

IMPLEMENTASI TEKNOLOGI DIGITAL DALAM MEDIA EDUKASI UNTUK MENANGANI PERILAKU ANAK ODD

Maharian Agung¹⁾, Apriliana²⁾, Arianto Pratama³⁾

^{1,2,3}Universitas Putra Indonesia YPTK

Corresponding Author: ¹maharianagung27@gmail.com

Article Info

Article history:

Received: Oct 30, 2025

Revised: Nov 03, 2025

Accepted: Nov 05, 2025

Published: Nov 06, 2025

Keywords:

Teknologi digital

Media edukasi

ODD

Perilaku anak

Platform digital

ABSTRAK

Implementasi teknologi digital dalam media edukasi untuk menangani perilaku anak dengan *Oppositional Defiant Disorder* (ODD) merupakan langkah inovatif yang bertujuan untuk memberikan pemahaman yang lebih baik kepada orang tua, pendidik, dan profesional kesehatan mental mengenai cara mengelola perilaku anak yang menantang. ODD adalah gangguan perilaku yang ditandai dengan pola perilaku negatif, menentang, dan berkonfrontasi, yang dapat mengganggu perkembangan sosial dan emosional anak. Penelitian ini mengembangkan sebuah platform digital interaktif yang menyajikan materi edukasi tentang ODD, termasuk informasi mengenai penyebab, gejala, dan strategi penanganan yang efektif. Dengan memanfaatkan teknologi multimedia seperti video, animasi, dan kuis interaktif, platform ini dirancang untuk menarik minat pengguna dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar. Proses pengembangan dimulai dengan analisis kebutuhan pengguna dan desain konten yang relevan. Uji coba dilakukan dengan melibatkan orang tua dan pendidik untuk mengevaluasi efektivitas media edukasi ini dalam meningkatkan pemahaman mereka mengenai ODD. Hasil penelitian ini adalah motion grafis yang interaktif dan menarik, motion grafis menjadi alat yang berguna untuk menjangkau audiens seperti orang tua, guru, dan masyarakat umum. Melalui implementasi teknologi digital, diharapkan media edukasi ini dapat menjadi sumber daya yang berharga dalam membantu orang tua dan pendidik dalam menangani perilaku anak dengan ODD, serta mendorong intervensi yang lebih efektif dan terarah. Penelitian ini juga memberikan kontribusi terhadap pengembangan alat edukasi berbasis teknologi untuk masalah kesehatan mental anak yang lebih luas.



This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International (CC BY SA 4.0)

1. PENDAHULUAN

The main *Oppositional Defiant Disorder* (ODD) adalah salah satu gangguan yang paling sering dialami oleh anak-anak dan remaja (Mawaran, 2024). Sejalan dengan definisi itu, menurut American Academy of Child and Adolescent Psychiatry (AACAP, 2009, dalam Rochmah, 2018), anak-anak yang mengalami *Oppositional Defiant Disorder* (ODD) cenderung menunjukkan perilaku pemberontakan, sikap keras kepala, sering berdebat dengan orang dewasa, ketidaktaatan, sikap bermusuhan, mudah merasa tersinggung, sering mengalami ledakan kemarahan, kesulitan mengendalikan emosi dalam waktu yang lama, serta menunjukkan perilaku agresif secara verbal. Penyebab *Oppositional Defiant Disorder* (ODD) bersifat multifaktor, yaitu mencakup faktor biologis, lingkungan, dan psikologis (Meilt dan Lita, 2021). Faktor biologis mencakup adanya ketidakseimbangan dalam zat kimia otak atau riwayat keluarga dengan gangguan mental. Faktor lingkungan

mencakup pola pengasuhan yang tidak konsisten, disiplin yang terlalu keras atau terlalu lemah, serta stres dalam keluarga. Selain itu, pengalaman buruk seperti kekerasan atau penelantaran juga dapat meningkatkan risiko anak mengalami *Oppositional Defiant Disorder* (ODD).

Gangguan ini sering berdampingan dengan gangguan lainnya, seperti *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* (ADHD), gangguan kecemasan, atau gangguan belajar, yang memperburuk gejala dan menyulitkan penanganan (Meilt dan Lita, 2021). Anak-anak dengan *Oppositional Defiant Disorder* (ODD) menghadapi risiko masalah jangka panjang, seperti kesulitan akademis, masalah hubungan sosial, serta peningkatan risiko gangguan mental di kemudian hari jika tidak segera ditangani.

