

## PERANCANGAN ANIMASI “KAKEK ODONG” SEBAGAI EDUKASI ETIKA DALAM KEHIDUPAN SEHARI-HARI BAGI REMAJA

Raka Pramana Putra<sup>1</sup>, Asidigisianti Surya Patria<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Jurusan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
email: rakaputra1@mhs.unesa.ac.id

<sup>2</sup> Jurusan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
email: asidigisiantipatria@unesa.ac.id

### Abstrak

Dengan banyaknya media sosial sekarang ini komunikasi ataupun interaksi mengalami perubahan yang sangat drastis. Bahkan sekarang ini media sosial dapat menjadi “senjata” negatif dan banyak pula disalahgunakan oleh berbagai pihak yang tak bertanggung jawab seperti menyebarkan berita hoax, mengadu domba, cyber bullying, menghina, pornografi. Dengan mengamati perilaku remaja saat ini secara langsung maupun melalui media sosial, memang banyak remaja yang kurang memiliki etika sopan santun dalam kehidupan sehari-hari maupun berkomentar di media sosial. Maka dari itu diperlukan bimbingan-bimbingan moral terutama untuk remaja agar bersikap sopan dimana pun itu, tidak hanya di kehidupan nyata tetapi juga di media sosial. Tujuan perancangan animasi ini adalah untuk menghasilkan animasi yang memberikan contoh etika positif pada pengguna media sosial terutama anak remaja. Kakek Odong Tema Edukasi Etika ini dibagi menjadi tiga episode. Episode pertama berjudul “Salim”, episode kedua berjudul “Permisi” sedangkan episode ketiga berjudul “Makan pakai tangan”. Ketiga episode tersebut diunggah di media sosial, platform TikTok. Respon yang didapat melalui media animasi ini sangat positif dan pesan yang ingin disampaikan mudah ditangkap oleh remaja.

**Keywords:** Animasi, Etika, Media Sosial, Kakek Odong.

### Abstract

*With numbers of social media nowadays, both communication and interaction now experiencing a very drastic change. Even now the social media can be a negative "weapon" and misused by various irresponsible parties such as spreading hoaxes, pitting, cyber bullying, insulting, and pornography. By observing the current behavior of adolescents directly or through social media, there are indeed many adolescents who lack the ethics of courtesy in daily life and comment on social media. Therefore, ethics guidance is necessary especially for teenagers to behave politely wherever they are. Not only in real life, but also on social media. The purpose of this animation design is to produce animations that provide positive ethical examples to social media users, especially teenagers. The Odong Grandfather of the Ethic Theme is divided into three episodes. The first epic was titled "Salim", the second episode was entitled "Excuse me" while the third episode was entitled "Eat with your hands". All three episodes were uploaded on social media, the TikTok platform. The response obtained through this animation media is very positive and the message to be conveyed is easily captured by teenagers..*

**Keywords:** Animation, Ethics, Social Media, Kakek Odong

### PENDALHULUAN

Pengguna internet di Indonesia saat ini mencapai 63 juta orang. Dari angka tersebut, 95 persennya menggunakan internet untuk mengakses jejaring sosial ([www.kominfo.go.id](http://www.kominfo.go.id)). Media sosial terbanyak penggunanya adalah

Youtube, Whatsapp, Facebook dan Instagram, Pengguna Media sosial usia remaja 13-17 tahun 7% dari seluruh pengguna media sosial ([websindo.com](http://websindo.com)). Bida dipastikan hampir setiap orang yang memiliki *smartphone* juga pasti

memiliki akun media sosial, seperti Instagram, Facebook, Twitter, Tik Tok, dsb.

Konten media social yang paling dimintai adalah infografis, tutorial atau panduan, review produk, kuis hadiah, virtual reality dan *testimony* klien (tomato.co.id). Di tahun 2022 konten video menjadi tren media sosial berdasarkan studi dari Cisco, nanti sekitar 82 persen semua konten akan berbentuk video (Junaidi, 2020).

Media sosial bagi remaja tidak hanya dijadikan sarana untuk memerikan kehidupan sosial mereka tetapi juga sebagai media mencari informasi dan sebagai media komunikasi yang mudah (Putri, dkk, 2016). Perilaku yang terjadi dalam kehidupan remaja berkenaan dengan tata cara, kebiasaan, adat, atau standar nilai yang berlaku dalam kelompok sosial (Rizal, 2017). Kelompok sosial ini sangat mempengaruhi remaja dalam berperilaku, termasuk kelompok sosial di media sosial. Perilaku-perilaku yang menyimpang tidak jarang berasal dari konten-konten media sosial juga (Putri, dkk, 2016).

