

Film Animasi 3d “Pemuda Yang Hatinya Bergantung Pada Masjid”

Agustinus Sirumapea¹, Syaipul Ramdhan², Siti Aisah³
^{1,2,3}Teknik Informatika, STMIK Bina Sarana Global, Tangerang

Email: ¹agustinus@stmikglobal.ac.id, ²syaipulramdhan@stmikglobal.ac.id, ³aisah1807@gmail.com

Abstrak- Film animasi sudah banyak digunakan menjadi sarana pembelajaran, hiburan dan untuk kepentingan informasi yang lebih menarik dan efisien. Media informasi yang memberikan visual yang lebih mudah di pahami menjadikan animasi banyak di gunakan dalam berita, film, dan iklan. Film animasi juga dapat memotivasi masyarakat termasuk kalangan anak muda. Pemuda dalam islam adalah harapan, tumpuan umat dalam meneruskan perjuangan nabi, maka ketika pemuda disatukan dengan masjid maka akan menjadi sesuatu yang sangat luar biasa. Animasi ini dibuat menggunakan aplikasi *Blender* dengan tahapan menganalisis kebutuhan, *modelling, rigging, animasi, rendering, finishing, dan editing*. Animasi ini didukung dengan desain model yang dibuat realistis, juga disertai *backsound*. Sistem dibangun dan dirancang menggunakan *blender 2.77, Adobe After Efect* dan *Adobe Premier Pro* sebagai pengolah video.

Kata Kunci: *Blender 2.77, Animasi, 3D, Pemuda*

Abstract- *Animated films has been used for learning, entertainment, and for more interesting and efficient information. Information media that give us easier visuals to understood, making animations widely used in news, movie, and advertisements. Animated film can also provide motivation to the public specially for young people, Youth in islam is hope, the foundation of the ummah in continue the struggle of our prophet, This animation produced in Blender with the stages of analyzing that we need, modelling, rigging, animasi, rendering, finishing, and editing. This animation supported by realistic design model, and also included a backsound. System development and design are made with Blender 2.77, Adobe After Efect and Adobe Premier Pro as a processor video.*

Keyword: *Blender 2.77, Animation, 3D, Young Men*

I. PENDAHULUAN

Animasi^[1] banyak digemari semua kalangan dari mulai anak-anak sampai orang tua karena penyajian gambar serta alur cerita yang lucu membuat daya tarik tersendiri. Salah satu dari elemen-elemen multimedia^[2] ini mulai dikenal secara luas sejak populernya media televisi yang mampu menyajikan gambar-gambar bergerak dari makhluk hidup baik manusia, hewan, tumbuhan dan benda abstrak lainnya. Apalagi sejak berkembangnya animasi dari 2D^[3] ke 3D^[4] yang dampak dari perkembangan teknologi yang semakin pesat.

Film Animasi yang berbasiskan 3D dapat menjadi sarana pendidikan^[5] hiburan dan untuk kepentingan informasi yang lebih menarik dan efisien karena gambar yang ditampilkan lebih hidup dan nyata. Media informasi ini memberikan visual

yang lebih mudah di pahami menjadikan animasi 3D banyak di minati dalam berita, film, dan iklan^[6].

Pemuda menjadi masa dimana seseorang memiliki segalanya, kesempatan, kekuatan, keberanian, maka banyak orang yang menaruh harapan padanya untuk melanjutkan kemaslahatan masyarakat, karena masa muda berada di masa dimana seseorang menjadi pribadi yang paling semangat, dan semangatnya identik dengan menghadapi masalah ketika menyelesaikan pendidikan, dan mulai bekerja sepanjang waktu untuk mengambil tanggung jawab kedewasaan lainnya. Hal ini yang mendasari para laki-laki lebih sering sholat^{[7][8]} dirumah dari pada berjamaah di masjid, padahal jarak dari rumah ke masjid pun tidak terlalu jauh. Dalam islam pemuda menjadi tumpuan umat dalam meneruskan perjuangan nabi, maka ketika pemuda disatukan dengan masjid maka akan menjadi sesuatu yang sangat luar biasa. Oleh sebab itu Nabi sollallahu alaihi wa sallam bersabda :

“Terdapat tujuh golongan yang mendapat naungan dari Allah, pada hari dimana tidak ada naungan selain naungan-Nya: 1.Imam/Pemimpin yang adil, 2.Pemuda yang tumbuh dalam beribadah kepada Allah, 3.Laki-laki yang hatinya bergantung pada masjid, 4.Dua orang yang mencintai satu sama lain karena Allah, mereka bersatu karena Allah dan berpisah karena Allah, 5.Laki laki yang di rayu lalu ia mengatakan “aku takut pada Allah”, 6.Orang yang sedekah dengan diam diam, 7.Orang yang mengalir air matanya ketika berdzikir, mengingat dan menyebut nama Allah dalam keadaan menyendiri.” (Muttafaqun alaihi).

