

Perancangan animasi: Pentingnya Shalat Jumat untuk meningkatkan inspirasi dalam pemahaman ibadah menggunakan metode *pose to pose* dengan software *blender*

Nenden Nuraeni^{1*}, Fresy Nugroho², Ahmad Fahmi Karami³

^{1,2,3} Program Studi Teknik Informatika, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

e-mail: * 210605110149@student.uin-malang.ac.id

Kata Kunci:

Animasi 3D, Film Animasi, Metode Pose to Pose, Blender

Keywords:

3D animation, Animated films, Pose to Pose method, Blender.

ABSTRAK

Animasi merupakan media visual yang efektif dalam menyampaikan informasi secara menarik dan mudah dimengerti. Terutama dalam dunia bisnis dan pendidikan, animasi digunakan sebagai sarana komunikasi populer untuk menyampaikan pesan-pesan penting kepada penonton. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan animasi "Berkah Sholat Jumat" yang mengisahkan perubahan hidup Ali setelah melaksanakan shalat Jumat. Melalui cerita ini, animasi tersebut bertujuan untuk mengilustrasikan pentingnya shalat Jumat dan dampak positifnya dalam kehidupan sehari-hari.

Penelitian ini menggunakan metode "pose to pose" dalam proses animasi untuk mencapai kualitas gerakan animasi yang optimal. Tahapan produksi animasi melibatkan pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. Software animasi Blender digunakan dalam pembuatan animasi ini. Hasil yang diharapkan dari penelitian ini adalah meningkatnya pemahaman dan minat penonton terhadap shalat Jumat, serta dampak positif yang mungkin terjadi dalam kehidupan sehari-hari mereka. Selain itu, diharapkan animasi ini dapat menginspirasi penonton untuk menjalankan shalat Jumat dengan serius dan berbuat baik kepada sesama.

ABSTRACT

Animation is an effective visual medium for conveying information in an engaging and easily understandable way. Particularly in the business and education world, animation is used as a popular communication tool to deliver important messages to the audience. This research aims to develop an animation called "Berkah Sholat Jumat" that tells the story of Ali's life transformation after performing Friday prayers. Through this story, the animation aims to illustrate the importance of Friday prayers and its positive impact on daily life. The research utilizes the "pose to pose" method in the animation process to achieve optimal animation movement quality. The animation production stages involve pre-production, production, and post-production. Blender animation software is used in creating this animation. The expected outcome of this research is an increased understanding and interest among the audience regarding Friday prayers, as well as the potential positive impact it can have on their daily lives. Additionally, it is hoped that this animation can inspire the audience to take Friday prayers seriously and to do good deeds towards others.



This is an open access article under the [CC BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) license.

Copyright © 2023 by Author. Published by Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Pendahuluan

Animasi adalah media visual yang efektif dalam menyampaikan informasi dengan cara yang menarik dan mudah dipahami (M Shreesha and Tyagi Sanjay Kumar, 2018). Animasi, sebagai media visual yang efektif, telah terbukti menjadi sarana yang populer untuk menyampaikan pesan-pesan penting kepada penonton dalam berbagai konteks bisnis dan pendidikan (Chelsea Liua and Philip Elmsb, 2019). Gabungan suara, gambar, audio, dan video dalam animasi memberikan keunggulan dalam meningkatkan minat dan keterlibatan penonton, serta mempermudah pemahaman mereka terhadap informasi yang disampaikan. Dalam dunia bisnis, animasi digunakan untuk mempromosikan produk dan meningkatkan pendapatan, sementara di bidang pendidikan, animasi telah membantu dalam penyampaian materi pembelajaran secara lebih efektif.

