

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Adab bisa diartikan dengan etika, suatu norma atau aturan yang dipakai sebagai pedoman dalam berperilaku di masyarakat bagi seseorang terkait dengan sifat baik dan buruk. Pada saat yang sama dapat dipahami bahwa akhlak dapat artikan dengan budi pekerti, perangai atau kepribadian. Kedua hal ini sangat berkaitan karena adab merupakan perilaku dan akhlak merupakan sifat dari perilaku tersebut (Az-Zarnuji dalam Ali Noer, 2017: 184).

Akhlak berjalan beriringan dengan Adab, dimana perlu dibangun sejak dini kepada anak. Memiliki adab dan akhlak yang baik juga dapat menghindarkan anak dari perbuatan buruk yang dapat merugikan diri sendiri. Akhlak terpuji perlu diterapkan dimana saja dan kapan saja tanpa memandang siapapun. Manusia merupakan makhluk sosial, membangun akhlak baik akan menumbuhkan keharmonisan dalam hidup.

Banyak faktor yang mempengaruhi pembentukan akhlak anak, salah satunya adalah lingkungan. Lingkungan ini mengandung susunan pergaulan yang meliputi manusia seperti di rumah, di sekolah, di tempat bermain. Lingkungan pergaulan dapat mengubah keyakinan, akal pikiran, adat istiadat, pengetahuan, dan juga akhlak. Dari kebiasaan yang biasa dilakukan di lingkungan tersebut akan lahir adab pada diri anak (Adnan, 2018: 68).

Pendidikan yang pertama terletak pada lingkungan keluarga khususnya kedua orang tuanya. Setiap orang tua wajib membimbing dan memelihara anak-anaknya dengan sebaik-baiknya. Orang tua mempunyai peranan yang sangat besar untuk mendidik,

membentuk, dan menata pribadi anak-anak mereka dengan pendidikan Islam melalui penanaman nilai-nilai ajaran Islam dan akhlak.

Selain bimbingan yang diberikan orang tua dalam lingkungan keluarga, anak juga membutuhkan pendidikan dari luar seperti lembaga pendidikan islam nonformal yang terletak dalam lingkungan masyarakat. Pendidikan ini mencakup penyelamatan fitrah islamiyah anak, perkembangan potensi fikir anak, potensi kerja, dan sebagainya karena tidak semua orang tua mampu menangani pendidikan anaknya secara keseluruhan.

Orang tua memiliki berbagai keterbatasan untuk memenuhi kebutuhan anak, misalnya keterbatasan waktu, keterbatasan ilmu pengetahuan dan keterbatasan lainnya. Oleh karena itu orang tua dapat menyerakan pendidikan anaknya pada Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPA). Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPA) menjadi salah satu lingkungan yang berpengaruh pada perkembangan adab dan akhlak anak.

Berdasarkan hasil wawancara yang perupa lakukan kepada 5 pengajar di Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPA) Darul Ikhlas pada Mei 2020, terdapat sebuah permasalahan bahwa sulitnya mengatur dan mengarahkan anak usia 7-9 tahun dalam belajar. Semua pengajar yang perupa wawancarai, mengeluhkan bahwa anak tidak tertib ketika belajar. Sehingga diperlukan media lainnya untuk mengalihkan perhatian anak agar fokus terhadap pelajaran di kelas.

Melalui wawancara tersebut ditemukan masalah pada adab anak terhadap diri sendiri, bahwa masih perlu ditingkatkan lagi karena kesadaran anak terhadap adab tersebut belum tertanam pada dirinya sehingga perlu diingatkan berkali-kali ketika sedang menjalankan salah satu adab tersebut, misalnya saat makan dan minum perlu selalu diingatkan untuk membaca doa terlebih dahulu dan makan atau minum tidak dalam posisi berdiri.

Para pengajar perlu mengingatkan dan mengarahkan berkali-kali supaya ilmu yang didapatkan bisa melekat dalam diri anak. Anak di usia tersebut sedang dalam masa yang sangat aktif dan sulit mengatur anak supaya tertib, sehingga perlu diberi perhatian lebih dan menggunakan media yang tepat untuk menyampaikannya dengan menarik. Pengajar di Pendidikan Al-Qur'an Darul Ikhlas setuju bahwa salah satu media edukasi tambahan yang bisa digunakan adalah animasi, karena anak menyukai tokoh-tokoh kartun.

Menurut Fariyah (2014: 184) pada penelitiannya mengungkapkan bahwa dalam bekerja pada masyarakat kota di lakukan setiap saat baik pagi, siang, sore, dan malam. Waktunya disibukkan dengan pekerjaan tentunya perlu model bimbingan yang efektif waktu untuk membimbing moral anak, salah satunya melalui perangkat dekstop seperti televisi, komputer, ataupun laptop.

Peranan pendidikan seni rupa dalam pemanfaatan media edukasi yang sudah semakin berkembang dan beragam antara lain : media *audio visual* seperti film, video, program TV, animasi dan lain-lain. Salah satu pengembangan dari media *audio visual* yaitu animasi 2D. Animasi 2D dengan teknik *motion graphic* dan *tweening/inbetweening* merupakan salah satu alternatif media pembelajaran yang sudah dikembangkan untuk menarik perhatian anak agar lebih tertarik dan fokus untuk belajar.

Pendistribusian dari animasi 2D ini melalui media sosial dan secara *online*. Tetapi untuk memudahkan TPA yang tidak mempunyai jaringan internet, perupa akan menggunakan USB sebagai media penyimpanan animasi agar bisa di tonton pada perangkat desktop seperti komputer, laptop, dan *smart TV* tanpa menggunakan jaringan internet.