II. METODE PENELITIAN

1. Metode Pengumpulan Data

a. Observasi

Penelitian dengan cara mengamati proses kegiatan solat berjamaah di masjid.

b. *Form Quisioner*

Yaitu penelitian dengan cara memberikan pertanyaan-pertanyaan seputar wajibnya sholat berjamaah dimasjid dan solat 5 waktu.

2. Metode Pengembangan Dan Perancangan

Metode ini dijalankan meliputi 2 (dua) tahap yaitu:

1. Tahap pemecahan masalah

a. Mendefinisikan Masalah

Membongkar perumusan yang telah di rumuskan untuk mendapat kejelasan yang mendetail.

b. Mengumpulkan Data

Data-data yang diperoleh sebagai bahan pertimbangan dalam menganalisa masalah yang timbul. Data yang didapat termasuk materi dari film animasi yang akan di buat.

- c. 5 Analisis Permasalahan
Dengan berlandaskan data-data maka masalah-masalah yang timbul akan dianalisa agar memperoleh pemecahan masalah.
 - d. Pertimbangan Pemecahan Masalah
Dari hasil analisa akan diperoleh jalan keluar untuk pemecahan masalah yang lebih dari satu, oleh karena itu pengolahan harus dilakukan dengan benar agar mendapat pemecahan masalah yang baik dan benar pula.
 - e. Pemecahan Masalah
Dari pemecahan masalah ini jadilah sebuah film pendek animasi 3 dimensi “laki laki yang hatinya bergantung pada masjid
2. Tahap Proses Produksi
- Untuk bisa mendapatkan hasil yang diinginkan maka dalam pembuatan film animasi dibutuhkan rancangan animasi yang meliputi 3 tahapan yaitu: pra produksi, produksi, dan pasca produksi.

a. Pra Produksi

Pra produksi adalah tahap awal dalam pembuatan animasi, tahap ini adalah langkah-langkah awal dan mendasar sebelum melakukan proses produksi. Dalam penelitian ini peneliti mengambil tahapan diantaranya:

- 1) Ide dan konsep
- 2) *Storyboard*
- 3) Desain karakter
- 4) Pengambilan suara

b. Produksi

- 1) *Modelling*^[9]
- 2) Pemberian material
- 3) *Rigging*^[10]
- 4) Animasi
- 5) Pengaturan angle kamera

c. Pasca Produksi

- 1) *Render*
- 2) *Editing*^[11]

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. *Storyboard*

Storyboard^[12] menjadi rancangan berupa sket gambar, yang dilengkapi petunjuk atau catatan yang akan membantu penulis untuk membuat sebuah sistem.

Berikut adalah *storyboard* animasi laki-laki yang hatinya bergantung pada masjid

A. *Scene Bumper*

Scene bumper yang menjadi tampilan awal dari animasi ini, terdapat tampilan teks 3D dengan gerakan zoom out.



Gambar 1. *Bumper Opening*

B. *Scene Judul Animasi*

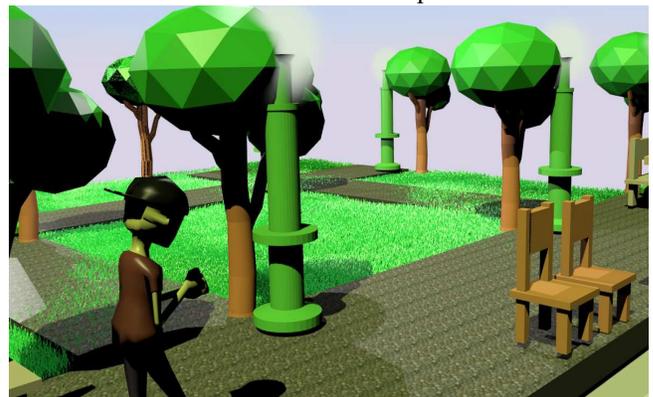
Dalam *scene* ini menampilkan judul dari animasi yang di buat dengan teks 2D pada tahap editing di *software Adobe Premier Pro*.



