang dikembangkan oleh Sutopo yang disebutkan dalam (Mustika, 2018) dan (Sutrisman et al., 2019) mengungkapkan bahwa terdapat 6 tahapan dalam metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) yaitu *Concept, Design, Material collecting, assembly, testing* dan *distribution*.

### *Clip Studio Paint EX*

*Clip Studio Paint* adalah *software* yang digunakan untuk pembuatan komik digital, ilustrasi umum, dan animasi 2D (dua dimensi) yang populer dan dikembangkan oleh *Celsys* yaitu perusahaan perangkat lunak grafis penerus *comic studio* di Jepang. *Clip studio paint* adalah *software* untuk gambar berbasis *bitmap* yang memiliki berbagai macam *tool* dan fitur yang memungkinkan pembuatan animasi *frame by frame*. Pembuatan *asset* seperti sketsa *storyboard*, proses *line art*, pewarnaan hingga berbagai macam efek yang ingin dihasilkan seperti tekstur dan kilau dapat dilakukan di *Clip Studio Paint* (Asri & Abidin, 2021).

### *Sony Vegas Pro 14.0*

*Sony Vegas Pro* adalah *software* edit *audio* yang berkembang menjadi *non-linear editing* (NLE) untuk edit video yang awalnya dikembangkan oleh *Sonic Foundry* dan sekarang sudah dijalani dan dimiliki oleh *Sony Creative Software*. *Sony Vegas Pro* merupakan *software* edit video yang mudah digunakan dan mampu menghasilkan video berkualitas bagus didukung dengan keunggulan fitur-fitur yang mudah dipahami dan digunakan serta tampilan *interface panel* yang langsung terlihat dapat membantu dalam proses *editing* video yang akan dibuat (Jiwa & Khabibah, 2018)

## **METODE**

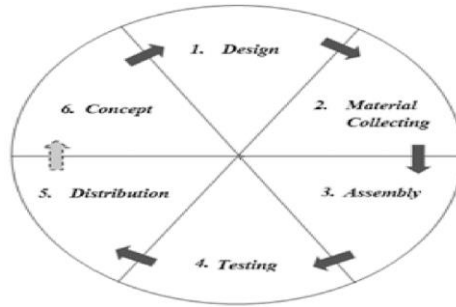
Penelitian ini menggunakan jenis penelitian R&D (*Research And Development*). Pada tahap *research* dilakukan pengumpulan data dengan pendekatan secara kualitatif dimana hasil dari analisis pengumpulan data yang didapatkan akan diproses pada tahap *development* konsep dan desain menggunakan model siklus MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) yang merupakan metode pengembangan versi Luther dan dikembangkan oleh Sutopo terdiri dari 6 tahapan yaitu konsep, desain, pengumpulan materi, pembuatan, pengujian, dan distribusi (Mustika, 2018).

### *Research*

Pada tahap *research* akan dilakukan pengumpulan data kualitatif melalui teknik wawancara terhadap 20 responden orang tua yang mempunyai anak yang gemar bermain *game online* ataupun tidak secara *random*. Tujuan dari tahap ini adalah untuk menentukan konten animasi yang akan dibuat dengan kesimpulan yang di dapatkan dari hasil analisa wawancara menggunakan teknik analisis konten secara kualitatif dimana merupakan teknik penelitian yang mengumpulkan dan menganalisa isi dari sebuah teks (Saraswati & Mertayasa, 2020). Proses wawancara dilakukan secara tatap muka langsung dengan mencatat jawaban dari responden orang tua mengenai relasi antara orang tua dengan anaknya yang gemar bermain *game online*.

### *Development*

Pada tahap *development* dilakukan pengembangan animasi yang akan dibuat menggunakan langkah-langkah 6 tahapan model MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) pada gambar 1.



Gambar 1 *Multimedia Development Life Cycle*

sumber: (Mustika, 2018)

### Concept

Pada tahap ini, konsep dalam membangun konten atau isi cerita animasi akan dibuat berdasarkan hasil analisis konten melalui pendekatan kualitatif yaitu dengan melakukan wawancara terhadap responden orang tua yang memiliki anak gemar bermain *game online*.

