

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan karakter sejak dini sangat penting untuk masa depan seseorang, tidak hanya untuk satu individu namun untuk kemajuan bangsa. Semakin banyak anak-anak yang mendapatkan pendidikan karakter yang baik maka akan mengurangi kejadian yang tidak diinginkan seperti sifat yang dapat merugikan orang lain. Menurut Muhadjir Effendy (2017), fondasi dan ruh utama pendidikan yaitu penguatan pendidikan karakter, penguatan pendidikan karakter bersumber dari lima nilai karakter utama Pancasila yaitu religius, nasionalisme, integritas, kemandirian dan gotong royong. Sifat gotong royong dan saling membantu sudah lama diterapkan dan diajarkan pada masyarakat Indonesia. Sifat-sifat inilah yang membuat bangsa Indonesia Bersatu. Seseorang yang mempunyai sifat yang baik dan sesuai dengan norma yang berlaku dalam masyarakat tentu saja akan diterima dengan baik, sebaliknya jika seseorang mempunyai sifat yang bertentangan dengan norma dan merugikan orang lain maka ia cenderung akan dijauhkan dari masyarakat sekitar. Penyimpangan sifat pada anak khususnya para remaja yang merugikan orang lain seringkali terdengar, mulai dari berita harian ataupun dari lingkungan sekitar.

Stigma menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah ciri negatif yang menempel pada pribadi seseorang karena pengaruh lingkungannya; tanda. Seseorang yang berada di suatu lingkungan tertentu cepat atau lambat dapat terpengaruh oleh lingkungan tersebut, namun jika suatu individu itu memiliki pondasi yang kuat dalam dirinya maka persentasi terpengaruhnya akan sedikit bahkan bisa saja tidak terpengaruh. Beda halnya para remaja yang belum memiliki pondasi yang kuat, remaja adalah proses masa transisi dari anak-anak ke dewasa yang artinya sedang membentuk kematangan mental, emosional, lingkungan sosialnya, dan fisik (Menurut Hurlock, dalam Sugoto, Dektisa, dan Cahyadi 2019:109). Oleh karenanya remaja suka mencoba hal-hal baru dalam hidupnya, hal ini yang bisa menyebabkan perilaku negatif seperti kenakalan remaja. Perilaku kenakalan beberapa remaja ini yang mengakibatkan pandangan terhadap remaja menjadi kurang baik di lingkungan masyarakat, dan akhirnya pandangan ini disamaratakan oleh masyarakat hingga kemudian memiliki stigma tersendiri untuk remaja.

Maka dari itu perbuatan dari seseorang dapat menyebabkan munculnya stigma ke semua kalangan yang sama dalam hal ini remaja.

Remaja masjid adalah perkumpulan remaja yang melakukan aktivitas sosial dan ibadah di lingkungan suatu masjid. Remaja masjid juga memiliki stigma dalam lingkungan masyarakat seperti memiliki toleransi yang rendah. Menurut Syakib (2019), terkadang remaja masjid memiliki hambatan-hambatan yang dipengaruhi beberapa faktor yang salah satunya yaitu remaja masjid bersifat tertutup dalam melakukan kegiatannya dari masyarakat, sehingga membuat pandangan di lingkungan masyarakat bahwa remaja masjid seperti menjauhkan diri dari lingkungan sekitarnya.

Animasi 2 dimensi menjadi media yang menarik untuk memperkenalkan seorang remaja masjid yang memiliki stigma dalam lingkungan masyarakat. Animasi lebih menarik karena penggunaan media yang menggabungkan gambar dan suara, ditambah dengan cerita yang menarik. Animasi juga dapat mempengaruhi penonton dari segi emosi dan tindakan yang diharapkan oleh pembuatnya.

