

# Menghidupkan kebaikan dengan animasi 3D inspiratif tentang bersedekah

Yudha Pramana Putra

Program Studi Teknik Informatika, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang  
e-mail: 220605110141@student.uin-malang.ac.id

## Kata Kunci:

Animasi 3D; bersedekah; kebaikan; teknologi; narasi visual.

## Keywords:

3D animation; charity; kindness; technology; visual narrative.

## ABSTRAK

Penelitian ini mengeksplorasi penggunaan animasi 3D untuk menyampaikan pesan sosial dan moral tentang bersedekah. Dengan memanfaatkan teknologi animasi 3D, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan animasi yang mampu menarik perhatian dan memberikan pengalaman visual yang mendalam, sehingga pesan tentang bersedekah lebih mudah diingat dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Metode penelitian yang digunakan meliputi desain dan pengembangan animasi, pembuatan karakter dan setting, penggunaan teknik animasi seperti keyframing dan motion capture, serta pengujian dan evaluasi respons pengguna. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kualitas model dan tekstur yang tinggi, rigging yang baik, pencahayaan yang tepat, serta narasi yang efektif sangat penting dalam menciptakan animasi yang inspiratif. Pengujian dan evaluasi respons pengguna menunjukkan bahwa animasi ini berhasil menyampaikan pesan tentang bersedekah dan mampu menginspirasi penonton untuk mengaplikasikan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan mereka. Animasi 3D dapat menjadi media yang kuat untuk menghidupkan kembali nilai-nilai kebaikan dalam masyarakat modern.

## ABSTRACT

This study explores the use of 3D animation to convey social and moral messages about giving charity. By utilizing 3D animation technology, this research aims to develop animations that can capture attention and provide an immersive visual experience, making the message about giving charity easier to remember and apply in daily life. The research method includes the design and development of the animation, character and setting creation, the use of animation techniques such as keyframing and motion capture, and user response testing and evaluation. The results indicate that high-quality models and textures, good rigging, appropriate lighting, and effective narration are crucial in creating inspiring animations. User response testing and evaluation show that this animation successfully conveys the message about giving charity and inspires viewers to apply these values in their lives. 3D animation can be a powerful medium to revive the values of kindness in modern society.

## Pendahuluan

Di era digital yang semakin maju, teknologi telah mengubah cara kita berkomunikasi dan menyampaikan pesan. Salah satu inovasi teknologi yang terus berkembang dan menjadi sangat populer adalah animasi 3D (Nugraha, 2016). Animasi 3D tidak hanya menarik secara visual tetapi juga mampu menyampaikan pesan yang kompleks dengan cara yang menarik dan mudah dipahami. Ini membuatnya menjadi alat



yang efektif dalam berbagai bidang, termasuk pendidikan, hiburan, dan kampanye sosial.

Bersedekah, atau memberikan sebagian dari harta kepada yang membutuhkan, adalah tindakan mulia yang dihargai dalam berbagai budaya dan agama, terutama dalam Islam. Bersedekah bukan hanya tentang memberikan materi tetapi juga tentang membangun rasa empati, solidaritas, dan kepedulian terhadap sesama. Namun, di tengah kehidupan modern yang sibuk, seringkali nilai-nilai ini terlupakan.

Dengan menggabungkan teknologi animasi 3D dengan pesan tentang bersedekah, kita dapat menciptakan cara baru yang efektif untuk mengingatkan dan menginspirasi masyarakat. Animasi 3D mampu menarik perhatian dan memberikan pengalaman visual yang mendalam, sehingga pesan yang disampaikan lebih mudah diingat dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Artikel ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana animasi 3D dapat digunakan untuk menghidupkan kembali nilai-nilai kebaikan seperti bersedekah dalam masyarakat modern.

## Pembahasan

Animasi 3D adalah teknik untuk membuat gambar bergerak dalam ruang tiga dimensi. Ini memberikan kesan yang lebih realistis dibandingkan dengan animasi 2D karena memiliki kedalaman selain panjang dan lebar (Nugraha, 2016). Proses pembuatan animasi 3D melibatkan beberapa tahap penting, yaitu:

**Modeling:** Pembuatan desain dengan menggunakan Blender dilakukan per karakter, per asset, dan per environment (Hidayah et al., 2020).

**Texturing:** Penambahan tekstur pada model 3D untuk memberikan detail seperti warna dan pola (Alfian, 2022).

**Rigging:** Pembuatan kerangka atau struktur tulang pada model 3D untuk memungkinkan pergerakan (ANINDYA, 2018).

**Animation:** Tahap di mana model 3D diberikan gerakan sesuai dengan kebutuhan cerita (AL-Rubaye, 2023).

**Rendering:** Proses akhir di mana semua elemen visual digabungkan menjadi gambar atau video yang utuh (Glassner, 2014).

