

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Negara Indonesia saat ini mengalami penurunan nilai moralitas maupun karakter, permasalahan ini mungkin akan semakin melebar ke berbagai arah apabila tidak di atasi dengan cepat. KEMENDIKNAS mengatakan dimana moralitas anak bangsa berada dalam ambang negative, atas dasar ini, KEMENDIKNAS membuat pengembangan pendidikan karakter pada para penerus bangsa yaitu para peserta didik dengan harapan dapat memperbaiki kepribadian dan budi pekerti.

Etika anak bangsa yang masih jauh dari kata sempurna membuat negeri ini semakin berkurang nya kesadaran sikap Budipekerti. Bagaimana tidak, jika korban perundungan atau biasa disebut *bullying* dan kekerasan masih saja kerap terjadi di bangku pendidikan baik itu kekerasan verbal maupun non verbal.

Menurut Yayasan Sejiwa Amini (2008: 2) dalam penelitian yang di lakukan oleh Onny Dita Pertiwi (2020). perundungan yaitu keadaan dimana peristiwa penyalahgunaan tindakan kekuatan atau luapan emosi terhadap seseorang, pelaku yang mampu membuat pada kasus perundungan ini bukan hanya kuat dalam fisik atau raga tetapi juga kuat secara mental. Dalam peristiwa tindakan perundungan dimana korban tidak dapat membela dirinya sendiri karena korban merasa dirinya lemah secara fisik maupun mental.

Mengingat sangat bahaya nya akibat dari bullying tersebut dan pentingnya hasil terbaik proses belajar mengajar di bangku sekolah, maka beberapa faktor yang mungkin nantinya dapat mengganggu proses belajar mengajar juga harus diperhatikan. Salah satunya yang cukup sering memperlambat jalannya proses belajar mengajar di sekolah yaitu bullying atau perundungan. Perundungan yaitu salah satu kegiatan interaksi sosial yang mengakibatkan

dampak negatif bagi korban perundungan. Hal tersebut sependapat dengan (Muliani & Pereira, 2018) bahwa perundungan adalah tindakan penyalahgunaan kekuasaan yang nantinya akan berkelanjutan dalam suatu interaksi sosial, yang dimana dapat menyebabkan gangguan fisik dan atau psikologis.

Secara psikologis *bullying* atau perundungan dapat menimbulkan efek negatif pada korban seperti hilangnya harga diri bahkan depresi dan trauma dalam jangka berkelanjutan. oleh karena itu cara pola asuh orang tua disini sangat berperan penting dalam membimbing anak dalam masa perkembangan anak itu sendiri, baik dengan cara menasehati, memberikan pemahaman, dan contoh yang baik mengenai cara berbudi pekerti, dan orang tua tidak disarankan untuk memberikan sikap menghukum berlebihan atau biasa disebut dengan otoriter.

Menurut Hurlock (2006) mengenai sikap otoriter adalah pola asuh orang tua yang dimana sama sekali tidak memberikan toleran atau peluang berpendapat terhadap anak itu sendiri. Dengan begitu dari beberapa penelitian yang sudah dilakukan intinya pengaruh orang tua sangat berperan dalam perkembangan perilaku anak. Dengan polemik masalah perundungan atau *bullying* yang saat ini masih belum bisa memberikan titik terang penulis akan berniat mengemas film animasi tentang asiki sikap perundungan atau *bullying*, melalui film bentuk animasi 3D, penulis nantinya akan memasukan nilai-nilai moral dan budipekerti dengan menjelaskan dampak dari sikap perundungan atau *bullying*.

Perlu kita tahu di jaman yang sudah semakin modern ini manusia berlomba-lomba memberikan inovasi kemajuan teknologi salah satu nya yaitu animasi. Mengapa Animasi 3D ? karena pada animasi 3D dapat memberikan pemahaman secara cepat, sederhana dan mudah ingat .Dengan kelebihan tersebutlah mengapa penulis menggunakan animasi 3 Dimensi, dengan begitu karakter animasi dapat terlihat lebih nyata dan sebagian besar film 3 Dimensi lebih di sukai oleh para masyarakat khusus nya anak-anak.

Oleh karena itu perlu adanya sebuah media yang dimana bisa menjelaskan yang sangat relevan yang dijadikan sebuah media berupa film animasi 3D. Sebelumnya sudah ada beberapa penelitian tentang animasi 3D, Salah satu penelitian yang dilakukan oleh Purwati Kuswarini dan Suprpto (2019) dengan judul *“Development of Wimba 3 Dimension Interactive Animation Media on Plant Anatomy”* bahwa media 3D sangat relevan untuk memberikan pemahaman anatomy tumbuhan dimana media interaktif 3D menjadi hal penting untuk mempresentasikan materi dengan baik sayangnya animasi karakter yang dipaparkan masih belum halus.

Penelitian selanjutnya berjudul *“Tude the Movie-Pertualangan Si Rina (Tertangkapnya Jalak Bali)”*. Oleh I Made Yoga Antara dalam penelitian tersebut tertulis tentang bagaimana cara meningkatkan rasa cinta kebudayaan sendiri dan nilai-nilai kebersamaan serta kekeluargaan dalam hidup bermasyarakat dengan menggunakan film animasi 3 Dimensi. Disini masih terlihat animasi masih kaku, dan penyesuaian volume *dubbing* tidak sesuai antara karakter dengan karakter lainnya.