Desain karakter menjadi alternatif untuk menyampaikan pesan melalui visual gambar 2 dimensi karena kini di era modern seperti dalam media sosial sebuah visual juga berperan penting. Desain karakter bertujuan memperlihatkan dan mengenalkan ke khalayak luas tentang permasalahan yang sedang diangkat oleh pembuatnya, jika dibandingkan menyampaikan melalui dalam bentuk tulisan, Penyampain pesan melalui penggambaran karakter 2 dimensi akan lebih menarik untuk dilihat dan lebih luas untuk mengeksplorasi tentang pengayaan dari karakter yang mau dibuat. Desain karkter juga dapat memasukkan unsur-unsur yang ada pada manusia seperti berbagai ekspresi, kostum yang digunakan, dan *gesture* yang disengaja maupun tidak disengaja dilakukan. Unsur tersebut saling berkaitan dengan sifat yang melekat pada suatu individu dan itu semua memiliki makna yang saling terhubung satu sama lain.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang sudah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat diidentifikasi yaitu:

1. Pembahasan tentang remaja masjid yang memiliki stigma dalam lingkungan masyarakat masih jarang dibahas sehingga masyarakat tidak tahu kebenarannya.

2. Media yang digunakan dalam publikasi konten masih terpusat satu media sosial saja dan hal ini tidak cukup untuk menjangkau banyak orang, dibutuhkan beberapa *platform* agar publikasi konten menjadi maksimal
3. Desain karakter yang terlalu sama dengan manusia pada umumnya sehingga tidak ada kesan unik yang ditimbulkan saat pertama kali dilihat.

### **1.3 Rumusan Masalah**

1. Bagaimana karakter seorang remaja masjid di lingkungan masyarakat?
2. Bagaimana merancang karakter untuk animasi 2 dimensi sebagai media yang memperlihatkan ciri-ciri remaja masjid di lingkungan masyarakat?

### **1.4 Ruang Lingkup**

#### 1.4.1 Apa

Stigma di lingkungan masyarakat mengenai remaja masjid

#### 1.4.2 Siapa

Target sasaran dari perancangan desain karakter ini adalah remaja

#### 1.4.3 Di mana

Tempat pengamatan dan pengambilan data dilakukan pada lingkungan masjid yang ada di Tanjungpinang, Kepulauan Riau

#### 1.4.4 Waktu

Pengumpulan data dan perancangan desain karakter dilakukan sejak 11 Desember 2021

#### 1.4.5 Bagaimana

Perancangan karakter animasi 2 dimensi ditujukan untuk animasi yang ingin menyampaikan bagaimana karakter seorang remaja masjid di lingkungan masyarakat

## **1.5 Tujuan Perancangan**

Tujuan dari perancangan tugas akhir ini adalah:

1. Mengetahui karakter pada remaja masjid dalam lingkungan masyarakat
2. Membuat visualisasi karakter untuk animasi 2 dimensi tentang karakter remaja masjid dalam masyarakat

## **1.6 Manfaat Perancangan**

1. Menambah pengetahuan mengenai stigma dalam lingkungan masyarakat terhadap remaja masjid
2. Mendapatkan pengetahuan mengenai perancangan karakter

## **1.7 Metode Perancangan**

### **1.7.1 Metode Pengumpulan Data**

Metode yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan rencana perancangan studi kasus.

#### **1. Observasi**

Melakukan observasi pada lingkungan masjid yang memiliki remaja masjid. Peneliti memilih observasi partisipatif pasif yang nanti akan mengamati kegiatan pemuda masjid di lingkungan masjid. Kemudian mengobsevasi lingkungan masyarakat sekitar masjid.

#### **2. Wawancara**

Mencari data melalui wawancara semi terstruktur ke masyarakat sekitar masjid tentang bagaimana pendapatnya mengenai remaja masjid.

