



Desain *Motion Comic* Tentang Bahaya Kecanduan *Game Online* Bagi Siswa Sekolah Dasar

Farhan Hanif Ramadhan

e-mail: farhanhanif972@gmail.com

Yudi Wibowo

Ahmad Khoirul Anwar

*Program Studi Desain Komunikasi Visual
Universitas Sahid Surakarta*

Ringkasan

Perkembangan teknologi digital menyebabkan siswa sekolah dasar semakin akrab dengan game online yang telah menjadi bagian dari aktivitas sehari-hari mereka. Intensitas bermain game online yang berlebihan berpotensi menimbulkan kecanduan dan berdampak negatif terhadap konsentrasi belajar, pengelolaan waktu, serta hasil belajar siswa, sementara pemahaman siswa sekolah dasar mengenai bahaya kecanduan game online masih tergolong rendah dan belum didukung oleh media edukasi yang sesuai dengan karakteristik dan minat anak. Oleh karena itu, perancangan ini bertujuan untuk merancang media komunikasi visual berupa motion comic tentang bahaya kecanduan game online bagi siswa sekolah dasar. Metode yang digunakan adalah metode design thinking yang meliputi tahap empathize, define, ideate, prototype, dan test, dengan teknik pengumpulan data melalui studi pustaka dan kuesioner. Hasil perancangan berupa motion comic berjudul "Game Over" yang menyajikan cerita visual sederhana, ilustrasi, teks, dan unsur gerak yang dekat dengan kehidupan siswa sekolah dasar, sehingga dapat membantu meningkatkan pemahaman dan kesadaran siswa terhadap bahaya kecanduan game online.

Kata kunci *Design Thinking, Game Online, Media Komunikasi Visual, Motion Comic, Siswa Sekolah Dasar.*

Abstract

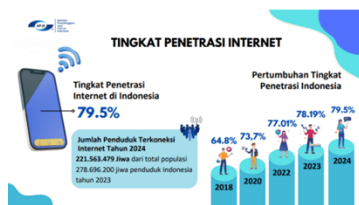
The development of digital technology has made elementary school students increasingly familiar with online games, which are now part of their daily activities. Excessive online gaming has the potential to lead to addiction and negatively impact concentration, time management, and academic performance. Elementary school students' understanding of the dangers of online game addiction remains low, and educational media that are not yet appropriate to their characteristics and interests are lacking. This project aims to create a visual communication medium in the form of a motion comic about the dangers of online game addiction for elementary school students. The design method used is design thinking, which includes the stages of empathize, define, ideate, prototype, and test. Data collection techniques used literature studies and questionnaires. The resulting design is a motion comic titled "Game Over," which presents a simple visual story, illustrations, text, and movement elements relevant to the lives of elementary school students. Thus, it can increase students' understanding and awareness of the dangers of online game addiction.

Keywords *Design Thinking, Online Games, Motion Comic, Elementary School Students*

A. PENDAHULUAN

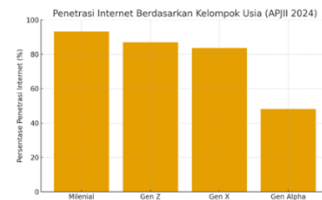
Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang semakin pesat telah membawa perubahan signifikan dalam kehidupan manusia, khususnya melalui kemajuan teknologi informasi berbasis internet. Internet tidak hanya dimanfaatkan sebagai sarana pendidikan dan komunikasi, tetapi juga sebagai media hiburan, interaksi sosial, dan rekreasi (Mul & Volume, 2024). Tingginya penetrasi internet menandai era digital sebagai bagian penting dalam kehidupan masyarakat modern (Syafika et al., 2025).



Fenomena tersebut diperkuat oleh meningkatnya penggunaan internet di Indonesia. Berdasarkan Survei Internet APJII tahun 2024, tingkat penetrasi internet nasional mencapai 79,5% dari total populasi, meningkat dibandingkan beberapa tahun sebelumnya. Data ini menunjukkan bahwa akses terhadap internet di

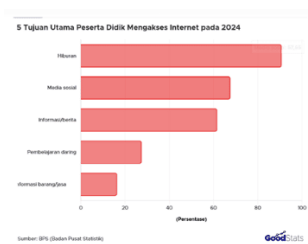
Indonesia terus meningkat setiap tahun dan menjangkau hampir seluruh lapisan masyarakat.