Kalangan remaja yang kecanduan di media sosial juga sering memposting kegiatan sehari-hari mereka yang menggambarkan bagaimana gaya hidup mereka yang sangat mengikuti perkembangan jaman, sehingga menjadikan mereka terlihat lebih populer di lingkungannya. Tapi apa yang mereka posting tidak akan selalu menggambarkan keadaan mereka yang sebenarnya. Ketika para remaja ini membagikan sisi hidup mereka yang bahagia, namun terkadang kenyataannya dalam hidup mereka merasa kesepian. (Mannan, 2017).

Perilaku yang menyimpang seperti tidak punya sopan santun dalam beretika pada remaja ini bisa berdasar pada kurang efektifnya pembinaan etika yang dilakukan oleh rumah tangga, sekolah, maupun masyarakat. Derasnya arus budaya *matrealistis*, *hedonistis* dan *sekularistis* juga menjadi pendorong perilaku menyimpang remaja ini (Mannan, 2017). Perkembangan etika remaja mengalami suatu perubahan seiring dengan tahapan perkembangan remaja itu sendiri dan diterminasi oleh lingkungan sosial dan budaya dimana manusia itu berkembang (Rizal, 2017).

Dorongan perubahan etika yang positif bisa saja diperoleh dari berbagai sumber, termasuk

media sosial. Oleh sebab itu media social melalui konten video bisa menjadi alternatif edukasi etika bagi remaja. Media sosial bisa dijadikan edukasi etika karena remaja sebagai pengguna media sosial tertinggi. (www.kominfo.go.id).

Tujuan perancangan animasi ini adalah untuk menghasilkan animasi yang memberikan contoh etika melalui media sosial terutama anak remaja agar sadar atas perilaku dikehidupan sehari-hari. Penyampaian melalui media sosial itu karena lebih efektif untuk menyebarkan informasi dan lebih mudah ditangkap oleh anak-anak milenial saat ini.

Kakek Odong adalah nama tokoh yang akan digunakan pada animasi ini. Alasan pemilihan karakter seorang kakek-kakek karena mengingat tujuan pembuatan animasi ini adalah untuk mengedukasi perilaku seseorang yang yang tidak memiliki etika dalam melakuakn kegiatan sehari-hari, dimana kebanyakan mereka adalah kaum milenial. Pola pikir dan sikap jaman dahulu dan jaman sekarang berbeda jauh, apalagi ketika di dunia maya. Dengan karakter utama seorang kakek-kakek diharapkan bisa menjadi contoh untuk anak-anak milenial. Selain itu karakter seorang kakek-kakek juga gambaran sosok yang tidak bisa di lawan karena ketika mau menyangga ada rasa segan karena merupakan sosok orang yang sudah tua.

## METODE PERANCANGAN

Untuk mewujudkan animasi Kakek Odong diperlukan data-data yang menunjang perancangan. Sumber data dibagi menjadi dua yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder. Sumber data primer diperoleh secara langsung melalui wawancara dengan Arman Vesona salah satu konten kreator di TikTok. Sumber data sekunder diperoleh melalui observasi yang dilakukan melalui berbagai sumber seperti jurnal dan situs di internet yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan.

Untuk memperoleh data-data tersebut diperlukan teknik pengumpulan data. Teknik pengumpulan data melalui beberapa cara, yaitu: dokumentasi, observasi dan wawancara

Teknik Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh informasi berupa catatan perorangan, organisasi, serta berbagai catatan, buku, *leaflet*, *pamphlet* yang berkaitan dengan karya yang

sedang dikaji (Rohidi, 2011). Dokumen yang diperoleh berupa artikel yang berasal dari internet dan juga referensi visual mengenai tokoh.

Observasi merupakan teknik pengambilan data yang menggambarkan mengenai peristiwa, tingkah laku, karya yang dihasilkan dan peralatan yang digunakan. Metode observasi adalah metode ini digunakan untuk mengamati sesuatu secara tajam dan secara akurat. Melalui observasi ini peneliti mempelajari tingkah laku, dan hal-hal penting yang berkaitan (Rohidi, 2011). Pengamatan terhadap remaja usia 13-15 tahun atau setingkat SMP melalui media sosial seperti Facebook, Instagram, dan TikTok untuk mengamati meperilaku sosial remaja tersebut di media sosial.

Teknik wawancara adalah teknik yang digunakan untuk memperoleh informasi tentang kejadian yang peneliti tidak bisa diamati sendiri secara langsung, karena tindakan atau peristiwa yang terjadi di masa lampau ataupun karena peneliti tidak diperbolehkan hadir di tempat kejadian itu (Rohidi, 2011). Wawancara terhadap narasumber Arman Vesona salah satu content creator di TikTok melalui wawancara yang dilakukan di Kantor tempat ia bekerja.

