

ABSTRAK

Puteri Salsabila. 2023. Perancangan *Storyboard* untuk Animasi 2D “*Sabit’s Story: Berbahasa Kasar*”. Tugas Akhir. Prodi Desain Komunikasi Visual. Fakultas Industri Kreatif. Universitas Telkom Bandung.

Bahasa merupakan salah satu aspek penting dalam kehidupan manusia untuk tetap terhubung. Terdapat dua media dalam perantara bahasa, yaitu ucapan dan tulisan. Dalam penggunaan media lisan, bahasa kasar tidak luput dari perhatian dalam komunikasi sehari-hari. Kata-kata kasar digunakan untuk mengungkapkan berbagai emosi kekaguman, keterkejutan, kemarahan dan sebagai ungkapan akrab kepada sesama teman. Ini menjadikan kata kasar beralih fungsi dari ungkapan bahasa untuk menunjukkan sesuatu yang tidak bermatabat menjadi bahasa umum di kehidupan sehari-hari. Hal tersebut tentunya akan berdampak pada lingkungan sekitar, terutama anak-anak. Dari hal tersebut diperlukan edukasi khusus yang dapat mengajarkan kepada anak terkait penggunaan kata kasar dalam kehidupan sehari-hari. Media pembelajaran yang dinilai efektif untuk mengedukasi penggunaan kata kasar ini berdasarkan dari pola perilaku anak yaitu adalah media pembelajaran animasi. Di dalam produksi animasi, *storyboard* memegang peranan penting dalam tahap pra produksi. Penulis akan membahas perancangan *storyboard* pada animasi 2D untuk fenomena penggunaan kata kasar pada anak sebagai edukasi yang nantinya akan menghasilkan *output* berupa *animatic storyboard*.

Kata kunci: Bahasa kasar, anak, animasi, *storyboard*