

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 LATAR BELAKANG

*Gadget* memiliki perkembangan yang sangat pesat, dimulai dari perkembangan fitur *gadget* yang canggih, ukuran dan tampilan yang semakin praktis tidak dipungkiri *gadget* saat ini bisa menjadi populer dikalangan masyarakat. Berkembangnya *gadget* saat ini dapat meningkatkan prestasi belajar di sekolah melalui pembelajaran secara individual, khususnya pada anak-anak. Fitur yang tersedia pada *gadget* dapat mempermudah anak belajar dan mencari informasi mengenai pembelajaran. Nafaida (2020) penggunaan *gadget* sebagai sarana belajar pada pandemi covid-19 membuat anak lebih aktif menggali informasi pada pembelajaran daring, berdiskusi mengenai materi dan tugas yang diberikan serta lebih disiplin dan bertanggung jawab untuk mengerjakan tugasnya tepat waktu.

Bagi pengguna *gadget* yang belum memahami fungsi dan batasan penggunaan *gadget* tentu perlu adanya pengawasan terkait penggunaan *gadget*. Terlebih lagi anak – anak sering menggunakan *gadget* untuk bermain game, hal ini dapat menimbulkan dampak yang buruk bagi anak. Menurut Kustiawan 2019 dalam bukunya yang berjudul *Jangan Suka Game Online* menyatakan bermain *game*

terlalu banyak dapat membuat anak jauh dari kehidupan sosial, kurangnya interaksi dengan keluarga dan beberapa game sering kali mengajar nilai – nilai yang tidak bermoral. Penggunaan *gadget* sesuai dengan kebutuhan tentu memberikan efek positif kepada para penggunanya, salah satu contoh dampak positif dari penggunaan *gadget* yaitu dapat membantu komunikasi jarak jauh tanpa membutuhkan waktu yang lama. Begitu juga dampak negatif muncul jika penggunaan teknologi secara berlebihan salah satu contoh dampak negatif penggunaan *gadget* biasanya cenderung bersifat individual dan jauh dari kehidupan sosial karena terlalu asyik menggunakan *gadget* tanpa mementingkan hal lain.

Pengenalan terhadap *gadget* dan dampak dari penggunaan *gadget* perlu dilakukan, melihat di masyarakat masih banyak yang belum mengetahui terkait dampak dari *gadget* yang mereka gunakan. Hal ini dibuktikan dengan penyebaran angket yang peneliti lakukan dengan melibatkan 56 responden, dari total angket yang telah diisi oleh responden mendapatkan hasil 20 orang (35,71%) mengetahui dampak penggunaan *gadget* dan 36 orang (64,28%) menyatakan belum mengetahui dampak penggunaan *gadget*, 44 orang (78,57%) menyatakan pernah merasakan keluhan saat bermain *gadget* dan 12 orang (21,42%) tidak pernah merasakan keluhan saat bermain *gadget*, 54 orang (96,42%) menyetujui film animasi 3D dibuat untuk sarana informasi terkait dampak penggunaan *gadget* dan 2 orang (3,57%) tidak menyetujui film animasi dibuat untuk sarana informasi terkait dampak penggunaan *gadget*. Untuk hasil keseluruhan angket responden dapat dilihat pada

#### **Lampiran 14.**

Menurut Kurniawati (2020) dengan judul penelitian “Pengaruh penggunaan *Gadget* Terhadap Prestasi Siswa”. Menunjukkan hasil bahwa penggunaan *gadget*

secara berlebih dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa dengan pengaruh nilai rata-rata sebesar 56%. Siswa yang sering menggunakan *gadget* akan mengalami kecanduan *gadget*, siswa kecanduan pada aplikasi yang ada pada *gadget* dari *game* dan jejaring sosial. Menurut Swatika (2016) dengan judul penelitian “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Psikologi Anak” menyatakan bahwa dampak dari penggunaan *gadget* cukup signifikan bagi perkembangan psikologi anak, berdasarkan hasil tersebut mendapati hasil distribusi data yang normal sebesar 0,501 untuk variabel penggunaan *gadget* dan 0,841 untuk perkembangan psikologi, keduanya berdistribusi normal sebesar 0,05 dan penggunaan *gadget* memiliki pengaruh yang nyata dan signifikan. Hasil tersebut berdasarkan hasil uji signifikan sebesar 1,80277 yang mana angka tersebut lebih besar dari t-tabel sebesar 1,66462 dengan  $\alpha$  0,05.

