

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Dalam era global, pendidikan berperan strategis dalam menentukan posisi sebuah bangsa. Pendidikan juga merupakan elemen penting dalam berbangsa, karena memiliki peranan strategis dalam menanamkan nilai-nilai etika, moralitas, *akhlak*, mengembangkan kekuatan fisik, dan intelektual kepada generasi muda penerus bangsa. Dengan tujuan agar generasi muda penerus bangsa dapat memajukan negara Indonesia ini. Menurut Abdullah dan Safarina dalam bukunya etika pendidikan (2015:20) mengatakan, sosiolog Emile Durkheim menggambarkan betapa generasi muda memerlukan bantuan pendidikan untuk mempersiapkan diri memasuki kehidupan di tengah masyarakat yang memiliki tata nilai tertentu. Persiapan itu diperlukan karena pemuda pada dasarnya belum siap memasuki kehidupan masyarakat. Durkheim memandang pentingnya pendidikan sebagai upaya penyediaan *human capital* (modal sumber daya manusia). Selain pendidikan sebagai sebuah investasi, pendidikan juga berfungsi sebagai *baby sitting* yang bertugas agar warga masyarakat tidak ada yang memiliki perilaku menyimpang. Salah satu aspek komponen yang penting agar pendidikan berjalan dengan baik yaitu etika pendidikan. Etika pendidikan dikatakan penting karena untuk menunjang terselenggaranya pendidikan yang berkualitas dan berkeadilan yang dapat dirasakan seluruh masyarakat.

Belakangan ini, kian marak masalah yang terjadi pada hubungan antara guru dengan siswa-siswanya. Menurut harian berita kompas pada tanggal 14 juli 2016, terjadi masalah pemukulan guru yang dilakukan oleh siswa bersama orangtuanya. Hal itu terjadi karena siswa yang tidak terima ketika dihukum oleh gurunya karena tidak mengerjakan tugas. Kemudian masalah pembullying yang dilakukan oleh siswa. Hal ini sempat menjadi *viral* di dunia maya, karena beredarnya video pembullying di

sebuah sekolah dasar Bukittinggi Sumatera Barat. Didalam video tersebut terlihat beberapa anak yang melakukan tindak kekerasan terhadap seorang temannya. Tindakan siswa terhadap gurunya juga menjadi perhatian, seperti melawan perkataan guru, menggunakan bahasa yang tidak santun, berpenampilan yang tidak selayaknya pelajar sekolah dasar dan sebagainya. Seperti yang diketahui, bahwa media berperan besar dalam pembentukan budaya masyarakat dan peniruan gaya hidup. Sehingga tidak mengherankan pada zaman sekarang terjadi perubahan cepat dalam teknologi informasi menimbulkan pengaruh negatif maupun positif. Salah satunya yaitu tontonan yang kurang mendidik dan tidak sesuai untuk usia anak-anak membuat penurunan moral etika anak. Sekolah yang merupakan tempat anak banyak menghabiskan waktunya dari pada di rumah, dapat mengambil peran penting dalam membina moral etika anak. Selain tempat pemberian pengetahuan, pengembangan bakat dan kecerdasan, sekolah merupakan wadah bagi anak-anak untuk menumbuhkan kepribadian sosial, mental, dan moral. Guru seharusnya rela menerima siswanya dengan apa adanya, baik yang negatif maupun yang positif, guru melakukan pekerjaan mengubah dari yang negatif menjadi positif dan mempertahankan yang positif. Guru tidak seharusnya membanding-bandingkan siswa yang satu dengan yang lainnya, berpenampilan dan berperilaku yang dapat memberikan contoh baik kepada siswa-siswanya, maupun tidak memberikan hukuman fisik yang dapat membuat siswa menjadi trauma. Memberikan pelajaran moral etika di sekolah, seperti mata pelajaran muatan lokal budaya alam Minangkabau/BAM yang telah diberlakukan pada kelas 3 SD di Sumatera Barat.

Di Sumatera Barat terdapat aturan *kato nan ampek* yang memiliki arti kata yang empat dan sudah diajarkan dalam mata pelajaran muatan lokal budaya alam Minangkabau/BAM. Maksud dari kata yang empat yaitu dalam berinteraksi antara seseorang dengan orang lain dimasyarakat dalam adat Minangkabau dilihat dari status dan fungsi seseorang dalam masyarakat tersebut. Keempat kata yang dimaksud tersebut yaitu, *kato mendaki* (kata mendaki) yang artinya cara seseorang bersikap dan bertindak kepada orang yang lebih tua, *kato menurun* (kata menurun) yang artinya

cara seseorang bersikap dan bertindak kepada orang yang lebih muda, *kato mandatar* (kata mendatar) yang artinya cara seseorang bersikap dan bertindak kepada orang yang seumuran, dan *kato melereng* (kata melereng) yang artinya cara seseorang bersikap dan bertindak kepada orang yang dituakan karena statusnya.