Penelitian selanjutnya yang berjudul film animasi 3 Dimensi *“Tude the Movie-Pertualangan Si Rina (festival layang-layang)”*. Yang dilakukan oleh I Putu Ade Widiantara dalam penelitian tersebut tentang bagaimana semangat juang untuk meraih yang kita impikan, dan pada film ini mengajarkan kita agar tidak meninggalkan tradisi atau adat-adat terdahulu. Tapi disini masih terlihat gerakan karakter belum halus, dan penyesuaian volume *dubbing* tidak sesuai antara karakter dengan karakter lainnya.

Penelitian selanjutnya berjudul film animasi 3D *Tude The Movie Pertualangan Si Rina (Dalang Pandu)”*. Pesan yang terkandung dalam penelitian tersebut yaitu untuk tetap menjaga dan melestarikan budaya-budaya kita. Tapi kekurangan dari film tersebut film masih kurang menyentuh dari alur cerita. Dari hasil wawancara yang peneliti lakukan terhadap salah satu guru kelas SD Negeri 3 Pegayaman yang bernama bapak Muhamad Safrudin, S.Pd., salah

satu guru BK di SD Negeri 1 Tegallingham yang bernama Akhmad Ary Astrina, S.Pd.I., mengatakan bahwa kurangnya pemahaman siswa terkait sikap bullying atau perudungan, dan kurangnya media informasi yang menarik yang mengakibatkan banyaknya siswa yang tidak mengerti akibat dari sikap bullying, yang seharusnya sudah ditanamkan sejak usia dini.

Hasil data dalam penyebaran angket mengenai *Bullying* diperoleh, 85,55 % anak usia dari 6 hingga 12 tahun tertarik dan memahami makna *bullying* lalu 14,44 % rata-rata tidak mengetahui apa itu *bullying* dan tidak menyukai film animasi 3D. Observasi pada film tude series sebelumnya sebagian besar masih ditemukan beberapa kekurangan diantaranya penempatan kamera dan pengambilan sudut pandang. Pada pergerakan karakter di beberapa scene terlihat masih kaku, dan ada bagian scene yang dimana hasil rendering masih terlihat beberapa titik noise yang menyebabkan hasil output animasi masih kurang halus, dan pada volume audio antara pengisi suara dan musik masih kurang seimbang oleh karena itu kekurangan tersebut peneliti mencoba mengoptimalkan kekurangan tersebut dengan menggunakan teknik rigify dan VFX pada pembuatan film rigify sendiri merupakan add-ons tambahan yang memungkinkan pembuatan rig otomatis pada sebuah objek, dan pada pembuatan VFX adalah fitur yang dapat memberikan animasi terlihat seperti nyata.

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis bermaksud memaksimalkan kekurangan-kekurangan yang ada pada penelitian sebelum nya. Menurut teori rigify kekurangan pada penelitian sebelumnya tentang karakter animasi yang masih kaku dan kurang halus dapat di perbaiki dengan teknik *limbs*, *torso*, dan *face* sehingga bagian nantinya yang akan di gerakan dapat halus dan tidak kaku, sedangkan pada penelitian yang dibuat oleh Ani Hayrani(2014) menyarankan *dubber* atau orang yang mengisi suara mengerti aspek keterampilan berbicara dan bahasa sehingga dapat menghidupkan atau memberikan kesan film animasi tersebut nyata. Di harapkan dari inovasi-inovasi tersebut dapat memperbaiki kekurangan-kekurangan yang ada pada penelitian sebelumnya, dan penulis akan merancang film animasi 3D tude the

series untuk menceritakan pesan moral dari sikap perudungan atau *bullying*. Oleh karena itu, penulis mengambil topik tugas akhir dengan judul pengembangan film animasi 3D Tude the series (*Bullying*).

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang sudah di paparkan di atas maka dapat di rumuskan permasalahan-permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana rancangan dan implementasi pengembangan film animasi 3D Tude the series (*Bullying*).
2. Bagaimana tanggapan anak-anak terhadap pengembangan film animasi 3D Tude the series (*Bullying*)?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Dari Permasalahan yang telah dipaparkan tersebut, bahwa tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk Merancang dan Mengimplementasikan pengembangan film animasi 3D Tude the series (*Bullying*).
2. Untuk mengetahui tanggapan anak-anak tentang pengembangan film animasi 3D Tude the series (*Bullying*).

1.4 MANFAAT HASIL PENELITIAN

Manfaat yang ingin di capai dari pengembangan film animasi 3D Tude the series (*Bullying*).adalah sebagai berikut:

1. Bagi Khalayak Umum
 - a. Memberikan tontonan yang menarik dan efektif untuk para masyarakat khususnya anak-anak.

- b. Menanamkan budipekerti yang luhur untuk para masyarakat khususnya anak-anak

2. Bagi Peneliti

- a. Memahami cara memproduksi film animasi 3 Dimensi.
- b. Mampu membangun cerita dan memvisualisasikan imajinasi kedalam bentuk film yang baik dan berkualitas yang terdiri dari video dan audio.
- c. Mampu membuat film animasi secara mandiri dan sesuai kemampuan dan selera diri sendiri
- d. Membuka wawasan dan mengembangkan diri tentang pengetahuan baru sesuai bidang yang di tekuni.
- e. Sebagai wadah penerapan ilmu yang telah di dapatkan selama di bangku perkuliahan.