Analisis yang digunakan ialah 5W 1H. 5W 1H adalah rumus yang dibuat novelis Rudyard Kipling yang mengenalkan unsur-unsur yang wajib ada dalam menulis berita, yaitu WHAT, WHO, WHEN, WHERE, WHY (5W) dan HOW (1H). Penggunaan Analisis ini di tujukan untuk mencari data untuk menjawab pertanyaan dan permasalahan dari pengembangan yang di angkat. *What* mengacu pada apa yang dibuat, *Who* menunjuk pada siapa target audience utamanya. *Where* menunjukkan dimana *setting* cerita animasi. *When* menunjukkan waktu *setting* cerita tersebut dan *How* mengacu pada bagaimana metode perancangannya.

## KERANGKA TEORETIK

### a. Animasi

Animasi berasal dari kata Yunani *anima* yang memiliki arti hidup, jiwa, semangat, nyawa. Animasi merupakan salah satu hasil jadi dari teknologi multimedia yang bisa dibidang paling rumit karena membutuhkan ketekunan dan kesabaran dalam pengerjaannya. Pada awalnya animasi dibuat dengan manual, yaitu dengan

menggambar atau memotong kemudian dirankai menggunakan kertas lalu disusun sehingga akan menghasilkan gambar yang terlihat bergerak (Beiman, 2010).

Dengan berkembangnya jaman dan teknologi yang semakin pesat, animasi menjadi lebih cepat dan mudah dalam proses pembuatannya. Seiring berkembangnya jaman animasi juga mulai berkembang dan mempunyai beberapa jenis teknik dalam pembuatannya.

Teknik animasi 2D ini merupakan teknik yang digunakan pada saat animasi mulai dikembangkan. Dalam pembuatannya animasi 2D setiap tahap pada gerakan digambar satu persatu diatas kertas kemudian digabungkan menjadi gambar yang dapat bergerak. Pembuatan animasi 2D ini sudah jarang yang menggunakan kertas, sekarang para animator 2D kebanyakan mulai mengerjakan animasi menggunakan komputer dengan didukung *software* dan pen tablet sebagai alat untuk menggambar. (Beiman, 2010).

Animasi dimulai dengan pembuatan naskah. Dalam pembuatan animasi juga diperlukan naskah cerita sama halnya membuat film, naskah bisa dibidang salah satu inti penting dalam pembuatan animasi. Setelah naskah diperlukan *storyboard* untuk memperjelas pengambilan angel kamera dan menentukan gerakan serta menentukan timing tiap *scene*. Kemudian perekaman suara percakapan tokoh yang akan digunakan untuk suara. Menggambar dan membuat asset merupakan tahap ini mulai membuat gambar seperti *background* dan pembuatan karakter. Animasi menggunakan *after effect* jadi dalam pembuatan karakternya perlu dipisah perbagian seperti memisahkan tangan, kaki, badan, kepala, dll. Setelah membuat aset karakter dan background, bisa langsung menggerakkan mengikuti *storyboard*. Tahap *editing* suara yaitu memasukan *dubbing* suara yang telah direkam di awal serta menambahkan backsound dan efek-efek suara lainnya. Tahap pengecekan, melihat kesesuaian dengan *storyboard* atau menambahkan jika ada yang kurang. Tahap terakhir adalah *rendering* atau disebut dengan penggabungan. (Beiman, 2010).

Dalam menggerakkan tokoh animasi perlu juga mengamati perilaku manusia yang menjadi karakter animasi tersebut. Perilaku ialah tindakan manusia yang mempunyai arti yang luas seperti

berbicara, tertawa, berjalan, menangis, dan sebagainya. Dari sini sudah dapat disimpulkan bahwa apa yang dimaksud perilaku adalah segala macam kegiatan aktivitas manusia, baik yang diamati langsung, maupun yang tidak dapat diamati oleh pihak luar (Notoatmodjo, 2003).

#### **b. Gaya Desain Animasi 2D**

Kartun merupakan salah satu bentuk komunikasi grafis, yakni suatu gambar interpretatif yang menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan suatu pesan secara cepat dan ringkas atau sesuatu sikap terhadap orang, situasi, atau kejadian-kejadian tertentu. Kartun biasanya hanya menangkap esensi pesan yang harus disampaikan dan menuangkannya ke dalam gambar sederhana, tanpa detail dengan menggunakan simbol-simbol serta karakter yang mudah dikenal dan dimengerti dengan cepat. Kalau kartun dapat diterima dengan baik, pesan yang besar bisa disajikan secara ringkas dan kesannya akan tahan lama diingat. (Munadi, 2008)

Gaya animasi menggunakan teknik animasi dua dimensi (2D) sebagai media edukasi etika karena mata manusia tanggap terhadap stimulus visual yang lucu, menarik dan praktis. Kartun animasi ialah kartun yang dapat bergerak atau hidup secara visual dan bersuara. Kartun ini terdiri daripada susunan gambar yang dilukis dan direkam seterusnya ditayangkan (Sudjana, 2010).