Salah satu media informasi yang saat ini sedang berkembang dengan pesat dan berpotensi menarik perhatian serta interaksi dari yang melihatnya adalah bidang animasi. Animasi mampu menjelaskan suatu konsep atau proses yang sukar dijelaskan dengan media lain. Animasi juga memiliki daya tarik estetika sehingga tampilan yang menarik dan *eye-catching* akan memotivasi pengguna untuk terlibat di dalam proses pembelajaran. Film animasi 2D menjadi salah satu jenis animasi yang disukai anak-anak karena bentuk karakter yang sederhana dan penuh warna. Dan masih jarang film animasi 2D yang mengedukasi anak-anak mengenai etika *kato nan ampek*. Salah satu unsur yang tak kalah penting dalam film animasi 2D adalah *background*. Menurut M. Suyanto (2006:89) *Background* merupakan lokasi dan *setting* dimana animasi berada. *Background* merupakan elemen yang terdapat pada bagian paling belakang dalam sebuah *environment*, sehingga *background* menciptakan batas komposisi dan memberikan konteks pada *environment* yang dibuat. *Background* memberikan kesan ruang dan waktu dalam sebuah scene agar suasana yang diinginkan dapat terbentuk. Animasi yang baik harus ditunjang dengan *background* yang baik juga. *Background* menguasai sebagian besar area visual. *Background* dirancang dengan baik untuk menarik perhatian anak-anak dengan memerhatikan bentuk, warna, temperatur dan mood. Namun, masih minim yang membuat *background* dengan penggambaran latar tempat dan suasana di Minangkabau dengan memerhatikan makna cerita yang ingin disampaikan didalamnya. Untuk menyampaikan cerita lebih efektif maka perancangan animasi 2D membutuhkan *background*. Dalam perancangan *background* mampu memvisualisasikan cerita kedalamnya sehingga penonton seolah-olah dapat masuk dan merasakan suasana Minangkabau yang ditampilkan dalam *background*.

Maka dari itu, berdasarkan hal tersebut perlu adanya perancangan *background* untuk mendukung film animasi 2D sebagai hiburan yang mengandung pembelajaran etika berdasarkan *kato nan ampek* kepada anak sekolah dasar. Sehingga anak-anak dapat berperilaku atau mencontoh cara beretika yang baik pada kehidupan di lingkungan sekolahnya.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah untuk perancangan ini adalah:

1. Banyaknya masalah moral yang terjadi pada hubungan antara guru dengan siswa maupun siswa dengan temannya.
2. Media animasi sebagai edukasi *kato nan ampek* masih belum ada.
3. Tidak banyak film animasi pendek 2D Indonesia yang dapat dijadikan sebagai contoh beretika dalam kehidupan sehari-hari untuk anak-anak sekolah dasar.
4. *Background* untuk film animasi pendek 2D di Indonesia dengan penggambaran latar tempat dan suasana di Minangkabau masih minim.
5. Masih sedikit yang dapat menafsirkan makna cerita dari *background* dengan suasana Sumatera Barat.

## 1.3 Batasan Masalah

Untuk memperjelas dan membatasi ruang lingkup masalah dalam karya animasi pendek 2D ini, maka penulis menjelaskan bahwa fokus perancangan ini adalah pada pembuatan *background*. Adapun ruang lingkup tersebut adalah:

### 1. Apa

Media yang digunakan yaitu film animasi pendek 2D.

## **2. Siapa**

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

## **3. Bagian apa**

Perancangan film animasi pendek 2D ini penulis fokus berperan sebagai pembuat *background*.

## **4. Tempat**

Penelitian pada perancangan ini dilakukan di Sumatera Barat.

## **5. Waktu**

Penayangan film animasi pendek 2D ini direncanakan pada tahun 2017.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Rumusan masalah untuk perancangan ini adalah:

1. Bagaimana merancang konsep visual *background* pada film animasi pendek 2D yang tepat untuk menarik minat anak sehingga pesan dapat tersampaikan?
2. Bagaimana merancang *background* yang sesuai berdasarkan naskah cerita pada film animasi pendek 2D tentang etika menurut aturan *kato nan ampek*?

### **1.5 Tujuan Perancangan**

Tujuan yang ingin dicapai berdasarkan masalah tersebut adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimana merancang konsep visual *background* pada film animasi pendek 2D yang tepat untuk menarik minat anak sehingga pesan dapat tersampaikan kepada anak-anak usia 6-12 tahun di Sumatera Barat.
2. Untuk mengetahui *background* yang sesuai berdasarkan naskah cerita pada animasi pendek 2D tentang etika menurut *aturan kato nan ampek*.

