

# PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF DENGAN KARTUN BLELOZZ SEBAGAI ALTERNATIF PENGGANTI KETERGANTUNGAN BALITA TERHADAP GADGET DI MADE BLEZ STUDIO

I Dewa Gede Agung Mulyawan<sup>1</sup>, I Nengah Sudika Negara<sup>2</sup>, Agus Ngurah Arya Putraka<sup>2</sup>

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Denpasar, Jl. Nusa Indah,  
Sumerta, Kec. Denpasar Timur, Kota Denpasar, 80235, Indonesia.

*dewaeka146@gmail.com*

## Abstrak

Gadget adalah salah satu perkembangan teknologi yang digunakan secara merata pada semua kalangan usia, termasuk anak-anak berusia di bawah 5 tahun. Penggunaan gadget pada anak balita dapat mengganggu proses perkembangan secara alami. Penerapan gadget secara berlebih tanpa porsi yang diimbangi dengan interaksi secara langsung dari orang tua maupun lingkungannya menyebabkan ketergantungan pada anak-anak yang tentu saja memengaruhi mereka secara fisik maupun psikis. Metode deskriptif kualitatif dipilih karena pada proses perolehan data difokuskan pada permasalahan atas dasar fakta yang dilakukan dengan cara observasi, wawancara, kepustakaan serta didukung oleh dokumentasi yang diperoleh langsung dilapangan. Dari pengamatan yang telah dilakukan dengan metode tersebut di atas didapati bahwa kecanduan gadget diakibatkan oleh kurangnya sarana bermain dan pola asuh yang diberikan oleh orang tua, maka perancangan media interaktif dirasa tepat sebagai alternatif pengganti ketergantungan balita terhadap gadget.

Kata Kunci : Gadget, Ketergantungan, Media interaktif

## Abstract

*Gadgets are one of the technological developments that are used equally in all age groups, including children under 5 years old. The use of gadgets in toddlers can interfere with the natural development process. The excessive application of gadgets without a portion that is balanced with direct interaction from parents and their environment causes dependence in children which of course affects them physically and psychologically. The descriptive qualitative method was chosen because the process of obtaining data is focused on problems based on facts carried out by observation, interviews, literature and supported by documentation obtained directly in the field. From the observations that have been made with the aforementioned methods, it is found that gadget addiction is caused by a lack of playing facilities and parenting provided by parents, so the design of interactive media is considered appropriate as an alternative to replace toddlers' dependence on gadgets.*

*Keywords: Gadget, Dependency, Interactive media*

## PENDAHULUAN

Gadget adalah salah satu perkembangan teknologi yang digunakan secara merata pada semua kalangan usia, termasuk anak-anak berusia di bawah 5 tahun. Penggunaan gadget pada anak balita menyebabkan anak kurang tertarik untuk berinteraksi dengan lingkungannya atau bermain dengan teman sebaya sehingga mengganggu proses perkembangan secara alami. dibutuhkan peran aktif orang tua dan tenaga kesehatan dalam memantau dan mendukung perkembangan anak.

Proses perkembangan anak dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Pemberian gadget pada anak termasuk salah satu faktor eksternal yang didukung dengan sosial ekonomi dan pola pengasuhan orang tua. Pemberian gadget secara terus menerus menyebabkan kebiasaan yang akan menimbulkan ketergantungan pada balita.

Akademi Dokter Anak Kanada menegaskan bahwa anak usia 0-2 tahun tidak boleh terpapar oleh teknologi sama sekali, anak usia 3-5 tahun dibatasi menggunakan teknologi hanya satu jam sehari dan anak usia 6-18 tahun dibatasi 2 jam saja sehari. Menurut Rowan dalam (Anggraeni, 2019) Penggunaan gadget yang melebihi batas waktu memiliki resiko terhadap kesehatan maka peran orang tua dalam mendampingi dan mengawasi penggunaan gadget sangat penting. Young Sunita dan Mayasi dalam (Bintoro, 2019) menyatakan bahwa kecanduan gadget pada seorang anak dapat terlihat dari, 1) Anak banyak menghabiskan sebagian besar waktunya untuk bermain dengan gadget, 2) Mengabaikan atau mengesampingkan kebutuhan lain hanya untuk bermain gadget, seperti lupa untuk makan dan mandi, 3) Anak mengabaikan teguran dari orang-orang disekitarnya. Kecanduan pada anak usia dini tidak dapat dihindari jika orang tua tidak mampu untuk mengontrol dan membimbing anak dalam menggunakan gadget. olehkarena itu dapat diciptakan Media Interaktif dengan Kartun Bleozz sebagai Alternatif Pengganti Ketergantungan Balita Terhadap Gadget di Made Blez Studio untuk membantu para orang tua dalam mengasuh anak mereka selain menyodorkan gadget.