Perilaku anak dengan *Oppositional Defiant Disorder* (ODD) antara lain sering membantah orang dewasa, mudah marah, serta sengaja melakukan tindakan yang mengganggu orang lain. Gangguan ini

bisa disebabkan oleh berbagai faktor, mulai dari pola asuh orang tua, lingkungan sosial, hingga Konflik orang tua di dekat anak. Dengan pemahaman ini, penting bagi orang tua dan pendidik untuk membedakan antara rasa ingin tahu yang alami dan perilaku menentang yang membutuhkan perhatian lebih. Untuk menyampaikan informasi seperti ini kepada khalayak luas, media informasi berupa motion grafis sangat tepat digunakan. Dalam bentuk animasi yang menarik, pengetahuan mengenai *Oppositional Defiant Disorder* (ODD) dapat disampaikan dengan cara yang lebih interaktif.

Penanganan ODD seringkali menjadi tantangan bagi orang tua dan pendidik, yang membutuhkan pemahaman yang mendalam tentang penyebab, gejala, dan strategi intervensi yang efektif. Namun, kurangnya sumber daya edukasi yang mudah diakses dan menarik dapat menghambat upaya mereka dalam mengatasi perilaku anak yang sulit. Dengan kemajuan teknologi digital, terdapat peluang untuk mengembangkan media edukasi yang inovatif dan interaktif, yang dapat membantu orang tua dan pendidik dalam memahami dan menangani ODD.

Dalam konteks ini, penelitian ini bertujuan untuk menciptakan platform digital yang menyajikan informasi lengkap mengenai ODD, dengan pendekatan yang menarik dan interaktif. Dengan memanfaatkan elemen multimedia, seperti video, animasi, dan kuis, media edukasi ini diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan pengguna dan membantu mereka dalam menerapkan strategi yang efektif dalam menangani perilaku anak dengan ODD. Melalui upaya ini, diharapkan ada peningkatan pengetahuan dan kesadaran di kalangan orang tua dan pendidik, yang pada gilirannya dapat berdampak positif pada perkembangan anak-anak yang menghadapi tantangan ini.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek alamiah, di mana penelitian adalah instrument kunci, dan teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan). Yang dimana perancang turun langsung ke lapangan, mengamati, mewawancarai, dan menganalisis secara menyeluruh (Sugiyono, 2017:15). Penelitian ini dilakukan melalui wawancara, pengamatan langsung, atau analisis documenter, dan hasilnya disajikan dalam bentuk narasi atau deskripsi, bukan angka atau statistic. Berikut adalah data penelitian kualitatif, diantaranya:

A. Observasi

Metode observasi atau metode pengamatan langsung di dasarkan atas pengalaman yang di alami secara langsung. Alasan secara metodologis bagi penggunaan pengamatan penggunaan kemampuan peneliti dari segi motif, kepercayaan, perhatian, perilaku tak sadar, kebiasaan dan sebagainya,

memungkinkan melihat dan yang berkaitan mengamati sendiri, dan mencatat peristiwa dalam situasi dengan pengetahuan proposional maupun pengetahuan yang langsung diperoleh dari data. Oleh karena itu, penulis secara langsung pergi ke Psikolog yang berlokasi Padang lebih tepatnya di CV. Aviciena Eureka Mandiri (AEM).

CV. Aviciena Eureka Mandiri (AEM) di Padang, yang dipimpin oleh Bapak Psikolog Andhika Anggawira, M.Psi, Psikolog, Berdasarkan hasil observasi, wawancara dilakukan secara mendalam dengan tujuan memahami pola perilaku, latar belakang emosi, serta faktor lingkungan yang memengaruhi kondisi individu. Proses ini melibatkan individu yang bersangkutan serta anggota keluarga untuk memperoleh gambaran menyeluruh. Dalam wawancara, pendekatan empati dan tidak menghakimi diterapkan guna menciptakan suasana yang nyaman dan terbuka. Informasi yang diperoleh menjadi dasar untuk merancang strategi intervensi yang tepat, seperti penguatan positif, pengelolaan emosi, dan pembinaan hubungan interpersonal. Dengan metode yang sistematis ini, AEM menunjukkan komitmen tinggi dalam membantu individu dengan ODD mencapai perbaikan perilaku yang signifikan.