## 1.6 Manfaat Perancangan

Manfaat yang diharapkan dari perancangan ini yaitu:

1. Untuk mengingatkan dan mempertahankan budaya beretika berdasarkan aturan *kato nan ampek* di Sumatera Barat.
2. Menyadarkan kembali bagaimana pentingnya beretika di sekolah antara siswa kepada guru maupun temannya.
3. Mengurangi pelanggaran etika di lingkungan sekolah.
4. Perancangan ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pembuktian keilmuan di bidang desain komunikasi visual khususnya dalam bidang Animasi.

## 1.7 Metode Perancangan

Perancangan pada sebuah karya dibutuhkan penelitian terlebih dahulu. Penelitian menggunakan metode yang sistematis dan tepat sesuai topik yang diangkat. Topik yang diangkat adalah etika menurut aturan *kato nan ampek*. Oleh karena itu, dalam penyusunan penelitian ini penulis menggunakan penelitian kualitatif dengan metode studi kasus. Menurut Bogdan dan Taylor dalam Ratna (2010:94), kualitatif adalah metode yang pada gilirannya menghasilkan data deskriptif dalam bentuk kata-kata, baik tertulis, maupun lisan.

### 1.7.1 Metode Pengumpulan Data

Cara pengumpulan data yang dilakukan adalah:

1. Observasi

Menurut Iqbal Hasan (2002:86) observasi adalah pemilihan, pengubahan, pencatatan, dan pengodean serangkaian perilaku dan susunan yang berkenaan dengan organisme, sesuai dengan tujuan-tujuan empiris. Penulis melakukan observasi pada sekolah dasar yang ada di Sumatera Barat yaitu SDN 04 Sarilamak Limapuluh, SD Raudatul Jannah Payakumbuh, dan SDN Pembangunan Padang..

## 2. Wawancara

Menurut Iqbal Hasan (2002:85) wawancara adalah teknik pengumpulan data dengan mengajukan pertanyaan langsung oleh pewawancara kepada responden, dan jawaban-jawaban responden dicatat atau direkam. Penulis melakukan wawancara ke beberapa narasumber, responden dalam wawancara ini adalah budayawan Minangkabau, Studio animasi di kota Bandung, dan orang yang berkerja di bagian *environment*.

## 3. Studi Literatur

Iqbal Hasan (2002:87) menjelaskan studi literatur adalah teknik pengumpulan data yang tidak langsung ditujukan pada subyek penelitian, namun melalui dokumen. Dokumen yang digunakan dapat berupa buku, surat pribadi, laporan, notulen rapat, catatan kasus dalam pekerjaan sosial dan dokumen lainnya. Penulis menggunakan studi literatur untuk membandingkan perancangan sebelumnya berdasarkan dengan tema. Studi literatur digunakan untuk mendapatkan gambaran yang menyeluruh tentang apa yang sudah dikerjakan orang lain dan bagaimana orang mengerjakanya, sehingga dapat dijadikan bahan perbandingan dengan perancangan yang akan dilakukan. Dalam studi literatur yang dilakukan di perancangan ini mengambil sumber-sumber dari buku dan jurnal. Selain itu juga diambil 3 film animasi yang berkaitan dengan perancangan yaitu animasi doraemon, animasi Upin & Ipin, dan animasi Curious George. Dari ketiga film animasi tersebut dibuat analisis terhadap bentuk visual, khususnya dari *background* yang terdapat pada scene animasi tersebut.

## 4. Kuesioner

Dalam pengumpulan data, penulis memberikan kuesioner ke SDN 04 Sarilamak Limapuluh, SD Raudatul Jannah Payakumbuh, dan SDN Pembangunan Padang dengan tujuan untuk mengetahui bentuk visual yang disukai dan cocok untuk siswa sekolah dasar di Sumatera Barat.

### 1.7.2 Metode Analisis Data

Setelah data terkumpul, maka peneliti akan melakukan analisis data menggunakan pendekatan studi kasus. Menurut Iqbal Hasan (2002:15) studi kasus adalah penelitian mengenai status subyek penelitian yang berkenaan dengan suatu fase spesifik atau khas dari keseluruhan personalitas. Pada penelitian ini, peneliti ingin mempelajari secara intensif latar belakang serta interaksi lingkungan dari unit-unit sosial yang menjadi subyek. Tujuan penelitiannya adalah untuk memberikan gambaran secara mendetail tentang latar belakang, sifat-sifat serta karakter-karakter yang khas, ataupun status dari individu, yang kemudian hasilnya dijadikan suatu hal yang bersifat umum.

### 1.7.3 Sistematika Perancangan

Setelah peneliti melakukan pengumpulan data dan analisis data, maka didapatkan hasil analisis yang dijadikan sebagai landasan dalam perancangan. Penulis menemukan solusi pemecahan masalah berdasarkan hasil analisis yaitu dengan membuat film animasi pendek 2D.