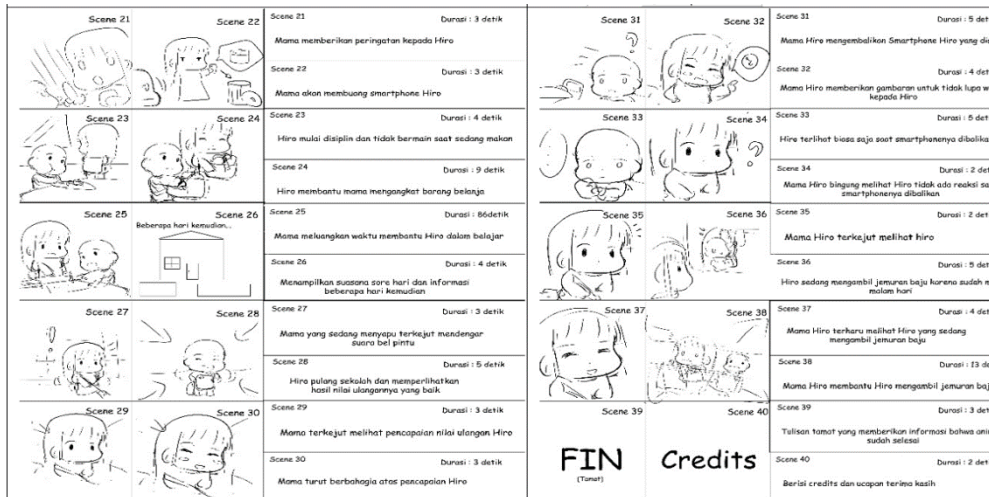
### Design

Setelah menentukan konten dari animasi yang akan dibuat, pada tahap *design* akan dirancang tampilan tokoh serta pembuatan *storyboard* yang merupakan gambaran deskriptif setiap *scene* dari urutan jalan cerita yang menjadi acuan dalam mempermudah proses pembuatan animasi berdasarkan konsep atau konten yang telah ditentukan. Gambar 2 dan gambar 3 merupakan gambaran *storyboard* yang telah dibuat.

Scene 1	Scene 2	Scene 1 Durasi : 5 detik Menampilkan judul animasi disertai suasana malam hari di rumah tempat tinggal Hiro	Scene 11	Scene 12	Scene 11 Durasi : 5 detik Hiro masih menggunakan seragam sekolah sedang bermain game di smartphonenyanya
Scene 2	Scene 3	Scene 2 Durasi : 8 detik Ilustrasi Hup kue ulang tahun dan Hiro meminta hadiah ulang tahun sebuah smartphone kepada mama	Scene 12	Scene 13	Scene 12 Durasi : 5 detik Mama Hiro yang sedang menyapu melihat tas ransel hiro
Scene 3	Scene 4	Scene 3 Durasi : 6 detik Papa memberikan sebuah kado hadiah ulang tahun kepada Hiro	Scene 13	Scene 14	Scene 13 Durasi : 4 detik Mama hiro melihat banyak kertas yang bertumpukan di dalam tas hiro
Scene 4	Scene 5	Scene 4 Durasi : 5 detik Hiro membuka kado ulang tahun yang merupakan sebuah smartphone yang diinginkan Hiro	Scene 14	Scene 15	Scene 14 Durasi : 5 detik Mama Hiro melihat nilai ulangan Hiro yang rendah
Scene 5	Scene 6	Scene 5 Durasi : 9 detik Hiro kesenangan dan mulai bermain game di smartphone barunya	Scene 15	Scene 16	Scene 15 Durasi : 4 detik Mama Hiro bertanya kepada Hiro mengenai nilai ulangan
Scene 6	Scene 7	Scene 6 Durasi : 6 detik Hiro asik bermain game di smartphone barunya sambil makan	Scene 16	Scene 17	Scene 16 Durasi : 3 detik Hiro kalah dalam permainan yang sedang dimainkan
Scene 7	Scene 8	Scene 7 Durasi : 4 detik Hiro ketagihan bermain game sampai larut malam	Scene 17	Scene 18	Scene 17 Durasi : 3 detik Hiro yang merasa terganggu bertindak agresif dan marah
Scene 8	Scene 9	Scene 8 Durasi : 7 detik Ayah hiro berangkat kerja dan mengantar Hiro yang sedang ngantuk ke sekolah	Scene 18	Scene 19	Scene 18 Durasi : 5 detik Mama Hiro mengambil Smartphone Hiro
Scene 9	Scene 10	Scene 9 Durasi : 5 detik Suasana sekolah Hiro di pagi hari	Scene 19	Scene 20	Scene 19 Durasi : 5 detik Mama Hiro memberikan gambaran dampak negatif dari bermain game kepada Hiro
Scene 10	Scene 11	Scene 10 Durasi : 6 detik Hiro ketiduran saat sedang mengerjakan ulangan di kelas	Scene 20		Scene 20 Durasi : 4 detik Mama Hiro memberikan gambaran kalau bermain game harus memperhatikan waktu

