

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Minangkabau merupakan salah satu etnis yang kaya akan adat dan kebudayaan yang menganut sistem kekerabatan matrilineal. Adat dan sistem itu menuntut perempuan Minangkabau harus mampu menempatkan perannya sebagai perempuan yang istimewa. Perempuan Minangkabau sangat dihormati, karena selalu menjaga kehormatannya, baik dalam hal tutur kata, perbuatan, sikap dan cara mereka saling menghargai terhadap sesama. Minangkabau memiliki sistem nilai dalam mengatur cara perempuan bersikap dan menjaga kehormatannya. Sistem nilai ini disebut *Sumbang Duo Baleh* atau sumbang dua belas.

"*Sumbang Duo Baleh* dalam bahasa Minang adalah janggal. Sumbang adalah aturan yang tergambar dari sikap dan perilaku yang mendekati kepada kesalahan yang tidak enak didengar dan tidak indah dilihat. Nilai-nilai yang terdapat dalam konsep *Sumbang Duo Baleh* adalah nilai etika, nilai estetika sebagai tuntunan moral, memperbaiki cara hidup, sikap dari diri anak yang berguna untuk memperbaiki akhlak. *Sumbang Duo Baleh* bertujuan sebagai tuntunan untuk menjauhi perbuatan-perbuatan tingkah laku yang sumbang menurut adat Minangkabau". (Elmizar, wawancara, 7 April 2021, di Kota Padang). Setiap perempuan adalah calon *bundo kanduang*. Para *bundo kanduang* nanti akan diwariskan dan mewariskan harta pusaka milik keluarga sekaum. Selain itu, perempuan akan menjadi 'madrasah' (sekolah) pertama

bagi anak-anak mereka, sehingga adab dan nilai sopan santun perempuan haruslah terjaga.

“Di era globalisasi, kemajuan teknologi dan informasi membawa perubahan besar dan tidak dapat dihindari. Perubahan itu berdampak besar terhadap budaya suatu suku bangsa, terjadinya benturan dan percampuran budaya sehingga, berpengaruh pada orientasi nilai. Khususnya di Minangkabau, kearifan budaya lokal dengan filosofinya “*Adat basandi syara’, syara’ basandi kitabullah* (adat bersendi syariat, syariat bersendi kitab Allah SWT)” saat ini sudah mulai memudar dan sudah mulai menghilang dalam pegangan hidup setiap kegiatan dalam pergaulan sosial; etika pergaulan bahkan pendidikan”. (Elmizar, wawancara, 7 April 2021, di Kota Padang).

“Perilaku anak-anak khususnya perempuan di Minangkabau saat ini sudah mulai bergeser mengikuti perkembangan zaman. Perilaku sumbang banyak dilakukan oleh perempuan Minangkabau yang tidak lagi menjadikan nilai adat dan agama sebagai pedoman dalam bertingkah laku. Kehormatan serta rasa malu pada perempuan Minangkabau sudah mulai memudar, baik secara sikap maupun perbuatan tidak lagi seperti perempuan Minangkabau pada dahulunya”. (Fauziah, wawancara, 15 April 2021, di Kota Padang).

Hal ini berbanding terbalik dengan suasana yang dilakukan perempuan Minangkabau pada zaman dahulu, sebagaimana dinyatakan oleh Rido Ilham bahwa, “masyarakat Minangkabau zaman dulu dalam bersosial, saling bertegur sapa, tersenyum ramah satu sama lain bila bertemu, berpapasan di jalan, memakai pakaian yang menutup aurat, berbanding terbalik dengan

sekarang. Inilah yang menjadi fundamental perubahan sosial di tengah masyarakat, sekaligus cikal bakal terkikisnya kebudayaan asli ke dalam bentuk lain sebagai kebudayaan baru. Sudah banyak perempuan yang tidak menyadari lagi harkat dan martabatnya". (Rido Ilham, <http://minangkabaunews.com> diakses 6 April 2021).

"Pendidikan karakter bagi anak usia dini mempunyai peran yang sangat penting untuk menanamkan kebiasaan (habit) tentang berbagai perilaku yang baik dalam kehidupan sehari-hari. Peran aktif orang tua, pendidik, dan masyarakat bersama-sama menanamkan nilai-nilai karakter khususnya kepada anak usia dini, sehingga ketika dewasa karakter-karakter baik yang diperoleh akan menjadi kebiasaan bagi dirinya". (Mulyasa, 2012).