Gaya gambar kartun, disebut juga dengan aliran kartun, secara singkat disebut dengan kartunisme (*cartoonism*) (Gumelar, 2015). Kartun memiliki arti lucu, sama seperti *comic* awalnya memiliki arti lucu. Kartun bukanlah animasi, sebab kartun dapat dianimasikan dengan nama *animated cartoon* atau animasi kartun (Gumelar, 2017). Gaya desain animasi yang digunakan adalah gaya kartun dengan latar animasinya sederhana dan sedikit kombinasi warna dibandingkan dengan objek karakter animasinya.

Dan teknik yang digunakan adalah teknik asset based. Teknik animasi yang prosesnya dilakukan dengan memisah-misahkan aset gambar menjadi banyak bagian seperti bagian kepala sendiri, tangan sendiri, badan sendiri, dsb kemudian digerakan menggunakan software *after effect*.

#### **c. Warna dalam Animasi 2D**

Warna yang digunakan dalam animasi ini menggunakan warna-warna pastel. Dalam desain interior penggunaan warna pastel biasanya digunakan untuk warna-warna kamar remaja. (Darmaprawira, 2002)

#### **d. Etika**

Etika atau disebut etik, berasal dari kata Yunani ETHOS yang berarti norma-norma, nilai-nilai, kaidah-kaidah dan ukuran-ukuran bagi tingkah laku manusia yang baik. Secara harfiah, Pengertian Etika adalah norma atau aturan yang digunakan sebagai sebuah pedoman dalam berperilaku didalam masyarakat bagi seseorang yang terkait dengan sifat buruk dan baik ([www.nesabamedia.com](http://www.nesabamedia.com))

Aristoteles merumuskan etika dibagi menjadi dua yaitu: 1) Etika yang dipelajari untuk ilmu pengetahuan yang mempelajari masalah perbuatan atau tindakan manusia. 2) Etika yang berkaitan dengan tata cara dan kebiasaan (adat) yang melekat dalam kodrat manusia yang terikat dengan “baik dan buruk” suatu tingkah laku atau perbuatan manusia (Lagiono & Qomariah, 2017).

Perilaku buruk seperti tidak punya sopan santun pada remaja ini bisa berdasar pada kurang efektifnya pembinaan etika yang dilakukan oleh rumah tangga, sekolah, maupun masyarakat. Derasnya arus budaya matrealistis, hedonistis dan sekularistis juga menajdi pendorong perilaku menyimpang remaja ini (Mannan, 2017). Perkembangan etika remaja mengalami suatu perubahan seiring dengan tahapan perkembangan remaja itu sendiri dan diterminasi oleh lingkungan sosial dan budaya dimana manusia itu berkembang (Rizal, 2017).

Contoh Etika dalam kehidupan sehari-hari: mengucapkan salam ketika bertamu atau mengunjungi rumah orang lain, mencium tangan kedua orang tua ketika akan mulai beraktivitas, membuang sampah di tempat sampah, memohon maaf ketika melakukan kesalahan ([www.nesabamedia.com](http://www.nesabamedia.com)). Banyak etika yang telah diajarkan melalui filosofi jawa sdalam hal sopan santun. Seperti interaksi sehari-hari masyarakat Jawa, orang yang lebih muda akan membungkukkan badan ketika sedang berjalan melewati depan orang yang lebih tua. Etika ini jika dilihat sekilas akan terlihat sepele, tapi sebenarnya

etika ini menggambarkan sikap hormat kepada orang yang lebih tua. Selain itu, sikap membungkukkan badan juga menandakan bahwa orang yang muda lebih menghargai dan dapat menempatkan posisinya. (Zaairuh Haq, 2011)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### a. Identifikasi Data

Target Perancangan Animasi Kakek Odong ini adalah remaja usia 13-15 tahun dengan jenis kelamin laki-laki dan perempuan yang tidak membatasi kondisi ekonomi. Remaja ini bertempat tinggal di perkotaan Indonesia yang aktif yang menggunakan media sosial.