B. Wawancara

Wawancara pertama dilakukan secara langsung dengan Psikolog, yaitu Bapak Andhika anggawira M.Psi, Psikolog, yang merupakan Psikolog di CV. Aviciena Eureka Mandiri (AEM). Wawancara berlangsung di lokasi Psikolog pada tanggal 14 Januari 2025. Kesimpulannya, penting bagi orang tua untuk mengenali perilaku anak dengan bijak. Tidak semua tindakan yang terlihat “nakal” adalah tanda kenakalan atau sifat menentang, tetapi justru bisa menjadi tanda tumbuhnya rasa ingin tahu yang sehat. Dengan pendekatan yang tepat, potensi gangguan seperti *Oppositional Defiant Disorder* (ODD) pun bisa ditangani secara efektif.

Wawancara kedua dilakukan secara online dengan Psikolog, yaitu Bapak Bayu Prasetya Yudha S.Psi,MM, M.Psi, Psikolog, yang merupakan Psikolog di Halodoc. Wawancara dilakukan dalam via online pada tanggal 12 Januari 2025. Dari hasil wawancara dapat simpulkan bahwa, motivasi utama untuk menangani kasus anak bandel adalah membantu anak tersebut bersikap lebih sopan dan terbebas dari perilaku yang mengganggu aturan dan norma masyarakat. Dalam konteks psikologi, anak bandel didefinisikan sebagai individu yang menunjukkan perilaku tidak sesuai dengan norma, mengganggu lingkungan, dan sering dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti kebutuhan yang tidak terpenuhi, stres, trauma, pola asuh yang salah, serta lingkungan atau teman sebaya yang negatif. Menurut Bapak Bayu Prasetya Yudha, S.Psi., MM., M.Psi., Psikolog, anak perlu diajari untuk mengenali emosi serta mengubah perilaku negatif menjadi lebih positif. Salah satu cara yang efektif adalah dengan menggunakan permainan

sebagai media untuk membantu anak mengekspresikan perasaannya. Selain itu, penting bagi anak untuk belajar cara berkomunikasi, bekerja sama, dan menyelesaikan konflik dengan baik. Dan juga orang tua sebaiknya memberikan pujian atau reward setiap kali anak menunjukkan perilaku baik, sehingga motivasi positif dapat terbentuk. Meski demikian, perilaku ini tidak konsisten dan masih dapat berubah, berbeda dengan anak yang memiliki gangguan perilaku yang lebih menetap. Perbedaan juga dapat dilihat berdasarkan jenis kelamin, di mana anak laki-laki cenderung lebih aktif secara fisik, sedangkan perempuan lebih verbal.

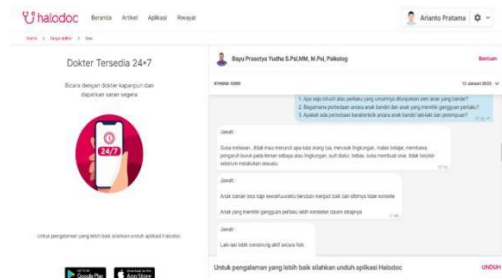
Penanganan efektif melibatkan perhatian orang tua, penerapan pola asuh yang bermoral dan berakarakter, serta pemberian nilai agama dan sosial yang baik. Psikolog berperan dalam melakukan asesmen, pendampingan, serta intervensi seperti terapi relaksasi, meditasi, atau olahraga untuk mengatasi perilaku agresif. Evaluasi program edukasi anak bandel dilakukan melalui observasi perubahan perilaku, penggunaan kuesioner, dan umpan balik dari peserta, dengan indikator keberhasilan berupa peningkatan pemahaman anak dan partisipasi dalam kegiatan. Psikolog juga bertindak sebagai penghubung, peneliti, dan konsultan dalam tindak lanjut dan evaluasi program, sehingga memastikan efektivitasnya dalam mengubah perilaku anak secara positif.

C. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan sebagai sumber data untuk melengkapi hasil dari metode observasi dan wawancara yang telah dilakukan. Berikut



Gambar 1. Wawancara dengan Bapak Bayu Prasetya Yudha S.Psi, MM, M.Psi, Psikolog
(Sumber : Maharian Agung, 2025)



Gambar 2. Hasil wawancara dengan Bapak Bayu Prasetya Yudha S.Psi, MM, M.Psi, Psikolog.
(Sumber : Maharian Agung, 2025)

D. Metode Perancangan

Metode yang dilakukan dalam perancangan menggunakan metode design thinking. Design thinking adalah sebuah metode pendekatan yang digunakan sebagai inovasi strategi di dalam proses perancangan dan melakukan pendekatan terhadap pengguna melalui proses empati. Design thinking digunakan sebagai metode analisis melalui proses pemahaman kebutuhan pengguna fokus terhadap bentuk, hubungan, perilaku, interaksi serta emosi manusia untuk menghasilkan solusi dengan optimal (Mootee, 2013, 16-18). Dimana dalam penggunaan metode design thinking dalam Perancangan Media Informasi Cara Mengatasi Perilaku Anak Dengan *Oppositional Defiant Disorder* (ODD) sebagai berikut:



1) Empathize

Tahap pertama adalah empathize, perancang melakukan observasi dan wawancara langsung terhadap narasumber yang akan memberikan informasi dan fakta. Narasumber menjelaskan tentang gangguan perilaku pada anak-anak dan remaja yang ditandai oleh pola perilaku menentang, mudah marah, dan sering bertengkar dengan figur otoritas, seperti orang tua, guru, atau orang dewasa lainnya. Serta melakukan pencarian tinjauan karya sebelumnya dan studi pustaka seperti jurnal-jurnal, buku-buku, mengumpulkan artikel di internet yang berhubungan dengan objek penelitian

2) Define

Tahap kedua adalah define, perancang menganalisis data yang sudah didapatkan dari

narasumber, serta mencari akar permasalahan dari perilaku anak dengan *Oppositional Defiant Disorder* (ODD).

3) Ideate

Tahap ketiga adalah ideate, perancang mulai mencari dan menemukan ide dari pemecahan masalah yang terjadi. Yaitu dengan cara merancang konsep motion grafis yang menarik dan mudah dipahami oleh target audiens.

4) Prototype

Tahap keempat adalah prototype, perancang merancang konsep dan tahap-tahap yang harus dilakukan saat membuat motion grafis. Dalam tahap ini, perancang memahami dan mengenali akar permasalahan dari perilaku anak dengan *Oppositional Defiant Disorder* (ODD). Setelah itu, perancang membuat susunan desain layout animasi untuk motion grafis.

5) Testing

Pada tahapan terakhir ini adalah testing, perancang melakukan test hasil dari Perancangan dengan melakukan pameran pada saat media telah selesai. Maka media edukasi motion grafis mengenai *Oppositional Defiant Disorder* (ODD) dapat ditonton oleh target audiens serta perancang meminta penilaian terhadap karya motion grafis yang dirancang.

3. HASIL DAN PERANCANGAN

A. Konsep

Konsep karya video motion graphic dibuat menggunakan gaya flat design dengan penyederhanaan bentuk dari bentuk asli. Dikerjakan dengan adobe illustrator, dan adobe after effect untuk menggerakkan objek. Tahap paling awal dalam proses pengerjaan dimulai dengan sketsa manual, kemudian dirubah kedalam file digital dengan gaya flat design menggunakan adobe illustrstor. Gambar flat design memiliki ukuran file yang lebih ringan, file flat design yang dikerjakan dengan adobe illustrator tidak perlu diekspor ke dalam format lain seperti JPEG atau PNG. Selain itu jenis gambar dengan gaya flat design tidak menggunakan banyak efek tambahan, seperti gambar bitmap atau digital painting. File adobe illustrator bisa langsung dikerjakan di adobe after effect, hal tersebut merupakan satu keuntungan dalam mempercepat proses pengerjaan khususnya pada tahap compositing. Tahap compositing adalah proses menyatukan gambar atau aset ke dalam satu gambar utuh, yang kemudian digerakkan menjadi satu adegan dengan Adobe After Effect.

B. Tema

Penelitian ini mengusung tema besar tentang bagaimana media visual, khususnya motion grafis, dapat menjadi jembatan komunikasi yang efektif dan empatik antara orang tua dan anak dalam menghadapi tantangan perilaku yang ditimbulkan oleh *Oppositional Defiant Disorder* (ODD). Dalam era digital yang serba cepat ini, penyampaian informasi

melalui media visual interaktif tidak hanya menjadi alternatif, tetapi justru menjadi kebutuhan dalam proses edukasi yang menyentuh ranah emosional dan kognitif secara bersamaan.

