

Abstrak

Masalah etika dan tingkah laku manusia merupakan permasalahan penting dalam kehidupan sosial manusia. Apabila etika manusia tidak dapat dikontrol dengan baik maka banyak sekali kejadian permusuhan dan kebencian. Etika sudah diajarkan sepanjang hidup manusia. Sejak anak-anak mengenal lingkungan sekitar dan di sekolah saat anak-anak mulai berinteraksi dengan guru dan teman-teman.

Di Minang Kabau ada istilah *kato nan ampek* sebagai dasar etika masyarakat yang harus dipahami oleh masyarakat. Anak-anak di Minangkabau harus diingatkan tentang pentingnya *kato nan ampek*. Untuk itu pembuatan animasi 2D tentang *kato nan ampek* di buat agar pembelajaran etika tersebut bisa lebih menyenangkan.

Dalam pembuatan animasi 2D perlu adanya karakter animasi sebagai media yang menyampaikan pesan dalam alur cerita yang telah dibuat. Dari ekspresi dan gesture karakter animasi, penonton dapat mengerti bagaimana isi dari cerita animasi 2D tersebut. Karakter animasi juga juga perlu diperhatikan bentuk fisik dan sifatnya agar visualnya sesuai dengan target audience yaitu anak usia 7-12 tahun.

Kata kunci : *etika, Minangkabau. Kato nan ampek, anak-anak, animasi 2D, Karakter Animasi*

Abstract

Ethical issues and human behavior are important issues in human social life. If human ethics cannot be controlled properly, there will be many hostilities and hatred.. Ethics has been taught throughout human life. The introduction of ethics in children begins since the child knows the surrounding environment, and the introduction begins with the interaction with the teacher and friends at school.

In Minangkabau there is term called “kato nan ampek” as basic ethics of society that must be understood from an early age. Children in Minang Kabau must br reminded of the importance of “kato nan ampek”. To make 2D animation That's why 2D animation is made to ethical learning to be fun.

Making 2D Animation need animation character as a media conveys messages with the storyline has been made. From character animation expression and gesture, the audience ca understand 2D animation story. Character animation also need to care about the physical and nature for the viisual in accordance with the target audience of children aged 7- 12 years old

Keywords : Ethics, Minangkabau, kato nan ampek, children, 2D Animation, Character Animation.