Pemahaman anak mengenai perilaku-perilaku yang baik tidak muncul dengan sendirinya, tetapi memerlukan contoh dan arahan. Upaya-upaya penanaman kebiasaan baik ini harus dilakukan melalui kegiatan yang menyenangkan. Kegiatan yang menyenangkan dapat dilakukan dengan cara bermain, contohnya seperti menonton film. "Film yang paling digemari oleh anak-anak ialah jenis film animasi, karena mengandung cerita yang lucu dan imajinatif, cocok dengan selera anak-anak". (Mardiah, wawancara, 23 Februari 2021, di UPI YPTK Padang).

"Pada usia 6-12 tahun adalah usia efektif untuk memberikan segala informasi yang mengarah pada perkembangan kognitif. Menurut Piaget tentang perkembangan kognitif, anak usia 6-12 tahun, sudah dapat mengelompokkan setiap informasi yang diterima dan dapat beripikir dengan

logis. Dengan pertumbuhan dan perkembangan pada anak usia 6-12 tahun, maka merupakan masa terbaik dan sangat tepat penanaman pendidikan karakter bagi mereka, yaitu suatu usaha yang terencana dan bersungguh-sungguh untuk menjadikan anak mengenal, peduli dan menginternalisasi nilai-nilai, sehingga anak menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan dirinya, sebagai anggota keluarga dan sebagai anggota masyarakat". (Risanita Fardian Farid, wawancara, 7 April 2021, di Klinik *My Lovely Child* Padang).

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah seorang guru Sekolah Dasar (SD) di Kota Padang, menyatakan bahwa: "Media yang digunakan untuk mengedukasikan tentang *Sumbang Duo Baleh* masih menggunakan cara pengajaran konvensional, yakni seorang guru menerangkan secara lisan, sehingga anak-anak tidak tertarik mempelajarinya" (Mutia Haryani, wawancara, 24 Februari 2020, di SD Negeri 23 Padang).

Melihat permasalahan yang ada dan berdasarkan observasi serta wawancara dengan beberapa narasumber di Kota Padang, film animasi *Sumbang Duo Baleh* tentang karakter perempuan Minangkabau adalah tawaran permasalahan tersebut. Perlu adanya media edukasi penanaman nilai karakter mengenai *Sumbang Duo Baleh*. Dalam perancangan ini akan menggunakan animasi sebagai media edukasi kepada anak-anak dalam pembelajaran untuk anak-anak Sekolah Dasar.

Pemilihan jenis film animasi ini karena anak-anak cenderung menyukai film animasi dibanding jenis film lainnya. Dengan animasi cerita atau informasi akan lebih mudah dipahami karena telah divisualisasikan ke dalam

gambar gerak dan suara. Anak-anak biasanya menyukai hal-hal yang bersifat visualisasi dengan menggunakan teks, gambar-gambar yang lucu. Selain itu, film animasi memungkinkan untuk mewujudkan dunia imajinatif dalam perancangan ini. Animasi ini dibuat untuk menginformasikan tentang tata krama dan nilai sopan santun, 12 aturan yang tidak boleh dilanggar oleh perempuan Minang. Penciptaan film animasi ini menggunakan teknik animasi dua dimensi digital.

B. Rumusan Penciptaan

Bagaimana menciptakan visualisasi animasi yang terinspirasi dari nilai-nilai *Sumbang Duo Baleh* yang menarik sebagai media edukasi, informasi, dan menanamkan pendidikan serta membentuk karakter anak usia 6-12 tahun.

C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan

1. Tujuan Penciptaan

- a. Menciptakan animasi *Sumbang Duo Baleh* karakter perempuan Minangkabau sebagai media edukasi dalam menginformasikan *Sumbang Duo Baleh* yang menarik guna menanamkan pendidikan karakter kepada anak usia 6-12 tahun.

2. Manfaat Penciptaan

a. Manfaat Teoritis

Menambah variasi pembelajaran dan dengan film animasi ini sebagai media yang edukatif dan menghibur, serta dapat mempermudah para orangtua dan guru dalam menanamkan tata krama dan nilai sopan santun yang ada di *Sumbang Duo Baleh* kepada anak-anak usia 6-12 tahun. Melalui film ini dapat dikembangkan kemampuan bahasa visual dalam sebuah perancangan media animasi dan dapat mengaplikasikan ilmu yang berhubungan dengan desain komunikasi visual.

b. Manfaat Praktis

Perancangan ini diharapkan dapat menjadi media informasi yang menarik dan edukatif tentang *Sumbang Duo Baleh* guna penanaman pendidikan karakter serta menambah referensi bagi akademis; diharapkan menambah dokumen atau pembendaharaan perpustakaan, sebagai bahan masukan atau perbandingan bagi rekan-rekan mahasiswa yang akan mengadakan penelitian terhadap masalah sejenis di masa yang akan datang dan tercapainya sebuah model media edukasi berbasis animasi.