Motion grafis dipilih sebagai bentuk media karena kemampuannya untuk menyampaikan pesan-pesan kompleks secara sederhana, menarik, dan mudah dipahami. Melalui perpaduan elemen visual, audio, dan narasi motion grafis mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus menggugah kesadaran. Tema ini juga merefleksikan upaya nyata untuk menghadirkan pendekatan yang lebih humanis dan inklusif dalam dunia pendidikan anak, terutama bagi mereka yang mengalami gangguan perilaku seperti *Oppositional Defiant Disorder* (ODD).

Dengan mengangkat tema ini, diharapkan seminar tidak hanya menjadi ajang akademik untuk mempresentasikan ide, tetapi juga menjadi sarana advokasi penting untuk memperluas pemahaman masyarakat tentang pentingnya intervensi dini terhadap perilaku menyimpang anak. Harapannya, program edukasi berbasis visual ini dapat menjadi harapan baru bagi orang tua, pendidik, dan tenaga profesional dalam menciptakan lingkungan yang suportif dan penuh empati bagi tumbuh kembang anak dengan *Oppositional Defiant Disorder* (ODD).

C. Strategi Penyampaian Pesan

Strategi penyampaian pesan dalam media edukasi ini dirancang dengan pendekatan visual yang komunikatif, interaktif, dan mudah dipahami oleh orang tua sebagai target audiens utama. Pesan disampaikan melalui motion grafis yang menggabungkan ilustrasi karakter anak, tipografi yang jelas, narasi suara yang empatik, serta alur cerita yang menggambarkan situasi sehari-hari yang umum terjadi pada anak dengan perilaku *Oppositional Defiant Disorder* (ODD). Tujuan utamanya adalah membangun kedekatan emosional dengan penonton dan menghadirkan solusi secara positif. Setiap pesan dirancang dengan struktur edukatif: mulai dari pengenalan *Oppositional Defiant Disorder* (ODD), penyebab, hingga cara mengatasinya, disertai dampak yang dialami. Penyampaian dilakukan dengan bahasa yang sederhana namun bermakna, serta ritme visual yang dinamis agar tetap menarik dan tidak membosankan.

D. Studi Warna

it is Pada pewarnaan media utama juga media pendukung menggunakan warna yang cukup tajam serta warna yang soft, yaitu warna shades color dan tints color. Shades color merupakan warna yang tercampur dengan unsur hitam, memiliki kesan tegas namun tetap indah dan tints color warna yang memiliki campuran dengan putih lebih soft color. Selain itu, beberapa warna netral juga digunakan untuk memberikan keseimbangan dalam desain. Penggunaan kombinasi warna ini membantu

menciptakan kontras yang efektif dan harmoni visual, yang memperkuat pesan yang ingin disampaikan.

244797	5DC5F0	79A4D7
72C380	56B948	98CA42
F15A2F	0B7A5F	FFFBF7

Gambar 3. Studi Warna
(Sumber : Maharian Agung, 2025)

E. Studi Karakter

1) Karakter Anak

Karakter anak utama dalam media edukasi ini terinspirasi dari figur publik Radja Nasution, seorang anak yang dikenal luas di media sosial berkat ekspresi wajah dan perilakunya yang unik serta penuh vitalitas. Sosok Radja dipilih sebagai referensi visual dan karakter karena tampilannya yang natural, ekspresif, dan mencerminkan kondisi emosional anak-anak usia sekolah yang tengah berada dalam fase perkembangan psikologis dan sosial yang dinamis.



Gambar 4. Digital Karakter Utama
(Sumber : Maharian Agung, 2025)

2) Karakter Ayah

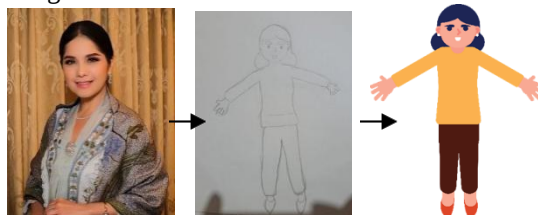
the Karakter ayah yang ditampilkan dalam media edukasi ini terinspirasi dari sosok publik Billy Syahputra. Pemilihan tokoh ini didasari oleh kemiripan penampilan dan ekspresi yang mencerminkan figur ayah muda. Karakter ini dikembangkan sebagai representasi untuk membantu para orang tua, khususnya ayah, menyadari pentingnya peran mereka dalam mendampingi anak dengan perilaku ODD. Selain itu. Karakter ini memberikan gambaran bahwa seorang ayah tidak harus bersikap keras atau kaku, melainkan dapat bersikap hangat namun tetap tegas dalam memberikan arahan.



