

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa merupakan hal penting dalam kehidupan seorang manusia setiap harinya. Setiap manusia di dunia memiliki bahasa, termasuk Indonesia. Indonesia terkenal akan ragam bahasa daerahnya. Hampir semua daerah di Indonesia memiliki bahasa daerah masing-masing. Karena itu, maka hampir semua daerah di Indonesia memiliki bahasa kasar masing-masing. Berdasarkan wawancara dengan Dr. Retty Isnendes, bahasa kasar ialah bahasa yang tidak sopan atau tidak manis dituturkan dan digunakan. Bahasa kasar lazimnya digunakan dalam komunikasi dengan lawan bicara yang dekat dan setaraf, serta dalam suasana yang sangat tidak formal.

Merujuk pada definisi diatas mengenai bahasa kasar, Indonesia identik dengan tutur kata yang halus dan sopan. Adanya dampak dari globalisasi sehingga budaya-budaya lain dapat dengan mudahnya masuk ke Indonesia menjadi faktor tambahan menjamurnya bahasa kasar di Indonesia, terutama di wilayah perkotaan. Perkotaan yang dulunya merupakan simbol masyarakat yang sopan, berbudi, serta berpendidikan kehilangan identitasnya karena fenomena bahasa kasar ini, termasuk di kota Bandung.

Kota Bandung yang memang merupakan salah satu kota di wilayah Jawa Barat yang memang menggunakan bahasa Sunda menjadi kota yang dipilih untuk melakukan observasi tentang anak yang suka mengucapkan kata-kata kasar. Menurut Dr. Retty, pada awalnya masyarakat Bandung tidak mengenal istilah-istilah yang sering digunakan untuk mengumpat. Dr. Retty mengungkapkan bahwa umpatan kasar pertama kali masuk ke dalam Tatar Sunda pada tahun 1990-an melalui terminal. Umpatan itu sendiri pada awalnya dibawa oleh orang Batak yang singgah di Bandung, kemudian ditirukan sehingga akhirnya masyarakat Bandung sendiri terbawa menggunakan bahasa kasar hingga saat ini.

Fenomena bahasa kasar itu sendiri akhirnya beralih fungsi, dari sebuah bahasa yang tabu untuk diucapkan menjadi bahasa yang dapat mengakrabkan individu antar individu lainnya. Kini tak jarang orang dengan mudahnya mengumpat dan

mengeluarkan kalimat-kalimat umpatan sembari tersenyum kepada rekan sebayanya. Hal ini dilakukan lazim hingga menjadi sebuah kewajaran, sampai akhirnya menjadi sebuah budaya baru di masyarakat. Namun, budaya baru ini justru menjadi masalah baru ketika anak-anak, yang notabene tidak mengenal esensi atau makna sebenarnya dari bahasa tersebut ikut menirukan apa yang diucapkan oleh rekannya yang lebih tua.

Anak-anak, yang memang pada dasarnya masih polos tidak tahu apa bahasa kasar merupakan tutur kata yang baik apa tidak, jadi menirukan dan akhirnya lambat laun menjadi sebuah kebiasaan. Seiring dengan itu, anak-anak yang suka mengucapkan kata-kata kasar terlihat menonjol dalam berperilaku. Anak-anak tidak lagi mengindahkan peraturan dan tidak mendengarkan nasehat dari guru yang mengingatkan mereka.

Berdasarkan dari permasalahan diatas, maka penulis ingin menawarkan sebuah solusi dengan membuat *short 2D animation* untuk membantu mengurangi budaya bahasa kasar pada anak sekolah dasar. Animasi Arya yang penulis rancang menceritakan tentang sosok anak sekolah dasar yang suka mengucapkan kata-kata kasar. Saking seringnya, Arya tidak lagi mengindahkan peraturan dan tidak mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru. Arya kemudian tersesat di hutan dan berusaha keluar dari hutan itu. Sepanjang perjalanan, Arya akhirnya menyadari dampak buruk dari bahasa kasar yang sering ia ucapkan.

Dalam pembuatan *storyboard* dari animasi mengenai budaya bahasa kasar pada anak sekolah dasar, penulis harus memperhatikan beberapa hal, mulai dari fenomena yang akan diangkat ke dalam *storyboard*, karakter yang akan dimunculkan dalam cerita, *environment* yang akan dibangun dalam cerita, *visual storytelling* yang membahas bagaimana cerita akan dibawakan dalam bentuk visual, pembabakan, serta pergerakan kamera yang akan digunakan dalam proses pembuatan animasi.