Menurut Arman Vesona, remaja di Tiktok sekarang ini hanya sebatas hiburan, tetapi masih ada konten yang relatif memecah belah, dan sebagian pun juga terlalu menganggap serius entah itu netizen atau konten kreator tiktoknya. Sudah cukup bebas untuk berekspresi, bahkan sebagian minoritas pun ada, hujatan maupun tidak. Di Tiktok sejauh ini sekarang sudah bervariasi dan tidak hanya menari tetapi ada konten memasak, tips dan trik. Edukasi itu perlu untuk menambahkan wawasan kepada penonton di Tiktok agar penonton memiliki wawasan yang berkembang. Contoh kecil yang berhasil dilakukan oleh Arman Vesona adalah video berjudul Sampah, berisi adegan bernyanyi dengan lirik mengajak orang untuk membersihkan sampah, dan efeknya ternyata orang-orang mengikuti dan banyak yang membuat video serupa untuk ajakan membereskan sampah.

### b. Desain Karakter

Karakter utama dari animasi ini adalah Kakek Odong. Kakek Odong adalah seorang kakek berusia 69 tahun yang memiliki sifat humoris. Walaupun sudah tua tapi Si Kakek masih lincah dan super aktif. Sering kali membuat orang darah tinggi karena tingkah jahilnya, akan tetapi dari semua sifat jahilnya sebenarnya Kakek Odong melakukan kejahilannya untuk mengukur seberapa santun orang menghadapi kejahilan orang yang lebih tua walaupun sudah dibuat gemas oleh tingkahnya. Ciri khas yang dimiliki Kakek Odong secara visual, dia memiliki hidung bulat besar berwarna merah muda, tahi lalat besar di pipinya, serta baju pinknya. Sedangkan ciri

khas lain dilihat dari perilakunya yang menyebabkan.

Proses desain Karakter Kakek Odong terinspirasi dari komedian Indonesia, yaitu Sule. Lebih tepatnya ketika Sule memerankan tokoh kakek-kakek resek yang selalu membuat rusuh dan membuat orang-orang kesal ketika ia datang. Karakter itu disebut “Kakek Oesman”. Kakek Oesman merupakan tokoh karakter Oesman 77 yang disiarkan oleh Trans 7 setiap hari Sabtu dan Minggu pukul 17.00 WIB tahun 2013. Sule tampil sebagai bujangan tua yang pikun namun nyentrik, berpeci, kostum merah merah, dan sepeda motor Honda 70 yang antik.

Alasan pemilihan karakter seorang kakek-kakek karena mengingat tujuan pembuatan animasi ini adalah untuk mengedukasi perilaku seseorang yang yang tidak memiliki etika dalam melakukan kegiatan sehari-hari, dimana kebanyakan mereka adalah kaum milenial. Pola pikir dan sikap jaman dahulu dan jaman sekarang berbeda jauh, apalagi ketika di dunia maya. Dengan karakter utama seorang kakek-kakek diharapkan bisa menjadi contoh untuk anak-anak milenial. Selain itu karakter seorang kakek-kakek juga gambaran sosok yang tidak bisa di lawan karena ketika mau menyangga ada rasa segan karena merupakan sosok yang sudah tua. Berikut visualisasi karakter Kakek Odong.



Gambar 1. kakek Oesman (kiri), Kakek Odong (kanan) dan ekspresi Kakek Odong (bawah)

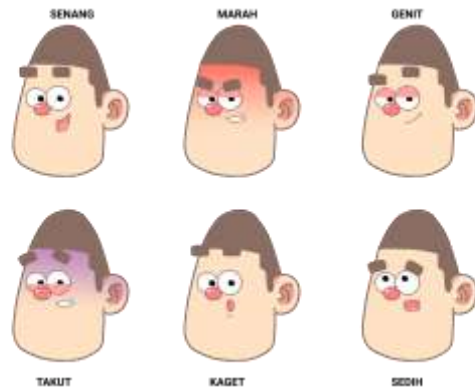
Menggunakan warna dominan merah muda karena tujuan pembuatan karakter ini untuk edukasi maka karena itu diperlukan warna yang terkesan ceria untuk remaja, warna pink mengartikan keceriaan dan warna yang santai tidak terkesan terlalu serius.



**Gambar 2.** Palet Warna Kakek Odong

Karakter kedua adalah Oding. Oding adalah cucu dari Kakek Odong. Ia memiliki sifat yang dimiliki anak milenial sekarang, yang selalu aktif di media sosial. Karakter Si Oding dibuat sebagai gambaran sosok anak muda yang tak mengenal etika ketika berkomentar di media sosial. Sosok Si Oding inilah yang merupakan sosok yang membawa masalah utama dalam cerita.