Berdasarkan dari permasalahan di atas perupa menawarkan sebuah desain animasi 2D tentang adab terhadap diri sendiri sebagai produk dalam Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa yang diharapkan menjadi solusi untuk masalah yang ditemukan oleh perupa di TPA dan juga sebagai alternatif media edukasi untuk orang tua dan guru dalam membimbing anak khususnya untuk anak TPA usia 7-9 tahun.

B. Perkembangan Ide Penciptaan

Ide penciptaan berawal dari diri sendiri melihat banyaknya media yang beragam tidak mempunyai filter dan dapat membawa hal buruk seperti pertikaian dan perselisihan. Perupa melihat peluang untuk merubah keresahan tersebut menjadi sebuah karya yang nantinya dapat memotivasi dan membantu orang lain untuk mengerjakan kebaikan dalam keseharian. Perupa mulai mencari melakukan *reaseach* masalah yang terjadi di lapangan.

Melalui proses wawancara yang perupa lakukan di Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPA) Darul Ikhlas, perupa menemukan bahwa adanya permasalahan pada anak di TPA khususnya mengenai anak yang kurang tertib dalam berperilaku baik dalam belajar maupun pada dirinya sendiri. Perlunya perhatian lebih dan rutin dalam membimbing anak di usia tersebut supaya ilmu yang diberikan dapat melekat pada diri mereka.

Perupa mencari solusi untuk merancang sebuah media yang dapat menarik perhatian untuk dinikmati anak agar menerapkan akhlak baik di kehidupan sehari-hari dalam sisi pendidikan islam. Selain itu media yang dirancang juga harus bisa digunakan sebagai media edukasi oleh para orang tua dan guru dalam membimbing dan mengawasi anak mengenai apa yang mereka tonton.

Untuk itu alternatif media seperti media *audio visual* perupa pilih. Karena dalam pengembangannya media *audio visual* bisa berupa animasi 2D yang menjadi daya tarik

anak untuk menonton suatu tayangan. Terlebih anak pada usia 7-9 tahun memiliki daya imajinasi yang kuat dan menyukai tokoh-tokoh yang digambarkan, peran *visual* sangat berpengaruh pada usia tersebut dengan didukung dengan *audio* yang sesuai.

C. Fokus Penciptaan

Fokus dari Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa ini merupakan perancangan animasi 2D tentang adab diri sendiri sebagai media edukasi untuk anak TPA. Animasi 2D ini berfungsi sebagai hiburan sekaligus edukasi yang diharapkan dapat mengatasi masalah yang terjadi pada anak di TPA usia 7-9 tahun untuk mempelajari adab yang dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja.

Perancangan karya animasi akan menampilkan karakter anak-anak dengan penampilan yang sopan dan anak-anak dengan penampilan pakaian sehari-hari yang santai. Menggunakan warna-warna yang cerah dan kombinasi warna yang disesuaikan. Perupa rancang dengan gaya gambar dimana ada penyederhanaan bentuk karakter figur manusia agar aman dan sesuai dengan target konsumen yaitu anak TPA usia 7-9 tahun.

Proses pembuatan dari perancangan animasi 2D ini menggunakan perangkat lunak *Adobe Photoshop*, *Adobe After Effect* dan *Adobe Premiere Pro*. Teknik yang digunakan adalah *motion graphic* dan animasi *tweening/inbetweening*, dimana hasil dari perancangan tersebut akan disajikan dalam video animasi yang bisa dinikmati pada perangkat *desktop* maupun *gadget* melalui media sosial.

D. Tujuan Penciptaan

1. Menciptakan sebuah animasi 2D yang mengandung nilai-nilai adab dan akhlak terhadap diri sendiri dari sudut pandang Islam. Berfungsi sebagai alternatif media edukasi anak TPA usia 7-9 tahun dan membantu guru TPA atau orang tua murid terhadap pendidikan agama Islam, khususnya tentang adab diri sendiri.
2. Mewujudkan kemampuan perupa dalam memvisualisasikan animasi dengan gaya visual yang sesuai pada karya animasi 2D sehingga dapat menarik perhatian untuk dinikmati oleh anak TPA usia 7-9 tahun.
3. Merancang animasi 2D dengan teknik *motion graphic* dan *tweening/inbetweening* disajikan sebagai alternatif media edukasi yang bisa di pakai dalam bentuk perangkat *desktop* maupun *gadget*.

E. Manfaat Penciptaan

1. Bagi perupa, perupa mampu mengembangkan animasi 2D dengan teknik *motion graphic* dan *tweening/inbetweening* menjadi media pembelajaran yang lebih menarik dan bervariasi. Serta mendapatkan pengalaman berkarya dalam bidang desain multimedia.
2. Bagi anak, hasil perancangan animasi 2D ini diharapkan dapat menjadi tontonan yang menghibur menambah ilmu pendidikan islam khususnya tentang adab diri sendiri untuk diaplikasikan dalam kehidupan sehari hari.
3. Bagi guru, diharapkan dapat menjadi salah satu media pembelajaran yang dapat menarik perhatian dan membawa dampak positif untuk anak TPA usia 7-9 tahun dalam perkembangan adab dan akhlak terhadap diri sendiri.

4. Bagi masyarakat khususnya yang sudah mempunyai anak, diharapkan dapat meningkatkan kepedulian dalam mengawasi tontonan anak supaya melihat tayangan yang bermanfaat dan sesuai dengan kebutuhan perkembangannya. Serta sebagai media edukasi tentang adab diri sendiri dan menambah wawasan tentang adab diri sendiri dalam sudut pandang Islam bagi masyarakat awam.
5. Bagi Institusi Pendidikan, sebagai referensi praktik untuk bidang Pendidikan Seni Rupa dalam ranah multimedia mengenai perancangan animasi 2D.



