

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam bersosialisasi, etika dan kesopanan merupakan aspek penting dalam berlangsungnya komunikasi. Etika dijelaskan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) sebagai ilmu tentang apa yang baik dan apa yang buruk dan tentang hak dan kewajiban moral (akhlak). Etika mencakup adat kebiasaan, cara berpikir, akhlak, watak, sikap, dan cara bertindak. Etika berhubungan erat dengan etiket (sopan santun). Etika merupakan pemahaman atau norma yang berlaku, sedangkan sopan santun merupakan perilaku atau perbuatan yang dilakukan berdasarkan etika yang berlaku. Kesopanan dikemas dalam serangkaian penanda linguistik beragam yang dapat mengubah maksud informasi dari sebuah ucapan (Yeomans et al., 2018). Pada interaksi sehari-hari, tutur kata yang sopan dilakukan manusia untuk menjaga komunikasi yang positif dan efektif. *Politeness markers* atau penanda kesopanan merupakan padanan frase sosial yang menggambarkan sopan santun dalam kehidupan sehari-hari. Dari sekian banyak padanan kata yang digunakan untuk mengungkapkan sopan santun, terdapat kata-kata yang bermakna universal. Kata-kata tersebut disusun dan diperkenalkan sebagai *three magic words* atau tiga kata ajaib. Tiga kata ajaib mencakup tolong, maaf, dan terima kasih. Pada kehidupan sehari-hari, kata-kata tersebut merupakan tiga kata dasar yang penting untuk diterapkan. Maka vital adanya pemahaman makna dari tiga kata tersebut melalui pendidikan karakter.

Pendidikan karakter berfungsi sebagai media untuk mengembangkan potensi seorang individu agar mampu hidup beriringan dengan individu lainnya dengan sikap yang baik. Tiga fungsi utama pendidikan karakter ialah untuk membentuk dan mengembangkan potensi diri, menguatkan dan memperbaiki peran individu dengan lingkungan sekitar, dan juga sebagai penyaring atau pemilah budaya bangsa sendiri yang berbudi luhur (Zubaedi, 2015). Namun nyatanya, fokus pembelajaran seringkali terpusat pada pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang mengakibatkan pengesampingan pada pendidikan karakter. Fahdini et al. (2021) menyimpulkan adanya krisis yang mengkhawatirkan pada anak-anak

dan remaja yang masih menduduki bangku sekolah. Krisis tersebut berupa rasa tanggung jawab yang menurun, maraknya tawuran antar pelajar, kurang sopan santun, hilang rasa hormat, pudarnya toleransi, dan masih banyak lagi yang berpengaruh pada terjadinya konflik dan masalah sosial. Bila kondisi di atas dibiarkan, keharmonisan dan kesatuan negara dalam jangka panjang akan menghadapi marabahaya. Massie & Nababan (2021: 57) pun membahas hal yang serupa dalam penelitiannya yang dilakukan pada masa pembelajaran daring di masa pandemi Covid-19, menyatakan bahwa karakter peserta didik sangat cenderung menurun. Pada paragraf yang sama, Massie & Nababan (2021:57) menekankan, “Masih banyak siswa yang belum menyadari pentingnya menerapkan nilai-nilai karakter dalam kehidupan sehari-hari. Bagi mereka yang terpenting saat ini hanyalah bagaimana memperoleh nilai yang maksimal”.