Gambar 2. *Judul Animasi*

C. *Scene 1*

Scene menampilkan seorang pemuda yang sedang barjalan di sebuah trotoar sambil bermain handphone



Gambar 3. *Scene 1*

D. *Scene 2*



Gambar 4. Scene 2

Pada scene ini menampilkan pemuda yang tadi sedang berjalan di trotoar, sedang memesan sesuatu dari seorang pedagang yang ada di pinggir jalan.

E. Scene 3



Gambar 5. Scene 3

Menampilkan seorang pedagang yang sedang membuat pesanan pelanggannya, lalu tiba tiba terdengar suara kumandang adzan dari masjid yang ada di seberang jalan.

F. Scene 4



Gambar 6. Scene 4

Menampilkan seorang pedagang yang telah selesai membuat pesanan pelanggannya, dan kemudian

meminta izin meninggalkannya untuk pergi ke masjid untuk melakukan sholat berjamaah.

G. Scene 5

Terlihat seorang pemuda yang menjadi pelanggannya khawatir akan dagangan pedagang tersebut yang di tinggalkan begitu saja untuk sholat berjamaah di masjid, yang kemudian di jawab oleh pedagang, bahwa ia lebih khawatir tertinggal sholat berjamaah dibanding merisaukan barang dagangannya.



Gambar 7. Scene 5

H. Scene 7

Pada scene ini menampilkan pemuda yang tadinya ingin menikmati es yang tangan di belinya dari pedagang, menjadi tergerak hatinya untuk ikut berjamaah sebagaimana pedagang es tersebut yang lebih mengutamakan sholat berjamaah dari pada mengkhawatirkan dagangan yang hilang.



Gambar 8. Scene 6

I. Scene 7



Gambar 10. Scene 8

Menampilkan seorang pemuda yang akhirnya ikut bersama si pedagang menuju masjid di seberang jalan untuk melaksanakan sholat berjamaah bersama.

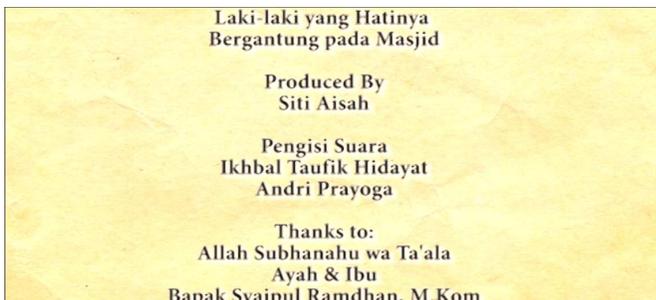
J. Scene 9

Menampilkan penjelasan hadist tentang 7 golongan yang mendapat naungan pada tidak ada naungan selain naungan dari Allah dan penjelasannya yang implementasinya telah diterapkan dalam animasi diatas. Dimana seorang yang hatinya bergantung pada masjid adalah orang yang selalu bergerak hatinya untuk pergi ke masjid begitu berkumandangnya adzan.



Gambar 11. Scene 9

K. Scene 10



Gambar 12. Scene 10

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengujian aplikasi dilakukan pada 24 responden pada beberapa pemuda menggunakan kuesioner. Penulis video pada chanel youtube yang kemudia di bagikan pada beberapa pemuda untuk di tonton.

Setelah itu penulis memberikan pertanyaan berupa kuesioner yang akan di jawab oleh responden dengan membagikan secara online pada beberapa pemuda

Rumus hasil pengujian aplikasi menggunakan kuesioner:

$$\frac{\text{Rata-rata nilai jumlah skor}}{2} \times 100\%$$

Ket:

1. Rata-rata nilai jumlah skor diperoleh dari jumlah nilai setiap pertanyaan dibagi dengan jumlah responden.
2. Angka 2 merupakan nilai tertinggi dari jawaban.

Tabel 1. Hasil Kuesioner

No	Pertanyaan	Persentase %
1	Apakah film animasi ini menarik?	92%
2	Apakah animasi ini mudah dimengerti?	91%
3		88%

4	Apakah anda termotivasi setelah melihat video animasi “laki laki yang hatinya bergantung pada masjid” ini?	75%
5	Apakah suara dubbingnya sudah cukup jelas?	82%
6	Bagaimana menurut anda hasil dari animasi ini?	80%
7	Apakah pencahayaan pada animasi ini sudah cukup baik?	75%
8	Bagaimana gerakan pada tiap scene pada animasi ini? Apakah nilai moral dalam animasi ini dapat tersampaikan dengan baik?	83%

