

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Budaya tutur di Indonesia yang ramah, sopan, dan lemah lembut perlahan-lahan mengalami pergeseran, dengan maraknya penggunaan kata kasar dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, kata kasar mulai sering digunakan hampir dari semua kalangan, mulai dari kalangan orang dewasa, remaja, hingga anak kecil. Salah satu contoh yang terjadi adalah kasus penggunaan kata “anjing”, yang semakin menjamur bahkan digunakan sebagai kata sambung atau ungkapan sehari-hari. Kata tersebut memang diakui oleh beberapa masyarakat sebagai kata yang biasa mereka dengar dan ucapkan kepada orang-orang terdekat mereka dalam berkomunikasi langsung. Karena dilakukan terus menerus, pada akhirnya hal tersebut menjadi kebiasaan bahkan menjadi budaya buruk yang mulai melekat pada beberapa orang, contohnya pada sebagian masyarakat Sunda di daerah Bandung. Hal ini bisa menjadi masalah yang cukup serius jika pada akhirnya didengar oleh anak, karena anak cenderung menirukan apa yang orang lain katakan, terutama bagi kalangan anak sekolah dasar yang masih belum paham sepenuhnya bahwa berkata kasar adalah hal yang buruk dan tidak pantas untuk ditiru.

Beberapa faktor yang menyebabkan terjadinya fenomena berkata kasar oleh anak diantaranya adalah pengaruh lingkungan, kurangnya pendidikan moral, dan kurangnya pengawasan orang tua. Pertama, lingkungan tempat anak bermain sangat berpengaruh besar terhadap perilakunya. Lingkungan yang baik akan menularkan sikap yang baik, sedangkan lingkungan yang buruk akan menularkan perilaku yang buruk. Kedua, pendidikan moral berperan sebagai tahap pencegahan, dan dapat disampaikan oleh orang tua, guru, ataupun melalui media. Kurangnya pendidikan moral dapat menyebabkan anak bersikap buruk dan menirukan hal-hal negatif tanpa mengetahui bahwa ia salah. Ketiga, kurangnya pengawasan orang tua. Orang tua merupakan orang yang paling dekat dengan anak, dan berperan sangat besar dalam pertumbuhan sifat anak. Jika orang tua cenderung memilih pekerjaan atau kurang mengawasi anaknya, tentunya anak tersebut pun akan dengan mudah terpengaruh sifat buruk tanpa penyaringan dari orang tua. Namun, pendidikan

moral atau pengawasan yang berlebihan juga dapat membuat anak tertekan, bahkan dapat memunculkan sikap kasar dan melawan. Maka dari itu, pendidikan moral dan pengawasan tetap perlu dilakukan, asalkan tidak berlebihan.

Untuk menghadapi permasalahan tentang budaya berkata kasar di atas, penulis bermaksud untuk membuat sebuah penelitian serta menerapkan hasilnya ke dalam perancangan sebuah karya, yaitu animasi pendek 2D. Animasi ini dipilih sebagai media karena cocok untuk disaksikan oleh anak, serta eksplorasi penyampaian pesan yang lebih imajinatif. Dengan penyampaian animasi yang tepat dan menarik, maka anak akan mendapatkan hiburan sekaligus pengetahuan bahwa berkata kasar itu bukanlah hal yang baik untuk ditiru. Beranjak dari hal tersebutlah, penulis akhirnya memilih untuk mengangkat tema budaya berkata kasar untuk tugas akhir, yang kemudian dituangkan ke dalam media film animasi pendek 2D.

Dalam pengerjaan tugas akhir, penulis berperan dalam pembuatan *animate* atau pergerakan karakter. Posisi penulis sebagai *animator* sangat erat kaitannya dengan *jobdesk* yang bergerak lebih awal, seperti naskah, *concept art*, dan *storyboard*. Animasi karakter yang dibuat akan dirancang agar anak dapat merasa terhibur melalui visualnya, serta tetap dapat menyerap pesan visual dengan baik.

Dalam pembuatan *animate* karakter yang membawa tema tentang budaya berkata kasar, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan, mulai dari pelakunya, *acting*, gestur, hingga ekspresi yang dimunculkan. Pertama, pelaku bahasa kasar merupakan tokoh atau karakter yang nantinya akan dianimasikan. Orang-orang yang termasuk pelaku atau pengguna bahasa kasar hampir semua golongan, mulai dari preman, supir angkutan kota, anak SMA, bahkan anak kecil. Namun, untuk menyesuaikan cerita dan *target audience*, maka pelaku bahasa kasar yang dipilih dalam pembuatan animasi ini adalah seorang anak SD.

