

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pada era modern saat ini, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi berpengaruh cukup besar pada aspek kehidupan kita, dimana teknologi membantu untuk memudahkan kita dalam berbagai aktivitas yang kita lakukan sehari-hari, dimulai dari ekonomi, Kesehatan, dan Pendidikan(Hapsari & Zulherman, 2021). Maka dibutuhkan sebuah penyesuaian dalam metode pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi yang ada untuk mengganti gaya pembelajaran.

Tata tertib adalah kumpulan dari hukum, prinsip, atau moral yang diterapkan dalam Lembaga Pendidikan, tujuan dari tata tertib adalah untuk mengingatkan semua siswa dalam memahami tugas, hak, dan keharusan yang wajib dilaksanakan di sekolah(Naufi Hidayat et al., 2023), oleh karena itu pendidikan kedisiplinan diperlukan, disiplin sendiri memiliki tujuan sebagai pondasi pendidikan karakter bagi individu agar dapat menjaga sikap dan etika.

Kurangnya sifat disiplin terhadap aturan-aturan yang ada dapat menyebabkan kondisi pembelajaran menjadi kurang menyenangkan, beberapa faktor dari kurangnya pemahaman pada aturan-aturan yang ada disebabkan dari kurangnya pemahaman terhadap tata tertib yang berlaku, dan pengaruh lingkungan yang menyebabkan bentuk imitasi perilaku. Beberapa guru dan wali murid cukup sadar akan permasalahan ini, namun metode yang dapat mereka lakukan berupa komunikasi melalui nasehat dan teguran yang mana tidak menarik dan

menimbulkan rasa tidak patuh (Naufi Hidayat et al., 2023), anak-anak cenderung lebih berfokus terhadap komunikasi visual ketimbang verbal, dimana mereka akan cenderung mengamati dan menirukan baik dari tingkah laku, gaya, sikap dan sampai penampilan baik dari orang-orang disekitar lingkungan, ataupun dari media sosial (Astuti¹ & Andriani², 2021), untuk itu diperlukannya pendekatan yang atraktif dan menarik dalam menyampaikan pesan tentang tata tertib dalam sekolah.

Jenis-jenis pelanggaran pada tata tertib di setiap sekolah dimulai dari pelanggaran akademik berupa keterlambatan dan ketidakhadiran, pelanggaran administrasi seperti tidak membayar biaya SPP, pelanggaran estetika seperti kurangnya atribut seragam sekolah dan menjaga kerapian, dan pelanggaran etika seperti berkata kasar dan tidak sopan (Putri et al., 2023). Dari beberapa pelanggaran tata tertib yang disebutkan, jenis pelanggaran yang paling sering dilakukan adalah keterlambatan, ketidakhadiran, kurangnya menjaga kerapian, dan berkata kasar dan tidak sopan, hal ini dapat disebabkan dari perkembangan teknologi seperti media sosial yang sering digunakan oleh khalayak umum terutama anak remaja (Tambunsaribu, 2023). Ada juga penyebab dari permasalahan ini berasal dari pengaruh teman sebaya, sehingga dapat mempengaruhi anak-anak lain dalam membentuk kebiasaan buruk tersebut (Tamrin & Ramadhina, 2021).

Dari pengamatan yang dilakukan di SMPIT Al-Anis, ada banyak murid disana yang memerlukan pengawasan yang cukup ketat, dimana murid-murid tersebut terbagi menjadi 3-4 kelas dengan berisikan 20 murid untuk setiap kelasnya, Untuk mengajarkan pengertian dan kewajiban dalam melaksanakan tata tertib di sekolah

diperlukannya sebuah media untuk memfokuskan perhatian para murid pada satu tempat agar pembelajaran dapat dengan mudah untuk dilakukan.

Disinilah video animasi berperan penting, video animasi terbukti dapat meningkatkan pengetahuan, animasi dapat menjadi alternatif untuk sarana edukasi yang dapat digunakan dengan menggabungkan audio dan visual yang di sampaikan melalui gambar ilustrasi yang bergerak dapat memberikan fokus dan perhatian *audiens* untuk mengetahui tentang cerita yang disajikan (Retno Kuspiyah et al., 2021). Penyampaian pesan tentang tata tertib sekolah akan sangat mudah dilakukan dengan menggunakan media animasi karena animasi dapat memberikan bentuk visualisasi yang lebih jelas soal aturan aturan di sekolah, oleh karena itu, penulis menggunakan media video animasi 2 dimensi untuk melakukan pendekatan sebagai media komunikasi yang dipahami oleh anak anak,

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini akan berfokus kepada pembuatan video animasi jenis 2 Dimensi dengan menggunakan Teknik *frame by frame* yang akan dilakukan memakai *software* Adobe Animate sebagai bentuk binaan pada anak. Penggunaan teknik animasi 2D akan dipilih sebagai bentuk komunikasi visual dalam video animasi ini karena karakteristik animasi 2D yang estetis secara visual dalam menangkap perhatian *audiens*, tidak hanya untuk memfokuskan pesan yang disampaikan, tapi juga sebagai salah satu bentuk strategi komunikasi yang diketahui oleh anak-anak (Wardani et al., 2023). Cerita dalam animasi ini akan dibuat berdasarkan studi dan observasi yang dilakukan oleh penulis di SMPIT AL-Anis, yang akan ditujukan untuk anak remaja berusia 13-17 tahun.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar Belakang tersebut, penulis dapat menentukan rumusan masalah, antara lain:

- a. Bagaimana membuat sebuah video animasi 2D tentang pelanggaran aturan di sekolah?
- b. Bagaimana Tingkat kelayakan video animasi 2D yang telah dibuat?
- c. Bagaimana respon *audiens* baik guru ataupun murid terhadap video animasi 2D yang dibuat?

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan diatas, Pembuatan video berbasis animasi 2D ini lebih berfokus kepada beberapa faktor, diantaranya :

- a. Video Animasi 2D in akan menggunakan metode animasi 2D, dengan Teknik *frame by frame*.
- b. Video animasi berfokus pada jenis pelanggaran tata tertib yang terjadi di sekolah, dimulai dari keterlambatan, ketidaklengkapan atribut seragam, ketidakrapihan, dan berkata kasar.
- c. Video animasi akan berdurasi kurang lebih 5 – 6 menit.
- d. Video ini akan diujikan di SMPIT Al-Anis

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini antara lain:

- a. Membuat video animasi 2D tentang jenis pelanggaran sekolah.
- b. Menghasilkan sebuah video animasi sebagai sarana edukasi yang layak dan menarik.
- c. Mengetahui respon *audiens* baik guru atau murid terhadap video animasi 2D yang dibuat.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini antara lain:

- a. Dapat menjadi salah satu portofolio untuk penulis.
- b. Menghasilkan sebuah video animasi 2D yang menarik.
- c. Menjadi salah satu cara sebagai media edukasi untuk SMPIT Al-Anis.
- d. Untuk memudahkan proses dalam penyampaian pesan kepada para *audiens*.
- e. Menjadi syarat kelulusan di AMIKOM Surakarta.