

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

Pendidikan disekolah merupakan kewajiban bagi seluruh warga Negara Indonesia, untuk itu pemerintah telah mencanangkan Wajib Belajar 9 Tahun. Sejalan dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3 yang mnyatakan bahwa Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa dan bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, oleh sebab itu etika dalam lingkungan sekolah perlu di perhatikan agar dapat membuat karakter dan sikap anak kedepannya dapat lebih baik.

Pada beberapa kasus banyak terjadi pelanggaran etika di dunia pendidikan Indonesia. Menurut pemberitaan harian republika (<http://nasional.republika.co.id>) pada tanggal 12 Oktober 2014, beredar beberapa video yang menunjukkan pelanggaran etika di dunia pendidikan seperti, video yang menayangkan sejumlah murid laki-laki menendang seorang murid perempuan beredar di jejaring sosial. Ada pula berita tentang guru yang dikeroyok oleh orang tua murid dan murid hingga mengalami patah hidung. Menurut pemberitaan dari Sindonews pada tanggal 10 Agustus 2016, Peristiwa yang bermula saat Dasrul (45) mulai mengajar pelajaran arsitek dan memberi tugas pada siswa. Salah satu siswanya MAS (15) malah keluar masuk kelas dan tidak membawa kertas gambar. Pak guru Dasrul geram dan menyuruh MAS keluar kelas. MAS marah dan keluar sambil membanting pintu dan mengucapkan kata yang tidak pantas. Tak lama MAS mengadu kepada orangtuanya. Orangtua MAS datang dan menyerang pak Dasrul. Kasus penyimpangan etika seperti pemberitaan media tersebut sangat tidak pantas oleh karena itu harus ada media yang dapat mengingatkan masyarakat tentang pentingnya etika.

Di Minangkabau, ada istilah *kato nan ampek* (empat kata) yaitu *kato mandaki*, *kato malereng*, *kato mandatar* dan *kato manurun*. *Kato mandata* atau kata mendatar adalah aturan di Minangkabau tata sikap dan bertutur kata kepada teman sebaya atau teman sepermainan. *Kato manurun* adalah aturan bersikap dan berkata kepada adik atau yang lebih kecil. *Kato*

mandaki adalah bagaimana aturan di Minangkabau bertutur kata kepada orang yang lebih tua, cara bertutur yang sudah diatur sesuai dengan etika dan adat istiadat di Minangkabau. Masyarakat di Minangkabau tidak boleh menyetarakan kata atau berbicara seenaknya. Karena cara bertutur kata sudah di atur di adat Minangkabau. Aturan tersebut harus diketahui dan dipahami oleh siswa di Minangkabau untuk mengetahui cara bertutur kata kepada gurunya sesuai aturan yang sudah ada dalam adat Minangkabau. Sehingga tercipta kelestarian budaya dan etika yang baik tetap terjaga. Aturan *kato nan ampek* di Minangkabau harus diperhatikan karena merupakan aturan yang sudah dijalankan oleh masyarakat Minangkabau secara turun menurun. Pembelajaran aturan adat sedini mungkin diharapkan dapat menjadi dasar pengajaran yang tetap bertahan dan diterapkan oleh anak dari kecil hingga selanjutnya.

Pembentukan karakter dimulai sejak anak-anak karena pada masa kanak-kanak perkembangan dan pembelajaran dari lingkungan mulai terbentuk mereka juga mulai berinteraksi dengan lingkungan social yang lebih luas. Sehingga pengalaman dan pembelajaran dalam berinteraksi lebih banyak terserap pada masak anak-anak. Anak-anak banyak mengingat pelajaran dan menyimpannya dalam memori secara mendalam. Pentingnya pemahaman karakter etika yang baik sehingga ketika perkembangan sifat anak tumbuh, karakter etika yang baik sudah tertanam karena diajarkan sejak dini.

