

BAB I

PENDAHUHLUAN

A. Latar Belakang

Manusia adalah *Zoon Politicon* yakni makhluk yang pada dasarnya bersifat ingin selalu bergaul dalam masyarakat. Karena sifatnya itulah, maka manusia disebut sebagai makhluk sosial”. Hal itu berdasarkan pendapat Aristoteles (384-322 SM) dalam Hermanto dan Winarno, (2012, hal. 44).

Salah satu cara berinteraksi sebagai makhluk sosial adalah berkomunikasi. Hal ini sesuai dengan pendapat West & Turner, (2018) dalam Octaviansyah et al. (2023) yaitu komunikasi merupakan sebuah proses sosial dimana individu yang terlibat akan menggunakan kalimat atau simbol untuk menyampaikan pesan kepada lingkungannya. Selain itu, komunikasi juga memiliki dinamika dan terkadang dapat menjadi kompleks. Komunikasi merupakan aspek dasar dalam interaksi manusia yang berperan penting dalam membangun hubungan sosial yang harmonis. Salah satu bentuk komunikasi yang efektif adalah dengan komunikasi asertif.

Komunikasi asertif merupakan bentuk komunikasi yang efektif dan positif dalam mencapai tujuan yang diinginkan dimana penggunaan bahasa dan sikap yang jelas dan tegas dapat mempengaruhi perilaku orang lain (Hidayatullah, 2023). Di dalam konteks pendidikan dan pengembangan karakter, khususnya kepada anak usia dini pengajaran komunikasi asertif menjadi sangat penting. Berdasarkan artikel jurnal yang ditulis oleh Mawarda dan Ummaya pada *Journal of Human And Education*, Vol. 4, No. 1 tahun 2024, menunjukkan bahwa adanya bentuk perilaku

negatif peserta didik di SD Negeri 19 Pemulutan yang muncul saat pembelajaran berlangsung seperti mengganggu teman, mem-*bully*, berkata kotor, emosi, berkelahi, provokator, dan mengejek. Guru menyebutkan bahwa perilaku negatif yang timbul menjadi hal yang biasa apabila masih bisa diatasi oleh guru. Guru juga menganggap bahwa perilaku negatif timbul karena kurang perhatian dari orang tua sehingga peserta didik meluapkan kondisinya dengan melakukan hal yang menyimpang. Oleh karena itu pentingnya pembiasaan berkomunikasi menggunakan tiga kata ajaib: maaf, tolong, dan terima kasih, dalam pembentukan karakter anak usia dini.

Tiga kata ajaib yang merupakan kata sopan santun yang berisikan kata maaf, tolong, dan terima kasih. Kata maaf menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) berarti ungkapan permintaan ampun atau penyesalan, kata ini diungkapkan ketika seseorang mengakui kesalahan. Kata maaf menjadi kata yang sulit diucapkan karena manusia memiliki ego dan harga diri yang tinggi, tetapi dengan mengucapkan kata maaf dengan tulus saat mengakui kesalahan dapat berdampak positif bagi komunikasi. Selain itu juga kata maaf dapat menimbulkan rasa rendah hati dan lebih menghargai orang lain.

Berbeda dari kata maaf, kata tolong menurut KBBI berarti meminta bantuan, kata ini diungkapkan ketika seseorang membutuhkan bantuan dengan cara yang sopan, karena sering kali karena sering kali jika seseorang bertujuan meminta bantuan tetapi dengan cara yang kurang sopan akan bermakna seperti menyuruh (Maulina, 2021). Kemudian kata terima kasih, menurut KBBI berarti rasa syukur. Kata ini sering diungkapkan ketika seseorang menghargai atas bantuan yang

diterimanya, tidak hanya bantuan berupa barang atau materi, namun juga saat menerima bantuan baik dan pujian dari orang lain. Dapat disimpulkan menggunakan tiga kata ajaib dalam berkomunikasi dapat berdampak positif bagi orang dewasa maupun anak-anak.