Berdasarkan data dari kelompok usia, penggunaan internet paling tinggi terdapat pada generasi milenial dan Generasi Z. Namun, anak-anak Generasi Alpha (usia di bawah 12 tahun) menunjukkan peningkatan penggunaan internet setiap tahunnya. Data menunjukkan bahwa tingkat penetrasi internet pada kelompok usia ini mencapai 48,1% (Antaranews, 2024). Hal ini menandakan bahwa anak-anak, termasuk siswa sekolah dasar, telah terpapar dunia digital sejak usia dini.

Meskipun tingkat akses internet siswa sekolah dasar relatif terbatas, perhatian khusus tetap diperlukan karena perkembangan kognitif dan emosional mereka belum sepenuhnya matang. Pada tahap operasional konkret, proses berpikir anak masih bergantung pada stimulus visual dan pengalaman langsung, sementara kemampuan refleksi dan kontrol diri

belum berkembang secara optimal (Anak & Dini, 2025). Kondisi ini menyebabkan self-control dan fungsi eksekutif siswa SD, termasuk behavioral control dan cognitive control, masih lemah sehingga mereka lebih rentan mengalami kesulitan dalam mengelola perilaku dan kemandirian belajar dibandingkan siswa pada jenjang remaja (Agung et al., 2024).



Data nasional menunjukkan bahwa pemanfaatan internet oleh peserta didik masih didominasi oleh aktivitas hiburan. Statistik Pendidikan 2024 mencatat sebanyak 90,76% peserta didik menggunakan internet untuk hiburan dan 67,65% untuk mengakses media social (Goodstats, 2025). Meskipun mencakup rentang usia yang luas, pola penggunaan ini juga menunjukkan kecenderungan yang serupa pada siswa sekolah dasar.



Konten hiburan digital yang sering diakses siswa sekolah dasar meliputi game online, video pendek, media sosial, dan web komik, yang diminati karena bersifat visual, interaktif, serta mudah diakses melalui perangkat digital (Kusuma et al., 2025). Hasil survei terhadap 34 siswa sekolah dasar menunjukkan bahwa game online menjadi konten hiburan digital yang paling dominan dengan persentase 50%, diikuti video pendek sebesar 32,4%, media sosial 11,8%, dan web komik 5,8%. Temuan ini mengindikasikan bahwa game online memiliki tingkat keterlibatan tertinggi dibandingkan jenis konten hiburan digital lainnya pada siswa sekolah dasar.

Hasil kuesioner menunjukkan bahwa *game online* merupakan konten digital yang paling dominan digunakan oleh siswa sekolah dasar. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Kurnada & Iskandar, 2021) yang menyatakan bahwa *game online* telah menjadi bagian dari gaya hidup anak usia sekolah dasar, meskipun data nasional yang secara spesifik memetakan penggunaan game online pada kelompok usia tersebut masih

terbatas. Oleh karena itu, dilakukan analisis durasi bermain untuk mengetahui intensitas penggunaan game online oleh siswa.



Hasil survei menunjukkan bahwa sebagian besar siswa bermain game online lebih dari satu jam per hari, dengan durasi terbanyak pada rentang 1-2 jam (47,1%) dan 2-3 jam (35,3%). Temuan ini menunjukkan bahwa bermain *game online* telah menjadi aktivitas rutin siswa sekolah dasar. Kondisi ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan hubungan negatif yang kuat antara durasi bermain game online dan prestasi akademik siswa ($r = 0,613$), di mana durasi bermain yang lebih lama berpotensi mengurangi waktu belajar dan istirahat (Jamun et al., 2023).



Selain tingginya intensitas bermain, hasil survei juga menunjukkan rendahnya pemahaman

siswa terhadap bahaya kecanduan game online. Sebanyak 67,6% siswa belum mengetahui bahwa durasi bermain berlebihan dapat menyebabkan kecanduan. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa rendahnya literasi digital pada anak usia sekolah dasar berkontribusi terhadap perilaku bermain *game online* secara berlebihan (Santosa et al., 2023).

