
PERANCANGAN *TRANSMEDIA STORYTELLING* EDUKASI BAHAYA KETERGANTUNGAN *GADGET* PADA ANAK

Sandi Prasetyaningsih

Jurusan Teknik Informatika, Program Studi Teknik Multimedia
Politeknik Negeri Batam
Email: sandi@polibatam.ac.id

Muchamad Fajri Amirul Nasrullah

Jurusan Teknik Informatika, Program Studi Teknik Informatika
Politeknik Negeri Batam
Email: fajri@polibatam.ac.id

Anis Rahmi

Jurusan Teknik Informatika, Program Studi Animasi
Politeknik Negeri Batam
Email: anis@polibatam.ac.id

Rasyid Ridha Syawaldan

Jurusan Teknik Informatika, Program Studi Teknik Informatika
Politeknik Negeri Batam
Email: rasidwow@gmail.com

Anastasya Br Tarigan

Jurusan Teknik Informatika, Program Studi Teknik Informatika
Politeknik Negeri Batam
Email: annastasyatarigan21@gmail

Muhammad Taufan Perdana

Jurusan Teknik Informatika, Program Studi Teknik Informatika
Politeknik Negeri Batam
Email: ifanmtb@gmail.com

Sri Rahayu

Jurusan Teknik Informatika, Program Studi Teknik Informatika
Politeknik Negeri Batam
Email: srirahayu7701@gmail.com

ABSTRAK

Ketergantungan pada gadget dan teknologi digital telah menjadi masalah yang semakin memprihatinkan di kalangan anak-anak. Disatu sisi gadget memberikan kemudahan bagi anak untuk belajar dan mengenal dunia lebih luas, tetapi disisi lain gadget juga bisa membuat anak menjadi kurang aktif dengan kegiatan sehari hari dan terlalu sibuk dengan gawainya. Hal ini membuat orang tua harus mulai mencari informasi dan pengetahuan sebagai referensi. Referensi-referensi ini dapat digunakan untuk membuat keputusan yang tepat tentang bagaimana mendidik anak-anak mereka terkait penggunaan *gadget* yang baik tanpa menghilangkan hak anak dalam memanfaatkan *gadget* sebagai teknologi terkini. Informasi dan pengetahuan bagi orang tua dapat diakses melalui berbagai media. Salah satunya melalui media yang akan dikembangkan dalam penelitian ini. Penelitian ini menggunakan pendekatan *platform* dengan metode refleksi guna mengetahui apakah *platform* dengan menggunakan *web-based transmedia storytelling* dapat digunakan atau tidak sebagai media edukasi ketergantungan *gadget* pada anak. Penelitian dimulai dengan *plan, act, observe, dan reflect*. *Web-based* sebagai salah satu bagian dari *transmedia storytelling* yang merupakan media interaktif dengan menggabungkan teks, gambar bergerak, dan suara sehingga memungkinkan pengguna untuk

lebih memahami isi materi yang diberikan.. Dengan menyebarkan kuesioner kepada 35 orang tua yang memiliki anak dengan rentang usia < 2 tahun, 2-6 tahun, dan >6 tahun. Berdasarkan pengisian kuisoner, sebanyak 74% menyatakan bahwa dengan konten yang ada di *web-based transmedia storytelling* dapat digunakan sebagai media edukasi ketergantungan *gadget* pada anak.

Kata kunci: *gadget, edukasi, transmedia, storytelling, web-based*

ABSTRACT

The excessive of using gadgets and digital technology among children has become too serious problem. Gadget gives children easiness to know more about their surroundings. On the other hand, consuming a lot of gadget trigger children to become less active in daily life and busy with their gadgets. This condition forces parents to discover more information and knowledge as references. Those references can be guidance for parents in terms of educating children about utilizing gadgets without reducing their right of using the newest technology. Parents can access information and kreducingngngge through various media. This research uses platform as methodology with a reflection method to know whether transmedia storytelling that is implemented in web-based platform can be used or not as media to educate parents about using gadget excessively. The study begins with plan, act, observe, and reflect. Web-based as a part of transmedia storytelling that is also can be applied as interactive media with combination of text, moving picture, and sound. Hence, it is easier for the audience to understand the content. By using a quisionare that is distributed to 35 respondents with criteria of parents who have children <2 years old, 2-6 years old, and >6 years old. The result of this study is that about 74% tells that the content in web-based transmedia strorytelling can be applied as media to educate children about excessive of using gadgets.