Beberapa faktor tersebut diatas menjadi acuan dalam merancang Media Interaktif dengan Kartun Bleozz sebagai Alternatif Pengganti Ketergantungan Balita Terhadap Gadget di Made Blez Studio ini yang akan diimbangi dengan penggarapan projek dalam ranah Desain Komunikasi Visual. Pojek ini dibuat untuk

mengurangi ketergantungan yang disebabkan pola asuh orang tua pada balita yang selalu diberikan gadget untuk menenangkan anak yang rewel serta diharapkan dapat menyadarkan para orang tua dalam memporsikan gadget sebagai salah satu alat asuh yang dapat memengaruhi perkembangan otak pada anak.

Desainer grafis pada era globalisasi sekarang ini, sangat dituntut untuk mempunyai keahlian, pengalaman dan kepekaan dalam mengatasi dan menghadapi berbagai permasalahan dan tantangan yang terjadi di masyarakat. Untuk itu, program MBKM yang merupakan salah satu mata kuliah yang wajib di tempuh oleh mahasiswa Institut Seni Indonesia Denpasar dilaksanakan agar mahasiswa dapat terjun dan memahami langsung berbagai permasalahan dan tantangan yang terjadi di masyarakat.

Blez Studio Bali merupakan studio yang memfokuskan diri untuk menghasilkan kartun-kartun yang dapat mengedukasi baik untuk para penikmat kartun maupun masyarakat umum. Pada karya yang akan digarap berupa media intraktif untuk balita, ilustrasi dengan style kartun dirasa paling cocok untuk menggait minat anak-anak sesuai dengan fungsi diciptakannya media interaktif ini yaitu mengurangi kebiasaan anak bermain gadget dan membantu para orang tua dalam mengasuh anak mereka dengan mengedepankan interaksi terhadap objek, suasana, media sekitar dan teman sebayanya dalam keseharian. Selain itu, kartun bleozz memiliki karakter sebagai petualang sehingga dalam perancangan permainan bisa dibuat beragam sesuai tema petualangan serta diharapkan memiliki daya tarik dan keseruan yang dapat dirasakan pengguna pada saat berada di dalam permainan tersebut.

## METODE

Dalam proses penciptaan suatu karya tentunya melalui beberapa tahapan yang perlu dilaksanakan, pada karya Media Interaktif dengan Kartun Bleozz sebagai Alternatif Pengganti Ketergantungan Balita Terhadap Gadget di Made Blez Studio dilakukan beberapa tahapan sebagai berikut.

### Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data pada perancangan ini menggunakan metode kualitatif karena penelitian bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis guna mendapatkan informasi yang akurat

sehingga informasi yang diperoleh dapat dipertanggungjawabkan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan metode pengamatan langsung seperti wawancara, dokumentasi serta melalui literatur atau kepustakaan.

#### 1. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data, dimana peneliti melakukan pengamatan secara langsung kepada objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan (Riduwan, 2004: 104).

Observasi Sebagai langkah awal dalam proses pengumpulan data untuk kegiatan perancangan media interaktif. Observasi dilakukan selama kegiatan program MBKM berlangsung di Made Blez Studio dengan melakukan observasi terhadap beberapa balita yang dibiasakan bermain gadget sebagai media pengasuh di Kecamatan Gianyar, Bali.

#### 2. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu teknik dalam pengumpulan data guna memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka antara pewawancara dengan informan, dengan atau tanpa menggunakan pedoman wawancara, dimana pewawancara dan informan terlibat dalam kehidupan sosial yang relatif lama (Sutopo 2006: 72). Wawancara dilakukan selama kegiatan program MBKM berlangsung di Made Blez Studio.