Gambar 2 *Storyboard Scene 1 - 20*

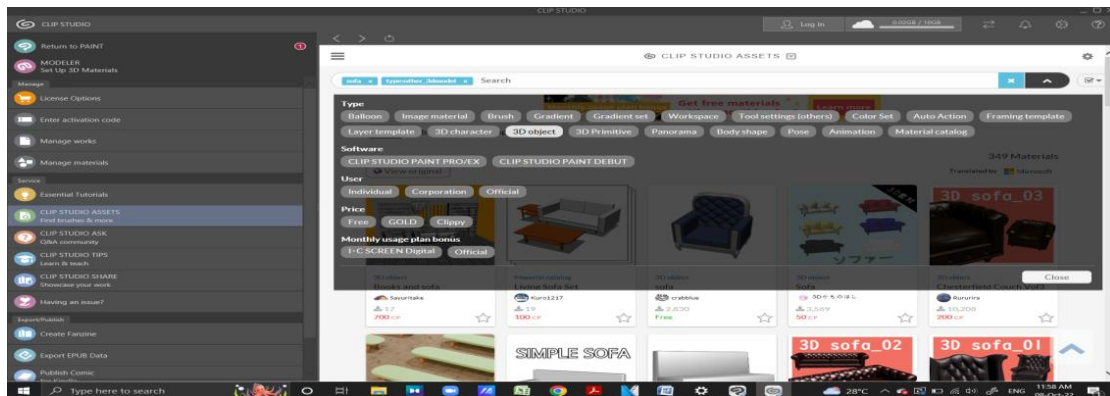




Gambar 3 Storyboard Scene 21 - 40

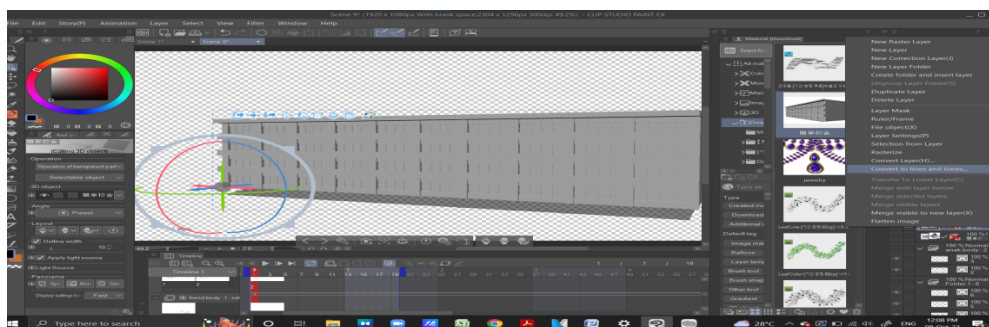
### Material collecting

Pada tahap ini, seluruh *assets* gambar serta suara *background music* yang akan digunakan dalam perancangan animasi 2D disimpan dalam bentuk sebuah *file*. Proses penggambaran *assets* sendiri dilakukan langsung pada layer animasi *software Clip Studio Paint EX* sedangkan beberapa *asset background* pada animasi yang dibuat dirancang dengan menggunakan fitur 3D model material yang disediakan dan didapatkan secara gratis ataupun dibeli menggunakan *currency Clippy* di *software Clip Studio Paint EX* pada gambar 3.



Gambar 3 3D objects pada Clip Studio Paint Assets

*Asset background* yang didapatkan dari 3D objects kemudian akan di *download* dan diatur dan disesuaikan pada *software clipstudio paint EX* kemudian akan di konversi menjadi gambar 2D menggunakan fitur *convert to lines and tone* pada gambar 4.



Gambar 4 3D objects dari Clip Studio Paint

*Asset background 3D* yang telah dikonversi menjadi gambar 2D menggunakan fitur *convert to lines and tones* kemudian diperlengkap dan diwarnai menggunakan *brush* yang tersedia pada *software Clip Studio Paint EX* pada gambar 5.