Proses perancangan dimulai dari tahap:

#### 1. Pra-produksi

Penulis menentukan konsep visual yang disesuaikan dengan target audiens. Kemudian melakukan observasi dan *survey* ke ruang publik dan menjadikannya referensi.

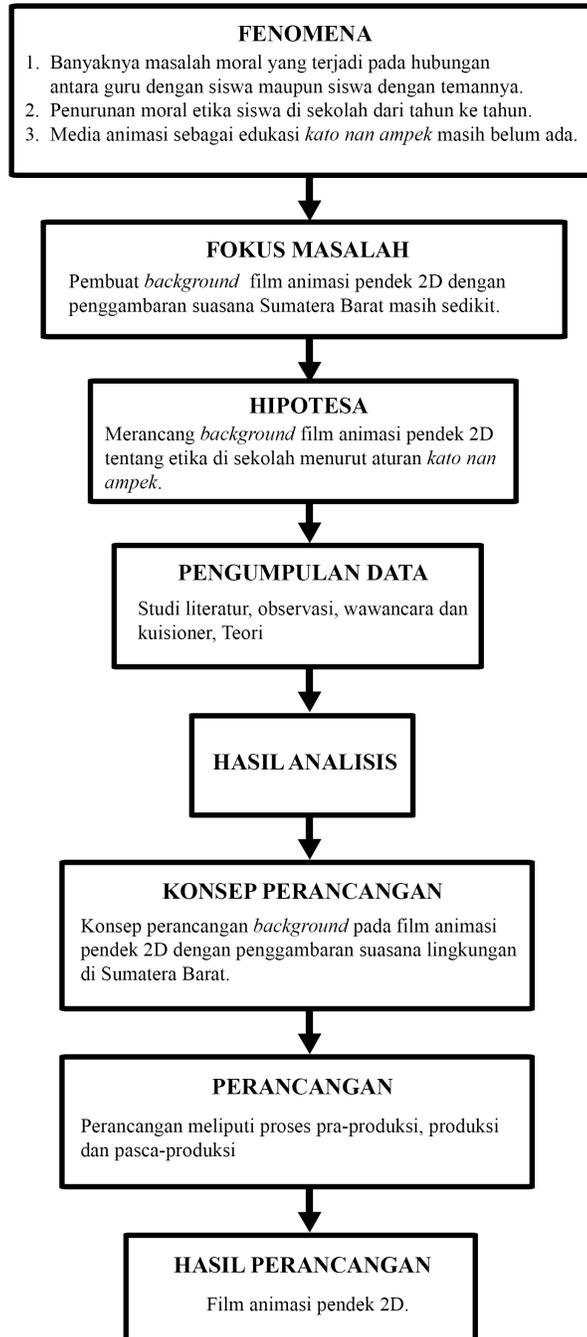
#### 2. Produksi

Setelah melalui tahap pra-produksi dan mendapatkan konsep visual beserta referensi, maka selanjutnya proses produksi. Pada proses ini dibuatlah sketsa, *line art*nya dan pemberian warna.

### 3. Pasca-produksi

Pada tahap proses ini dilakukan *composite*, menggabungkan objek seperti *background* dengan karakter sehingga menghasilkan satu kesatuan yang utuh. Kemudian editing dengan penambahan *effect* dan akhirnya rendering.

## 1.8 Keangka Perancangan



**Bagan 1.1** Kerangka Perancangan

## 1.9 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan Tugas Akhir dibagi kedalam lima bab, yaitu:

### **BAB I Pendahuluan**

Menjelaskan gambaran mengenai tentang etika siswa di lingkungan sekolah menurut aturan *kato nan ampek* dan permasalahan yang melatar belakanginya, tujuan perancangan, ruang lingkup, cara pengumpulan data dari perancangan hingga sistematika penulisan.

### **BAB II Landasan Pemikiran**

Menjelaskan mengenai apa saja yang mendasari perancangan *background* film animasi pendek 2D, seperti teori-teori yang berkaitan dengan animasi 2D dan *background* untuk digunakan sebagai acuan perancangan.

### **BAB III Analisis Data dan Masalah**

Menjelaskan bagaimana cara mendapatkan data yang mendukung *background* film animasi pendek 2D serta cara menganalisis data untuk menentukan konsep visual dan konsep perancangan.

### **BAB IV Konsep dan Hasil Perancangan**

Menjelaskan konsep dan hasil perancangan yang telah dibuat berdasarkan data-data yang telah didapatkan sebelumnya.

### **BAB V Penutup**

Berisi kesimpulan dari hasil perancangan yang berdasarkan data dan hasil analisis yang telah dilakukan sebelumnya serta saran yang ditujukan kepada perancang lain yang akan atau mau melakukan perancangan sejenis.