Keywords: *gadgets, educate, transmedia, storytelling, web-based*

1. PENDAHULUAN

Penggunaan *gadget* pada anak di era teknologi menjadi sebuah dilema bagi orang tua. *Gadget* memberikan efek positif dan negatif secara bersamaan. Menurut [1], *gadget* dapat membantu anak dalam mendapatkan pengetahuan serta menunjang mereka untuk menghadapi dunia digital. Namun, dilain sisi penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat menghambat perkembangan motorik, menghambat kemampuan bahasa menimbulkan masalah pada perilaku dan kesehatan fisik anak [2]. Anak yang berusia 0-2 tahun direkomendasikan tidak terpapar *gadget*, usia 3-5 tahun maksimal 1 jam sehari bermain *gadget*, usia 6-18 tahun maksimal menggunakan *gadget* 2 jam per hari. Namun, berdasarkan fakta penggunaan *gadget* untuk anak-anak di Indonesia 4-5 kali lebih banyak dari jumlah yang direkomendasikan [3]. Menurut [4] Dampak negatif penggunaan teknologi pada anak-anak antara lain, ketakutan akan cyberbullying, masalah tidur, sikap menyendiri, perilaku kekerasan, dan maupun kurang berkembangnya tingkat kreativitas pada anak.

Penelitian yang dilakukan oleh [5] menyatakan bahwa 42.1% anak-anak pra sekolah yang menggunakan *gadget* cukup tinggi terbukti dengan penggunaan *gadget* anak-anak prasekolah untuk menonton video atau bermain *game*. Perkembangan *gadget* tentunya tidak dapat dihindari, namun orang tua juga harus mampu mencari cara mendidik anak dengan baik tanpa merebut hak anak dalam mengakses informasi terkini. Untuk memutuskan memilih pola mendidik anak yang baik, orang tua harus memiliki sumber informasi dan pengetahuan yang baik. Sumber informasi dan pengetahuan dapat diperoleh dengan memanfaatkan berbagai media seperti buku, video, web, jurnal, dsb. Pemanfaatan media yang interaktif berkembang cukup pesat seiring dengan semakin berkembangnya teknologi. Interaktif media adalah integrasi digital media meliputi kombinasi teks, grafik, gambar bergerak, dan suara yang disusun dengan memanfaatkan teknologi komputer sehingga audiens dapat melakukan interaksi dengan data dengan tujuan tertentu [6]. Interaktif media dapat diimplementasikan pada berbagai *platform*; salah satunya adalah dengan menggunakan *transmedia storytelling*.

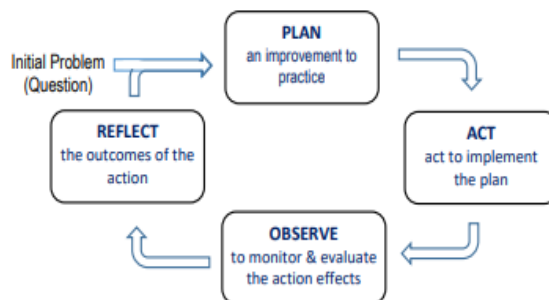
Menurut [7], *transmedia storytelling* menggunakan berbagai *platform* yang menyediakan beberapa narasi secara bersamaan untuk menciptakan world yang lebih luas. *Transmedia storytelling* merupakan sebuah proses yang mengintegrasikan elemen-elemen dalam cerita fiksi melalui berbagai *platform* dengan tujuan tertentu yang dapat menghibur audience [8]. *Transmedia storytelling* dapat membantu implementasi sebuah cerita fiksi yang memiliki lebih dari satu alur cerita. Dengan memanfaatkan *transmedia storytelling* sebagai media edukasi bahaya ketergantungan *gadget* pada anak, diharapkan penelitian ini dapat menjadi salah satu sumber informasi dan pengetahuan orang tua dalam memilih cara mendidik anak di era teknologi ini. *Transmedia storytelling* yang digunakan dalam penelitian ini dijalankan dengan memanfaatkan *platform web-based*.

