

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang Masalah

Bahasa merupakan salah satu aspek penting dalam kehidupan manusia untuk tetap terhubung. Media perantara dalam menyampaikan bahasa ada dua, yaitu lisan dan tulisan. Media lisan merupakan media perantara yang paling banyak digunakan dalam komunikasi. Ulfa (2021:353) mengatakan bahwa bahasa lisan yang digunakan untuk berkomunikasi oleh manusia termasuk anak-anak disebut dengan berbicara. Bicara adalah sistem komunikasi yang kompleks di mana [sic!] seseorang mengungkapkan ide atau pendapat, perasaan, dialog, dan bersosialisasi. Namun penggunaan bahasanya sering disalahgunakan. Banyak orang menggunakan bahasa secara bebas dengan melanggar aturan tanpa mengetahui dampak apa yang akan ditimbulkan.

Zamzam *et al.* (2021:353) menjelaskan bahwa berbicara sebenarnya berarti mengucapkan kata-kata atau kalimat kepada seseorang atau sekelompok orang, yaitu mempunyai tujuan tertentu. Misalnya memberikan informasi atau memberi motivasi. Inilah yang disebut dengan kesantunan berbahasa. Dalam berkomunikasi khususnya berbicara wajib hukumnya menggunakan bahasa yang santun, tidak semuanya dan menjadi bahasa yang tidak sopan atau kasar.

Penggunaan kata-kata kasar sudah menjadi bagian dari komunikasi sehari-hari. Penggunaan kata-kata kasar dapat ditemukan secara langsung melalui percakapan yang didengar maupun secara tidak langsung melalui media sosial atau media cetak seperti majalah. Kata-kata kasar digunakan untuk menunjukkan berbagai emosi kagum, terkejut, marah dan sebagai ungkapan akrab terhadap sesama teman. Hal ini membuat kata-kata kasar mengubah fungsi ungkapan bahasa untuk menunjukkan sesuatu yang 'tidak bermartabat' ke dalam bahasa umum kehidupan sehari-hari. Hal ini tentunya akan berdampak pada lingkungan sekitar, terutama bagi anak yang meniru lingkungan sekitar pada masa pertumbuhannya.

Hal ini diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Annajah dan Falah dalam Zamzami *et al.* (2021:355) mengungkapkan bahwa lingkungan sosial adalah lingkungan yang dapat mempengaruhi seseorang baik secara langsung maupun tidak langsung. Lingkungan sosial yang dapat mempengaruhi seseorang secara langsung adalah lingkungan keluarga, teman sebaya, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat. Lingkungan sosial yang mempengaruhi

seseorang secara tidak langsung adalah melalui media informasi/elektronik, radio, televisi, surat kabar, majalah, dan lain sebagainya.

Dari sinilah diperlukan pendidikan khusus yang dapat mengajarkan anak mengenai penggunaan kata-kata kasar dalam kehidupan sehari-hari. Media pembelajaran yang dinilai efektif untuk mendidik penggunaan kata-kata kasar berdasarkan pola perilaku anak yaitu media pembelajaran animasi. Hal ini berdasarkan hasil penelitian Isjoni dalam Munar dan Suyadi (2021:156) yang menyatakan bahwa video animasi sangat tepat untuk mengembangkan keterampilan mendengarkan anak, karena cara belajar setiap anak sangat luar biasa. Ada anak yang pembelajar audio visual, ada pembelajar visual, dan ada juga pembelajar audio visual. Oleh karena itu diperlukan suatu strategi baru yang dapat mengembangkan bahasa anak. Jadi, video animasi ini merupakan gabungan dari ketiga jenis pembelajaran anak diatas, dengan video animasi ini anak akan melihat dan mendengar secara langsung.

Berdasarkan hal tersebut maka pemanfaatan animasi sebagai media pembelajaran dalam pendidikan bahasa pada anak sangat penting untuk dikaji karena animasi memuat bahan ajar yang dapat disesuaikan dengan jenis pembelajaran anak sehingga pendidikan terkait penggunaan kata-kata kasar dapat tersampaikan dan terwujud. dalam kehidupan sehari-hari anak-anak.