Berdasarkan simpulan-simpulan diatas, penulis mendapati semakin lemahnya pemaknaan nilai-nilai karakter, terutama dalam penerapan etika dan sopan santun khususnya penggunaan tiga kata ajaib. Maka dari itu, penulis merasakan pentingnya mengingatkan dan menginformasikan kembali nilai-nilai karakter yang sering kali dilupakan atau disepelekan. Sudaryanti (2010: 3) memaparkan mengenai *golden age* atau masa keemasan anak usia dini yang terjadi satu kali dalam perkembangan hidup. Suheri (2006: 29) menjelaskan kemampuan animasi untuk mengubah paparan sesuatu yang rumit atau kompleks menjadi gambar dan kata-kata. Dengan kemampuan tersebut, animasi bisa digunakan sebagai alat untuk menjelaskan suatu materi dengan cara memvisualisasikannya dalam gambar. Karena animasi 2D tidak memiliki koneksi dengan realisme seperti animasi 3D, animasi 2D memiliki kemungkinan dan batasan yang lebih luas dari segi ekspresi dan gaya artistik (Au, 2014). Namun setelah observasi ringan yang dilakukan pada platform media sosial Youtube, masih sulit ditemukan animasi naratif yang menerangkan mengenai pentingnya penggunaan tiga kata ajaib. Dengan itu, disimpulkan bahwa dibutuhkan lebih banyak media informasi mengenai penggunaan tiga kata ajaib, dan animasi 2D merupakan media yang tepat digunakan sebagai alat edukasi penggunaan tiga kata ajaib untuk anak usia dini. Dalam produksi animasi, *concept art* memiliki tujuan utama untuk memberikan gambaran mengenai bentuk visual dan desain konsep sebuah ide. *Concept art*

merupakan elemen yang sangat penting karena hasil ide dan konsep pada tahap pra-produksi akan mempengaruhi keseluruhan proyek (Shamsuddin et al., 2013, 819). Penulis memilih *artbook concept art* sebagai output akhir dengan tujuan menyajikan visual dan ide secara keseluruhan dengan jelas mengenai pendidikan karakter.

1.2 Identifikasi masalah

Permasalahan yang dapat disimpulkan dari latar belakang diatas ialah:

1. Penggunaan tiga kata ajaib sebagai sopan santun dan etika yang mulai memudar pada generasi muda.
2. Kurangnya perancangan animasi *concept art* yang berfokus pada penggunaan tiga kata ajaib.

1.3 Rumusan Masalah

1. Bagaimana kata tolong, maaf, dan terima kasih digunakan dalam kehidupan sehari-hari?
2. Bagaimana perancangan concept art untuk animasi 2D mengenai informasi pengucapan kata tolong, maaf, dan terima kasih?

1.4 Ruang Lingkup

a. Apa

Perancangan concept art untuk animasi 2D mengenai penggunaan tiga kata ajaib (tolong, maaf, dan terima kasih).

b. Mengapa

Perancangan dibuat sebagai media informasi dan pengetahuan mengenai etika dasar yang baik dimiliki oleh seluruh masyarakat.

c. Dimana

Perancangan dilaksanakan di Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung.

d. Kapan

Perancangan dilakukan mulai dari September 2022 hingga Juli 2023.

e. Siapa

Sasaran target dari animasi 2D ini ialah anak-anak usia 4-7 tahun (*preschool*), karena etika merupakan pengetahuan yang sebaiknya ditumbuhkan sejak usia dini.

f. Bagaimana

Concept art animasi 2D berdasarkan cerita naratif fantasi yang dikemas secara ringan.

1.5 Tujuan Perancangan

Perancangan *concept art* ini memiliki tujuan sebagai berikut:

- A. Memahami kebiasaan penggunaan kata tolong, maaf, dan terima kasih sebagai etika dasar pada generasi muda.
- B. Merancang *concept art* sebagai visualisasi animasi 2D “Serang!” dalam bentuk *character design*, *environment design*, dan *property design*.

1.6 Manfaat Perancangan

A. Manfaat Bagi Universitas

Menjadi referensi dan pengetahuan tambahan bagi mahasiswa lain terutama dalam bidang *concept art* dan etika dasar.

B. Manfaat Bagi Anak-anak

Menjadi media informasi mengenai penggunaan dan kegunaan tiga kata ajaib.

C. Manfaat Bagi Penulis

Menambah wawasan penulis mengenai perancangan konsep animasi dan menambah pengetahuan mengenai penggunaan etika dasar.

D. Manfaat Bagi Masyarakat

Menjadi media informasi dan hiburan.