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan upaya edukatif yang menekankan pemahaman bahaya kecanduan game online melalui pendekatan yang selaras dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Media pembelajaran visual dan interaktif terbukti mampu meningkatkan minat, motivasi, serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Raudah et al., 2024).

Salah satu media digital visual yang potensial adalah motion comic, yang memadukan unsur komik, gerak, teks, dan narasi suara sehingga pesan edukatif dapat disampaikan secara lebih menarik dan mudah dipahami (Pratiwi, 2020).

Sejalan dengan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan

merancang media edukasi berbasis motion comic untuk meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar tentang bahaya kecanduan game online melalui pendekatan visual naratif. Perancangan menggunakan metode *design thinking* yang menekankan kebutuhan pengguna melalui tahapan empathize, define, ideate, prototype, dan test (Mosuka et al., 2024). Pendekatan ini diharapkan mampu menghasilkan media pembelajaran yang relevan, komunikatif, dan sesuai dengan karakteristik serta perilaku digital siswa sekolah dasar.

Rumusan Masalah dari perancangan atau penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana konsep perancangan media komunikasi visual berupa *motion comic* sebagai media edukasi tentang bahaya kecanduan *game online* untuk siswa sekolah dasar?
2. Bagaimana merancang media komunikasi visual *motion comic* sebagai edukasi tentang bahaya kecanduan *game online* untuk siswa sekolah dasar?

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka perancangan atau penelitian ini memiliki tujuan

1. Merancang konsep media komunikasi visual berupa *motion comic* sebagai media edukasi tentang bahaya kecanduan *game online* untuk siswa sekolah dasar.
2. Merancang media komunikasi visual berupa *motion comic* sebagai edukasi tentang bahaya kecanduan *game online* untuk siswa sekolah dasar.

B. PEMBAHASAN

Berisi tinjauan Pustaka, metode dan hasil perancangan atau penelitian

1. Tinjauan Pustaka

Perancangan *motion comic* tentang bahaya kecanduan game online bagi siswa sekolah dasar memerlukan dasar penelitian terdahulu yang relevan.

Darmawan et al., (2024) dalam “Dampak Kecanduan Game Online terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas III di Sekolah Dasar Sekolah Dasar” (Jurnal Unnes Vol. XVI No 1, 2022) menganalisis bahwa kecanduan *game online* berdampak negatif terhadap motivasi,

konsentrasi, dan kedisiplinan belajar siswa sekolah dasar. Temuan ini menjadi dasar empiris dalam perancangan *motion comic* sebagai media edukasi mengenai bahaya kecanduan game online. Perbedaannya, penelitian tersebut berfokus pada analisis dampak, sedangkan perancangan ini menekankan pada pengembangan solusi preventif berbasis media edukatif.

Mertika dan Mariana (2020) dalam “Fenomena Game online di Kalangan Anak Sekolah Dasar” (*Jurnal of edcation review and research Volume.3 No. 2 Desember 2020*) mengkaji dampak penggunaan game online pada siswa sekolah dasar yang meliputi dampak positif dan negatif. Dampak positif mencakup peningkatan kerja sama, kreativitas, fokus, serta pengurangan stres, sedangkan dampak negatif meliputi risiko kecanduan, penurunan motivasi belajar, perilaku menyimpang, dan keterbatasan interaksi sosial akibat penggunaan yang tidak terkontrol. Penelitian ini menekankan pentingnya pengawasan orang tua dan guru melalui

pendekatan edukatif. Kajian tersebut menjadi landasan teoretis bagi perancangan ini, namun berbeda dari penelitian sebelumnya yang bersifat deskriptif analitis, perancangan ini berfokus pada pengembangan media komunikasi visual berupa *motion comic* sebagai media edukasi pencegahan kecanduan *game online* bagi siswa sekolah dasar.