Gambar 5. Digital Ayah
(Sumber : Maharian Agung, 2025)

3) Karakter Ibu

Karakter ibu yang ditampilkan dalam media edukasi ini terinspirasi dari figur publik Annisa Pohan. Sosok Annisa dipilih sebagai acuan visual dan karakteristik karena dikenal memiliki penampilan yang anggun, bersifat lembut, dan memiliki aura keibuan yang kuat. Karakter ibu dirancang untuk menunjukkan betapa pentingnya peran seorang ibu dalam membangun kedekatan emosional yang sehat dengan anak.



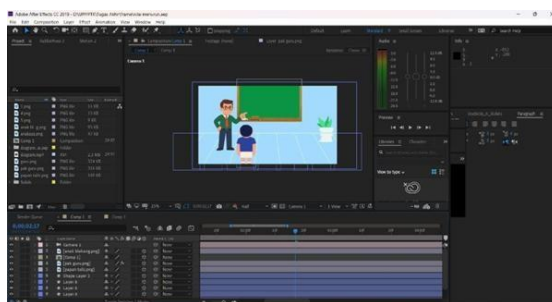
Gambar 6. Digital Ibu
(Sumber : Maharian Agung, 2025)

F. Editing

Ada beberapa langkah dalam pengeditan media utama perancangan media edukasi Cara Mengatasi Prilaku Anak *Oppositional Defiant Disorder* (ODD) dalam bentuk Motion Grafis. Proses pengeditan menggunakan software adobe Illustrator dan adobe after Effect.



Gambar 7. Adobe Illustrator
(Sumber : Maharian Agung, 2025)

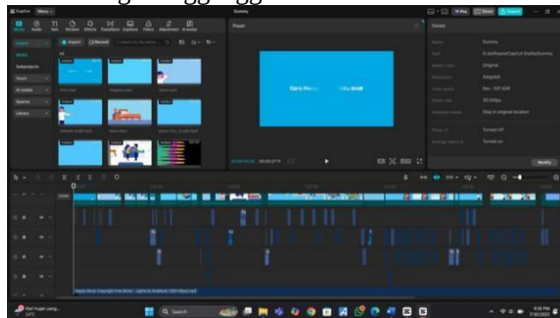


Gambar 8. Aftter Effect
(Sumber : Maharian Agung, 2025)

G. Mixing

Penggabungan gambar dengan suara, video yang telah dirangkai disatukan dengan musik pendukung. Keseimbangan antara musik pendukung dengan video

yang ditampilkan dibuat sedemikian rupa sehingga tidak saling mengganggu.



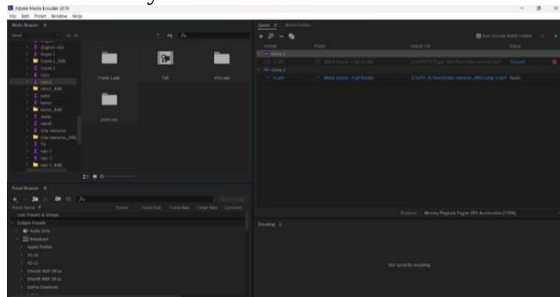
Gambar 9. Mixing
(Sumber : Maharian Agung, 2025)



Gambar 12. Pengaplikasian Media Utama
(Sumber : Maharian Agung, 2025)

H. Rendering

Merupakan proses rendering dalam perancangan media edukasi Cara Mengatasi Prilaku Anak *Oppositional Defiant Disorder* (ODD) dalam bentuk Motion Grafis, yang dimana video formatnya berukuran besar yang dapat diputar di media player maupun penggunaan di platform media sosial seperti media sosial youtube.



Gambar 10. Rendering
(Sumber : Maharian Agung, 2025)

I. Pengaplikasian Media

Pengaplikasian media utama di publikasikan pada sosial media youtube. Dikarenakan youtube Adalah salah satu media sosial yang sangat efektif dan mudah di akses oleh Masyarakat terutama orang tua.