Karakter Oding dari salah satu karakter di Gravity Falls, yang bernama Dipper Pines. Dipper yang memiliki sifat yang ceria, berenergi, dan selalu ingin tahu segala hal yang membuat ia tertarik. Dan sifat-sifat ini cocok untuk menggambarkan sosok remaja saat ini. Berikut karakter Oding dan dipper sebagai referensi.



**Gambar 3.** Desain Karakter Oding (kanan), Dipper sebagai referensi (kiri) dan ekspresi Oding (bawah)

Warna yang digunakan dalam desain karakter Oding tidak terlalu jauh dengan warna dari Kakek Odong, yang membedakan hanyalah penambahan warna ungu dan jingga pada bajunya. Menggunakan warna bertujuan untuk menggambarkan warna racun, racun disini diartikan sebagai sifat remaja yang berbahaya apabila dibiarkan tanpa pengawasan, sedangkan warna jingga menggambarkan sifat asli yang baru muncul ketika remaja seperti matahari terbit.



**Gambar 4.** Palet Warna Oding

Logo di desain memasukan kepala Kakek Odong sebagai pengganti kata "O" agar terlihat lucu dan memberi efek humor. Font yang digunakan adalah font jenis sans serif *Space Comic*, karena memiliki bentuk yang tebal, tegas, dan tidak terlalu formal. Menggunakan warna pink karena warna branding dari Kakek Odong adalah warna pink, mengikuti warna dari hidung dan pakaian yang ia kenakan. Dan elemen shape digunakan untuk membuat kesan lebih ceria.



“Perancangan Animasi “Kakek Odong”  
Sebagai Edukasi Etika Dalam Kehidupan Sehari-Hari Bagi Remaja”



Gambar 5. Logo Kakek Odong

Kakek Odong Tema Edukasi Etika ini dibagi menjadi tiga episode. Eposede pertama berjudul “Salim”, episode kedua berjudul “Permisi” sedangkan episode ketiga berjudul “Makan pakai tangan”. Ketiga episode tersebut diperankan oleh tokoh sentral yaitu Kakek Odong dan Oding dengan mengambil *setting* di perkotaan padat penduduk dengan waktu sekarang.

Episode pertama pesan yang ingin disampaikan adalah tata krama salim kepada orang yang lebih tua. Saat ini banyak anak ayang bahkan jarang salim kepada orang tuanya sendiri. Dengan konsep yang menyenangkan pula diharapkan pesan yang disampaikan dapat diambil dengan muda oleh para anak-anak remaja ini.

Episode dua merujuk pada budaya Jawa yang sudah ada sejak jaman dahulu, yaitu berjalan bungkuk. Berjalan membungkuk bertujuan mengajarkan perilaku sopan dan menghormati saat lewat depan orang yang lebih tua. Banyak anak saat ini menghiraukan bahkan tidak tahu tentang budaya ini, oleh karna itu dibuat episode yang memberi tahu bagaimana menghormati apabila kita akan berjalan melewati orang yang lebih tua.

Episode tiga mengajarkan bagaimana makan dengan sopan, hal yang terlihat sepele tapi bisa menjadi tolak ukur bersikap sopan bahkan saat sedang makan.

**c. Storyboard**

*Storyboard* adalah gambaran-gambaran adegan penting yang digunakan sebagai panduan sebelum memulai memproduksi animasi (Beiman, 2010). Para *animator* membuat *storyboard* untuk menentukan posisi angel kamera, menentukan berapa waktu yang digunakan dalam satu scene. Dalam *storyboard* biasanya gambar yang digunakan tidak terlalu detail, ini dibuat karena fungsi *storyboard* hanya untuk panduan gerakan agar nantinya para *animator* lebih mudah untuk menentukan gerakan-gerakan yang ada. Berikut storyboard dari episode satu hingga tiga.



Gambar 6. Storyboard Episode

#### d. Animasi Kakek Odong

Setiap episode Kakek Odong diawali dengan sapaan “Hai, Kakek Ajarin yuk”. Kakek divisualisasikan tersenyum mengajak belajar mengenai etika. Kemudian cerita ini mengisahkan etika yang benar dan salah. Episode ditutup dengan kakek berujar “Sudah paham khan, Dah”. Lalu kakek Odong menghilang. Berikut adegan pembukaan setiap episode Kakek Odong.



Gambar 7. Pembuka.