Penelitian serupa tentang bahaya ketergantungan *gadget* pernah dilakukan oleh [9] dimana yang menjadi sasaran penelitian adalah anak-anak usia sekolah. Penelitian menggunakan metode pre-test, presentasi materi, diskusi dan tanya jawab serta post-test yang dilakukan setelah proses edukasi dilaksanakan. Hasil dari penelitian ini adalah adanya peningkatan pemahaman tentang dampak penggunaan *gadget* berlebihan dan perlunya dilakukan edukasi lebih lanjut dengan sasaran kelompok orang tua.

Penelitian ini akan fokus pada perancangan *transmedia storytelling* sebagai edukasi tentang bahaya ketergantungan *gadget* pada anak. Berbeda dengan penelitian yang telah dilakukan oleh [9], pemanfaatan *transmedia storytelling* menjadi nilai keterbaruan yang terlihat dari penyajian informasi edukasi melalui visual yang bergerak secara sederhana. Sasaran penelitian ini adalah orang tua yang memiliki anak dengan rentang rentang usia < 2 tahun, 2-6 tahun, dan >6 tahun. Rentang usia ini diambil karena menurut [10] rentang usia tersebut merupakan *golden age* bagi seorang anak. Jumlah responden yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebanyak 35 responden. Responden mendapatkan beberapa pertanyaan terkait tentang pengetahuan orang tua terhadap besarnya bahaya penggunaan *gadget* untuk anak usia dini. Dalam menyusun pertanyaan yang diberikan kepada responden, skala likert dimanfaatkan guna mengukur sikap dan pendapat responden.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan *platform* dengan metode refleksi. Metode refleksi digunakan sebagai bagian dari *platform* karena peneliti ingin mengetahui apakah *platform transmedia* interaktif dapat digunakan atau tidak sebagai media edukasi ketergantungan *gadget* pada anak. Tahapan *platform* dan refleksi dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan *Platform*

Proses penelitian pada Gambar 1 dimulai dengan munculnya masalah yaitu ketergantungan *gadget* pada anak. Masalah ini menjadi driving question yang akan dicarikan tindakan sebagai solusi. Hipotesis awal dari masalah yang ada adalah media edukasi dengan memanfaatkan *transmedia storytelling* dapat membantu orang tua dalam menambah informasi dan pengetahuan terkait masalah ketergantungan *gadget* pada anak.

Proses selanjutnya adalah melakukan perancangan cerita yang akan digunakan. Peneliti akan mengumpulkan data berupa beberapa perancangan alur cerita fiktif yang berhubungan dengan ketergantungan *gadget*. Secara garis besar, cerita fiktif yang dibuat akan berceritakan tentang seorang anak yang berprestasi di sekolahnya. Akan tetapi, prestasi si anak tersebut perlahan turun karena efek penggunaan *gadget* yang tidak benar. Dalam menyusun cerita fiktif ini, peneliti akan merancang beberapa alur cerita yang dapat dipilih oleh audiens sehingga masing-masing alur akan memiliki akhir cerita yang berbeda dan tentunya syarat akan pembelajaran. Didalam cerita nantinya juga akan diberikan beberapa tips dan informasi bagaimana penggunaan *gadget* yang baik pada anak yang akan diambil dari publikasi jurnal.