1.7 Metode Perancangan

Metode Perancangan yang digunakan pada perancangan ini adalah metode kualitatif. Creswell (2012:16) menjelaskan bahwa, metode penelitian kualitatif adalah metode yang mengeksplorasi dan memahami pengalaman dari sejumlah individu atau kelompok mengenai fenomena studi. Penulis berfokus pada pengamatan dan pemahaman tingkah laku subjek, dengan metode pengumpulan data dan analisis data yang terkait.

1.7.1 Pengumpulan Data

A. Lapangan

Penulis menggunakan metode pengumpulan data lapangan dengan mengunjungi Raudhatul Athfal Al-Hidayah yang berlokasi di Jl. Mangga Dua, Sukapura. Penulis mengumpulkan data melalui wawancara dan observasi. Penulis menggunakan teknik observasi dalam pengumpulan data untuk mengetahui bagaimana tingkah laku anak-anak saat berkomunikasi dengan teman sebaya dan orang yang lebih tua, penggunaan tiga kata ajaib pada keseharian anak, dan cara sekolah menyampaikan pendidikan karakter pada anak-anak. Sedangkan wawancara dijalankan sebagai teknik pengumpulan data dan dilakukan bersama beberapa narasumber yang berprofesi pada bidang pendidikan atau berhubungan erat dengan anak untuk mengetahui media dan cara komunikasi yang efektif untuk menyampaikan informasi kepada anak. Wawancara juga dilakukan untuk lebih memahami topik bahasan penelitian.

B. Kepustakaan

Metode pengumpulan data juga diambil dari kepustakaan yang dilakukan dengan cara membaca buku, artikel, jurnal, atau studi-studi terdahulu mengenai topik yang diambil. Studi Pustaka dipilih penulis sebagai salah satu teknik pengumpulan data sebagai data pendukung mengenai praktik penggunaan tiga kata ajaib dan efektivitas pendidikan karakter pada anak-anak di luar lingkungan sekolah.