Pengembangan Film animasi terkait dampak penggunaan *gadget* juga pernah dilakukan oleh Ompi (2020) dengan judul penelitian “Video Animasi Interaktif 3D Dampak Penggunaan *Gadget* pada Anak Sekolah Dasar Tingkat Awal”. Penelitian ini berbasis video media interaktif animasi 3 dimensi yang bertema dampak penggunaan *gadget* dan sasaran utamanya adalah anak sekolah dasar dan orang tua siswa. Penelitian dalam animasi 3 dimensi sebagai sarana penyampaian informasi terkait dampak penggunaan *gadget*, mendapatkan respon yang sangat baik di masyarakat khususnya orang tua merasa terbantu dengan adanya video animasi interaktif 3 dimensi ini, hal itu dibuktikan dari penyebaran angket yang peneliti tersebut lakukan dengan hasil 64,3% Responden setuju dan 35,7% sangat setuju dengan adanya Video Animasi Interaktif 3D ini membantu dalam mengedukasi mengenai dampak *gadget*. Film Animasi 3 Dimensi Tude the Series : Dampak

Penggunaan *Gadget*, memiliki alur cerita yang berbeda dengan video animasi 3 Dimensi yang telah ada, yang dimana dalam kisah ceritanya diperankan oleh maskot khas pendidikan Teknik Informatika yaitu Tude. Sehingga diharapkan film animasi ini dapat berkesan dan menarik minat masyarakat untuk menyaksikan film animasi ini.

Media Film animasi 3 dimensi sudah pernah dilakukan oleh peneliti lain dan mendapatkan respon yang baik di masyarakat. Penelitian tersebut diantaranya “Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Sejarah Pembangunan Pelabuhan Buleleng” oleh Pratiwi (2020), “Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Kehidupan Pada Zaman Prasejarah” oleh Pratiwi (2016), “Rancang Bangun Film Animasi 3 Dimensi Sejarah Pura Tanah Lot” Wardiana (2015). Berdasarkan beberapa penelitian dan pemaparan masalah tersebut, peneliti berupaya mengembangkan Film Animasi 3 Dimensi untuk memberikan edukasi dan informasi terkait dampak penggunaan *gadget* yang berjudul: **Film Animasi 3 Dimensi Tude the Series : Dampak Penggunaan *Gadget*.**

## 1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan pemaparan pada latar belakang diatas, maka didapati rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana Rancangan Dan Implementasi Film Animasi 3 Dimensi Tude The Series : Dampak Penggunaan *Gadget*?
2. Bagaimana respon pengguna Film animasi 3 dimensi Tude the Series : Dampak Penggunaan *Gadget*?

### 1.3 TUJUAN PENELITIAN

Dari permasalahan yang telah diuraikan diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Merancang Dan Mengimplementasikan Film Animasi 3 Dimensi Tude the Series : Dampak Penggunaan *Gadget*.
2. Mengetahui respon pengguna Film Animasi 3 Dimensi Tude the Series Dampak Penggunaan *Gadget*.

### 1.4 BATASAN MASALAH

Permasalahan dalam pengembangan Film animasi 3 dimensi Tude the Series: Dampak Penggunaan *Gadget* dibatasi oleh sebagai berikut.

1. Film animasi ini hanya ditujukan untuk sarana edukasi dan informasi mengenai dampak penggunaan *gadget*
2. Film animasi 3 dimensi ini hanya memvisualisasikan cerita berdasarkan naskah yang telah peneliti buat dengan menggunakan Bahasa Indonesia

### 1.5 MANFAAT PENELITIAN

Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Tude the Series : Dampak Penggunaan *Gadget* ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak yang membutuhkan diantaranya:

1. Manfaat Teoritis
  - a. Sebagai bahan kajian bagi penelitian lainnya termasuk lembaga pendidikan dan perguruan tinggi untuk memahami mengenai Film Animasi 3 Dimensi Tude the Series : Dampak Penggunaan *Gadget*.

- b. Hasil penelitian diharapkan mampu memberikan edukasi bagi masyarakat umum terkait dampak penggunaan *gadget*.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Manfaat bagi masyarakat umum.

- Penelitian diharapkan bisa digunakan sebagai edukasi dan sumber informasi bagi masyarakat terkait dampak penggunaan *gadget*.
- Penelitian diharapkan memudahkan orang tua dalam memberikan edukasi terkait dampak penggunaan *gadget* secara tidak langsung.

### b. Bagi pemerintah

Penelitian diharapkan bisa digunakan sebagai sumber informasi dan membantu pemerintah untuk memberikan edukasi terkait dampak penggunaan *gadget*.

### c. Bagi peneliti

- Menambah pengalaman dalam mengimplementasikan pengetahuan yang dikuasai terhadap masalah secara nyata
- Membuka wawasan baru dengan bidang pengetahuan sesuai dengan bidang yang dikuasai
- Sebagai penerapan ilmu yang didapatkan selama di bangku kuliah