Pada saat mengimplementasikan cerita, peneliti akan menggunakan *web-based* sebagai media untuk dijalkannya *transmedia storytelling*. Pada saat audiens membuka web tersebut, akan ada interaksi antara audiens dan web dimana audiens bisa memilih alur cerita yang tersedia. Secara garis besar produk yang dihasilkan akan berupa website yang berisi kumpulan cerita dengan menerapkan metode *transmedia storytelling* dengan melibatkan pengguna dalam memilih alur ceritanya. Proses selanjutnya adalah melakukan observasi terhadap implementasi media edukasi dengan menggunakan *platform transmedia storytelling* dapat menambah informasi dan pengetahuan bagi orang tua atau tidak. Observasi akan dilakukan dengan mendistribusikan kuesioner kepada orang tua yang memiliki anak dengan rentang rentang usia < 2 tahun, 2-6 tahun, dan >6 tahun.. Rentang usia ini diambil karena menurut [8] rentang usia tersebut merupakan golden age bagi seorang anak. Jumlah responden yang akan digunakan adalah sebanyak 35 orang tua.

Setelah mendapatkan hasil pengolahan kuesioner, proses refleksi dilakukan. Peneliti akan melakukan analisa alur cerita mana yang tidak dapat bekerja dengan baik dalam memberikan informasi dan pengetahuan pada orang tua tentang ketergantungan *gadget* pada anak. Setelah melakukan proses refleksi, proses penelitian akan kembali ke tahap awal *platform* dengan harapan penelitian ini akan bisa dikembangkan lagi kedepannya.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini berupa empat video dengan format .mp4 dengan durasi \pm 2 menit yang di-upload pada web. Video yang diupload terdiri dari visual dan teks yang berisikan deskripsi suasana dan percakapan antar karakter.

Konten yang berisi tentang bahaya penggunaan *gadget* berlebihan diimplementasikan pada episode 3 dan 4. Pada episode tersebut digambarkan prestasi Roy yang menurun karena lebih banyak menggunakan *gadget* daripada belajar. Di sinilah orang tua berperan memberikan nasehat kepada anaknya tentang bahaya menggunakan *gadget* berlebihan yang salah satunya adalah performa akademik si Roy yang menurun dibandingkan ketika ia masih di bangku sekolah dasar.

Setelah video yang berisi konten bahaya penggunaan *gadget* berlebihan disajikan pada web sebagai *platform transmedia storytelling*, selanjutnya dilakukan proses observasi dengan mendistribusikan kuesioner kepada orang tua yang memiliki anak dengan rentang usia 1-6 tahun. Rentang usia ini diambil karena menurut [8] rentang usia tersebut merupakan golden age bagi seorang anak. Jumlah responden yang akan digunakan adalah sebanyak 35 responden yang mempunyai anak dengan rentang usia < 2 tahun, 2-6 tahun, dan >6 tahun. Kuisoner didistribusikan kepada responden dengan durasi dari tanggal 20 November 2022 sampai dengan 25 November 2022. Perancangan kuesioner disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Perancangan Kuesioner
Pertanyaan