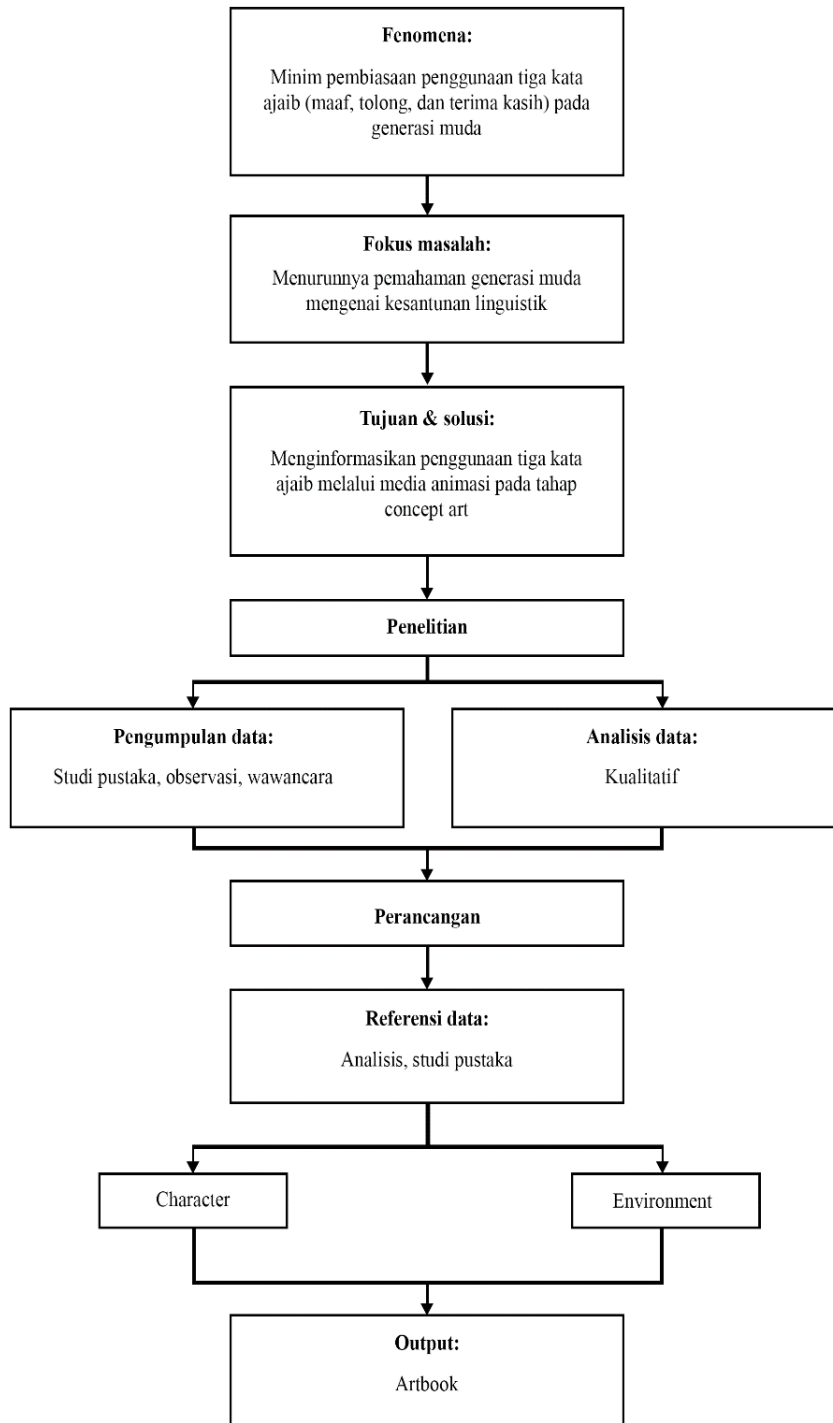
1.7.2 Metode Analisis Data

Metode yang digunakan untuk menganalisis data yang sudah dikumpulkan mengenai pendidikan karakter pada anak dengan fokus penggunaan tiga kata ajaib adalah metode kualitatif naratif dengan pendekatan fenomenologi. Metode dan pendekatan tersebut diambil dengan tujuan memahami pengalaman dan pembiasaan yang berlaku mengenai pendidikan karakter pada anak di daerah Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung. Menurut Creswell (2012:21-22) bentuk naratif digunakan untuk mendeskripsikan, mengumpulkan, dan menulis data mengenai pengalaman terkait fenomena. Teknik analisis wacana digunakan penulis untuk menganalisis dan menjabarkan data dan pengalaman penulis mengenai pendidikan karakter dan penggunaan tiga kata ajaib dalam bentuk narasi atau deskripsi.

1.7.3 Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri yang terjun ke lapangan untuk observasi, wawancara, dan dokumentasi. Instrumen pendukung lainnya mencakup laptop, handphone, e-book, e-journal, dan internet.

1.8 Kerangka Penelitian



Gambar 1. 1 Kerangka Perancangan
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022

1.9 Pembabakan

Bab I Pendahuluan

Bab I membahas mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan dari penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan dan analisis data pada penelitian, kerangka penelitian, hingga pembabakan penulisan.

Bab II Landasan Teori

Bab II menjabarkan dasar teori-teori relevan pada fenomena utama yang akan dijadikan pedoman pembuatan karya dan laporan penelitian.

Bab III Data dan Analisis Data

Bab III mengulas hasil analisis data yang sudah dikumpulkan melalui observasi dan studi pustaka yang kemudian ditarik menjadi sebuah kesimpulan.

Bab IV Konsep dan Hasil Perancangan

Bab IV menguraikan proses perancangan yang diawali dengan konsep dan diakhiri dengan hasil perancangan *concept art*.

Bab V Kesimpulan dan Saran

Bab V menjadi penutup yang berisi kesimpulan dan saran mengenai proses penelitian dan perancangan.