Masa usia SD berlangsung dari usia sekitar enam tahun hingga kira-kira sebelas sampai dua belas tahun. Masa ini juga terkadang disebut sebagai masa sekolah, karena pada masa inilah anak pertama kali mendapatkan pendidikan formal. Pada masa ini, seorang anak mulai belajar tentang ilmu pengetahuan, berinteraksi dengan teman sebayanya, serta mulai menumbuhkan sikap dan perilaku. Karena tahapannya yang masih belajar dan kurangnya penanaman moral sejak dini, seorang anak cenderung menirukan segala apa yang mereka lihat,

meskipun belum sepenuhnya mereka serap. Hal ini menjadi masalah ketika seorang anak menirukan hal-hal yang negatif dan tidak baik tanpa menyerap maknanya terlebih dahulu, contohnya seperti berkata kasar. Apabila diucapkan terus menerus, pada akhirnya bahasa kasar tersebut dinilai sebagai hal yang biasa oleh anak, bahkan bisa menjadi *habit* buruk yang dapat melekat hingga mereka dewasa.

Penggunaan bahasa kasar juga dapat berpengaruh dengan gestur, ekspresi, bahkan tingkah laku yang dimunculkan oleh anak. Hal ini biasanya berkaitan erat dengan penyebab ia menggunakan bahasa kasar tersebut. Ada yang menggunakan bahasa kasar ketika kalah bermain, bertengkar dengan orang lain, menghina, kaget, atau bercanda dengan kawannya. Gestur dan ekspresi dalam menyampaikannya masing-masing akan berbeda. Bahasa kasar yang didasari oleh emosi perselisihan atau pertengkaran biasanya diikuti dengan gestur dan bahasa tubuh yang agresif, sedangkan bahasa kasar yang digunakan saat bercanda cenderung diikuti dengan ekspresi tertawa.

Selain gestur dan ekspresi, tingkah laku anak di kehidupan sehari-hari juga dapat dipengaruhi oleh penggunaan bahasa kasar. Perilaku anak yang menggunakan bahasa kasar cenderung tidak sopan. Hal ini dapat ditampilkan melalui cara bertutur, seperti menekankan nada bicara, gestur yang menghentak-hentak dan merendahkan, serta tangan yang menunjuk-nunjuk saat berbahasa kasar. Dari beberapa hal tersebut, dapat disimpulkan kembali bahwa penggunaan bahasa kasar oleh anak pada akhirnya dapat mempengaruhi gestur, ekspresi serta tingkah laku mereka.

Untuk memperoleh data-data perancangan seperti hal-hal yang telah disebutkan di atas, maka penulis memerlukan pengumpulan data berupa wawancara serta observasi tentang bagaimana anak pelaku bahasa kasar itu bergerak, bertingkah laku, dan berekspresi. Kajian teori juga diperlukan sebagai dasar dalam pembuatan *animate* karakter yang akan dibuat oleh penulis. Kedua hal tersebutlah yang pada akhirnya disusun dalam sebuah penelitian sehingga dapat dituangkan dalam perancangan animasi pendek 2D dengan *animate* karakter yang tepat dan visual yang menghibur. Animasi pendek yang akan penulis buat nanti diharapkan dapat menjadi sebuah alternatif solusi dan dapat membantu menyadarkan anak dan orang tua tentang budaya bahasa kasar pada anak.

1.2 Identifikasi Masalah

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

- a. Maraknya penggunaan kata kasar dalam kehidupan sehari-hari.
- b. Kurangnya pengawasan orang tua tentang penggunaan kata kasar oleh anak.
- c. Minimnya pendidikan moral sejak dini membuat anak menirukan hal-hal yang negatif, seperti berkata kasar.
- d. Berkata kasar yang dilakukan terus-menerus oleh anak dapat menjadi *habit* buruk yang melekat hingga dewasa.
- e. Sikap tidak sopan anak seperti menaikkan nada bicara, menghentak-hentak, dan merendahkan orang lain muncul akibat berkata kasar.

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

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

1.3.2 Siapa

Target dari animasi penulis adalah anak-anak usia 6-12 tahun

1.3.3 Bagaimana

Merancang *animate* karakter untuk animasi pendek 2D yang komunikatif dan dapat menyadarkan anak tentang budaya berkata kasar pada anak.

1.3.4 Tempat

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

1.3.5 Waktu

Tahun 2017-2018, dimana penulis menggunakan waktu satu tahun untuk mengumpulkan data hingga menyelesaikan perancangan.

1.4 Rumusan Masalah

- a) Bagaimana gestur dan ekspresi yang biasa ditunjukkan oleh anak sekolah dasar saat mengucapkan kata kasar?
- b) Bagaimana merancang *animate* karakter dalam animasi pendek 2D “Arya” yang dapat menunjukkan gestur dan ekspresi karakter yang komunikatif?