<i>No</i>	<i>Pertanyaan</i>
1.	<i>Berapa umur anak Bapak/Ibu?</i> <ol style="list-style-type: none"><i>< 2 tahun</i><i>2-6 tahun</i><i>> 6 tahun</i>
2.	<i>Apakah Bapak/Ibu membatasi screen time untuk anak Bapak/Ibu?</i> <ol style="list-style-type: none"><i>Iya</i><i>Tidak</i>
3.	<i>Apakah Bapak/Ibu tahu bahaya ketergantungan gadget?</i> <ol style="list-style-type: none"><i>Iya</i><i>Tidak</i>
4.	<i>Seberapa bahaya penggunaan gadget pada anak-anak menurut Bapak/Ibu?</i> <ol style="list-style-type: none"><i>Tidak bahaya</i><i>Kurang bahaya</i><i>Netral</i><i>Bahaya</i><i>Sangat bahaya</i>
5.	<i>Menurut Bapak/Ibu, apakah video yang disajikan cukup memberikan informasi tentang bahaya menggunakan gadget berlebihan pada anak-anak?</i> <ol style="list-style-type: none"><i>Tidak setuju</i><i>Kurang setuju</i><i>Netral</i><i>Setuju</i><i>Sangat setuju</i>
6.	<i>Apakah setelah menonton video ini, Bapak/Ibu akan membatasi penggunaan gadget pada anak-anak?</i> <ol style="list-style-type: none"><i>Tidak setuju</i><i>Kurang setuju</i><i>Netral</i><i>Setuju</i><i>Sangat setuju</i>
7.	<i>Apakah video yang disajikan dapat digunakan sebagai media edukasi kepada orang tua terkait bahaya penggunaan gadget berlebihan pada anak-anak?</i> <ol style="list-style-type: none"><i>Tidak setuju</i><i>Kurang setuju</i><i>Netral</i><i>Setuju</i><i>Sangat setuju</i>
8.	<i>Apakah video yang disajikan dapat menarik perhatian Bapak/Ibu?</i> <ol style="list-style-type: none"><i>Tidak setuju</i><i>Kurang setuju</i><i>Netral</i><i>Setuju</i><i>Sangat setuju</i>
9.	<i>Menurut Bapak/Ibu, apakah cerita pada video ini bisa diterima dengan mudah oleh anak-anak?</i> <ol style="list-style-type: none"><i>Tidak setuju</i><i>Kurang setuju</i><i>Netral</i><i>Setuju</i><i>Sangat setuju</i>

Hasil pengisian kuesioner disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Pengisian Kuesioner

No	Pertanyaan	Jawaban	Jumlah
		< 2 tahun	8
1	Berapa umur anak Bapak/Ibu?	2-6 tahun	9
		> 6 tahun	18
		Ya	28
2	Apakah Bapak/Ibu membatasi screen time untuk anak Bapak/Ibu?	Tidak	7
		Ya	34
3	Apakah Bapak/Ibu tahu bahaya ketergantungan gadget?	Tidak	1
		1	2
		2	0
4	Seberapa bahaya penggunaan gadget pada anak-anak menurut Bapak/Ibu?	3	6
		4	17
		5	10
		1	0
		2	1
5	Menurut Bapak/Ibu, apakah video yang disajikan cukup memberikan informasi tentang bahaya menggunakan gadget berlebihan pada anak-anak?	3	10
		4	11
		5	13
		1	0
		2	1
6	Apakah setelah menonton video ini, Bapak/Ibu akan membatasi penggunaan gadget pada anak-anak?	3	7
		4	11
		5	16
		1	0
		2	3
7	Apakah video yang disajikan dapat digunakan sebagai media edukasi kepada orang tua terkait bahaya penggunaan gadget berlebihan pada anak-anak?	3	6
		4	16
		5	10
8	Apakah video yang disajikan dapat menarik perhatian Bapak/Ibu?	1	1

No	Pertanyaan	Jawaban	Jumlah
		2	1
		3	5
		4	14
		5	14
		1	1
		2	0
9	Menurut Bapak/Ibu, apakah cerita pada video ini bisa diterima dengan mudah oleh anak-anak?	3	10
		4	14
		5	10

Berdasarkan Tabel 2. dapat disimpulkan bahwa responden mengetahui tentang bahaya ketergantungan *gadget* Sebanyak 80% responden membatasi screen time pada anak mereka. Sejalan dengan respon tentang pembatasan screen time, sebanyak 97% orang tua mengetahui bahaya ketergantungan *gadget*. Kemudian survey penelitian dilanjutkan dengan menampilkan video edukasi dan aplikasi yang sudah dibuat sebagai bahan referensi kepada orang tua sebelum mereka melanjutkan surveynya. Setelah survey dilanjutkan dengan beberapa pertanyaan terkait produk dengan menggunakan penilaian skala 1 sampai dengan 5 untuk setiap jawabannya, dimana jika mereka setuju, maka nilai yang diberikan akan semakin tinggi.