Gambar 11. Pengaplikasian Media Utama ke Youtube
(Sumber : Maharian Agung, 2025)

4. KESIMPULAN

Provide Perancangan media edukasi mengenai *Oppositional Defiant Disorder* (ODD) dalam bentuk motion graphic ini dilakukan sebagai bentuk kontribusi dalam meningkatkan pemahaman masyarakat, khususnya orang tua, guru, dan tenaga pendidik, mengenai gangguan perilaku ODD yang kerap disalahartikan sebagai kenakalan biasa. ODD masih belum banyak dipahami oleh masyarakat luas. Kurangnya pengetahuan ini menyebabkan stigma negatif dan penanganan yang kurang tepat terhadap anak dengan gejala ODD. Pemilihan media motion graphic terbukti efektif dalam menyampaikan informasi secara visual dan menarik, terutama kepada target audiens yang cenderung aktif di media digital.

Penggunaan ilustrasi, animasi, dan narasi yang ringkas dapat mempermudah pemahaman terhadap topik yang kompleks seperti ODD. Seluruh proses perancangan dilakukan berdasarkan data dan referensi ilmiah yang valid, serta melalui pendekatan desain komunikasi visual yang mempertimbangkan aspek edukatif, estetis, dan komunikatif. Dengan hadirnya media edukasi ini, diharapkan masyarakat dapat mengenali gejala ODD sejak dini dan memahami pentingnya penanganan yang tepat dengan dukungan profesional, sehingga anak-anak dengan ODD dapat tumbuh dan berkembang secara optimal.

Perancangan media edukasi mengenai *Oppositional Defiant Disorder* (ODD) dalam bentuk motion graphic bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada masyarakat mengenai gejala, penyebab, serta penanganan ODD secara tepat. Dengan menggunakan pendekatan analisis SWOT (Strengths, Weaknesses, Opportunities, dan Threats), Perancangan media edukasi ini menjadi solusi alternatif yang inovatif dalam menyampaikan informasi mengenai ODD secara visual dan edukatif. Diharapkan media ini mampu meningkatkan kesadaran masyarakat serta membantu menciptakan lingkungan yang lebih suportif bagi anak-anak dengan ODD.

REFERENCES

- [1] Adi, Kusrianto. 2007. Pengantar Desain Komunikasi Visual. Yoyakarta : Andi Offset
- [2] Azhar Arsyad, M.A. 2002. Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers.
- [3] Bentley, Whitten. 2009. Systems Analysis & Design for the Global Enterprise. McGRAW-HILL: Internasional Edition.
- [4] Dr. Bayu Prasetya Yudha. (13 Januari 2025). Komunikasi Pribadi [Wawancara oleh Nama Anda melalui Halodoc].
- [5] Fahrul, Z., & Wildan, A. (2017). Kajian Tentang Efektivitas Pesan Dalam Komunikasi. Jurnal Komunikasi. 3(1), 91.
- [6] Finoza, L. (2004). Komposisi: Sebuah Pengantar Kemahiran Bahasa. Jakarta: Erlangga.
- [7] Hairina, Y. (n.d.). *Oppositional Defiant Disorder* and Learning Behavior in Elementary School Students.
- [8] Kurniawati, Weni. (2021). Desain Perencanaan Pembelajaran. Jurnal An- Nur: Kajian Pendidikan dan Ilmu Keislaman. 7(1), 2.
- [9] Keraf, G. (2004). Argumentasi dan Narasi. Jakarta: Gramedia.
- [10] Ratnaapril. (2024). Penciptaan Karya Visual 3 Dimensi Motion Graphic sebagai media pembelajaran anak usia dini (4-6 tahun). Laporan Tugas Akhir Diploma III. Bandung.
- [11] Saputra, A., & Lestari, R. (2023). Desain Komunikasi Visual dalam Era Digital. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- [12] Sutrisno, E. (2006). Metodologi Penelitian Kualitatif: Teori dan Praktik. Jakarta: Prenada Media.
- [13] Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D). Bandung: Alfabeta.
- [14] Tarigan, H. G. (1986). Pengajaran Semantik. Bandung: Angkasa.
- [15] Wholesome Healing. (n.d.). *Oppositional Defiant Disorder : A Tragic Misunderstanding of Neurodiverse*.