Qonita et al. (2022) dalam “Perancangan *Motion comic* Sebagai Media Edukasi Pencegahan Penyebaran COVID-19 Di Sekolah” (*Jurnal of language, literatur, and art, 2(4), 2022*) membahas perancangan motion comic sebagai media edukasi digital untuk menyampaikan informasi protokol kesehatan pada pelaksanaan pembelajaran tatap muka terbatas selama pandemi COVID-19. *Motion comic* dinilai efektif karena mengintegrasikan unsur visual, audio, gerak, dan *storytelling* sehingga meningkatkan daya tarik serta memudahkan pemahaman siswa dibandingkan media statis. Jurnal ini memberikan referensi penting mengenai pemanfaatan motion comic sebagai media edukasi yang

komunikatif dan efisien dalam proses pembelajaran. Perbedaannya dengan perancangan ini terletak pada fokus tema dan sasaran audiens, di mana penelitian tersebut menargetkan siswa sekolah menengah pertama dengan isu protokol kesehatan, sedangkan perancangan ini membahas bahaya kecanduan *game online* pada siswa sekolah dasar.

Selvia (2020) dalam “Perancangan motion comic sebagai media edukasi tentang kepedulian terhadap gangguan kecemasan sosial pada remaja” (Jurnal INTUISI psikologi ilmiah unnes 2020) membahas perancangan motion comic sebagai media edukasi untuk meningkatkan kepedulian remaja terhadap gangguan kecemasan sosial yang kerap tidak disadari. Motion comic dipilih karena efektif dan sesuai dengan karakteristik konsumsi media remaja. Jurnal ini menjadi referensi penting dalam perancangan media edukatif berbasis visual dan naratif bagi generasi muda. Perbedaannya terletak pada fokus kajian dan sasaran, di mana penelitian focus pada bahaya kecanduan *game*

online dengan audiens siswa sekolah dasar.

2. Metode



Metode *design thinking* diterapkan melalui tahapan *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Tahap *empathize* dilakukan dengan observasi, kuesioner, dan kajian literatur untuk memahami kebiasaan bermain *game online*, dampak yang ditimbulkan, serta kebutuhan media edukasi pada siswa sekolah dasar. Tahap *define* merumuskan permasalahan utama sebagai dasar arah perancangan *motion comic*. Pada tahap *ideate*, dikembangkan gagasan kreatif berupa konsep cerita dan gaya visual yang sesuai dengan karakteristik anak, kemudian diwujudkan pada tahap *prototype* melalui perancangan sinopsis, *storyboard*, desain karakter, aset visual, animasi, hingga pasca produksi sehingga menghasilkan *motion comic* dalam bentuk *prototype*. Tahap *test* tidak dilaksanakan karena penelitian

difokuskan pada proses perancangan dan pembuatan *prototype*, bukan pada pengujian efektivitas media.

3. Hasil Perancangan Atau Penelitian

Analisa data

1. Segmentasi

a. Demografi

Target audiens penelitian ini meliputi laki-laki dan perempuan berusia 8-12 tahun (siswa kelas 3-6 sekolah dasar) dari kelas sosial menengah ke atas, dengan tingkat pendidikan sekolah dasar.

b. Psikografi

Siswa sekolah dasar yang gemar bermain *game online*, menyukai media visual dan interaktif, mudah bosan dengan pembelajaran konvensional, membutuhkan suasana belajar yang menyenangkan, serta memerlukan arahan dalam mengelola waktu dan mengontrol diri.

c. Geografis

Mencakup seluruh daerah di Indonesia yang terdapat akses internet.

d. Behavior

Segmentasi ini menargetkan audiens yang menyukai konten visual seperti game, komik, dan animasi, memiliki rasa ingin tahu tinggi, serta mengikuti tren digital. Serta gaya hidup yang dipengaruhi hiburan digital dan lingkungan sebaya..

2. *Unique Selling Point (USP)*

Keunikan dari *Game online* memiliki sifat interaktif, memberikan respon cepat, dan sistem penghargaan yang membuat anak terdorong bermain dalam waktu lama. Pada siswa sekolah dasar, kondisi ini diperkuat oleh keterbatasan pengendalian diri dan rendahnya pemahaman terhadap dampak negatif bermain game secara berlebihan.

3. *Emotional Selling Proposition (ESP)*

Emosi yang dibangun diharapkan meningkatkan kesadaran siswa sekolah dasar akan pentingnya pengendalian diri dan pengaturan waktu antara bermain dan belajar, sehingga mendorong perubahan perilaku ke arah yang lebih positif serta meningkatkan motivasi berprestasi.