#### 3. Kepustakaan

Kepustakaan merupakan sebuah teknik pengumpulan data yang informasinya diperoleh melalui buku-buku, literatur, dan bahan pustaka yang relevan dengan penelitian yang dilakukan atau mengutip pendapat para ahli yang ada dengan tujuan untuk memperdalam wawasan mengenai hal-hal yang terkait sebagai pedoman dalam proses perancangan baik secara konsep maupun implementasinya.

#### 4. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mempelajari dokumen, arsip, laporan, literatur dan seluruh objek yang berhubungan dengan kegiatan perancangan Media Interaktif.

## HASIL PEMBAHASAN

Konsep merupakan sebuah gambaran kasar yang dibuat berdasarkan sumber tertulis maupun lisan yang berhubungan dengan karya yang akan digarap. Menurut (Singarimbun dan Effendi), konsep adalah sebuah istilah atau definisi yang digunakan untuk menggambarkan secara abstrak (abstraksi) suatu kejadian, keadaan, kelompok, atau individu yang menjadi obyek. Dengan adanya konsep, seorang peneliti diharapkan dapat menggunakan suatu istilah untuk beberapa kejadian yang saling berkaitan. Karena konsep juga berfungsi untuk mewakili realitas yang kompleks. Penerapan elemen-elemen desain komunikasi visual juga dilakukan dalam proses perancangan media interaktif ini karena sesuai kaidahnya desain komunikasi visual berperan sebagai penyampai pesan kepada audiens. dikutip dari salah satu artikel, elemen Komunikasi Visual adalah bagian-bagian desain yang dapat digabungkan dengan baik menghasilkan media yang tepat guna. Media komunikasi visual dipakai sebagai alat dalam mencapai maksud dan tujuan serta dapat berupa alat informasi yang tidak terlepas dari aspek atau elemen yang menyusun desain itu sendiri yang terdiri dari: ilustrasi, teks, tipografi, warna dan layout. (artikel amarasi : Putu Arya Janottama)

Dalam perancangan media interaktif berupa *mini playground* ini berdasarkan cerita rakyat yang populer di Bali mengenai naga basuki, karya ini dikemas dalam konsep alam Bali yang damai nan indah dan bertemakan petualangan dengan naga sebagai objek utama serta *blelozz* sebagai petualang yang mencari sisik emas naga, dengan balutan batik nusantara dipadukan dengan gaya pepadaran Bali sebagai estetika visual pada karya yang ditujukan sebagai media yang interaktif untuk Alternatif Pengganti Ketergantungan Balita Terhadap Gadget.

Gaya visual yang digunakan adalah kartunal. Dimana kartunal berasal dari kata kartun yang berarti penyederhanaan dari suatu objek secara visual atau dalam bentuk ilustrasi (Soeherman, 2007 : 2). Sehingga akhirnya, konsep dan gaya visual didapatkan dari penjarangan ide yang disesuaikan dengan target audience yaitu anak – anak usia dini. Karena dilihat dari sifat dan psikologisnya, anak cenderung lebih menyukai sesuatu yang berbentuk sederhana dan lucu. Sehingga nantinya di dapatkan konsep yang

tidak hanya sederhana dan lucu pada penampilan visualnya, tetapi juga memiliki isi dan fungsi yang tepat sebagai media pembelajaran. (artikel amarasasi : Ayu Firdaamalia Pratiwi)

### **Tahapan Penciptaan**

Ada beberapa tahapan yang perlu dilalui dalam perancangan sebuah Media Interaktif dengan Kartun Blelozz sebagai Alternatif Pengganti Ketergantungan Balita Terhadap Gadget. Proses perancangannya akan menggunakan aplikasi Adobe Illustrator dan Autodesk Sketchbook yang di mana software tersebut sudah lumrah digunakan sebagai aplikasi desain grafis serta perkakas pertukangan akan digunakan juga untuk proses penciptaan karya media interaktif ini dalam wujud tiga dimensi (3D). Dalam hal ini penulis akan membuat pembahasan mengenai bagaimana media interaktif dirancang dengan *management* proses yang runut dan dilakukan secara bertahap. Adapun tahapan yang perlu dilalui sebagai berikut:

#### **Brief (pemaparan)**

Proses briefing atau pemaparan sebelum produksi dimulai sangat menentukan hasil dari rancangan yang akan di buat. Pada tahap ini pihak blezz memaparkan problem yang terjadi pada beberapa orang tua dalam mendidik buah hati mereka dengan tepat namun kurangnya waktu dan media yang dapat berinteraksi secara langsung dengan anak-anak menyebabkan gadget menjadi objek utama digunakan sebagai alat asuh yang mumpuni untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. biasanya pemberian gadget pada anak yang dalam kasus ini adalah balita, akan menyebabkan beberapa kendala jika penggunaan gadget tidak diporsikan secara tepat dan tidak diimbangi dengan pola asuh yang baik seperti kecanduan bermain gadget hingga menyebabkan tantrum yang berlebihan, kurangnya kemampuan berinteraksi dengan lingkungan sekitar maupun teman sebayanya.

