

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan karakter anak merupakan suatu proses yang bertujuan untuk membentuk nilai-nilai moral, sikap positif, dan kepribadian yang baik pada anak. Pendidikan karakter anak di Indonesia adalah usaha yang bertujuan mengembangkan potensi anak dengan menanamkan pengetahuan serta mengubah sikap dan perilaku menjadi pribadi berkarakter kuat melalui pengajaran dan pelatihan nilai-nilai seperti religiusitas, integritas, gotong royong, kemandirian, dan nasionalisme (Hasanah Uswatun, 2022). Manfaat dari pendidikan karakter tidak hanya mempengaruhi perilaku individu, tetapi membawa dampak positif dalam kehidupan sehari-hari dan interaksi sosial. Faktor pengaruh perkembangan pendidikan karakter anak mencakup pengaruh lingkungan, interaksi sosial, orang tua, genetik dan gender (Atta, 2022).

Moral merupakan seperangkat prinsip atau aturan yang mengatur perilaku manusia dalam konteks nilai baik dan buruk. Moral mencakup nilai, etika, dan norma-norma yang membentuk dasar tindakan individu. Usia anak-anak, moral memiliki peran penting dalam perkembangan karakter dan perilaku mereka. Anak usia 6-10 tahun mempunyai konsep moral dengan prinsip keadilan (*equality*) yang artinya setiap orang harus diperlakukan adil atau setara (Amrah, 2013). Pendidikan moral sangat penting diajarkan pada anak-anak sebab dapat mencegahnya masuk dalam pergaulan bebas dan kenakalan, selain itu membentuk individu yang berkualitas bagi diri sendiri juga orang lain (Ali, 2022).

Video animasi adalah teknik di mana gambar-gambar melewati proses desain, penambahan tata letak, dan urutan fotografi untuk menciptakan ilusi gerakan (Isha, 2023). Video merupakan media pembelajaran lain yang banyak dipakai dengan merekam atau menyajikan serangkaian visual gerak secara berurutan dengan dukungan suara. Tujuan video antara lain, sebagai alat komunikasi, media pembelajaran, dan sebagai bentuk hiburan. Jenis video termasuk video dokumenter, promosi, animasi, dan lain-lain. Video animasi merupakan

kombinasi antara elemen desain dan gerakan visual yang sering kali digunakan untuk menyampaikan informasi kompleks atau abstrak.

World Health Organization (WHO) mendefinisikan kekerasan anak adalah penganiayaan terhadap anak dalam bentuk kekerasan fisik, mental, ucapan verbal, seksual, pengabaian pengasuhan dan eksploitasi anak untuk tujuan komersial, baik nyata maupun tidak yang mempengaruhi kelangsungan hidup. Kekerasan terhadap anak tidak hanya terbatas pada lingkungan keluarga yang tidak sehat, tetapi juga dapat timbul dari faktor-faktor seperti ras, ekonomi, dan budaya (Aghnis, 2021). Indonesia tercatat lebih dari 2.355 kasus kekerasan kepada anak terjadi hingga Agustus 2023 yang dikutip dari KPAI (Komisi Perlindungan Anak Indonesia). Isu ini menjadi perhatian karena tidak hanya melibatkan kekerasan fisik tetapi juga kekerasan psikologis, verbal, dan kejadian lain yang tidak dilaporkan ke KPAI, karena korban sering merasa malu, trauma, dan takut untuk melaporkannya (Malahayati, 2023).

Proses pembentukan moral pada anak melibatkan penerimaan nilai-nilai yang positif. Perkembangan moral anak dapat didukung dengan melibatkan peran dari orang tua, pendidik, dan lingkungan sosial. Media digital dalam penggunaannya menjadi pendekatan pembelajaran yang efektif bagi anak sebab banyak variasi, tidak terbatas akses, dan meningkatkan kualitas pendidikan (Herry, 2022).

Media pembelajaran menggunakan video dan buku memiliki kesamaan dalam memberikan informasi dan memfasilitasi pemahaman tertentu kepada pembelajar. Video memiliki perbedaan terhadap buku dalam menyajikan visual, penggunaan elemen, dan efektivitas penyampaian materi (Martyna, 2021). Buku merupakan medium tulis yang mengandung beragam informasi, kisah, atau konsep yang disusun dalam bentuk cetak atau digital. Jenis buku memiliki berbagai macam, salah satunya buku cerita anak. Buku cerita anak merupakan media kreatif untuk mengkomunikasikan nilai moral dan pendidikan karakter pada anak-anak. Cerita “Kisah Bobit Si Boneka Karet” karya El Firdaus merupakan buku cerita yang ditujukan untuk anak dengan isi ceritanya memberikan nilai moral dan penambahan ilustrasi visual yang menarik.