Dalam penelitian ini, kami mengembangkan sebuah animasi berjudul "Berkah Sholat Jumat". Animasi ini mengisahkan perubahan hidup Ali setelah melaksanakan shalat Jumat. Melalui cerita ini, animasi "Berkah Sholat Jumat" bertujuan untuk mengilustrasikan pentingnya shalat Jumat dan dampak positifnya dalam kehidupan sehari-hari. Dalam animasi ini, penonton akan melihat bagaimana Ali menghadapi tantangan, memberikan bantuan kepada orang lain, dan merasakan kebahagiaan serta keajaiban dalam hidupnya setelah melaksanakan ibadah tersebut.

Diharapkan animasi "Berkah Sholat Jumat" dapat menginspirasi penonton tentang pentingnya menjalankan shalat Jumat dan bagaimana ibadah ini dapat membawa perubahan positif dalam kehidupan sehari-hari. Animasi ini memberikan contoh konkret tentang bagaimana melalui shalat Jumat, seseorang dapat menjadi lebih peduli terhadap orang lain, menghargai rezeki yang diberikan Allah, dan merasa lebih dekat dengan agama Islam. Pesan moral dan motivasi yang terkandung dalam animasi ini diharapkan dapat merangsang pemirsa untuk menjalankan shalat Jumat secara serius dan berbuat baik kepada sesama.

Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan animasi "Berkah Sholat Jumat" dan menganalisis dampaknya terhadap pemahaman dan motivasi penonton terkait shalat Jumat. Melalui penelitian ini, kami berharap dapat memberikan wawasan baru tentang penggunaan animasi dalam konteks keagamaan serta menginspirasi penonton untuk menjalankan shalat Jumat dengan serius dan berbuat baik kepada sesama.

Pembahasan

Animasi adalah suatu bentuk media visual yang menggunakan gambar bergerak atau *frame* secara berurutan untuk menciptakan ilusi gerakan. Melalui teknik animasi tradisional, animasi komputer dan lainnya, animasi menjadi media komunikasi visual yang efektif dalam menyampaikan informasi secara menarik dan mudah dimengerti (M Shreesha and Tyagi Sanjay Kumar, 2018). Proses animasi merupakan tahap penting dalam produksi film animasi 3D, di mana animator memainkan peran utama dalam

menciptakan gerakan animasi yang tampak realistis, yang memiliki dampak signifikan terhadap cerita yang disampaikan melalui film tersebut.

Dalam mencapai kualitas gerakan animasi yang baik, pemahaman animator terhadap prinsip-prinsip dasar dan metode *animating* sangatlah penting (Bruderlin, 1996). Salah satu metode yang umum digunakan adalah metode "*pose to pose*". Berbeda dengan metode "*straight-ahead*" yang menganimasikan *frame* demi *frame* secara berurutan, metode *pose to pose* lebih mengutamakan pembuatan *pose-pose* penting yang mewakili gerakan animasi, diikuti dengan mengisi *pose* di antara yang menghasilkan efek gerakan animasi yang lebih terencana (EMMA GAROFALO, 2021). Metode ini memiliki kelebihan dalam hal waktu pengerjaan yang lebih cepat dan kemampuan untuk dengan mudah memperbaiki kesalahan dalam pengaturan *pose*.

Dalam proses pembuatan animasi, terdapat pula alur kerja yang terdiri dari pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi (Murdha et al., 2021). Tahap pra-produksi meliputi perencanaan konsep, pengembangan karakter, dan sketsa *storyboard*. Tahap produksi melibatkan pembuatan animasi berdasarkan *storyboard* yang telah ditentukan, termasuk pemodelan karakter, pengaturan *pose*, pencahayaan, dan pengaturan gerakan. Terakhir, tahap pasca-produksi melibatkan *editing*, penyempurnaan, dan penambahan efek suara dan musik untuk menghasilkan animasi yang final (Dafi Deff DFX Animotion, 2019).