Dalam produksi animasi, *storyboard* memegang peranan penting dalam tahap praproduksi. Fungsi *storyboard* adalah sebagai acuan gerakan animasi yang akan dibuat. Hasil animasi akan bergantung pada deskripsi *storyboard*. *Storyboard* menurut Torta dan Minuty (2018) dalam bukunya *Storyboarding Turning Script to Motion* menjelaskan representasi visual dari kata-kata tertulis yang bertujuan untuk berkomunikasi melalui gambar berdasarkan penjelasan tertulis. Digambar dalam serangkaian bingkai, gambar-gambar ini digunakan oleh sutradara film dan pengembang *game* untuk memvisualisasikan ide-ide mereka secara fisik dan menentukan apakah ide-ide tersebut efektif atau tidak. *Storyboard* memungkinkan sutradara film dan pengembang *game* untuk melihat pratinjau adegan tertentu. *Storyboard* diperlukan sebagai ilustrasi dalam visualisasi setiap adegan yang telah dirancang pada tahap perancangan naskah. Sehingga pada tahap ini dapat dicapai dua keluaran yaitu naratif dan gambar visual. Dalam pembuatan *storyboard*, desainer membuat gambaran kasar mengenai objek inti yang akan dirapikan pada tahap *styleframe*. (Mustopa, Fiandra, Sumarlin, 2023: 2477).

Penulis akan membahas perancangan *storyboard* dalam animasi 2D untuk fenomena penggunaan kata-kata kasar pada anak sebagai edukasi yang akan menghasilkan *output* berupa *animatic storyboard*.

## 1.2 Identifikasi Masalah

1. Banyaknya anak di bawah umur yang menggunakan bahasa kasar
2. Dibutuhkannya perancangan *storyboard* untuk animasi 2D yang mengedukasi anak terkait penggunaan bahasa kasar.

## 1.3 Rumusan Masalah

1. Bagaimana mengedukasi anak tentang penggunaan bahasa kasar?
2. Bagaimana memvisualisasikan *storyboard* yang dapat mengedukasi anak tentang penggunaan bahasa kasar?

## 1.4 Ruang Lingkup

### a. Apa

Perancangan *storyboard* untuk animasi 2D yang membahas tentang anak yang menggunakan bahasa kasar dalam berkomunikasi.

### b. Di mana

Tempat yang dijadikan sebagai bahan penelitian yaitu salah satu TK di Desa Cibaduyut kecamatan Bojongloa Kidul, Kota Bandung.

### c. Bagaimana

*Storyboard* akan dirancang berdasarkan target *audience* anak-anak dengan mengangkat fenomena anak yang berbicara kasar sebagai garis besar ceritanya.

### d. Siapa

Target *audience* dari perancangan *storyboard* yaitu anak-anak berumur 4-6 tahun.

### e. Kapan

Proses perancangan *storyboard* dimulai dari akhir tahun 2022.

## 1.5 Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan tugas akhir ini yaitu:

1. Untuk mengedukasi anak terhadap penggunaan bahasa kasar.

2. Untuk mengetahui cara mengimplementasikan visualisasi *storyboard* yang dapat mengedukasi anak terkait penggunaan bahasa kasar.

## **1.6 Manfaat Perancangan**

Manfaat perancangan dibagi menjadi manfaat teoritis dan manfaat praktis, berikut penjelasannya:

### **1.6.1 Manfaat Teoritis**

Secara teoritis, harapan dari hasil perancangan tugas akhir ini adalah sebagai referensi bagi karya serupa di kemudian hari, serta sebagai masukan bagi penulis khususnya dalam merancang *storyboard* mengenai penggunaan kata-kata kasar pada anak.

### **1.6.2 Manfaat Praktis**

#### **a. Bagi Penulis**

Manfaat yang penulis dapatkan adalah penulis dapat memahami bagaimana merancang *storyboard* yang baik untuk pendidikan anak dan penulis mendapatkan gambaran bagaimana bahasa kasar dapat mempengaruhi cara anak berkomunikasi.

#### **b. Bagi Universitas**

Hasil dari tugas akhir ini diharapkan dapat memberikan tambahan pengetahuan dan wawasan bagi institusi terkait fenomena penggunaan kata kasar pada anak.

#### **c. Bagi Masyarakat**

Dengan dirancangnya tugas akhir ini diharapkan masyarakat lebih mewaspadaai penggunaan bahasa kasar yang dapat mempengaruhi komunikasi anak.

## **1.7 Metode Perancangan**

### **1.7.1 Pengumpulan Data**

Penulis mengumpulkan data dengan cara observasi, studi literatur dan wawancara.

#### **a. Observasi**

Menurut Sanjaya dalam Sofiyana *et al.* (2022:183) observasi adalah cara pengumpulan data dengan mengamati langsung terhadap objek kemudian dicatat pada formulir yang sudah disiapkan. Hal-hal yang diamati dapat berupa tingkah laku, gejala, makhluk hidup, atau benda mati yang diamati.