Buku cerita ini mengisahkan Bobit sebuah boneka karet yang sedang sedih, karena ia selalu melompat-lompat yang dianggap menjengkelkan oleh pemiliknya. Suatu malam Bobit diajak oleh sekelompok sirkus mainan baru, kemudian menjadi bintang sirkus dengan aksi lompatnya yang lucu. Bobit menjadi bahagia kembali dan bangga bisa menghibur mainan-mainan lain di ruang bermain. Cerita ini mengajarkan tentang penerimaan diri dan menghargai perbedaan seseorang.

Buku cerita "Kisah Bobit Si Boneka Karet" sebagai pemilihan dasar perancangan video animasi yang didasarkan pada kesadaran akan bermakna pesan moral yang terkandung dalam cerita ini. Cerita memberikan penekanan pada perkembangan moral anak usia 6-10 tahun yang dianggap krusial dalam membentuk karakter anak. Cerita ini menjadi relevan untuk dirancang video animasi yang tidak hanya menghibur, tetapi juga memberikan dampak positif terhadap perkembangan moral anak-anak sebagai bagian integral dari proses pendidikan karakter anak.

1.2 Identifikasi Masalah

Penulis menemukan beberapa permasalahan yang perlu dipecahkan berdasarkan uraian latar belakang, yaitu:

1. Beberapa kasus kekerasan pada anak di Indonesia salah satu sebabnya kurangnya penanaman pendidikan karakter di tingkat dasar.
2. Salah satu penyampaian pendidikan karakter pada anak-anak dapat melalui cerita.
3. Berhubung generasi saat ini lebih terkoneksi dengan media audio visual, maka diperlukan penyampaian pendidikan karakter menggunakan video animasi berlandaskan cerita "Kisah Bobit Si Boneka Karet".

1.3 Rumusan Masalah

Penulis merumuskan dua rumusan masalah sebagai dasar penyelesaian masalah, yaitu:

1. Bagaimana menyampaikan pesan pendidikan karakter melalui media video animasi untuk anak umur 6-10 tahun?

2. Bagaimana merancang video animasi berbasis cerita “Kisah Bobit Si Boneka Karet” yang sesuai dengan kebutuhan pendidikan karakter untuk anak-anak?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan paparan latar belakang serta penjelasan permasalahan, penulis memiliki tujuan dalam menulis tugas akhir yaitu:

1. Meningkatkan kejelasan pesan moral dalam cerita agar lebih dapat dipahami dalam pengalaman penonton.
2. Menyajikan cerita dalam bentuk audio visual dengan lebih jelas untuk memperkuat pemahaman audiens terhadap narasi dan pesan yang disampaikan.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang bisa didapat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi mahasiswa
Mengembangkan keterampilan dalam merancang dan mengimplementasikan video animasi yang dapat memenuhi kebutuhan anak-anak.
2. Bagi anak-anak usia 6-10 tahun
Menyediakan sumber belajar atau hiburan menarik serta meningkatkan pemahaman terhadap pesan moral dalam cerita untuk anak-anak dalam rentang usia 6-10 tahun.
3. Bagi masyarakat
Penelitian ini sebagai bahan referensi terkait cara mengintegrasikan teknologi dan kreativitas dalam penyampaian pesan moral kepada anak-anak melalui media visual. Menyediakan sumber hiburan yang edukatif dan bernilai moral bagi anak-anak usia 6-10 tahun.
4. Bagi institusi
Membantu untuk menyadari pentingnya penanaman pendidikan karakter di tingkat dasar sebagai upaya pencegahan kasus kekerasan pada anak.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan merupakan bagian dari panduan penulisan Tugas Akhir yang bertujuan untuk menyederhanakan kerangka penelitian dan memberikan gambaran menyeluruh mengenai pembahasan yang terdapat dalam Tugas Akhir penulis, termasuk:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini memuat penjelasan tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan, dan manfaat yang ingin dicapai dalam pengembangan video animasi "Kisah Bobit Si Boneka Karet".

BAB II TINJAUAN UMUM

Bab ini berisikan uraian tinjauan pustaka yang berisi penelitian terdahulu yang digunakan untuk mendukung permasalahan. Tinjauan teori yang berisi teori-teori dari beragam sumber mengenai buku cerita anak, animasi, desain grafis serta teori pendukung lain mengenai perancangan video animasi "Kisah Bobit Si Boneka Karet".

BAB III METODOLOGI PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang sistematika perancangan, metode pencarian data, analisis data, dan kesimpulan hasil analisis. Hasil analisis data lalu dibuat pemecahan masalah yang akan digunakan untuk merancang video animasi "Kisah Bobit Si Boneka Karet".

BAB IV STRATEGI KREATIF

Bab ini berisikan proses konsep karya video animasi "Kisah Bobit Si Boneka Karet" berdasarkan masalah dan konsep dari hasil penelitian yang telah dilakukan, selain itu juga memaparkan hasil karya dari perancangan tersebut.

BAB V PENUTUP

Bab ini menguraikan hasil kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan, serta memberikan saran berdasarkan permasalahan-permasalahan yang muncul selama proses penelitian.