Para responden berpendapat bahwa penggunaan *gadget* cukup berbahaya bagi anak-anak. Hal ini dibuktikan dengan sebanyak 17 responden memilih penggunaan *gadget* cukup berbahaya. Sebanyak 46% responden menyatakan bahwa mereka akan membatasi penggunaan *gadget*. Pertanyaan meliputi “apakah video yang disajikan dapat digunakan sebagai media edukasi kepada orang tua terkait bahaya penggunaan *gadget* berlebihan pada anak-anak dengan hasil penilaian 26 dari 35 responden atau sekitar 74% responden yang setuju bahwa video yang ada diada di web dapat digunakan sebagai media edukasi tentang bahaya penggunaan *gadget* berlebihan. Kemudian untuk pertanyaan berikutnya yaitu “apakah video yang disajikan dapat menarik perhatian Bapak/Ibu”, sebanyak 28 dari 35 responden atau 80% responden memberikan nilai 4 dan 5. Lalu untuk pertanyaan “menurut Bapak/Ibu, apakah cerita pada video ini bisa diterima dengan mudah oleh anak-anak”, terdapat 24 responden menjawab dengan nilai 4 dan 5, dimana setelah di telusuri bahwa mereka tertarik dengan video dan aplikasi yang ada, tetapi mereka juga memberikan beberapa masukan yang bisa digunakan untuk pengembangan *transmedia storytelling* berikutnya.

4. KESIMPULAN

Setelah melewati proses plan, act, dan observe, ada beberapa hal yang perlu dilakukan yang merupakan bagian dari refleksi penelitian ini. Adapun refleksi yang diperoleh adalah sebanyak 97% orang tua tahu bahaya penggunaan *gadget* pada anak. Namun, hanya 46% yang akan membatasi penggunaan *gadget* pada anak-anak setelah menonton video edukasi tentang bahaya ketergantungan *gadget*. Fenomena ini terjadi karena dalam kehidupan sehari-hari, anak-anak masih membutuhkan *gadget* untuk keperluan mereka seperti untuk mencari materi pelajaran, mengerjakan ujian, dan sebagainya.

Beberapa masukan dari responden berisikan tentang masukan tentang penyajian visual pada video edukasi. Video akan lebih menarik jika disajikan dengan visual semua tanpa ada subtitle yang berisikan deskripsi dan percakapan antar karakter.

Untuk pengembangan lebih lanjut, agar dapat mengimplementasikan *transmedia storytelling* dengan *platform web-based* secara maksimal, sebaiknya menggunakan domain yang berbayar. Hal ini dikarenakan domain web gratis memiliki keterbatasan media yang dapat di-upload.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Akbar, S. D. (2013). Instrumen perangkat pembelajaran.
- [2] Nurfadilah, F., Zaman, B., & Romadona, N. F. (2019). Upaya Orang Tua untuk Mencegah Ketergantungan Anak Terhadap Penggunaan Gadget. *Edukids: Jurnal Pertumbuhan, Perkembangan, dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 16(2), 90-98.
- [3] Zubaidah, Z. (2017). Hubungan durasi penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak prasekolah di TK PGRI 33 Sumurboto, banyumanik (Doctoral dissertation, Faculty of Medicine).
- [4] Miranti, P. Putri, L. D. (2021). Waspadai Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini, *Jurnal Cendekiawan Ilmiah*, 6(1), 58-66.
- [5] Rowan, C. (2013). The impact of technology on child sensory and motor development. Retrieved March, 10(8), 2017.
- [6] England, E., & Finney, A. (2011). Interactive Media-What's that? Who's involved. ATSF White Paper—Interactive Media UK, 1-12.
- [7] Rutledge, P. (2016). *Transmedia Storytelling—Brands, Ideas, Organizations and Advocacy*.
- [8] Jenkins, H. (2014). Transmedia storytelling and entertainment: An annotated syllabus. In *Entertainment Industries* (pp. 153-168). Routledge.
- [9] Lestari, P. W., & Millenia, S. J. (2020). Peningkatan pemahaman anak melalui edukasi dampak penggunaan gawai berlebih. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 4(2), 264-272.
- [10] Khaironi, M. (2018). Perkembangan anak usia dini. *Jurnal Golden Age*, 2(01), 01-12.