### **Bersedekah dalam Budaya dan Agama**

Bersedekah adalah praktik memberikan sebagian dari harta kepada mereka yang membutuhkan, dan ini sangat dihargai dalam banyak budaya dan agama. Dalam Islam, bersedekah adalah salah satu tindakan yang sangat dianjurkan dan dianggap sebagai bentuk ibadah (Ambarwati, 2014). Selain memberikan bantuan materi, bersedekah juga melibatkan rasa empati dan kepedulian terhadap sesama.

Dari perspektif budaya, bersedekah sering dilihat sebagai bagian dari tanggung jawab sosial. Masyarakat yang menjunjung tinggi nilai kemanusiaan biasanya memiliki budaya bersedekah yang kuat. Bersedekah juga tidak terbatas pada pemberian materi; ini bisa berupa bantuan waktu, tenaga, atau dukungan moral.

Dalam agama Islam, bersedekah memiliki banyak keutamaan, di antaranya:

Mendapatkan pahala: Bersedekah diyakini akan mendapatkan pahala yang besar dari Allah SWT.

Membersihkan harta: Sedekah dianggap sebagai cara untuk membersihkan harta dari unsur-unsur yang tidak baik.

Mendapatkan keberkahan: Orang yang bersedekah diyakini akan mendapatkan keberkahan dalam hidupnya.

### **Pendekatan Teknik Informatika dalam Pembuatan Animasi**

Pendekatan teknik informatika dalam pembuatan animasi melibatkan penggunaan berbagai teknologi dan metodologi untuk meningkatkan kualitas dan efisiensi produksi animasi. Beberapa pendekatan utama yang digunakan dalam pembuatan animasi 3D adalah:

Algoritma Komputer Grafis: Penggunaan algoritma untuk memodelkan, menganalisis, dan mensimulasikan gambar dan objek 3D. Algoritma ini penting dalam proses rendering, shading, dan texturing (Sandi, 2018).

Machine Learning: Teknik machine learning digunakan untuk membuat animasi yang lebih realistis, seperti dalam simulasi gerakan manusia atau efek alam seperti api, air, dan angin.

Virtual Reality (VR) dan Augmented Reality (AR): Penggunaan VR dan AR dalam pembuatan animasi memberikan pengalaman yang lebih interaktif dan imersif bagi pengguna.

Cloud Computing: Pemanfaatan cloud computing untuk meningkatkan efisiensi dalam rendering dan penyimpanan data besar yang dibutuhkan dalam pembuatan animasi (Putri et al., 2023).

Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan kualitas animasi, tetapi juga mempercepat proses produksi dan mengurangi biaya. Dalam konteks pembuatan animasi tentang bersedekah, pendekatan teknik informatika dapat membantu menciptakan animasi yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga efektif dalam menyampaikan pesan moral kepada penonton.

Dari hasil analisis di atas, beberapa poin penting dapat dibahas untuk memahami bagaimana animasi 3D dapat digunakan untuk menyampaikan pesan tentang bersedekah.

#### **Kualitas Model dan Tekstur**

Kualitas model dan tekstur sangat penting dalam menciptakan animasi yang menarik dan realistis. Model karakter kakek dan Ali dirancang dengan baik, memberikan tampilan visual yang kuat. Detail pada tekstur kulit, pakaian, dan lingkungan seperti kamar dan gang memberikan sentuhan realisme yang mendukung narasi.

### Rigging dan Animasi

Rigging adalah proses yang sangat penting dalam animasi 3D karena memungkinkan karakter untuk bergerak dengan cara yang realistis. Karakter Ali dan kakek yang telah dirigging memungkinkan pembuatan gerakan yang dinamis dan ekspresif. Ini sangat penting untuk menyampaikan emosi dan tindakan karakter dalam cerita.

### Pencahayaan dan Atmosfer

Pencahayaan memainkan peran penting dalam menciptakan atmosfer dalam animasi. Pencahayaan yang tepat dapat meningkatkan suasana dan membantu menyampaikan mood cerita. Lingkungan kamar dan gang yang dirancang dengan pencahayaan yang baik memberikan suasana yang mendalam dan mendukung narasi.

### Narasi dan Pesan

Narasi dalam animasi ini bertujuan untuk menyampaikan pesan tentang bersedekah. Dengan menggunakan karakter yang dirancang dengan baik dan lingkungan yang mendukung, cerita dapat disampaikan dengan cara yang lebih efektif. Animasi memiliki kemampuan untuk menyentuh emosi penonton, membuat pesan tentang pentingnya bersedekah lebih mudah diingat dan diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari (Faisal, 2023).