Total rata-rata persentase diperoleh dengan rumus:

$$\frac{\text{Jumlah Persentase}}{8} \text{ (Total pertanyaan)}$$

Dari seluruh data presentase yang dijumlah menghasilkan nilai 666 lalu di bagi dengan 8 pertanyaan diatas, maka nilai rata-ratanya adalah $666/8 = 83,25\%$

Dari data diatas dapat disimpulkan bahwa film animasi tersebut memiliki penampilan yang menarik dan informasi yang mudah di pahami.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan maka dapat ditarik kesimpulan berupa:

1. Penulis berhasil membuat film animasi 3D “laki-laki yang hatinya bergantung pada masjid” menggunakan software *Blender*, yang akan memudahkan Implementasi dengan menggabungkan unsur nilai moral dan butir butir ajaran islam yang terkandung dalam sebuah hadist
1. Pengujian aplikasi dilakukan pada anak usia dini dengan menggunakan kuesioner berhasil memperoleh hasil rata-rata 90,6% yang menunjukkan bahwa animasi ini menarik untuk dijadikan sebuah media yang memotivasi untuk menjalankan sholat berjamaah di masjid.

B. Saran

Berikut adalah beberapa saran untuk pengembang berikutnya yang ingin membuat perancangan film animasi 3D laki laki yang hatinya bergantung pada masjid.

1. Perlu dilakukan pengembangan materi mengenal lebih dalam proses pembuatan animasi 3D. seperti dalam tahap *modelling*.
2. Untuk pengembangan selanjutnya diharapkan animasi di buat dengan *blender* versi terbaru yang lebih lengkap *toolsnya*.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] P. K. Fotosintesis, “Pengembangan Media Pembelajaran Film Animasi Sebagai Media Pembelajaran Konsep Fotosintesis (,” Vol. 1, No. 1, Pp. 91–106, 2015.
- [2] H. Ajie, B. Tanton, And U. N. Jakarta, “Vol 1. No.2 Desember 2017,”

- Vol. 1, No. 2, Pp. 116–125, 2017.
- [3] I. G. Adi, S. Anggara, H. Santosa, And A. A. G. B. Udayana, “Proses Pembuatan Film Animasi 2d ‘ Pedanda Baka ,”” Vol. 8, No. 1, Pp. 10–19, 2020.
 - [4] R. Sistem, C. Rakyat, B. Belah, And B. Betangkap, “Jurnal Resti Implementasi Teknik Sinematografi Dalam Pembuatan Film Animasi 3d,” Vol. 2, No. 2, Pp. 578–583, 2018.
 - [5] S. Personality, “Konsep Pembaharuan Pendidikan Islam Saihu Institut Ptiq Jakarta,” Vol. 2, No. 1, Pp. 83–99, 2020.
 - [6] N. Andrianto, “Pesan Kreatif Iklan Televisi Ramadan 2017 : Analisis Isi Iklan ‘ Bahagiannya Adalah Bahagiaku ,”” Vol. 2, No. March, Pp. 17–31, 2018, Doi: 10.25139/Jsk.V2i1.336.
 - [7] A. Wahana And H. H. Marfuah, “Rancang Bangun Media Pembelajaran Sholat 5 Waktu Berbasis Augmented Reality,” Vol. 15, No. 2, Pp. 133–140, 2019.
 - [8] S. Ramdhan, S. R. S. Siregar dan D. Itarini. "Pengembangan Aplikasi Tuntunan Salat Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android". JURNAL SISFOTEK GLOBAL, Vol. 10 No. 1, Maret 2020. DOI. 10.38101/sisfotek.v10i1.278
 - [9] S. Chen, P. Lin, And C. Wang, “Neural Storyboard Artist : Visualizing Stories With Coherent Image Sequences.”
 - [10] V. Waeo, A. S. M. Lumenta, B. A. Sugiarto, T. Informatika, U. Sam, And R. Manado, “Implementasi Gerakan Manusia Pada Animasi 3d Dengan Menggunakan Menggunakan Metode Pose To Pose,” Vol. 9, No. 1, Pp. 1–8, 2016.
 - [11] M. Lutfi, A. Ayubi, And M. N. Hidayat, “Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi 3d Menggunakan Teknik Rigging,” Vol. 2, No. 1, Pp. 1–5, 2020.
 - [12] D. Produksi And F. Boyolali, “Teknik Editing Dengan Mengoptimalkan Kontinuitas Gambar Dalam Produksi Features ‘Boyolali Tersenyum.’”