Ketiga kata ajaib tersebut tidak lagi diterapkan dalam berkomunikasi, dikarenakan kurangnya penekanan atau penyampaian informasi mengenai tiga kata ajaib dalam pembiasaan sehari-hari. Orang dewasa di sekitar anak tidak memberi contoh penggunaan tiga kata ajaib, hal ini menyebabkan anak tidak menyadari dampak positif yang dapat dihasilkan dari penggunaan tiga kata ajaib dalam berkomunikasi. Peneliti melakukan wawancara mendalam (*in-depth interview*) kepada Pak Helmi di SDN Cipinang Melayu 03. Pak Helmi menyatakan anak-anak terkadang lupa untuk mengucapkan kata tolong kepada temannya. Ketika anak-anak sudah dibantu kadang terlupa mengucapkan kata terima kasih. Bahkan ketika mereka berselisih paham atau terjadi masalah dengan temannya, anak tidak saling meminta maaf.

Peneliti memiliki pengalaman serupa dengan fenomena tersebut. Terkadang peneliti lupa menggunakan tiga kata ajaib pada komunikasi sehari-hari sejak kecil hingga saat ini. Karena hal tersebut peneliti tertarik untuk mengangkat topik tiga kata ajaib agar anak-anak dan orang dewasa memahami betapa pentingnya dalam membangun komunikasi yang positif.

Oleh karena itu dibutuhkan media yang selain mengenalkan tiga kata ajaib juga dapat membuat anak berinisiatif untuk menggunakan serta mengetahui kapan harus mengucapkan tiga kata ajaib; maaf, tolong, dan terima kasih. Media yang

digunakan untuk memberikan informasi dan edukasi biasanya berupa buku cerita bergambar, buku *pop-up*, dan animasi 2 dimensi. Media dengan penyampaian yang paling efektif, interaktif dan menarik sesuai dengan kebutuhan animasi 2 dimensi. Video animasi sebagai alternatif menyampaikan informasi kepada orang lain agar lebih menarik. Video animasi bisa menjadi sarana sosialisasi, pembelajaran dan untuk kepentingan informasi yang menarik dan efisien. (Kribiantoro et al., 2021)

Suheri (2006: 29) dalam Kasmus et al., (2023) 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.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti merancang Animasi 2D tentang Tiga Kata Ajaib : Maaf, Tolong, Terima Kasih. Pembuatan animasi tertuju kepada pergerakan gambar, dialog, serta penambahan *sound effect* agar penyampaian cerita dan informasi tentang tiga kata ajaib dapat diterima dengan mudah oleh anak. Selain itu melalui animasi 2D ini, anak diperkenalkan dengan tiga kata ajaib dengan harapan mampu menggugah kesadaran tentang pentingnya penggunaan tiga kata ajaib ini dalam berkomunikasi sehari-hari. “Dengan belajar 3 kata ajaib ini, anak pun lebih mudah bergaul di lingkungan baru, serta membantu ia tumbuh menjadi pribadi yang suka membantu, memiliki rasa hormat serta lebih peka terhadap orang lain.” (dr. Fiona Amelia MPH, 2021).

B. Perkembangan Ide Penciptaan

Peneliti tertarik mengangkat topik tiga kata ajaib sejak mata kuliah Metodologi dan Pengantar Penciptaan Desain di semester 4 karena peneliti menyadari betapa pentingnya penggunaan kata tersebut dalam masyarakat. Pada semester 6 peneliti mengembangkan ide tersebut dalam mata kuliah Studio Desain. Awalnya peneliti menggunakan media buku cerita anak dengan teknik *pop-up book* agar interaktif, akan tetapi media tersebut memiliki kekurangan antara lain; tidak tahan lama dan mudah rusak. Kemudian peneliti mendapatkan mata kuliah Animasi 2D dan *Motion Graphic* di semester 6. Pada mata kuliah tersebut peneliti merasa memiliki potensi yang dapat dieksplorasi dalam menciptakan karya.