1.5 Tujuan Perancangan

- a) Mengetahui gestur dan ekspresi yang biasa ditunjukkan oleh anak sekolah dasar saat mengucapkan kata kasar.
- b) Menghasilkan rancangan *animate* karakter dalam animasi pendek 2D “Arya” yang dapat menunjukkan gestur dan ekspresi karakter yang komunikatif.

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

- a) Bagi Penulis

Melalui penyusunan penelitian ini, penulis bisa memperoleh banyak manfaat. Salah satunya adalah menambah wawasan penulis tentang kondisi masyarakat terutama terkait fenomena budaya berkata kasar. Selain itu, penulis juga mendapatkan pengalaman cara membuat perancangan karya yang didasari oleh penelitian yang terstruktur.

b) Bagi Lembaga Pendidikan

Bagi universitas dan lembaga pendidikan, penelitian ini dapat memberikan beberapa manfaat, seperti menambahkan wawasan dan ilmu pengetahuan terkait dengan bahasa kasar, serta berperan sebagai masukan data dan rujukan untuk penelitian yang serupa.

c) Bagi Masyarakat

Bagi masyarakat umum, penelitian dan rancangan karya penelitian ini dapat memberikan beberapa dampak, diantaranya adalah menyadarkan masyarakat tentang adanya budaya berkata kasar, dan mengajak masyarakat untuk tidak menggunakan bahasa kasar lagi.

1.7 Metodologi Perancangan

Metodologi perancangan yang digunakan adalah metode kualitatif. Menurut Sugiyono (2012:7), metode kualitatif digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci. Metode kualitatif dipilih untuk mengungkapkan fenomena yang ada di masyarakat secara sistematis dengan teori yang objektif.

1.7.1 Metode Pengumpulan Data

a) Observasi

Dalam perancangan ini, penulis melakukan observasi ke beberapa sekolah dasar di Bandung, dengan tujuan untuk mengamati bagaimana gestur dan ekspresi yang biasa ditunjukkan anak ketika mengucapkan kata kasar. Observasi ini dilakukan ke 4 sekolah dasar di Bandung, yaitu SD Bintang Madani, SDN Sukabirus, SDN 103 Coblong, dan SDN Cipagalo.

b) Wawancara

Metode wawancara digunakan untuk mendapatkan data objek dari ahli bahasa dan psikolog anak. Wawancara dengan ahli bahasa digunakan untuk memahami fenomena berkata kasar serta pengaruh bahasa terhadap gestur dan ekspresi, sedangkan wawancara dengan psikolog anak digunakan untuk

mendapatkan data tingkatan gestur dan ekspresi anak yang berbicara kasar, serta karakteristik perilakunya.

c) Studi Literatur

Studi literatur digunakan untuk mendukung penelitian, terutama sebagai landasan teori dalam pembuatan *animate* karakter, gestur, serta ekspresi.

