



# Perancangan Komunikasi Visual Media Edukasi Anak Usia 3-5 Tahun Sebagai Pencegahan Dampak Penggunaan Gadget Tak Terkendali

Oleh: Rebecca Candranita S.

Pembimbing: Bayu Widianoro ST, M.Sn

## Masalah:

1. Penggunaan Gadget tak terkendali oleh anak berusia 3-5 tahun.
2. Kurangnya kesadaran orangtua akan dampak penggunaan Gadget secara berlebihan pada anak usia 3-5 tahun.
3. Kurangnya peran orangtua dalam mendampingi anak berusia 3-5 tahun saat menggunakan Gadget.

## Solusi:

Membuat media visual berupa motion graphic yang memberikan edukasi akan dampak negatif yang ditimbulkan ketika anak usia 3-5 tahun menggunakan gadget lebih dari 1 jam per hari, serta cara penanggulangannya sehingga dapat membantu orangtua dalam mengatasi masalah tersebut.

## Hasil Perancangan:



Media utama berupa motion graphic berdurasi 01:02 menit yang memberikan edukasi akan dampak negatif yang ditimbulkan ketika anak usia 3-5 tahun menggunakan gadget lebih dari 1 jam per hari, serta cara penanggulangannya sehingga dapat membantu orangtua dalam mengatasi masalah tersebut.



Media pendukung berupa feeds Instagram yang akan mengarahkan audiens (orangtua) kepada channel Youtube yang bernama Gadget For Kids untuk menonton motion graphic yang telah disediakan.

Media pendukung lainnya berupa story Instagram yang juga mengarahkan orangtua kepada Youtube Channel untuk menonton motion graphic yang telah disediakan.



Rebecca



**5.44%** PLAGIARISM  
APPROXIMATELY

**0.85%** IN QUOTES

## Report #13450297

BABI PENDAHULUAN 1.1 LATAR BELAKANG Perkembangan teknologi yang pesat pada zaman sekarang ini membuat Gadget menjadi salah satu sumber utama komunikasi. Gadget dapat mempermudah komunikasi. Gadget, merupakan salah satu alat yang memiliki teknologi yang canggih. Jadi semua orang dapat dengan mudah berkomunikasi. Gadget juga dapat membangun kreatifitas anak (Gadget memberikan berbagai informasi yang juga bisa mendorong anak menjadi lebih kreatif). Hal ini mempermudah anak dalam mencari segala informasi dan berita yang dibutuhkan, terutama dalam hal belajar dan bermain maupun sebaliknya. Dalam usia ini, anak memang masih berada di dalam masa yang mengasyikan untuk bermain. Namun tak melepaskan diri dari sebuah proses pembelajaran yang juga harus dilakukan. Berdasarkan informasi yang dikutip dari Info Kids, ada pro kontra dalam penggunaan Gadget, yakni seperti sebagai stimulus, meningkatkan aspek kognitif anak, meningkatkan koordinasi antara kedua mata, dan lain-lain. Berdasarkan hasil riset yang