Berdasarkan perkembangan penciptaan di atas, peneliti memilih media film animasi 2 dimensi dengan teknik *motion graphic* sebagai karya Skripsi Penciptaan Seni Rupa dengan mengangkat topik Tiga Kata Ajaib.

C. Masalah Penciptaan

1. Bagaimana pengembangan konsep tiga kata ajaib: maaf, tolong, terima kasih dalam animasi 2D?
2. Bagaimana perwujudan karakteristik visual tentang konsep tiga kata ajaib: maaf, tolong, terima kasih dalam animasi 2D?
3. Bagaimana pengelolaan media, alat, dan teknik dalam mewujudkan visual tentang konsep tiga kata ajaib: maaf, tolong, terima kasih menjadi animasi 2D?

D. Tujuan Penciptaan

1. Mengembangkan konsep karya bertemakan tiga kata ajaib: maaf, tolong, terima kasih dalam bentuk animasi 2 Dimensi.
2. Memaparkan perwujudan karakteristik visual tentang konsep tiga kata ajaib: maaf, tolong, terima kasih dalam bentuk animasi 2 Dimensi.
3. Mengelola media, alat, dan teknik dalam pengolahan karakteristik visual tentang konsep tiga kata ajaib: maaf, tolong, terima kasih dalam karya animasi 2 Dimensi.

E. Karakteristik Penciptaan

1. Konseptual

Konsep dari Film Animasi 2 Dimensi: Tiga Kata Ajaib ini adalah peneliti menceritakan tentang 5 orang anak yang sedang liburan bersama ke pantai, lima tokoh anak ini bernama Ayra, Kenzie, Jono, Dewa, dan Dewi yang berusia 7 tahun yang memiliki sifat dan karakter yang berbeda-beda. Ayra anak baru dengan sifat yang penyendiri dan *moody*, Kenzie adalah ketua kelas yang memiliki sifat bijaksana dan sopan, Jono anak yang aktif dan energik, dan Dewa & Dewi merupakan anak kembar dengan gender yang berbeda, Dewi memiliki sifat yang sensitif dan kritis, sedangkan Dewa memiliki sifat humoris dan percaya diri.

Film Animasi ini akan dibagi menjadi 3 *chapter* yang setiap *chapter*-nya akan mengangkat salah satu dari ketiga kata ajaib tersebut agar anak lebih mudah dalam memahami inti ceritanya, dan dalam setiap *chapter* akan

diberikan penjelasan dari Tiga Kata Ajaib, contoh kasus dan penggunaan Tiga Kata Ajaib yang baik. *Chapter* 1 menceritakan kata “Terima Kasih”, *chapter* 2 menceritakan kata “Tolong”, dan *chapter* 3 menceritakan kata “Maaf”.

2. Aspek Visual

Film Animasi 2 Dimensi : Tiga Kata Ajaib ini divisualisasikan dengan gaya animasi kartun dan penggambaran karakter yang sederhana, sedangkan untuk latar belakang dibuat sedikit mendetail. Peneliti menggunakan dominan warna cerah dan lembut untuk anak-anak, dan kombinasi warna yang sering peneliti gunakan seperti triadik, komplementer, dan *split* komplementer.

Film Animasi 2 Dimensi : Tiga Kata Ajaib ini menggunakan teknik *motion graphic* dengan pergerakan sederhana. Durasi animasi ini sekitar 11 menit dengan resolusi 1920x1080 px, dan 30 fps.

3. Aspek Operasional

Tahap operasional dalam proses penciptaan karya Film Animasi 2 Dimensi: Tiga Kata Ajaib ini berkaitan dengan bahan, peralatan, prosedur, dan teknik dalam berkarya yang dibagi menjadi tiga tahap, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahan akhir.

Tahap persiapan dimulai dengan riset mengenai ide-ide yang akan peneliti angkat dalam bentuk animasi 2D. Peneliti tertarik untuk mengangkat tema tiga kata ajaib. Observasi peneliti lakukan dengan cara mengamati lingkungan sekitar peneliti, serta mencari referensi literatur tentang tiga kata

ajaib, dan melakukan wawancara dengan metode *in-depth interview*. Peneliti juga mencari referensi terkait tentang animasi 2D dengan mengeksplorasi media sosial seperti *Youtube* dan *Tiktok* dan media lainnya.