Gambar 8. Penutup

Episode pertama dimulai dari Kakek Odong yang muncul memberi tahu kepada penonton kalau dia akan mengajarkan sesuatu. Scene pun berganti, Oding yang ingin keluar rumah pamit ke Kakek Odong kemudian meraih tangan kakek untuk salim dengan sopan, ini merupakan contoh perilaku benar, perilaku ini yang perlu dilestarikan pada anak-anak jaman sekarang karena salim ini

pada sebagian anak telah dilupakan. tanda centang pun muncul di bagian atas. Kemudian scene berganti Kakek Odong dan Oding yang berada di ruang tamu. Disana Oding yang ingin keluar rumah pamit ke Kakek Odong tapi ketika akan salim ia malah memberikan kakinya untuk salim ke Kakek Odong. Ini adalah contoh perilaku yang salah, karena salim menggunakan kaki apalagi kita yang mengulurkan kaki ke orang yang lebih tua untuk dicium itu sudah sangat tidak sopan. tanda X pun muncul di bagian atas. Adegan ditutup dengan munculnya Kakek Odong yang menanyakan apakah penonton sudah paham dengan pesan yang disampaikan barusan.



Gambar 9. perilaku benar dan salah

Episode kedua dimulai dari Kakek Odong yang muncul memberi tahu kepada penonton kalau dia akan mengajarkan sesuatu. Dilanjutkan dengan adegan Oding yang akan lewat tapi melihat Kakek Odong yang sedang duduk menonton tv di depannya, Oding pun lewat dengan cara membungkuk sembari melewati kakek, kemudian kakek pun tersenyum melihat perilaku cucunya yang sopan. Ini merupakan contoh perilaku benar. Berjalan membungkuk bertujuan mengajarkan perilaku sopan dan menghormati saat lewat depan orang yang lebih tua. Banyak anak saat ini menghiraukan bahkan tidak tahu tentang budaya ini. Tanda centang pun muncul di bagian atas. Scene berganti, tetap adegan awal yang sama. Oding yang akan lewat tapi melihat Kakek Odong yang sedang duduk menonton tv di depannya, tapi kali ini ia bukannya



berjalan membungkuk tapi malah melompat melewati kakek, kakek pun cemberut melihat kelakuan Oding yang malah salto melompat di atasnya. Ini adalah contoh perilaku yang salah, tidak membungkuk atau tanpa bilang permisi saja sudah tidak sopan apalagi melompat salto di atas orang yang lebih tua. Tanda X pun muncul di bagian atas. Adegan ditutup dengan munculnya Kakek Odong yang menanyakan apakah penonton sudah paham dengan pesan yang disampaikan barusan.



**Gambar 10.** Episode perilaku benar dan salah.

Episode ketiga dimulai dari Kakek Odong yang muncul memberi tahu kepada penonton kalau dia akan mengajarkan sesuatu. Scene kedua, memperlihatkan Oding yang sedang makan menggunakan tangan dengan makan berlahan. Ini merupakan contoh perilaku benar, makan dengan tanda centang pun muncul di bagian atas. Scene ketiga, adegan awal yang sama hanya saja kali ini Kakek Odong makan dengan kamera yang close up ke Kakek Odong, kemudian zoom out memperlihatkan ternyata Kakek Odong makan menggunakan tangan Oding tanpa izin Oding, dimana perilaku ini kurang sopan walaupun dilakukan kepada orang yang lebih muda. Adegan ditutup dengan munculnya Kakek Odong yang menanyakan apakah penonton sudah paham dengan pesan yang disampaikan barusan.



**Gambar 11.** Episode 3 perilaku benar dan perilaku salah

#### e. Penerapan

Media sosial yang digunakan untuk animasi ini adalah TikTok. Alasan menggunakan TikTok sebagai medianya, itu karena TikTok saat ini sedang banyak diminati orang-orang. TikTok, pada akhir tahun lalu image aplikasi ini bisa dibilang buruk karena banyak orang yang menganggap bahwa akun ini pengunanya adalah alay yang isinya hanya konten joget-joget saja. Tapi pada saat ini aplikasi ini justru malah semakin naik, bahkan pengguna TikTok sendiri sudah mencapai 1,5 miliar pengguna secara global diunduh melalui apps store maupun playstore. itu karena TikTok sekarang kontennya mulai bervariasi dan tidak lagi hanya konten orang menari. Bahkan sekarang TikTok membuat kampanye dengan hastag #edutok. Jadi TikTok bekerja sama dengan para kreator untuk mengkampanyekan konten edukasi yang lebih berguna.

Teknis untuk mengunggah video di TikTok ialah menggunakan 1280x720 *pixels* itu adalah ukuran yang sudah direkomendasikan oleh TikTok dengan durasi 15 detik hingga 1 menit.