#### **Menentukan Media**

Diperlukannya media yang dapat berinteraksi secara langsung dengan balita yang membuat mereka lebih aktif bergerak dan berinteraksi dengan teman sebaya maupun lingkungan sekitar mereka serta dapat mengalihkan merada dari gadget agar tidak digunakan secara berlebihan. Media interaktif dipilih karena dalam pengertiannya merupakan media yang dapat

berinteraksi secara langsung dengan penggunanya sehingga dipilihlah Media Interaktif dengan Kartun Blelozz sebagai Alternatif Pengganti Ketergantungan Balita Terhadap Gadget di Made Blez Studio sebagai projek yang sekiranya dapat mengalihkan perhatian balita terhadap gadget dan dapat mempermudah para orang tua dalam mempersiapkan gadget sebagai sarana asuh untuk buah hatinya.

#### **Konsep dan Sketsa**

Perancangan suatu media interaktif dengan konsep alam bali sesuai dengan cerita rakyat tentang naga basuki yang berkembang di bali. Tema petualangan dirasa tepat diusung dalam karya ini dengan naga basuki sebagai objek utama dan blelozz sebagai petualang yang mencari sisik emas naga basuki. Dengan balutan batik nusantara dipadukan dengan gaya papatran bali sebagai estetika visual pada karya yang ini menjadikannya sedikit berbeda dari permainan anak-anak pada umumnya yang disajikan dalam bentuk *mini playground*.

Mini playground dipilih karena di dalamnya memuat beberapa jenis permainan dan dapat digunakan pada tempat yang tidak begitu luas, permainan dalam mini playground juga dapat digunakan oleh lebih dari satu (1) pemain oleh karena itu dalam perancangan media interaktif ini akan disajikan dalam bentuk *mini playground*, dengan konsep alam bali dengan ciri khasnya serta bertemakan petualangan dengan naga dan blelozz sebagai karkter utama dari permainan ini.

#### **Eksekusi dan Finishing**

Setelah memiliki konsep yang matang proses kreatif dilanjutkan dengan pengekseskusan dalam beberapa tahapan seperti :

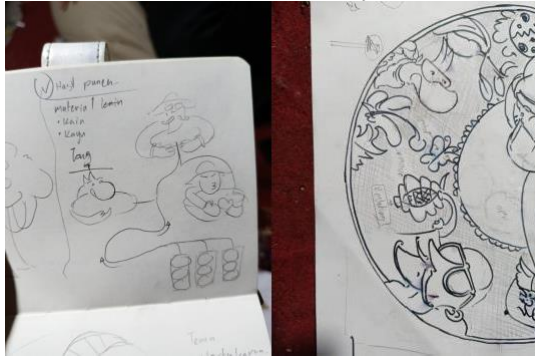
##### 1. Tahap Sketsa

Pada tahap sketsa dibuat beberapa pilihan karakter yang akan diwujudkan kedalam bentuk tiga dimensi (3d), hal ini dimaksudkan agar ada beberapa pertimbangan dalam dari segi kenyamanan saat pengaplikasian, visual yang dapat diterima dan sepadan dengan usia balita dan tentunya ergonomis.