Peneliti juga mempersiapkan alat dan bahan yang akan peneliti gunakan dalam proses penciptaan karya seni digital yang disesuaikan dengan teknik dan prosedur yang akan dilakukan. Alat dan bahan yang peneliti persiapkan yaitu kertas, pensil, dan penghapus untuk tahap sketsa. Kemudian laptop dan aplikasi *Adobe Illustrator*, *Adobe After Effect*, dan *Adobe Premiere Pro* untuk proses pengerjaan animasi 2D.

Peneliti memulai tahap pelaksanaan dengan penulisan naskah cerita Film Animasi 2 Dimensi: Tiga Kata Ajaib. Pada naskah tersebut peneliti membagi cerita menjadi 4 bagian (*chapter*). Pada mata kuliah Perencanaan Skripsi Penciptaan, peneliti menciptakan *chapter* pengenalan cerita animasi. Pada mata kuliah skripsi penciptaan peneliti menciptakan 3 *chapter* antara lain; *chapter 1*: terima kasih, *chapter 2*: tolong, dan *chapter 3*: maaf.

Langkah selanjutnya, peneliti membuat sketsa pada setiap *scene* dengan menggunakan kertas, pensil, dan penghapus. Kemudian dilanjutkan dengan pembuatan *storyboard* secara digital. Peneliti mengilustrasi sketsa dengan referensi *storyboard*.

Aplikasi *Adobe Illustrator* dipilih sebagai media penciptaan *asset* ilustrasi digital yang akan digunakan pada animasi nanti. Setelah ilustrasi selesai peneliti memisahkan setiap *asset* ilustrasi digital menjadi bagian-bagian kecil agar mudah dibuat pada animasi nantinya. Langkah selanjutnya peneliti

beralih menggunakan *Adobe After Effect* untuk menggerakkan aset ilustrasi yang telah dibuat sebelumnya.

Langkah yang terakhir yaitu *finishing*, tahap ini dilakukan dengan cara menyatukan setiap *scene* yang telah dibuat menjadi satu video animasi yang utuh, selain itu juga ditahap ini peneliti juga menambahkan suara dan *sound effect* pendukung agar animasi terdengar lebih nyata. Kemudian karya di-*render* dan dievaluasi. Hasil karya film animasi 2 dimensi ini akan dipublikasikan di sosial media seperti *Youtube* agar lebih mudah diakses dan disebarluaskan.

F. Manfaat Penciptaan

Manfaat yang didapat dari penciptaan karya seni rupa yang berjudul “Tiga Kata Ajaib: Maaf, Tolong, Terima Kasih dalam Animasi 2D” ini adalah:

1. Bagi Peneliti

Film Animasi 2D: Tiga Kata Ajaib dapat menjadi media ekspresi peneliti dalam menuangkan pengalaman serta perasaan ke dalam karya seni rupa, selain itu juga sebagai media eksplorasi untuk mengasah kemampuan peneliti dalam membuat karya.

2. Bagi Masyarakat

Film Animasi 2D: Tiga Kata Ajaib dapat berkontribusi dalam mengenalkan kembali dan mengedukasi masyarakat mengenai tiga kata ajaib, selain itu juga diharapkan masyarakat khususnya anak-anak dapat