Dalam metode ini, penulis datang ke Taman Kanak-Kanak (TK) Islam Ashofiah untuk melakukan pengamatan terhadap perilaku anak dalam berkomunikasi kepada orang sekitar. Penulis juga mengobservasi lokasi dan benda-benda disekitar sebagai bahan untuk perancangan *storyboard*.

b. Studi Literatur

Habsy dalam Cahyani *et al.* (2022:274) menjelaskan bahwa studi literatur adalah suatu metode yang digunakan untuk mengumpulkan beberapa data atau sumber yang berkaitan dengan suatu topik dalam suatu penelitian. Dari metode ini, peneliti dapat mengetahui pandangan dari beberapa pihak yang ahli terkait perancangan tugas akhir. Penulis menggunakan jurnal, artikel, dan buku yang berkaitan dengan fenomena sebagai sumber literatur.

c. Wawancara

Wawancara menurut Suaidah (2022:180) adalah instrumen penelitian yang dilakukan dengan cara berdialog langsung dengan sampel penelitian. Wawancara dilakukan dengan menyiapkan sejumlah pertanyaan yang kemudian akan ditanyakan kepada narasumber sehingga memungkinkan penulis memperoleh data yang lebih mendalam mengenai fenomena yang diteliti.

1.7.2 Analisis Data

Dalam menganalisis data, penulis menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Yusanto (2019:3) berpendapat bahwa metode kualitatif bersifat deskriptif yang tujuan utamanya adalah mencoba memperoleh gambaran yang lebih dalam dan pemahaman yang holistik atau komprehensif, berdasarkan latar alamiah dari fenomena yang akan diteliti, dan peneliti sendiri yang bertindak sebagai instrumen kunci untuk mendapatkan data yang diperlukan. Sedangkan fenomenologi menurut Kuswarno dalam Yusanto (2019:9) adalah ilmu tentang fenomena yang dibedakan dengan sesuatu yang sudah jadi, atau disiplin ilmu yang menjelaskan dan mengklasifikasikan fenomena, atau studi tentang fenomena. Dengan kata lain, fenomenologi mempelajari fenomena yang muncul di hadapan kita, dan bagaimana fenomena tersebut muncul. Pendekatan analisis ini digunakan untuk menganalisis informasi dari data yang telah diperoleh berdasarkan fenomena yang diteliti. Penulis melakukan analisis terhadap wawancara yang telah dilakukan kepada kepala Taman

Kanak-Kanak (TK), guru TK dan orang tua anak untuk mengetahui pandangan terhadap anak yang berkomunikasi menggunakan bahasa kasar serta bagaimana media dan edukasi yang tepat untuk mengatasi hal tersebut. Penulis menganalisis data literatur sebagai landasan teori dan juga tiga karya serupa untuk menganalisis elemen dan teknik sehingga dapat dijadikan acuan dalam rancangan *storyboard*.

### 1.7.3 Sistematika Perancangan

Terdapat tiga tahap yang penulis lakukan sebagai *storyboard artist*, yaitu:

#### a. Pra Produksi

Di tahap pra-produksi, penulis menyiapkan kebutuhan dalam segi administratif dan kreatif. Penulis melakukan *brainstorming* untuk konsep, karakter, *background*, *property*, dan naskah. Penulis juga mencari referensi sebagai pengembangan dari konsep yang dibuat. Setelah itu, penulis membuat sketsa untuk *thumbnail storyboard* berdasarkan naskah yang telah disiapkan.

