

**PERANCANGAN FILM PENDEK SEBAGAI MEDIA
EDUKASI PADA REMAJA USIA 10-19 TAHUN TENTANG
KECANDUAN GAME**

Adjie Dwinanda Gunawan

NIM 42319010056

ABSTRAK

Film pendek sebagai media edukasi ini dapat menjadi solusi yang cukup efektif untuk mengatasi masalah kecanduan *game* pada remaja. Penelitian ini bertujuan untuk merancang film pendek sebagai media edukasi yang dapat memberikan pemahaman kepada remaja usia 16-24 tahun tentang bahaya kecanduan *game*. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan studi pustaka. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa kecanduan *game* merupakan masalah yang sering terjadi pada remaja dan dapat berdampak negatif pada kesehatan dan fisik remaja. Oleh karena itu, dibutuhkan media edukasi yang efektif untuk mengatasi masalah ini. Rancangan film pendek yang dihasilkan mengangkat tema tentang remaja yang kecanduan *game* dan terkena dampak negatif pada kesehatan dan fisiknya. Cerita film ini menggambarkan remaja yang tidak tau waktu ketika sedang bermain *gamenya*, sampai tidak sadar kalau dia sudah terkena dampaknya pada kesehatan dan fisiknya. Hasil uji coba menunjukkan bahwa film pendek ini berhasil memberikan pemahaman yang lebih baik tentang bahaya kecanduan *game* pada remaja. Diharapkan film pendek ini dapat menjadi media edukasi yang efektif untuk mengatasi masalah kecanduan *game* pada remaja usia 16-24 tahun.

Kata Kunci: Film pendek, edukasi, kecanduan *game*, remaja

**PERANCANGAN FILM PENDEK SEBAGAI MEDIA
EDUKASI PADA REMAJA USIA 10-19 TAHUN TENTANG
KECANDUAN GAME**

Adjie Dwinanda Gunawan

NIM 42318120019

ABSTRACT

This short film as an educational medium can be a fairly effective solution to overcome the problem of game addiction in adolescents. This study aims to design short films as educational media that can provide adolescents aged 16 - 24 with an understanding of the dangers of game addiction. The methods used in this research are observation, interviews, and literature study. The results of this study indicate that game addiction is a problem that often occurs in adolescents and can have a negative impact on adolescent health and physique. Therefore, an effective educational media is needed to overcome this problem. The resulting short film design has the theme of teenagers who are addicted to games and are negatively impacted on their health and physique. The story of this film describes a teenager who doesn't know the time while playing the game, until he doesn't realize that he has been affected by the impact on his health and physique, The trial results show that this short film has succeeded in providing a better understanding of the dangers of game addiction in adolescents. It is hoped that this short film can be an effective educational medium to overcome the problem of game addiction in adolescents aged 16 - 24 years.

Keywords: *Short films, education, game addiction, teenagers*

UNIVERSITAS
MERCU BUANA