Gambar 1 sketsa permainan

Sumber : (Dokumentasi Mulyawan, 2023)



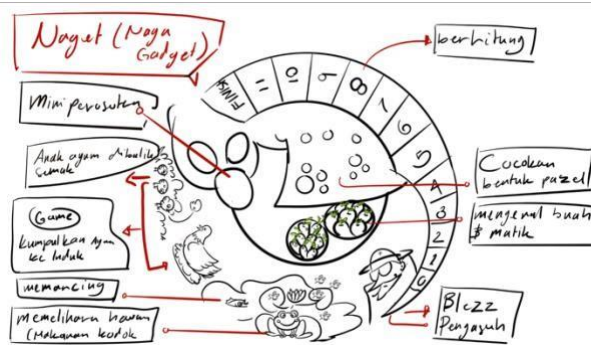
Gambar 2 sketsa permainan

Sumber : (Dokumentasi Mulyawan, 2023)

2. Penentuan Permainan

Permainan yang akan dimasukkan kedalam rancangan media interaktif harus ditentukan terlebih dahulu untuk memastikan tampilan secara visual, menentukan layout, memastikan keamanan dari media dan memperkirakan prospek dari media tersebut.

a. Penjelasan tataletak dari permainan jika dilihat dari atas



Gambar 3 sketsa permainan

Sumber : (Dokumentasi Mulyawan, 2023)

b. Permainan berikut idenya adalah menyatukan anak ayam yang tersesat dengan induknya, tujuannya untuk melatih kepekaan anak-anak terhadap bentuk dan memperkenalkan spesies dan jenis hewan.



Gambar 4 sketsa permainan

Sumber : (Dokumentasi Mulyawan, 2023)

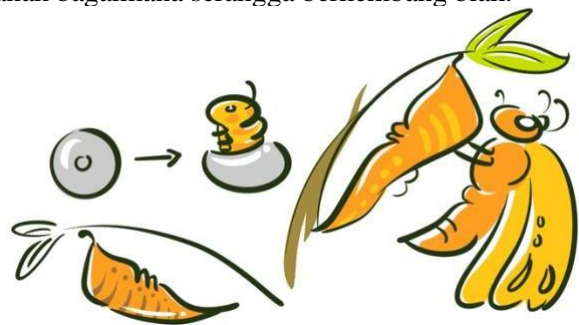
- c. Permainan kedua (2) idenya adalah memberi makan katak dengan serangga di sekitarnya. Tujuannya untuk memperkenalkan bagaimana hewan bertahan hidup dan apa saja makanan dari katak.



Gambar 5 sketsa permainan

Sumber : (Dokumentasi Mulyawan, 2023)

- d. Permainan ketiga (3) adalah urutan metamorfosis serangga, cara bermainnya dengan membuka isi di dalam kantong berbentuk telur, ulat, dan kepompong hingga menemukan kupu-kupu dan kemudian menaruhnya kedalam pazel yang telah disiapkan. Tujuannya untuk memberitahu anak-anak bagaimana serangga berkembang biak.



Gambar 6 sketsa permainan

Sumber : (Dokumentasi Mulyawan, 2023)

- e. Permainan ke-empat (4) idennya adalah menemukan apa saja yang ada di dalam air, tujuannya untuk memperkenalkan hewan yang memiliki habitat di air.



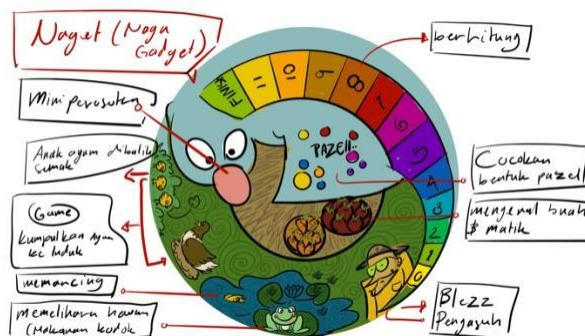
Gambar 7 sketsa permainan  
Sumber : (Dokumentasi Mulyawan, 2023)

- f. Permainan utama adalah perosotan berbentuk Naga basuki kecil untuk menambah keseruan pada mini playground yang dirancang. Dimainkan dengan menaiki naga dari ekor terlebih dahulu sampai ke punggung, kemudian meluncur melewati kepala naga dan berakhir di ujung lidah naga.



Gambar 8 sketsa permainan  
Sumber : (Dokumentasi Mulyawan, 2023)

3. Finishing  
Setelah penentuan permainan yang akan dimuat, kemudian akan dibuat rancangan final dalam bentuk 2d (dua dimensi) sebagai acuan jika akan diwujudkan dalam bentuk 3d (tiga dimensi). Bentuk dan tampilan dari media interaktif dirancang berdasarkan dengan gaya ilustrasi tradisi bali dengan warna-warna yang harmonis dengan konsep alam sebagai acuan dalam perancangan.