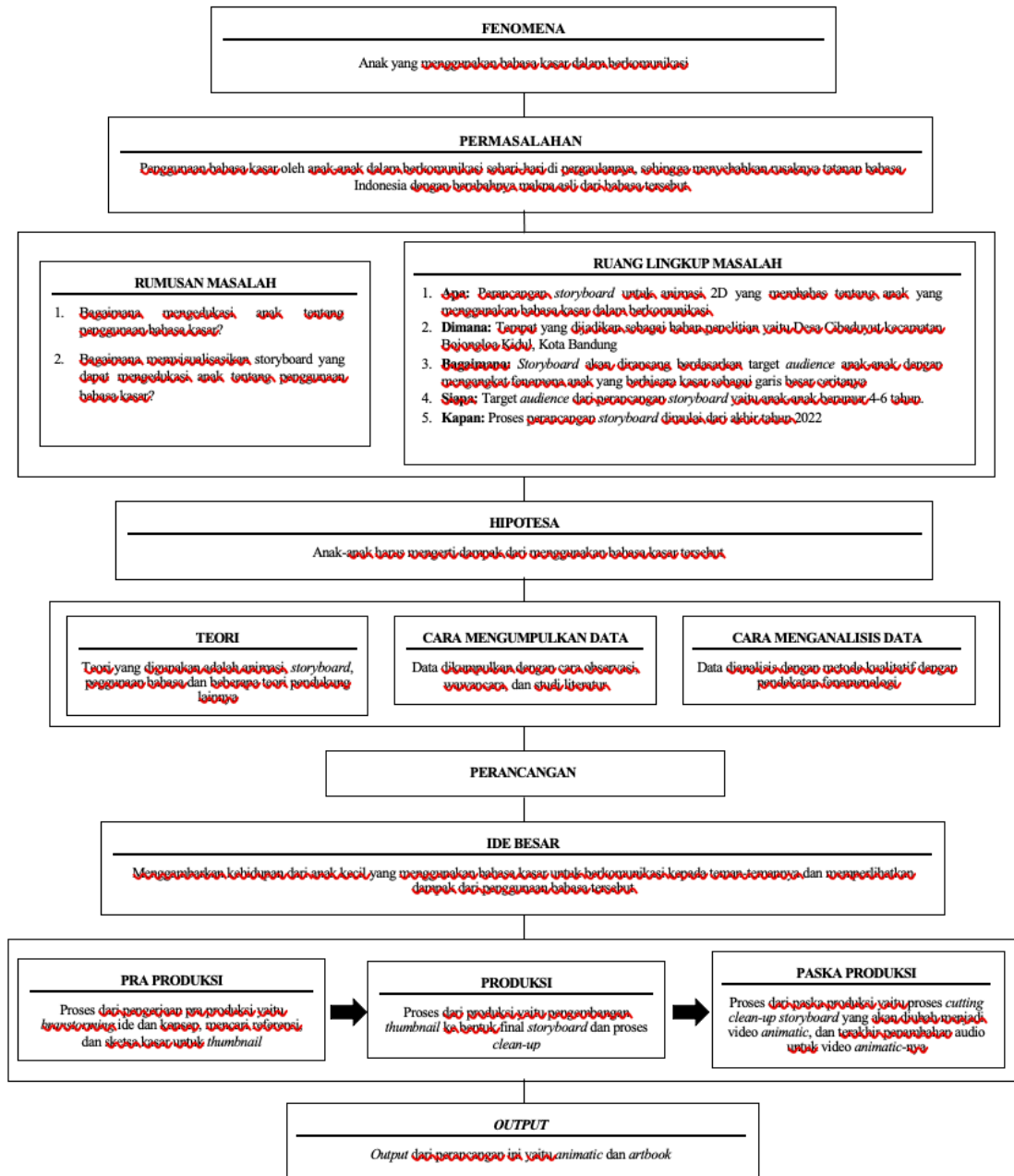
#### b. Produksi

Di tahap produksi, penulis melakukan pengembangan *thumbnail* ke bentuk *rough storyboard* yang memuat detail-detail *scene*, *shot*, dialog, kamera *shot* dan *direction*. Setelahnya penulis melakukan *clean-up*, dengan menambahkan warna untuk detail *depth* dan juga *camera movement*.

#### c. Paska Produksi

Di tahap paska produksi, *storyboard* yang sudah di *clean-up* selanjutnya akan di *cutting* kemudian difinalkan ke dalam bentuk video *animatic* yang berisi audio. Video *animatic* dari *storyboard* akan menjadi gambaran atau acuan dari pembuatan animasi.

## 1.7.4 Kerangka Perancangan



Gambar 1 1 Kerangka Perancangan  
(Sumber: Dokumen Pribadi)

## 1.8 Pembabakan

Terdapat lima bab dalam penulisan perancangan *storyboard* yaitu sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisi latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan perancangan, cara pengumpulan data dan analisis, dan kerangka perancangan dari fenomena anak yang berbahasa kasar

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini berisi teori dasar sampai spesifik dari para ahli yang relevan dengan fenomena anak yang berbahasa kasar yang dijadikan pijakan penulis dalam merancang *storyboard*.

### **BAB III DATA DAN ANALISIS**

Bab ini berisi data-data yang dikumpulkan dari observasi, wawancara dan studi literatur mengenai fenomena anak berbahasa kasar, kemudian dianalisis untuk menjadi acuan penulis dalam merancangan *storyboard*.

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

Bab ini berisi konsep, perancangan dan visualisasi *storyboard* dari hasil data yang dikumpulkan dan dianalisis berdasarkan teori yang pada fenomena anak berbahasa kasar.

### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini berisi jawaban dari permasalahan, kesimpulan dari penelitian dan perancangan *storyboard*, solusi yang ditawarkan serta saran yang diberikan penulis untuk pembaca mengenai fenomena anak yang berbahasa kasar