Terkait dengan fenomena mengenai budaya bahasa kasar pada anak sekolah dasar, maka penulis harus melakukan observasi ke tempat-tempat dimana anak sekolah dasar sering melakukan aktivitas, terutama saat jauhnya kontrol orang tua seperti di sekolah, lingkungan permainan, ataupun tempat-tempat lainnya. Hal ini ditujukan untuk mengetahui sifat dan lingkungan dimana fenomena ini terjadi,

sehingga dapat menjadi dasar pembuatan *environment* dan karakter dari animasi yang akan dirancang.

Visual Storytelling berkaitan dengan penyampaian cerita dalam bentuk visual sehingga mampu disampaikan dalam bentuk *storyboard*. Visual yang dibuat harus bisa disesuaikan dengan pembabakan yang ada dalam teori pembuatan *script* dan mengacu pada fenomena mengenai budaya bahasa kasar pada anak sekolah dasar.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, peneliti mengidentifikasi permasalahan yang terjadi sebagai berikut.

- a. Timbulnya fenomena bahasa kasar pada anak sekolah dasar.
- b. Anak yang mengucapkan bahasa kasar tidak mengindahkan peraturan.
- c. Kurangnya rasa hormat anak-anak yang suka mengucapkan bahasa kasar pada orang yang lebih tua.
- d. Anak-anak secara spontan melontarkan kata-kata kasar dalam percakapan sehari-hari.

1.3 Ruang Lingkup

Berdasarkan perancangan tugas akhir ini, terdapat beberapa batasan yang dibuat untuk memudahkan pelaksanaan penelitian sehingga lebih efektif dan efisien.

1.3.1 Apa

Storyboard untuk animasi pendek 2D tentang budaya berkata kasar pada anak sekolah dasar.

1.3.2 Siapa

Target dari animasi buatan penulis adalah anak-anak usia 6-12 tahun yang mana anak-anak usia 6-12 tahun adalah anak sekolah dasar.

1.3.3 Bagaimana

Merancang *storyboard* cerita pada animasi pendek 2D yang bisa menyampaikan buruknya kata-kata kasar pada anak.

1.3.4 Tempat

Daerah penelitian yang dipilih oleh penulis adalah Provinsi Jawa Barat, dengan fokus pada salah satu sekolah dasar di wilayah Bandung.

1.3.5 Waktu

Tahun 2017-2018, dimana penulis menggunakan waktu selama satu tahun untuk analisis data dan perancangan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan yang sudah dibuat, maka rumusan masalah dari perancangan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

- a) Bagaimana penggunaan bahasa kasar pada anak sekolah dasar agar dapat diterapkan di dalam perancangan animasi pendek 2D ini?
- b) Bagaimana cara merancang sebuah *storyboard* yang dapat menyampaikan buruknya bahasa kasar pada anak sehingga anak tidak mengucapkan kata-kata kasar lagi menggunakan unsur pembabakan dalam animasi pendek 2D ini?

1.5 Tujuan Perancangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka dapat diambil tujuan perancangan sebagai berikut :

- a) Untuk menemukan penggunaan bahasa kasar pada anak sekolah dasar agar dapat diterapkan di dalam perancangan animasi 2D ini.
- b) Untuk merancang sebuah *storyboard* yang dapat menyampaikan buruknya bahasa kasar pada anak sehingga anak tidak mengucapkan kata-kata kasar lagi menggunakan unsur pembabakan dalam animasi pendek 2D.

1.6 Manfaat Perancangan

1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian serta rancangan karya penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk dijadikan sebagai sumber informasi dalam penelitian yang serupa, serta membantu mengembangkan ilmu

pengetahuan terutama di dalam bidang bahasa, sosial, dan humaniora terkait tentang topik bahasa kasar.