Gambar 2 sketsa permainan  
Sumber : (Dokumentasi Mulyawan, 2023)

## KESIMPULAN DAN SARAN

Gadget adalah salah satu perkembangan teknologi yang digunakan secara merata pada semua kalangan usia, termasuk anak-anak berusia di bawah 5 tahun. Penggunaan gadget pada anak balita menyebabkan anak kurang tertarik untuk berinteraksi dengan lingkungannya atau bermain dengan teman sebaya sehingga mengganggu proses perkembangan secara alami. dibutuhkan peran aktif orang tua dan tenaga kesehatan dalam memantau dan mendukung perkembangan anak. Kecanduan pada anak usia dini tidak dapat dihindari jika orang tua tidak mampu untuk mengontrol dan membimbing anak dalam menggunakan gadget.

Beberapa faktor tersebut diatas menjadi acuan dalam merancang Media Interaktif dengan Kartun Blelozz sebagai Alternatif Pengganti Ketergantungan Balita Terhadap Gadget di Made Blez Studio ini yang akan diimbangi dengan penggarapan projek dalam ranah Desain Komunikasi Visual.

Perancangan suatu media interaktif dengan konsep alam bali sesuai dengan cerita rakyat tentang naga basuki yang berkembang di bali. Tema petualangan dirasa tepat diusung dalam karya ini dengan naga basuki sebagai objek utama dan blelozz sebagai petualang yang mencari sisik emas naga basuki. Dengan balutan batik nusantara dipadukan dengan gaya papatran bali sebagai estetika visual pada karya yang ini menjadikannya sedikit berbeda dari permainan anak-anak pada umumnya yang disajikan dalam bentuk *mini playground*.

## DAFTAR RUJUKAN

GOLDBLATT DALAM ROAD SHOW SANTRI SEHAT oleh PT BIO FARMA. *Jurnal Ilmu Komunikasi Acta Diurna*, 13(1), 36-51. (diakses pada tanggal: 23 februari 2023)

Putra, R. W. (2021). *Pengantar desain komunikasi visual dalam penerapan*. Penerbit Andi. (diakses pada tanggal: 23 februari 2023)

Rahayu, N. S., Elan, E., & Mulyadi, S. (2021). *Analisis penggunaan gadget pada anak usia dini*. *Jurnal PAUD Agapedia*, 5(2), 202-210.

Anggraeni, S., Dhewi, S., & Anwary, A. Z. (2020). *UPAYA PENINGKATAN PENGETAHUAN TENTANG DAMPAK GADGET BAGI KESEHATAN MELALUI PROMOSI KESEHATAN DENGAN MEDIA ALAT PERMAINAN EDUKATIF*. Prosiding Pengabdian Kepada Masyarakat Dosen UNISKA MAB.

Rahardjo, M. (2018). *Antara Konsep, Proposisi, Teori, Variabel dan Hipotesis dalam Penelitian*.

Janottama, I. P. A. (2021). Analisis Semiotika Komunikasi Visual Boneka Angin Toko Cat Citra Warna. *AMARASI: JURNAL DESAIN KOMUNIKASI VISUAL*, 2(01), 1–8. <https://doi.org/10.59997/amarasi.v2i01.73>

Pratiwi, A. F., Astuti, N. K. R., & Sarjani, N. K. P. (2020). Desain Komunikasi Visual Sebagai Sarana Pembelajaran Motorik Anak Usia Dini di Dalam Keluarga. *AMARASI: JURNAL DESAIN KOMUNIKASI VISUAL*, 1(01), 59–66. <https://doi.org/10.59997/amarasi.v1i01.30>

## SUMBER INTERNET

<https://jurnal2.isi-dps.ac.id/index.php/amarasi/article/view/30/18>

<https://jurnal2.isi-dps.ac.id/index.php/amarasi/article/view/73/42>

[https://id.wikipedia.org/wiki/Penelitian\\_kualitatif](https://id.wikipedia.org/wiki/Penelitian_kualitatif)

<http://repositori.unsil.ac.id/850/7/3%20BAB%20II.pdf>

<https://www.goodnewsfromindonesia.id/2021/06/29/raja-naga-basuki-dewa-penyeimbang-alam-semesta-kepercayaan-orang-hindu-bali>

<https://media.neliti.com/media/publications/554724-desain-komunikasi-visual-sebagai-sarana-e6168b86.pdf>