Gambar 5 Proses penggambaran dan pewarnaan *background 3D*

Proses penggambaran desain *character* digambar sendiri mulai dari line art hingga pewarnaan menggunakan fitur *pen* dan *brush* yang ada pada *software Clip Studio Paint EX*. Proses penggambaran desain *character* yang sudah selesai selanjutnya akan dipakai ulang untuk beberapa *scene* untuk digambar ulang pada setiap *scene* selanjutnya pada gambar 6.



Gambar 6 Penggambaran *line art software Clip Studio Paint EX*

### Assembly

Tahap ini merupakan tahap proses pembuatan seluruh objek animasi yang kemudian digabungkan menjadi satu kesatuan berdasarkan konsep dan desain animasi dimana proses dalam perancangan setiap *scene* animasi yang telah selesai digambar akan di konversikan menjadi kumpulan beberapa gambar dengan *format file png* menggunakan fitur *image sequence* pada *software Clip Studio Paint EX* dan menjadi *assets* yang kemudian akan dimasukkan dan digunakan pada tahap penggabungan animasi dengan bantuan dari *software editing video* yaitu *software Sony Vegas Pro 1.4* pada gambar 7.

### Testing

Pada tahap ini, animasi yang telah selesai dirancang akan dilakukan tahap pengujian kesesuaian hasil dari konten dengan *storyboard* animasi, selanjutnya akan di uji apakah gerakan animasi berfungsi dengan baik sesuai dengan yang diharapkan. kemudian menguji apakah animasi yang dibuat dapat berjalan dengan baik dan lancar saat didistribusikan di media sosial yaitu *YouTube*. Berikut pada tabel 1 merupakan merupakan tabel pengujian dari tahap *testing*.

Tabel 1 Tabel pengujian

No.	Keterangan	Status
1	Menguji kesesuaian hasil dari konten dengan <i>storyboard</i> .	Lulus
2	Menguji apakah gerakan animasi berfungsi dengan baik.	Lulus
3	Menguji apakah animasi dapat berjalan dengan lancar pada <i>platform</i> media sosial <i>YouTube</i> .	Lulus

#### Distribution

Setelah animasi 2 dimensi yang dirancang melewati tahap testing, animasi akan disimpan dalam suatu media penyimpanan format mp4 dan didistribusikan secara umum melalui akun resmi prodi Sistem Informasi UIB (Universitas Internasional Batam) pada *platform* media sosial *YouTube*. berikut merupakan *link* dari hasil akhir animasi 2D yang telah selesai dirancang dan disebarluaskan pada *channel* prodi sistem informasi UIB: (<https://youtu.be/hJ1iHt03gCI>).

#### HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengambilan data menggunakan metode kualitatif yaitu teknik wawancara terhadap 20 responden orang tua yang mempunyai anak yang gemar bermain *game online* ataupun tidak secara *random*. Berdasarkan penelitian (Bonnaire et al., 2019) dan (Keya et al., 2020) maka dibuatlah daftar pertanyaan yang akan ditanyakan oleh penulis kepada responden pada saat proses wawancara sebagai berikut pada tabel 2.

Tabel 2 Daftar Pertanyaan

No	Daftar Pertanyaan
1	Apakah anak diberikan kebebasan bermain <i>game online</i> ?
2	Apakah orang tua menyadari dampak negatif dari <i>game online</i> ?
3	Apa saja yang orang tua ketahui terhadap dampak ketagihan bermain <i>game online</i> ?
4	Apakah orang tua membatasi anaknya dalam bermain <i>game</i> ?
5	Bagaimana cara orang tua dalam membatasi anak bermain <i>game</i> ?
6	Apakah orang tua mendukung anaknya dalam bermain <i>game online</i> ?
7	Bagaimana langkah efektif orang tua kalau anak sudah ketagihan bermain?