#### **3. Studi Pustaka**

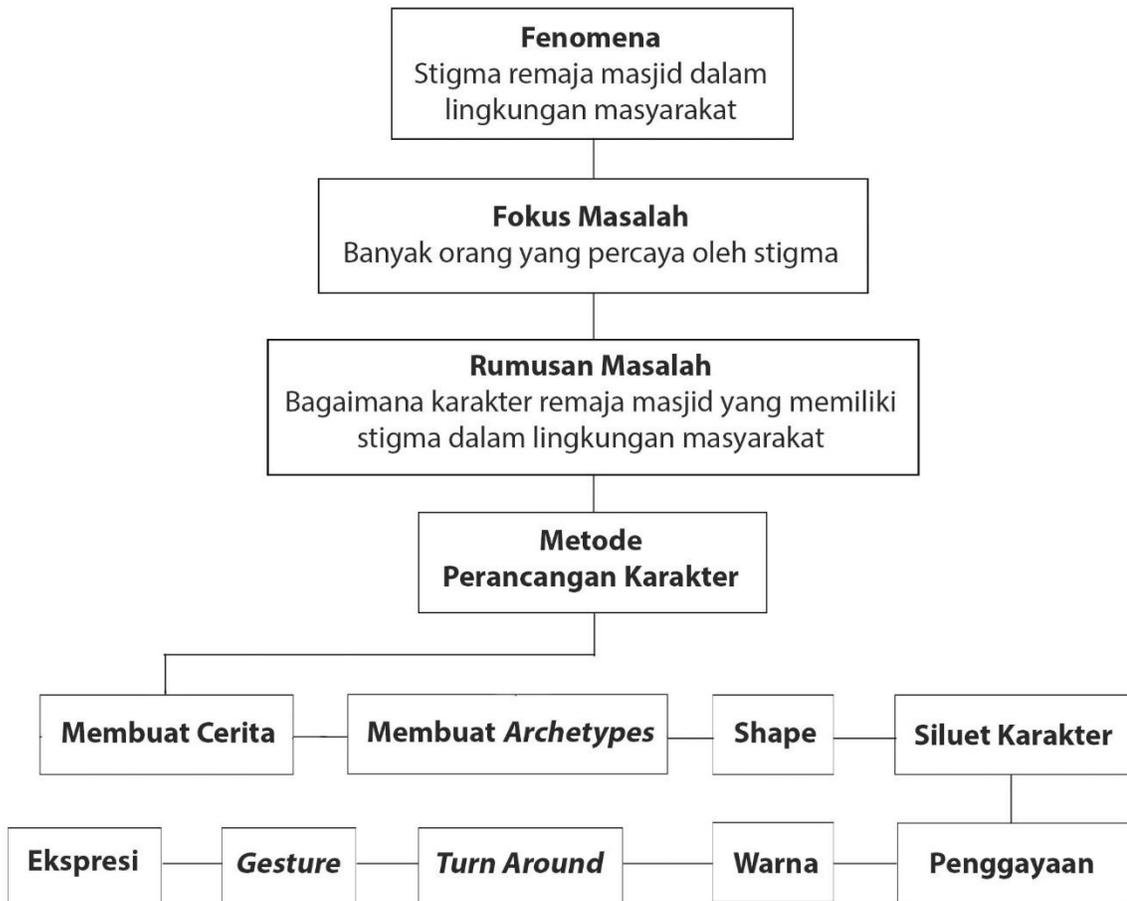
Peneliti mencari data untuk kebutuhan perancangan tugas akhir ini dengan mencari dan mengumpulkan data sementara melalui studi pustaka dengan mencari jurnal-jurnal dan buku yang membahas tentang topik remaja masjid, dan perancangan desain karakter. Saat mencari data yang diperlukan, ditemukan beberapa masalah seperti saat mencari

buku tentang perancangan desain karakter seringkali menemukan buku tutorial bukan buku yang berisikan teori-teori.

### 1.7.2 Metode Analisis Data

Data yang telah didapat dari studi pustaka, wawancara, observasi akan dianalisis. Setelah didapat kesimpulan data yang telah dianalisis dapat dijadikan pedoman atau landasan untuk merancang desain karakter.

### 1.8 Kerangka Penelitian



*Bagan 1.1 Kerangka Penelitian*

## **1.9 Pembabakan**

### **A. BAB I PENDAHULUAN**

Menjelaskan latar belakang, indentifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan perancangan, dan manfaat perancangan.

### **B. BAB II LANDASAN PEMIKIRAN**

Bab ini berisi teori atau landasan pemikiran mengenai remaja, stigma, animasi, artbook, desain karakter, dan metode kualitatif.

### **C. BAB III DATA DAN ANALISIS**

Menjelaskan data yang diperoleh dari metode yang dipakai yaitu observasi, wawancara, studi pustaka, dan analisis karya sejenis sebagai referensi dalam penelitian perancangan karya.

### **D. BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN**

Menjelaskan perancangan Desain karakter serta bagaimana proses pengerjaan dan hasil akhir dari perancangan desain karakter 2 dimensi

### **E. BAB V PENUTUP**

kesimpulan dari penelitian dan perancangan desain karakter yang telah disusun, dan memberikan saran dari penelitian yang telah disusun.