4. Positioning

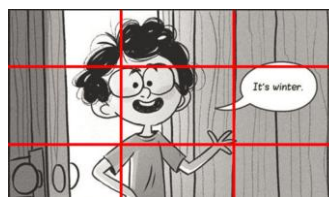
Positioning merupakan strategi komunikasi untuk membangun kesan agar mudah diterima oleh audiens, serta menjadi acuan dalam penentuan konsep visual, gaya visual, dan bahasa agar perancangan konsisten dan tepat sasaran. Perancangan ini menggunakan gaya visual kartun *semi-realistis* dengan warna cerah dan ekspresif untuk menarik perhatian siswa sekolah dasar serta menciptakan suasana ceria. Tiga karakter utama dirancang dengan perbedaan jenis kelamin, bentuk wajah, pakaian, warna, dan ekspresi untuk membangun kedekatan emosional dan memperjelas peran tokoh. Pemilihan warna cerah dan visual yang konsisten mendukung pemahaman pesan edukatif. Dari aspek tipografi, *font dekoratif* “Simanja” digunakan pada judul untuk menarik perhatian, sedangkan *font sans-serif* “QR Comic” digunakan pada dialog karena mudah dibaca dan sesuai dengan kemampuan literasi anak.

Strategi Kreatif

a. Konsep Visual

1. Layout

Layout merupakan pengaturan tata letak elemen visual agar karya tersusun rapi dan harmonis. Pada perancangan *motion comic* ini digunakan prinsip *rule of thirds*, yaitu pembagian bidang visual menjadi sembilan bagian untuk menentukan titik fokus utama. Penerapan prinsip ini memudahkan penempatan karakter, latar, dan balon teks sehingga panel terlihat lebih dinamis dan mudah dibaca. Komposisi yang dihasilkan bersifat seimbang namun tidak kaku, dengan fokus visual yang mengikuti alur cerita, sehingga membantu penyampaian pesan edukatif menjadi lebih jelas, menarik, dan mudah dipahami.



2. Panel

Panel sebagai elemen dasar komik pada karya *motion comic* disederhanakan agar alur cerita lebih dinamis. Perancangan ini menggunakan panel bergaya komik Jepang (*manga*) karena memiliki struktur visual yang teratur, ritme

baca yang jelas, dan pengelolaan ruang yang efektif, sehingga memudahkan siswa sekolah dasar mengikuti cerita. Komposisi panel yang seimbang, penggunaan ruang kosong, serta variasi bentuk panel membantu menekankan emosi dan aksi tanpa menimbulkan distraksi visual, sehingga pesan edukatif dapat tersampaikan dengan jelas.



3. Warna

Pemilihan warna merupakan aspek penting dalam perancangan karya karena warna berperan dalam memengaruhi emosi dan membentuk persepsi audiens terhadap karya. Perancangan motion comic ini menggunakan palet warna cerah dan kontras dengan tujuan menarik perhatian anak-anak, menciptakan kesan ceria, serta memudahkan audiens dalam membedakan karakter dan elemen visual, sehingga pesan yang disampaikan dapat lebih mudah dipahami dan diingat.



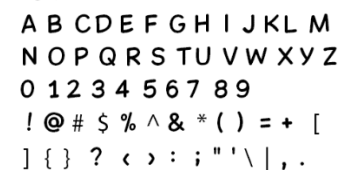
4. Tipografi

Sesuai dengan positioning typografi disini menggunakan 2 jenis font, yaitu font dekoratif “Simanja” digunakan pada judul untuk menarik perhatian, sedangkan font sans-serif “QR Comic” digunakan pada dialog karena mudah dibaca dan sesuai dengan kemampuan literasi anak. untuk *subheadline*.

Simanja



QR COMIC



5. Ilustrasi

Ilustrasi dalam perancangan motion comic ini disesuaikan dengan positioning yang telah ditetapkan, yaitu menggunakan gaya visual kartun semi-realistis yang merupakan

perpaduan antara unsur kartun dan realistis. Gaya visual ini menampilkan karakter yang lucu namun tetap mendekati bentuk nyata, sehingga tampilan komik terlihat jelas dan ceria. Dengan demikian, alur cerita dapat tersampaikan dengan lebih kuat serta mendukung efektivitas penyampaian pesan kepada audiens.



b. Konsep Verbal

1. *Headline*

Headline merupakan elemen teks utama yang berfungsi sebagai judul sekaligus identitas karya, disusun secara singkat dan menarik untuk menarik perhatian audiens serta merepresentasikan tema utama. Dalam *motion comic* ini digunakan headline “Game Over” yang mengandung pesan tersirat agar audiens menyadari bahaya kecanduan game dan terdorong untuk menghentikan kebiasaan bermain game secara berlebihan, sehingga

berperan sebagai pengingat di masa mendatang.