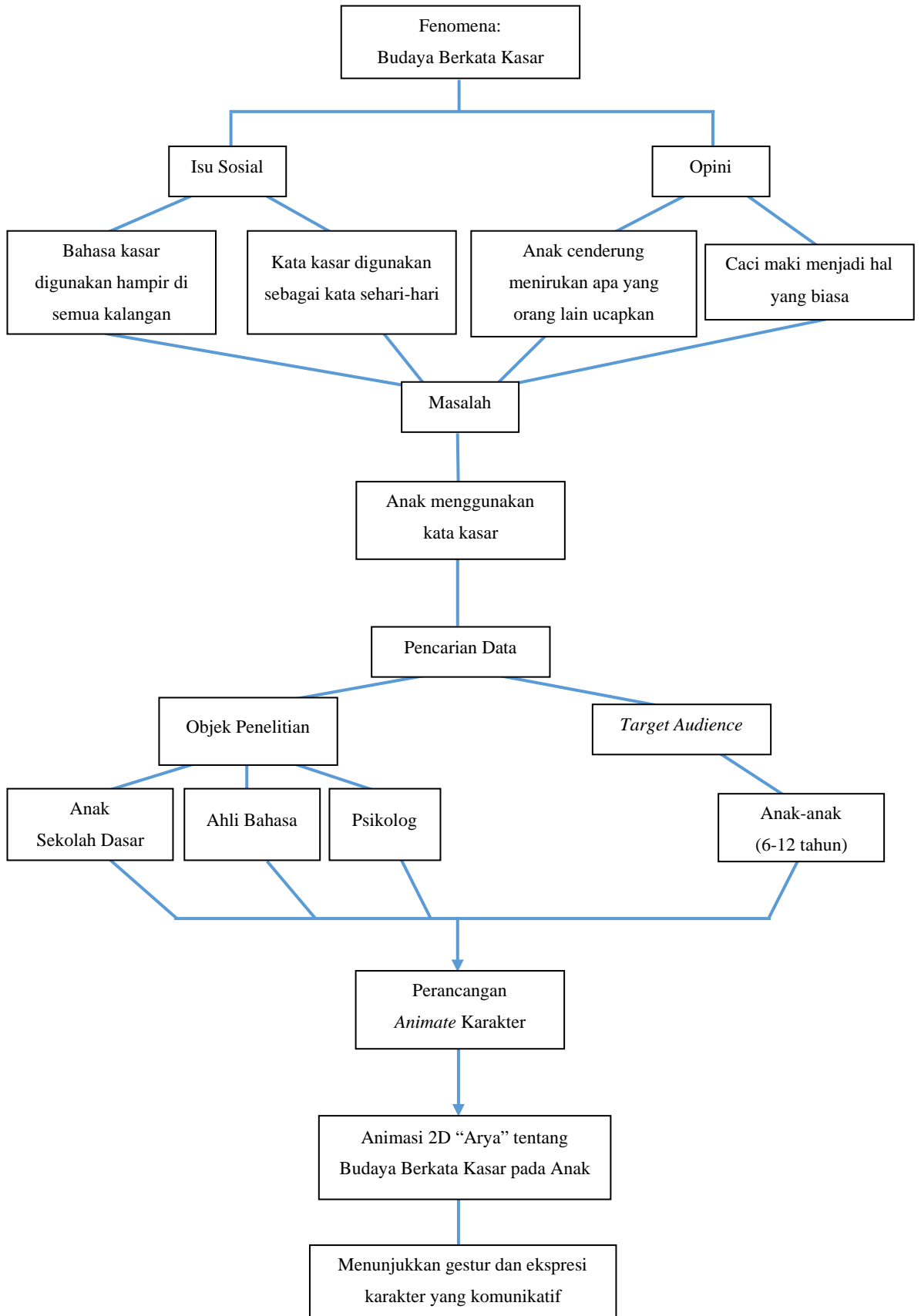
1.7.2 Metode Analisis Data

Metode analisa data yang digunakan adalah analisa matriks. Matriks digunakan untuk menganalisis data-data yang dikumpulkan, mulai dari data hasil wawancara, hasil observasi, hingga data karya sejenis.

1.7.3 Sistematika Perancangan

- Pra Produksi
 - Pengumpulan Data
 - Observasi tingkah laku anak ke sekolah dasar
 - Wawancara kepada ahli bahasa
 - Wawancara kepada psikolog
 - Referensi *Style* pergerakan dan animasi yang sejenis
 - Analisa Data *Matriks*
- Produksi
 - Pembuatan *Keyframe*
 - Pembuatan *Inbetween*
 - Pembuatan *Clean Up*
 - Pemberian warna atau *Coloring*
- Pasca Produksi
 - *Compositing*
 - *Rendering*

1.8 Kerangka Perancangan



1.9 Pembabakan

BAB I – Pendahuluan

Menjelaskan tentang latar belakang masalah penelitian terkait fenomena budaya berkata kasar pada anak, permasalahan yang meliputi identifikasi masalah dan rumusan masalah, ruang lingkup masalah, tujuan perancangan, metode pengumpulan data dan analisis, kerangka perancangan, serta pembabakan.

BAB II – Landasan Teori

Berisikan dasar pemikiran dari teori-teori yang relevan untuk digunakan sebagai pedoman dalam proses perancangan sesuai dengan topik yang diteliti oleh penulis, termasuk teori tentang tingkah laku dan karakteristik anak, animasi 2D, serta teori tentang *jobesk* sebagai *animator*.

BAB III – Data dan Analisis Data

Berisi data hasil wawancara dengan Dr. Retty Isnendes, S.Pd., M.Hum. selaku ahli bahasa, wawancara dengan Yuhwaningsih, S.Psi. selaku psikolog anak, serta observasi lapangan ke beberapa sekolah dasar.

Menganalisis data-data yang telah dipaparkan pada bab dan subbab sebelumnya, termasuk data objek dan analisis karya sejenis.

BAB IV – Konsep dan Hasil Perancangan

Menjelaskan konsep dan pembuatan *animate* karakter yang akan digunakan. Menjelaskan konsep animasi yang ingin dirancang dan memperlihatkan hasil rancangan animasi yang telah dibuat.

BAB V – Penutup

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari hasil perancangan.