1.6.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari perancangan *short animation* ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk Anak-anak

- a. Pemberian pemahaman mengenai bahasa yang tidak patut diucapkan.
- b. Pemberian materi yang menyenangkan dengan media *short 2D animation*.
- c. Media penyampai pesan yang efektif untuk mengurangi budaya bahasa kasar yang sudah sering diucapkan

2. Untuk Orang tua

- a. Pemberian alternatif solusi untuk anaknya yang kerap berbicara kasar.
- b. Penyadaran lingkungan yang tidak baik sehingga orang tua mampu bersikap preventif menghadapi lingkungan yang tidak dikehendaki.
- c. Pemberian solusi yang lembut untuk anaknya sehingga orang tua tidak perlu merasa khawatir kalau anaknya tertekan karena animasi yang dihadirkan.

1.7 Metodologi Perancangan

1.7.1 Metode Pengumpulan Data

1.7.1.1 Data Analisis Karya Sejenis

Dalam perancangan ini, penulis menganalisis tiga karya sejenis, dimana tiga karya sejenis itu penulis analisis untuk mencari data yang digunakan untuk membuat *storyboard* menggunakan unsur pembabakan. Selain itu, penulis menganalisis karya sejenis untuk mencari tahu sudut pengambilan gambar dari animasi yang penulis analisis berdasarkan pembabakannya.

1.7.1.2 Data Wawancara

Di dalam perancangan ini, penulis mewawancarai ahli bahasa pasca-sarjana Universitas Pendidikan Indonesia serta Psikolog Anak Sekolah Bintang Madani untuk mencari data tentang fenomena budaya berkata kasar pada anak sekolah dasar dan cara menyampaikan buruknya bahasa kasar bagi anak.

1.7.1.3 Data Observasi

Dalam melakukan observasi, penulis melakukan observasi dengan mendatangi Sekolah Bintang Madani, SDN Sukabirus, serta SDN Cipagalo 3&4 untuk mencari penggunaan bahasa kasar pada anak sekolah dasar dan mendatangi THR Ir. H. Juanda untuk mengetahui kondisi dari hutan yang akan penulis gunakan di dalam perancangan *storyboard*.

1.7.2 Metode Analisis Data

1.7.2.1 Analisis Matriks

Untuk menganalisis karya sejenis, penulis menggunakan tabel matriks. Tabel matrik digunakan oleh penulis untuk membuat komparasi antar karya sejenis agar bisa dilihat dan dibandingkan dengan mudah, sehingga perbedaan antar satu karya sejenis dengan karya sejenis lainnya dapat dengan mudah didapatkan. Hal ini akan membantu penulis dalam membuat hasil analisis yang berguna untuk perancangan *storyboard* penulis nantinya.