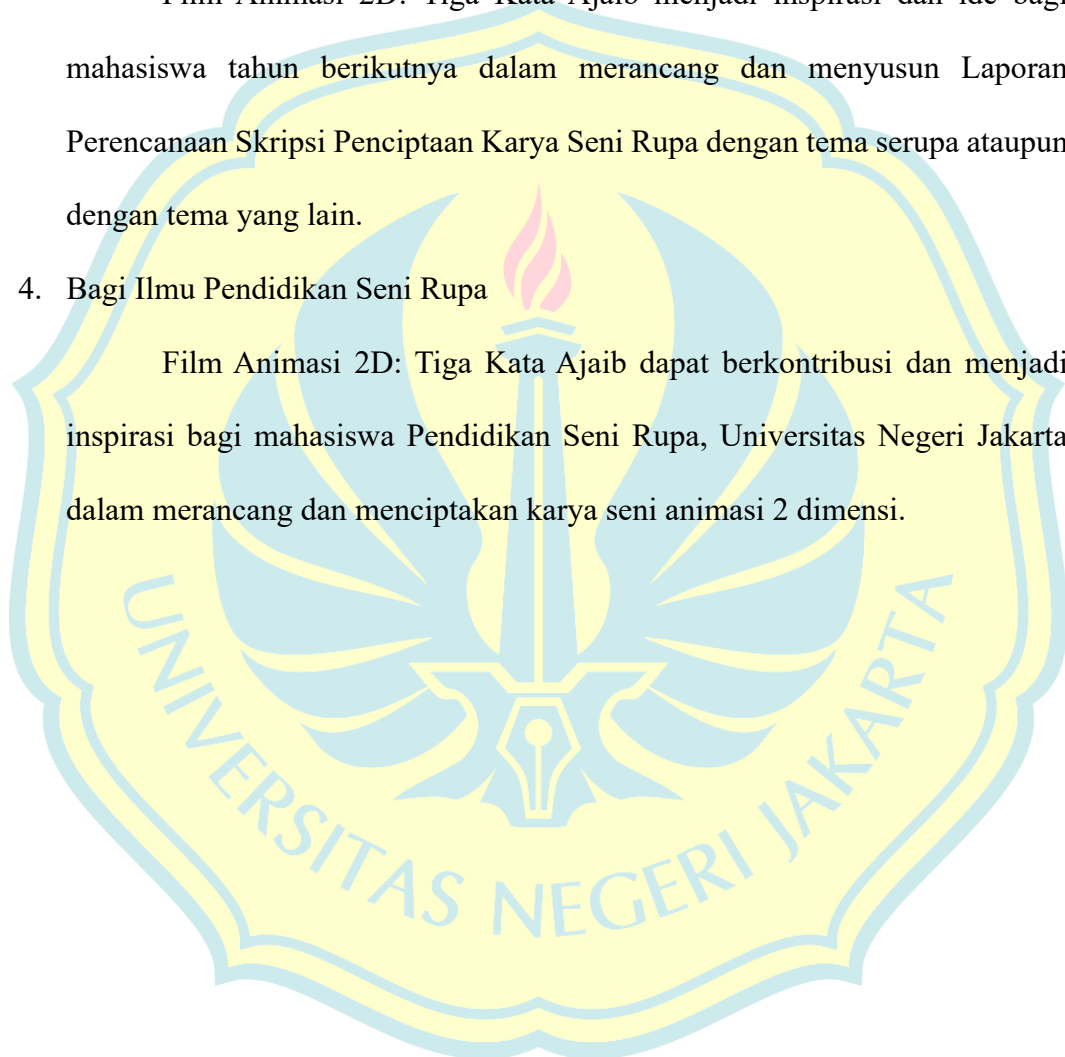
membiasakan diri menggunakan tiga kata ajaib ini pada komunikasi sehari-hari.

3. Bagi Lembaga Pendidikan

Film Animasi 2D: Tiga Kata Ajaib menjadi inspirasi dan ide bagi mahasiswa tahun berikutnya dalam merancang dan menyusun Laporan Perencanaan Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa dengan tema serupa ataupun dengan tema yang lain.

4. Bagi Ilmu Pendidikan Seni Rupa

Film Animasi 2D: Tiga Kata Ajaib dapat berkontribusi dan menjadi inspirasi bagi mahasiswa Pendidikan Seni Rupa, Universitas Negeri Jakarta dalam merancang dan menciptakan karya seni animasi 2 dimensi.



Intelligentia - Dignitas