Film Animasi merupakan salah satu media yang dapat menarik perhatian anak-anak karena film Animasi merupakan film yang tidak membosankan bagi anak-anak. Sebagian besar film animasi merupakan film yang bersifat fiktif sehingga anak-anak berimajinasi luas saat menonton film animasi. Pembuatan film animasi pendek sebagai motivasi dan pendidikan etika dirasa penulis merupakan salah satu media yang tepat untuk pembelajaran etika bagi anak-anak. Selain pembelajaran etika sesuai aturan *kato nan ampek* masih sedikit, anak-anak lebih menyukai gerakan visual dan warna-warna dari film animasi daripada di nasihati secara lisan ataupun pembelajaran melalui buku. Apalagi penayangan film animasi dengan karakter tokoh yang unik dan menarik sehingga anak-anak dapat menyerap informasi tentang etika dengan cara yang lebih menyenangkan.

Karakter tokoh yang menarik pun dapat membuat film animasi menjadi bagus dan mendapat perhatian lebih. Pemilihan warna dan detail pada penokohan dapat membuat animasi menjadi menarik. Tokoh karakter yang dibuat mempunyai sifat yang dapat ditiru atau tidak oleh anak-anak sebagai contoh bagaimana cara berperilaku sosial di sekolah sesuai dengan aturan *kato nan ampek* di Minangkabau. Apalagi pada masa kini film animasi yang mengangkat

cerita tentang kato nan ampek sebagai media pembelajaran dan hiburan masih belum ada. Film animasi 2D merupakan salah satu cara untuk membuat pelajaran etika terkait aturan *kato nan ampek* menjadi lebih mudah di mengerti, diterapkan dan lebih menyenangkan.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan diatas, masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Banyaknya pelanggaran etika terhadap guru, teman-teman dan lingkungan sekolah di Minangkabau.
2. Pentingnya *kato nan ampek* sudah tidak lagi tertanam pada anak-anak di Minangkabau.
3. Animasi 2D tentang etika murid di sekolah yang mengangkat tentang aturan *kato nan ampek* masih belum ada.
4. Pesan dalam cerita animasi 2D dapat tersampaikan dengan adanya karakter yang tepat.

1.3. Rumusan Masalah

1. Bagaimana membuat karakter animasi 2D sebagai contoh etika di lingkungan sekolah agar dapat menjadi contoh sikap sesuai aturan *kato nan ampek* di Minangkabau.
2. Bagaimana membuat ekspresi dan *gesture* karakter agar dapat menyampaikan cerita dalam etika *kato nan ampek* di Minangkabau

1.4. Ruang Lingkup

Untuk memperjelas dan membatasi ruang lingkup masalah dalam karya animasi pendek 2D ini, maka penulis menjelaskan bahwa fokus perancangan ini adalah pada pembuatan karakter yang baik dan buruk sebagai contoh etika kepada siswa. Adapun ruang lingkup tersebut adalah:

1. Apa

Karakter animasi pendek 2D yang menceritakan tentang aturan *kato nan ampek* sebagai landasan penerapan etika murid kepada guru di daerah Minangkabau.

2. Siapa

Target audiens dari perancangan ini adalah untuk anak-anak yang duduk pada bangku sekolah dasar di Minangkabau dengan rentang usia 6-12 tahun.

3. Bagian apa

Perancangan animasi pendek 2D ini penulis fokus pada pembuatan karakter tokoh dan pergerakan animasi.

4. Tempat

Perancangan animasi pendek 2D ini akan diinformasikan melalui media sosial secara online dan offline seperti penayangan di beberapa sekolah di Sumatra Barat.

5. Waktu

Settingan waktu pada animasi pendek 2D ini adalah pada tahun 2000an dan penayangan animasi pendek 2D ini dijadwalkan pada tahun 2017.