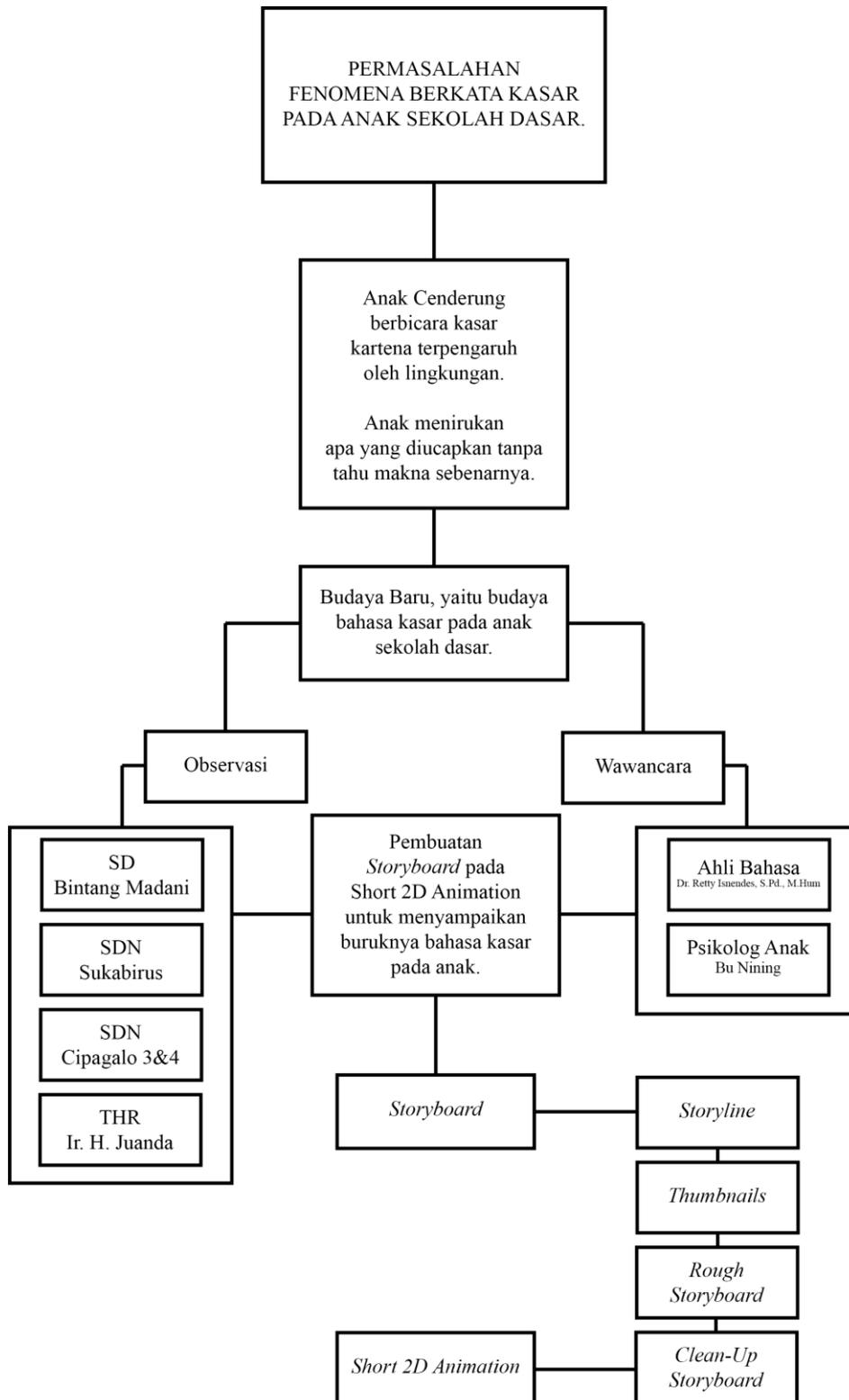
1.7.3 Sistematika Perancangan

Sistematika Perancangan dalam perancangan laporan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

- Pengumpulan Data
- Pembuatan *Mind Map* Objek Permasalahan
- Pencarian Teori-Teori Subjek.
- Proses Pra-Produksi
 - Ide dan Gagasan
 - *Script*
 - *Storyboard*
 - *Storyline*
 - *Thumbnails*
 - *Rough Storyboard*
 - *Clean-Up Storyboard*

1.8 Kerangka Perancangan

Berikut adalah kerangka perancangan dari karya yang akan penulis buat.



Tabel 1.1 Kerangka Perancangan

1.9 Pembabakan

Pengantar perancangan karya ini disusun secara sistematis yang dibagi ke dalam lima bab pembahasan yang memiliki kaitan erat antar bab. Berikut adalah susunan babnya.

Bab I Pendahuluan

Pendahuluan dari topik yang diangkat dalam makalah ini, dimulai dari latar belakang masalah, identifikasi masalah, ruang lingkup, rumusan masalah, tujuan perancangan, manfaat perancangan, metodologi perancangan, sistematika perancangan, hingga kerangka perancangan.

Bab II Landasan Teori

Tinjauan umum permasalahan yang terdiri dari pembahasan mengenai bahasa, *storyboard*, metode penelitian kualitatif fenomenologi, serta teori pendukung yang terdiri dari pembabakan, psikologi komunikasi, serta definisi dari bahasa kasar.

Bab III Data dan Analisis Masalah

Terdiri dari data-data yang diperoleh dari observasi ke Sekolah Bintang Madani, SDN Sukabirus, serta SDN Cipagalo 3&4, wawancara dengan Ahli Bahasa dan Psikolog Anak, serta analisis tiga karya sejenis.

BAB IV Konsep dan Hasil Perancangan

Menjelaskan konsep dan strategi yang akan digunakan meliputi strategi penyusunan *storyboard* serta hasil final dari *storyboard* yang sudah dibuat dari media-media yang telah ditentukan.

BAB V Penutup

Berisi simpulan dan saran dari hasil perancangan *short animation* tentang budaya berkata kasar pada anak sekolah dasar.