

**ANIMATED SHORT FILM “DEPENDENSI” AS SOCIALIZATION  
MEDIA THE BAD IMPACT OF GADGET CAUSE DEPENDENCY**

**Guido Bungaran Panggabean**

NIM 42314210012

**ABSTRACT**

Today, gadgets are an important element in modern society, especially smartphone. As if, to be a part of society, one must have a smartphone. Basically a smartphone is a fairly sophisticated communication aids at this time. With a smartphone, one can communicate with others at great distances.

As technology evolves, smartphones are increasingly sophisticated and inexpensive that almost the entire community can own. The features contained in the smartphone-even more diverse as; games, news, telephones, electronic mail, and others. With the many features found on this smartphone, making the smartphone so interesting. However, some people are less wise in using smartphones. Some people rely too heavily on smartphones to stay away from the people around them. There is even news in a news site, that there is a child who threatens his mother because it is prohibited to play the smartphone for too long.

It is my foundation for making a story and making it a 2 dimensional animated short film as a socialization medium so that people are not too dependent on smartphones.

In making this short film, I use a fairly simple way, ie by drawing (digitally) movement by motion as in 2 dimensional animation making techniques in general.

I expected that with this 2 dimensional animated short film, a little reminiscent of the people not to be completely fixated on the smartphone screen.

**Keyword:** *Animation, Gadget, Dependency, Socialization*

UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

**FILM PENDEK ANIMASI “DEPENDENSI” SEBAGAI MEDIA  
SOSIALISASI DAMPAK BURUK *GADGET* MENYEBABKAN  
KETERGANTUNGAN**

**Guido Bungaran Panggabean**

NIM 42314210012

**ABSTRAK**

Sekarang ini, *gadget* adalah elemen penting dalam masyarakat moderen, terutama *smartphone*. Seakan-akan, untuk menjadi bagian dari masyarakat, seseorang harus memiliki *smartphone*. Pada dasarnya *smartphone* adalah alat bantu komunikasi yang cukup canggih pada masa ini. Dengan *smartphone*, seseorang dapat berkomunikasi dengan orang lain dengan jarak yang sangat jauh.

Seiring berkembangnya teknologi, *smartphone* semakin canggih dan murah sehingga hampir seluruh masyarakat dapat memilikinya. Fitur-fitur yang terdapat pada *smartphone*-pun semakin beragam seperti ; *games* , berita, telepon, surat elektronik, dan lain-lain. Dengan banyaknya fitur yang terdapat pada *smartphone* ini, membuat *smartphone* begitu menarik. Namun demikian, beberapa masyarakat kurang bijak dalam menggunakan *smartphone*. Beberapa masyarakat terlalu bergantung pada *smartphone* sehingga justru menjauh dari orang-orang disekitarnya. Bahkan terdapat berita dalam suatu situs pemberitaan, bahwa ada seorang anak yang mengancam ibunya karena dilarang memainkan *smartphone* terlalu lama.

Hal tersebutlah yang menjadi landasan saya untuk membuat cerita dan menjadikannya film pendek animasi 2 dimensi sebagai media sosialisasi agar masyarakat tidak terlalu bergantung pada *smartphone*.

Dalam pembuatan film pendek ini, saya menggunakan cara yang cukup sederhana, yakni dengan menggambar (secara digital) gerakan demi gerakan seperti pada teknik pembuatan animasi 2 dimensi pada umumnya.

Diharapkan dengan adanya film pendek animasi 2 dimensi ini, sedikit mengingatkan kepada masyarakat agar tidak sepenuhnya terpaku pada layar *smartphone*.

***Kata Kunci:*** Animasi, Gadget, Ketergantungan, Sosialisasi