2. *Subheadline*

Subheadline berfungsi sebagai elemen teks pelengkap yang memperjelas dan memperdalam makna *headline* dengan memberikan konteks tambahan mengenai cara penyajian karya, target audiens, serta pendekatan visual yang digunakan. Dalam perancangan *motion comic* ini, *subheadline* yang digunakan adalah “Bermain dengan bijak”, yang berperan sebagai penegas tema sekaligus petunjuk bagi audiens mengenai pesan utama dan topik yang disampaikan dalam karya.

3. Sinopsis

“GAME OVER” mengisahkan tiga sahabat siswa sekolah dasar, Nea, Pina, dan Bima, yang berencana belajar bersama di sebuah taman. Pina dan Bima tampak antusias, namun Nea tidak fokus karena terus bermain game di ponselnya meskipun telah diingatkan. Ketika kegiatan belajar dimulai, Nea masih menunjukkan kegelisahan dan ketergantungan pada game hingga memicu pertengkaran dengan Pina. Bima kemudian menengahi dengan menjelaskan

bahwa bermain game tidaklah salah selama dilakukan secara wajar, serta memaparkan dampak negatif kecanduan game bagi anak-anak, seperti kehilangan waktu belajar dan terganggunya hubungan sosial. Penjelasan tersebut menyadarkan Nea akan kebiasaan buruknya, sehingga ia meminta maaf dan kembali belajar bersama dengan semangat.

4. Storyline

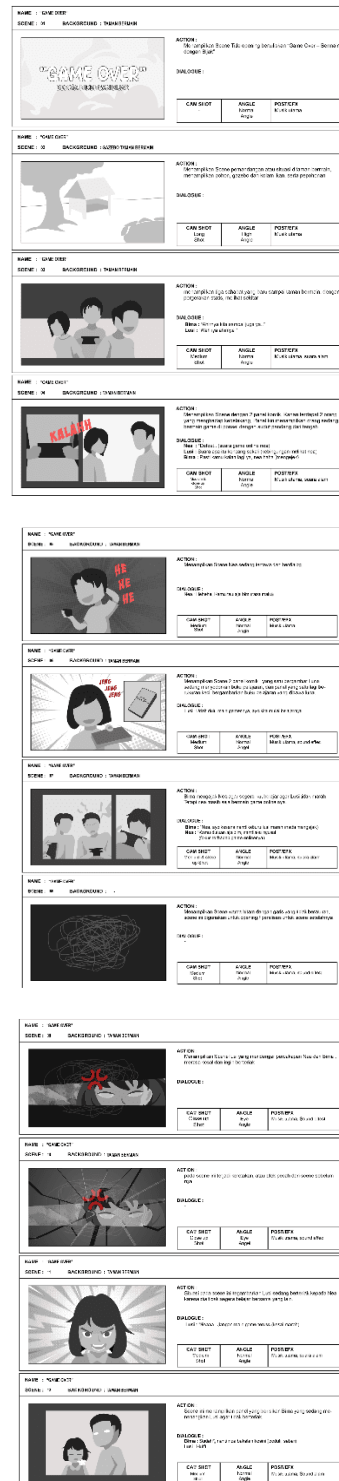
Storyline adalah rangkaian peristiwa utama yang membentuk jalannya alur sebuah cerita. Storyline mencakup urutan kejadian dari awal hingga akhir secara singkat dan sistematis, tanpa menjelaskan detail teknis atau naratif secara mendalam.

5. Naskah

Naskah motion comic berfungsi sebagai pedoman utama dalam mengatur urutan adegan, dialog, visual, serta timing gerak dan audio agar saling mendukung. Penggunaan bahasa yang sederhana dan visual yang komunikatif menjadikan motion comic efektif sebagai media penyampaian pesan edukatif, khususnya bagi anak-anak, karena mampu menarik perhatian, meningkatkan pemahaman, serta

memperkuat pesan moral yang disampaikan.