Gambar 12. Akun TikTok Kakek

Reaksi orang-orang pada episode pertama sangat bagus, banyak beragam komentar yang menarik. Jumlah view pada episode ini sebanyak 32 ribu view, jumlah komen 22 dan jumlah like sebanyak 2406, dengan durasi 15 detik, di unggah pada 25 November 2019. Berikut link episode pertama, <https://vt.tiktok.com/DKfp36/>



Gambar 13. Komentar di episode 1

Reaksi orang-orang pada episode kedua mengalami peningkatan jumlah view dan like. Jumlah view pada episode ini sebanyak 45,9 ribu

view, jumlah komen 21 dan jumlah like sebanyak 3024, dengan durasi 15 detik, di unggah pada 27 November 2019. Berikut link episode kedua, <https://vt.tiktok.com/DKXd2E/>



Gambar 14. Komentar di episode 2

Reaksi orang-orang pada episode ketiga mengalami penurunan jumlah view dan like. Jumlah view pada episode ini sebanyak 11,2 ribu view, jumlah komen 6 dan jumlah like sebanyak 799, dengan durasi 15 detik, di unggah pada 28 November 2019. Berikut link episode tiga, <https://vt.tiktok.com/DKmjvj/>



Gambar 15. Komentar di episode 3

## SIMPULAN DAN SARAN

Sekarang ini media sosial dapat menjadi “senjata” bagi berbagai bidang dalam konteks yang negatif dan banyak pula disalah gunakan oleh berbagai pihak yang tak bertanggung jawab seperti menyebarkan berita hoax, mengadu domba, cyber bullying, menghina, pornografi. Dengan mengamati perilaku remaja saat ini secara langsung maupun melalui media sosial, memang banyak remaja yang kurang memiliki etika sopan santun dalam kehidupan sehari-hari maupun berkomentar di media sosial. Maka dari itu diperlukan bimbingan-bimbingan etika terutama untuk remaja agar bersikap sopan dimana pun itu, tidak hanya di kehidupan nyata tetapi juga di media sosial. Dan animasi merupakan cara yang ampuh untuk mendidik kaum remaja ini, dimana mereka cenderung tertarik dengan hal-hal yang berupa visual yang dapat dilihat dan didengar. Respon yang didapat melalui media animasi ini sangat positif dan pesan yang ingin disampaikan mudah ditangkap oleh remaja.

## REFERENSI

- Beiman, Nancy. 2010. *Animated Performance*. Switzerland: AVA Book.
- Gumelar, M.S.. 2015. *Elemen dan Prinsip Menggambar*. AnImage.
- Gumelar, M.S. 2017. Menguak Mitos: Diskursus Gaya Gambar Amerika, Jepang, Eropa, Gaya Gambar Indonesia Dan Implikasinya. *Jurnal Bahasa Rupa*. Vol. 1 No 1, pp. 25-34.
- Junaidi, Nur Lella. 2020. *Inilah prediksi tren media sosial 2020 yang perlu kamu ketahui*.  
<https://www.ekrut.com/media/tren-media-sosial-2020>
- Kominfo. 2013. “pengguna internet di indonesia 63 juta orang” di unduh pada tanggal 5 Juni 2020, dari [https://www.kominfo.go.id/content/detail/3415/kominfo-pengguna-internet-di-indonesia-63-juta-orang/0/berita\\_satker](https://www.kominfo.go.id/content/detail/3415/kominfo-pengguna-internet-di-indonesia-63-juta-orang/0/berita_satker)
- Lagiono & Qomariah, Nurul. 2017. *Etika Profesi*. Jakarta: Kemenkes RI.
- Mannan, Audah. Pembinaan Moral Dalam Membentuk Karakter Remaja. *Jurnal Aqidah-Ta* Vol. III No. 1 Thn. 2017
- Munadi, Yudhi. 2008. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Poskita, Aminah. 2020. “Pentingnya Edukasi Moral untuk Siswa” di unduh pada tanggal 5 Juni 2020, dari <https://poskita.co/2020/04/16/pentingnya-edukasi-moral-untuk-siswa/>
- Putri, Wilga Secsio Ratsja; Nurwati, Nunung; S., Meilanny Budiarti. 2016. Pengaruh Media Sosial Terhadap Perilaku Remaja. *Prosiding Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat*. Vol 3. No.1.  
<http://jurnal.unpad.ac.id/prosiding/article/view/13625>
- Rizal, Yenny. 2017. Perilaku Moral Remaja dalam Perspektif Budaya. *JOMSIGN: Journal of Multicultural Studies in Guidance and Counseling*. Vol. 1. No. 1, pp. 36-44.  
<https://ejournal.upi.edu/index.php/JOMSIGN/article/view/6050>
- Sudjana, Nana. 2010. *Media Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Sugiyono. 2006. *Metode pnelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Websindo. 2019. “Indonesia Digital 2019 : Media Sosial” di unduh pada tanggal 5 Juni 2020, dari <https://websindo.com/indonesia-digital-2019-media-sosial/>