#### Hasil Wawancara

Para orang tua cukup mengenal dan memahami dampak-dampak negatif yang diberikan *game* terhadap anaknya mulai dari berkurangnya waktu anak dalam bersosialisasi dilingkungan sekitar hingga kesehatan dan prestasi nilai anak disekolah ikut terpengaruh. Berdasarkan hasil wawancara, hanya beberapa orang tua yang mendukung anaknya bermain *game* dengan syarat *game* yang dimainkan dapat menghasilkan uang atau bersifat edukatif dan bermanfaat untuk

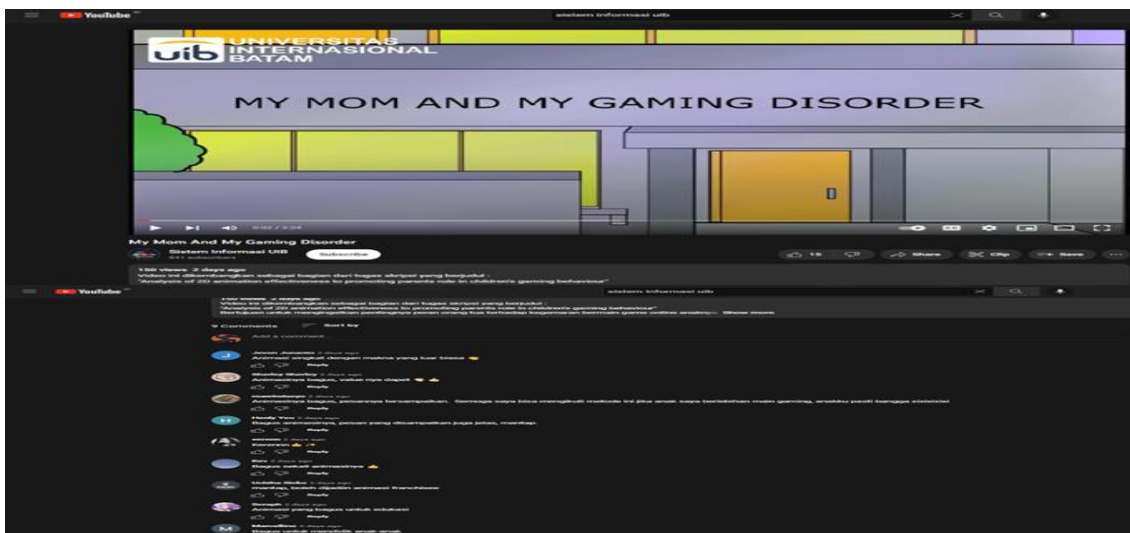


mengembangkan kreatifitas serta sebagai jalur alternatif bagi anak untuk belajar. Rata-rata orang tua banyak yang tidak mendukung anaknya bermain *game* dikarenakan dapat mempengaruhi kesehatan, prestasi anak disekolah, perkembangan fisik, mengganggu pola makan dan pola tidur anak.

Berdasarkan analisa hasil wawancara. para orang tua tetap memberikan kebebasan atau izin kepada anaknya dalam bermain *game* walaupun dalam kesibukan mengurus rumah tangga dan bekerja. Para orang tua tetap membatasi lama waktu bermain anaknya dengan cara memberikan peringatan, hukuman, syarat-syarat, peraturan lama waktu bermain dan tanggung jawab yang harus diselesaikan terlebih dahulu sebelum bermain *game*. sebagian orang tua juga memiliki beberapa langkah efektif lain dalam membatasi mobilitas waktu anak bermain *game* apabila anak sudah ketagihan bermain *game* yaitu dengan cara mengajak anak untuk berjalan-jalan, melakukan aktifitas lain yang lebih bermanfaat serta meluangkan waktu untuk berkomunikasi, mendidik, mendampingi anak saat sedang belajar hingga mencari hobi atau kebiasaan baru selain bermain *game*.

### Implikasi

Berdasarkan hasil dari distribusi video animasi 2D pada *channel* prodi sistem informasi UIB pada situs berbagi video *Youtube* yang sudah berlangsung dari tanggal 21 Oktober 2022 hingga 23 Oktober 2022, video animasi yang telah disebarluaskan sudah mendapatkan *views* sebanyak 150 orang dan 15 *likes* serta 9 respon *feedback* berupa komentar positif yang cukup memuaskan dari penonton yang dapat dilihat pada gambar 8.



Gambar 8 Tampilan video animasi 2D pada media sosial *Youtube*

Berdasarkan hasil akhir dari penelitian dan pembahasan diatas, maka dapat disimpulkan implikasi secara teori dan praktis sebagai berikut:

### Implikasi teori

#### *Research & Development*

Berdasarkan hasil akhir serta kesesuaian ide dan konsep dari animasi 2D yang telah selesai dirancang. pemilihan metode *Research & Development* terbukti dapat menjadi metode salah satu yang baik untuk digunakan dalam proses penentuan dan pembangunan sebuah ide konsep dalam proses pengembangan dan perancangan sebuah animasi 2D.