6. Storyboard



Bima adalah karakter anak laki-laki usia 10 tahun kelas 5 sekolah dasar, bima mempunyai sifat deasa, penyabar dan baik. Dia selalu bermain dan belajar bersama Nea dan Pina. Diantara mereka bertiga Bima merupakan anak yang cukup dewasa diantara mereka bertiga.

2. Scene prview

Scene	Gambar	Durasi	Keterangan
1		5 detik	Visual : Background awan dengan headline Framing : Close up Kamera : zoom out Musik opening
2		4 detik	Visual : tempat taman bermain dan gazebo Framing : Close up Kamera : static Ambience suara burung
3		6 detik	Visual : menampilkan karakter Nea, Bima, Pina Framing : Close up Kamera : static Dialog antar karakter
4		9 detik	Visual : panel 1 nea bermain Hp, panel 2 bima dan pina menghadap kebelakang Framing : Close up Move panel : panel 1 move to down, panel 2 move to left
5		4 detik	Visual : nea tertawa malu Framing : medium shot Move panel : karakter move down to up, background statis

Scene	Gambar	Durasi	Keterangan
6		6 detik	Visual : pina membawa buku, efek komik Framing : medium shot Move panel : move up to down Sound effect
7		10 detik	Visual : dialog bima dan nea. Framing : medium shot Move panel : panel 1 move up to down, panel 2 down to up
8		2 detik	Visual : background hitam Framing : Move panel : statis
9		3 detik	Visual : pina dengan tatapan tajam Framing : Ekstra close up Move panel : terpotong dari kanan ke kiri
10		5 detik	Visual : pina berteriak Framing : Ekstra close up Move panel : zoom in karakter

Scene	Gambar	Durasi	Keterangan
11		9 detik	Visual : bima menenangkan pina yg marah Framing : medium shot Move panel : move up to down
12		3 detik	Visual : buku dengan background Framing : medium shot Move panel : move down to up
13		4 detik	Visual : Nea sedang belajar da bosan Framing : medium shot Move panel : panel 1 move right to leaf, panel 2 move up to down, panel 3 move down to up
14		1 detik	Visual : tangan nea akan bermain game Framing close up Move panel : move down to up
15		12 detik	Visual : pina dan nea sedang berbicara Framing medium shot Move panel : move up to down

Scene	Gambar	Durasi	Keterangan
16		9 detik	Visual : Nea sedang menjelaskan Framing medium shot Move panel : karakter move down to up
17		8 detik	Visual : pertengahan Nea dan pina Framing ekstra close up Move panel : panel 1 move leaf to middle, panel 2 move right to middle
18		4 detik	Visual : Bima yang meleraai Framing close up Move panel : karakter move leaf to middle
19		10 detik	Visual : bima menasehati nea Framing close up Move panel : static
20		2 detik	Visual : ilustrasi kecanduan game Framing close up Move panel : static

Scene	Gambar	Durasi	Keterangan
21		15 detik	Visual : ilustrasi kecanduan game dan dampak Framing medium shot Move panel : panel 1 move up to middle, panel 2 move up to middle
22		14 detik	Visual : bima menjelaskan Framing medium shot Move panel : panel 1 move down to middle
23		10 detik	Visual : ilustrasi kecanduan game dan dampak Move panel : panel 1 move up to middle, panel 2 move down to middle
24		3 detik	Visual : ilustrasi nea meinta maaf Framing medium shot Move panel : panel move up to middle
25		14 detik	Visual : bima memberi nasehat Framing medium shot Move panel : panel 1 move down to midle.

3. Media utama



Motion comic “Game Over” digunakan sebagai media utama dalam perancangan ini dengan menyajikan cerita tiga siswa sekolah dasar yang sedang belajar bersama, di mana salah satu di antaranya terlalu asik bermain *game online* hingga mengabaikan kewajibannya, kemudian dinasihati oleh dua temannya mengenai dampak negatif kecanduan *game online*, sehingga motion comic ini berfungsi sebagai media edukasi untuk meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar tentang bahaya kecanduan *game online*.