1.5. Tujuan Perancangan

1. Membuat karakter yang menarik sebagai contoh sikap beretika kepada murid di Minangkabau.
2. Untuk menyampaikan sifat karakter animasi 2D melalui gerakan, ekspresi dan gesture dalam cerita etika *kato nan ampek* di Minangkabau

1.6. Manfaat Perancangan

Manfaat yang diharapkan dari perancangan ini yaitu:

1. Untuk memberikan contoh sikap aturan *kato nan ampek* kepada siswa sekolah dasar dengan menciptakan sebuah karakter animasi.
2. Perancangan ini diharapkan dapat menambah wawasan dan perhatian dari anak-anak sekolah dasar dan menerapkannya.
3. Membuat media yang menarik dalam penyampaian pesan dalam cerita Animasi 2 dimensi “Amaik”

1.7. Metode Pengumpulan Data

Perancang ini menggunakan metode pengumpulan data secara kualitatif. Adapun metode pengumpulan data yang digunakan oleh penulis sebagai berikut :

1. Studi Literatur

Mempelajari sistematik data dari berbagai sumber agar memperoleh data yang akurat dalam :

a. Pustaka Dokumen

Menggunakan buku-buku yang terkait dalam perancangan antara lain buku tentang budaya Minangkabau, pendidikan di sekolah dan karakter.

b. Referensi Film Animasi

Untuk membandingkan perancangan karakter dari beberapa film animasi seperti Film Doraemon, Avatar the Legend of Aang dan Big Hero 6 agar mendapat gambaran tentang karakter animasi 2D yang akan dibuat.

2. Observasi

Penulis melakukan observasi di tiga sekolah dasar yang ada di Sumatera Barat yaitu SDN Percobaan Padang, SDN 05 Sarilamak Limapuluh Koto, dan SD Islam Raudatul Jannah Payakumbuh. Observasi merupakan pengamatan yang dilakukan oleh penulis dengan cara turun langsung ke lapangan untuk mengamati perilaku dan aktifitas target audience di lokasi yang telah di tetapkan. (Creswell, 2010: 267)

3. Wawancara

Setelah melakukan observasi, penulis mencari data menggunakan wawancara kepada beberapa narasumber yaitu:

1. Guru Sekolah Dasar
2. Budayawan Minangkabau
3. Studio animasi di kota Bandung

1.8. Analisis Data

Dalam analisis data penulis menggunakan data dengan pendekatan struktural objektif yang memusatkan pada struktur intrinsik dalam narasi cerita. Analisis unsur intrinsik merupakan analisis terhadap unsur-unsur dalam cerita dengan mempertimbangkan keterjalinan antar unsur di satu pihak, dan unsur-unsur dengan totalitas di pihak lain (Ratna, 2013:73). Analisis ini digunakan untuk memahami penokohan dalam naskah cerita agar dapat tergambarkan pada karakter animasi 2D

Selain itu nilai intrinsik dan ekstrinsik juga digunakan dalam analisa agar nilai-nilai yang terkandung dalam cerita berguna bagi anak-anak dilingkungan sekolah sehingga nilai-nilai ini akan di tanamkan pada karakter animasi 2D sebagai contoh perbuatan etika yang baik dan yang buruk sesuai aturan *kato nan ampek* di Minangkabau

1.9.Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan Tugas Akhir dibagi kedalam lima bab, yaitu:

BAB I Pendahuluan

Menjelaskan gambaran mengenai tentang etika murid terhadap guru dan permasalahan yang melatar belakangnya, tujuan perancangan, ruang lingkup, cara pengumpulan data dari perancangan hingga sistematika penulisan.

BAB II Dasar Pemikiran

Menjelaskan mengenai apa saja yang mendasari perancangan Karakter animasi pendek 2D dari etika murid di lingkungan sekolah, seperti teori-teori yang berkaitan dengan animasi 2D, Karakter tokoh, ekspresi, dan gestur untuk digunakan sebagai acuan perancangan.

BAB III Data dan Analisis Masalah

Menjelaskan bagaimana cara mendapatkan data yang mendukung Karakter animasi pendek 2D dan cara menganalisis data untuk menentukan konsep visual dan konsep perancangan. dengan tujuan dan analisis yang telah dipaparkan sebelumnya.

BAB IV KONSEP DAN PERANCANGAN

Bab ini akan membahas konsep dan perancangan karakter yang menggambarkan etika murid di Minangkabau sesuai aturan *Kato nan ampek*. Juga bagaimana ekspresi dan gesture yang dapat menyampaikan pesan dalam cerita.

BAB V

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran.

1.10. Kerangka Perancangan