### *Multimedia Development Life Cycle*

Berdasarkan hasil akhir serta kesesuaian ide dan konsep dari animasi 2D yang telah selesai dirancang, model siklus *Multimedia Development Life Cycle* merupakan salah satu metode tepat dan baik untuk digunakan dalam proses perancangan dan pengembangan sebuah animasi 2D

### Implikasi praktis

Hasil dari animasi 2D yang telah selesai dirancang kedepannya akan digunakan sebagai salah satu media yang dapat digunakan untuk membantu menyampaikan pesan kepada para orang tua mengenai pentingnya peran orang tua dalam membatasi waktu bermain anak-anak mereka dan dapat menjadi salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk membantu memberikan sebuah edukasi ataupun pesan moral kepada anak-anak hingga para remaja untuk dapat membatasi serta lebih menghargai waktu dalam bermain *game online* dalam bentuk suatu cerita animasi yang bersifat menghibur dan aman untuk ditonton oleh segala usia

### KESIMPULAN

Berdasarkan hasil perancangan animasi dari topik penelitian yang ini maka dapat diberikan kesimpulan bahwa hasil dari video animasi 2D yang dibuat bertujuan untuk menjadi salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk membantu mengingatkan pentingnya peran para orang tua dalam membatasi mobilitas waktu bermain *game* anaknya dan menjadi salah satu media yang bersifat menghibur yang diharapkan mampu memberikan edukasi dan membantu dalam menyampaikan sebuah pesan moral kepada para anak hingga para remaja untuk lebih menghargai waktu dan dapat membatasi lama waktu bermain *game online*. Penelitian ini sendiri menggunakan metode *Research and Development* dan 6 tahapan model siklus *Multimedia Development Life Cycle* yang terdiri tahap *Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing, dan Distribution* dalam merancang dan mengembangkan animasi. Penggambaran *asset* pada animasi 2D dibuat menggunakan menggunakan bantuan dari *software Clip Studio Paint EX* dan digabungkan menjadi sebuah video menggunakan *software Sony Vegas Pro 1.4* dimana animasi yang berdurasi 3 menit 24 detik yang telah selesai dibuat telah ini di publikasikan pada situs media berbagi video yaitu *Youtube* oleh *channel* prodi milik sistem informasi UIB dan sudah mendapatkan penonton sebanyak 174 *views*.

### Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih sebanyak-banyaknya disampaikan oleh penulis kepada berbagai pihak yang sudah terkait dalam penulisan artikel ini terutama para orang tua yang sudah terlibat dalam proses pengumpulan data wawancara pada penelitian ini.

### DAFTAR PUSTAKA

- Anissi, R. A., & Fitria, Y. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Model Discovery Learning Pada Tema 4 Berbagai Pekerjaan Untuk Siswa Kelas IV SD. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1), 772–783.
- Asri, N. M., & Abidin, M. R. (2021). Perancangan Pengenalan Sejarah Nama Mojokerto Melalui Animasi 2.5 D. *Barik*, 2(3), 243–257.
- Bonnaire, C., Liddle, H. A., Har, A., Nielsen, P., & Phan, O. (2019). Why and how to include parents in the treatment of adolescents presenting Internet gaming disorder? *Journal of Behavioral Addictions*, 8(2), 201–212. <https://doi.org/10.1556/2006.8.2019.27>
- Chen, I. H., Lee, Z. H., Dong, X. Y., Gamble, J. H., & Feng, H. W. (2020). The influence of parenting style and time management tendency on internet gaming disorder among adolescents. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(23),