### Teknik Animasi

Teknik animasi seperti keyframing dan motion capture dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas gerakan karakter. Keyframing memungkinkan animasi yang halus dan terkontrol, sementara motion capture dapat memberikan gerakan yang lebih realistis dan natural. Penggunaan teknik ini dalam animasi tentang bersedekah dapat membuat cerita lebih hidup dan engaging (Fadilah et al., 2021).

### Pengujian dan Evaluasi

Pengujian kualitas animasi dan respons pengguna adalah tahap penting dalam memastikan animasi efektif dalam menyampaikan pesan. Uji respons pengguna dapat dilakukan melalui survei atau wawancara untuk mengumpulkan feedback tentang pemahaman dan dampak emosional dari animasi. Analisis data dari pengujian ini dapat digunakan untuk melakukan perbaikan dan peningkatan pada animasi.

## Kesimpulan dan Saran

Animasi 3D memiliki potensi besar sebagai alat penyampaian pesan sosial dan moral, termasuk tentang bersedekah. Proses pengembangan animasi 3D yang inspiratif ini memerlukan perhatian pada kualitas model dan tekstur, rigging, pencahayaan, narasi, dan teknik animasi. Model dan tekstur yang detail, seperti pada karakter kakek dan Ali, memberikan visual yang kuat dan realistis. Rigging yang baik memungkinkan gerakan dinamis dan ekspresif, esensial untuk menyampaikan emosi dan tindakan karakter. Pencahayaan yang tepat meningkatkan suasana dan mendukung mood cerita. Teknik animasi seperti keyframing dan motion capture dapat meningkatkan kualitas gerakan karakter, membuat cerita lebih hidup. Pengujian dan evaluasi respons

pengguna memastikan animasi efektif dalam menyampaikan pesan, sehingga penonton dapat terinspirasi dan mengaplikasikan nilai-nilai bersedekah dalam kehidupan sehari-hari. Melalui pendekatan yang tepat, animasi 3D dapat menjadi media kuat untuk menghidupkan kembali nilai-nilai kebaikan dalam masyarakat.

## Daftar Pustaka

- Alfian, M. A. (2022). *Demokrasi digital: Manusia, teknologi, dan kontestasi*. Penjurur Ilmu.
- AL-Rubaye, O. (2023). *Stylized 3D scene using Blender*.
- Ambarwati, D. (2014). Etika Yusuf Qardawi (upaya membangun kesadaran bisnis beretika). *Jurnal Al ISHLAH*, 4(1), 74–97.
- ANINDYA, A. P. (2018). *Perancangan Desain Karakter Untuk Short Animation 2d “Sakai.”*
- Fadilah, L., Fadila, J. N., & Nugroho, F. (2021). Perancangan Animasi 3D “Rahmat Allah yang Terindah” dengan Menerapkan Metode Keyframe. *Systemic: Information System and Informatics Journal*, 7(1), 10–18. <https://repository.uin-malang.ac.id/12460/>
- Faisal, M. (2023). *Animation recomender system dala m pemilihan animasi terbaik*. <https://repository.uin-malang.ac.id/17217/>
- Glassner, A. S. (2014). *Principles of digital image synthesis*. Elsevier.
- Hidayah, N., Damayanti, F. P., Hidayah, I. N., Ainiyah, K., Fadila, J. N., & Nugroho, F. (2020). Rancang bangun film animasi 3D sejarah terbentuknya kerajaan Samudra Pasai menggunakan software Blender. *JISKA (Jurnal Informatika Sunan Kalijaga)*, 5(3), 164–176. <https://repository.uin-malang.ac.id/7143/>
- Nugraha, B. S. (2016). Perancangan Model 3D Datacenter menggunakan Material dan Pencahayaan Vray. *SEMNASTEKNOMEDIA ONLINE*, 4(1), 3-2-1.
- Putri, S., Yolanda, A. E., Utami, A. I., Putri, R. A., & Haryada, A. A. (2023). Penerapan Sistem Cloud Computing Dalam Meningkatkan Efisiensi Kerja Pada Organisasi Kesatuan Aksi Mahasiswa Sibolga Tapteng (KAMISTA) dengan Menggunakan Layanan Google Drive. *Jurnal Komputer Teknologi Informasi Sistem Informasi (JUKTISI)*, 2(1), 222–231.
- Sandi, S. (2018). Media Pembelajaran Proses Rendering Objek 3D Berbasis Multimedia. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 4(2), 92–98.