4. Media pendukung

a. Poster



b. Stiker



c. Sketchbook



d. Kaos



e. Totebag



f. Mug



g. Topi



h. Gantungan Kunci



i. Pin Button



j. Standing Karakter



4. PENUTUP

Tugas Akhir ini membahas meningkatnya penggunaan game online di kalangan siswa sekolah dasar sebagai dampak perkembangan era digital. Kemudahan akses terhadap perangkat digital dan internet membuat game online tidak hanya menjadi hiburan, tetapi juga

bagian dari aktivitas sehari-hari anak. Intensitas bermain yang tinggi, tanpa pemahaman yang cukup tentang dampaknya, berisiko menimbulkan kecanduan yang dapat memengaruhi konsentrasi belajar, pengelolaan waktu, perkembangan emosi, dan hasil belajar siswa. Kondisi ini menunjukkan perlunya media edukasi yang mampu menyampaikan informasi tentang bahaya kecanduan game online secara menarik dan mudah dipahami oleh anak.

Oleh karena itu, Tugas Akhir ini bertujuan merancang motion comic berjudul Game Over sebagai media edukasi alternatif dengan menggunakan metode desain design thinking yang meliputi tahap empathize, define, ideate, prototype, dan distribusi. Motion comic dipilih karena menggabungkan elemen visual, teks, dan audio yang sesuai dengan minat belajar anak.

Hasil perancangan berupa motion comic dengan gaya visual kartun semi-realis dan alur cerita sederhana yang menggambarkan dampak bermain game secara berlebihan, sehingga dapat berfungsi sebagai media hiburan sekaligus

literasi digital untuk membantu anak, orang tua, dan guru memahami risiko kecanduan game online.

Daftar Pustaka

- Agung, R., Mahatmaharti, K., & Nurbudi, R. F. (2024). Analysing self-discipline: An overview of self-control, self-regulation, and delay of gratification in elementary school students in Jombang. *Jurnal Obsesi*, 8(4), 849–859. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v8i4.6112>
- Anak, P., & Dini, U. (2025). [Judul artikel tidak tersedia]. *Jurnal Psikologi dan Bimbingan Konseling*, 13(3), 1–7.
- Herawati, A., Fiandra, Y., & Sudaryat, Y. (2023). Perancangan motion comic “Pelindung Kulit Lala” sebagai media informasi cara kerja produk sunscreen dalam melindungi kulit bagi remaja. *E-Proceeding of Art & Design*, 10(2), 2366.
- Jamun, Y. M., Ntelok, Z. R. E., & Bosco, F. H. (2023). Pengaruh kecanduan game online terhadap prestasi akademik siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 709–719. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4239>
- Kurnada, N., & Iskandar, R. (2021). Analisis tingkat kecanduan bermain game online terhadap siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5660–5670. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1738>
- Mosuka, M., Wardaningsih, F. K., Titania, G. R., Affifah, J. R., Fortuna, F., Hidayat, A., & Melati, R. (2024). Design thinking dalam pembelajaran IPA. [Nama jurnal tidak tersedia], 4(9). <https://doi.org/10.17977/um067.v4.i9.2024.1>
- Mul, J., & Volume, S. (2024). Selain media sosial, platform pembelajaran. [Nama jurnal tidak tersedia], 4(12).
- Raudah, S., Suriansyah, A., & Cinantya, C. (2024). Efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan keaktifan dan minat belajar pada siswa sekolah dasar. [Nama jurnal tidak tersedia], 2021, 2092–2097.
- Selvia, S. (2020). Perancangan motion comic sebagai media edukasi tentang kepedulian terhadap gangguan kecemasan sosial pada remaja. *Intuisi: Jurnal Psikologi Ilmiah*, 12(1), 48–65. <https://doi.org/10.15294/intuisi.v12i1.23503>
- Syafika, N., Marsuki, N. R., Sari, G., & Rappocini, K. (2025). Masyarakat digital dalam lensa sosiologi: Dinamika, tantangan, dan peluang. [Nama jurnal/prosiding tidak tersedia], 3.

Artikel Web

- APJII. (2024, January 31). Indonesia’s internet penetration hits 79.5 percent, trend continues. *ANTARA News.com*