- 1–16. <https://doi.org/10.3390/ijerph17239120>
- Cheng, C., Cheung, M. W. L., & Wang, H. yi. (2018). Multinational comparison of internet gaming disorder and psychosocial problems versus well-being: Meta-analysis of 20 countries. *Computers in Human Behavior*, 88(June), 153–167. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.06.033>
- Choi, C., Hums, M. A., & Bum, C. H. (2018). Impact of the family environment on juvenile mental health: eSports online game addiction and delinquency. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 15(12). <https://doi.org/10.3390/ijerph15122850>
- ESA. (2020). 2020 Essential Facts About the Video Game Industry. *Cision*, 1–2. <https://www.prnewswire.com/news-releases/new-survey-2020-essential-facts-about-the-video-game-industry-301093972.html>
- Fransisca, S., & Putri, R. N. (2019). Pemanfaatan Teknologi Rfid Untuk Pengelolaan Inventaris Sekolah Dengan Metode (R&D). *Jurnal Mahasiswa Aplikasi Teknologi Komputer Dan Informasi*, 1(1), 72–75.
- Jaya, I. M. R. A., Darmawiguna, I. G. M., & Kesiman, M. W. A. (2020). Pengembangan Film Animasi 2 Dimensi “ Sejarah Perang Jagaraga .” *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (Karmapati)*, 9(3), 222–231.
- Jiwa, K. T., & Khabibah, U. (2018). Penggunaan Sony Vegas Pro 13 Untuk Pembuatan Video Iklan Sebagai Tambahan Media Promosi Di PT Al Kamil Global Malang. *Jurnal Aplikasi Bisnis*, 4(1), 241–244.
- Keya, F. D., Rahman, M. M., Nur, M. T., & Pasa, M. K. (2020). Parenting and child’s (five years to eighteen years) digital game addiction: A qualitative study in North-Western part of Bangladesh. *Computers in Human Behavior Reports*, 2(November), 1–5. <https://doi.org/10.1016/j.chbr.2020.100031>
- King, D. L., Delfabbro, P. H., Billieux, J., & Potenza, M. N. (2020). Problematic online gaming and the COVID-19 pandemic. *Journal of Behavioral Addictions*, 9(2), 184–186. <https://doi.org/10.1556/2006.2020.00016>
- Langga, F. H., Ahmad, H. A., & Mansoor, A. Z. (2019). Web Series Animasi Nussa Sebagai Media Pendidikan Islami Pada Anak. *Wimba : Jurnal Komunikasi Visual*, 10(1). <https://doi.org/10.5614/jkvw.2019.10.1.5>
- Mustika. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Sumsel Museum Berbasis Mobile Menggunakan Metode Pengembangan Multimedia Development Life Cycle (Mdlc). *Jurnal Mikrotik*, 8(1), 1–14.
- POKKT & Decision Lab. (2018). A Behavioral Analysis of Mobile Gamers. *POKKT, Decision Lab, SEA Market*, 97–135. <https://www.decisionlab.co/library/a-behavioral-analysis-of-mobile-gamers-lpl>
- Rahmah, S. (2018). *Pola Komunikasi Keluarga dalam Pembentukan* (Vol. 17, Issue 33).
- Rohman, K. (2019). Agresifitas Anak Kecanduan Game Online. *Martabat: Jurnal Perempuan Dan Anak*, 2(1). <https://doi.org/10.21274/martabat.2018.2.1.155-172>
- Saraswati, N. L. P. A., & Mertayasa, I. N. E. (2020). Pembelajaran praktikum kimia pada masa pandemi covid-19 : qualitative content analysis kecenderungan pemanfaatan teknologi daring. *Wahana Matematika Dan Sains: Jurnal Matematika, Sains, Dan Pembelajaran.*, 14(2), 144–161.
- Sutrisman, A., Widodo, S., Amin, M. M., & Cofriyati, E. (2019). Rancang Bangun Video Profil Sebagai Sarana Informasi dan Promosi pada Program Studi Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya Palembang. *Jurnal Penelitian Ilmu Dan Teknologi Komputer*, 11(1), 11–20.
- Tian, Y., Yu, C., Lin, S., Lu, J., Liu, Y., & Zhang, W. (2019). Sensation seeking, deviant peer affiliation, and internet gaming addiction among Chinese adolescents: The moderating

- effect of parental knowledge. *Frontiers in Psychology*, 9(JAN), 1–7.  
<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2018.02727>
- Verecio, R. L. (2018). Online Gaming Addiction among BSIT Students of Leyte Normal University Philippines and its Implications towards Academic Performance. *Indian Journal of Science and Technology*, 11(47), 1–4.  
<https://doi.org/10.17485/ijst/2018/v11i47/137972>
- Wahyuni, N. L. D. A., Sugihartini, N., & Sindu, Partha, Gede, I. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi 2d Pada Mata Pelajaran Fisika Kelas X Di Sma Negeri 1 Sawan. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (Karmapati)*, 10(2).
- Yasa, G. P. P. A. (2019). Animasi Si Uma : Representasi Lokalitas dan Budaya Bali. *Prosiding Seminar Nasional Desain Dan Arsitektur (SENADA) Vol.2, Februari 2019*, 2, 333–339.