Tahap Pra Produksi

Tahap pra-produksi dalam perancangan animasi adalah tahap penting yang dilakukan sebelum memulai produksi animasi. Pada tahap ini, ide-ide awal dikembangkan menjadi konsep yang lebih konkret melalui penulisan skrip dan pembuatan *storyboard* (Dafi Deff DFX Animotion, 2019). Desain karakter dan lingkungan juga dibuat, sementara rekaman suara dan animasi digunakan untuk memberikan gambaran kasar tentang animasi yang akan datang. Selain itu, tahap pra-produksi juga melibatkan pengaturan sumber daya dan perencanaan yang matang, seperti penjadwalan, penganggaran, dan pengaturan tim produksi. Dengan melakukan tahap pra-produksi dengan baik, tim animasi dapat memvisualisasikan dan menguji konsep sebelum memasuki tahap produksi yang lebih intensif, sehingga memungkinkan tim untuk mengoptimalkan penggunaan waktu, biaya, dan sumber daya lainnya (Hani Ammariah, 2022). Tahap pra-produksi ini merupakan pondasi penting yang membantu menciptakan animasi berkualitas tinggi dan sukses dalam menyampaikan pesan dan cerita yang diinginkan (Dafi Deff DFX Animotion, 2019).

Penentuan Ide cerita

Penentuan ide cerita adalah tahap awal dalam tahap pra-produksi animasi. Tim kreatif melakukan *brainstorming* untuk menghasilkan ide-ide yang unik dan menarik. Ide-ide tersebut dievaluasi dan dipilih berdasarkan kriteria seperti keterkaitan dengan target *audiens*, kelayakan produksi, dan potensi kreatif (Dafi Deff DFX Animotion, 2019). Ide cerita terpilih menjadi dasar untuk dikembangkan lebih lanjut dalam tahap pra-produksi, termasuk riset, pengembangan karakter, dan perumusan alur cerita yang lebih rinci. Ide cerita ini menjadi panduan untuk pembuatan skrip, *storyboard*, dan desain karakter, dan menjadi dasar untuk seluruh proses produksi animasi.

Ide cerita yang diambil dalam judul "Pentingnya Shalat Jumat" adalah tentang perubahan hidup Ali, seorang pemuda yang awalnya suka bercanda dan mengabaikan ibadah. Setelah mengalami serangkaian kejadian, seperti terbangun terlambat dan kelaparan di kampus, serta mendapatkan telepon dari ibunya untuk shalat Jumat, Ali memutuskan untuk mencoba shalat Jumat. Di masjid, dia bertemu dengan seorang pria sedih yang membutuhkan bantuan, dan Ali memberikan uangnya untuk membantu pria tersebut. Setelah shalat Jumat, Ali diberi makanan oleh seorang dermawan. Perubahan ini membuat Ali merasa lebih tenang, bahagia, dan peduli terhadap orang lain. Dia menyadari betapa pentingnya ibadah dan kebaikan dalam hidupnya, dan dia berusaha menjadi lebih baik dan bermanfaat bagi orang lain.

Desain Karakter Dan Latar

Dalam tahap pra-produksi animasi, desain karakter dan latar belakang memiliki peran penting. Desain karakter melibatkan pengembangan penampilan fisik dan kepribadian karakter-karakter, sedangkan desain latar belakang mencakup pembuatan lingkungan atau *setting* dimana cerita animasi akan berlangsung. Desain ini memberikan identitas visual kepada karakter-karakter dan menciptakan dunia animasi yang meyakinkan. Desain karakter dan latar belakang digunakan sebagai panduan visual dalam tahap produksi animasi.

Pada cerita ini terdiri dari 3 karakter yaitu Ali sebagai tokoh utama yang berperan sebagai pemuda yang berumur 19 tahun, yang memiliki karakter ceria, Berjiwa sosial tinggi, kurang disiplin. Selanjutnya ada tokoh Ibu Ali dengan karakter penyayang, baik, sholihah, dan terakhir Pak Faisal seorang pria berusia 35 tahun yang memiliki karakter bertanggung jawab dan pekerja keras.

Adapun latar yang digunakan di antara terdapat di kamar tidur ali, ruang makan, kampus dan masjid.

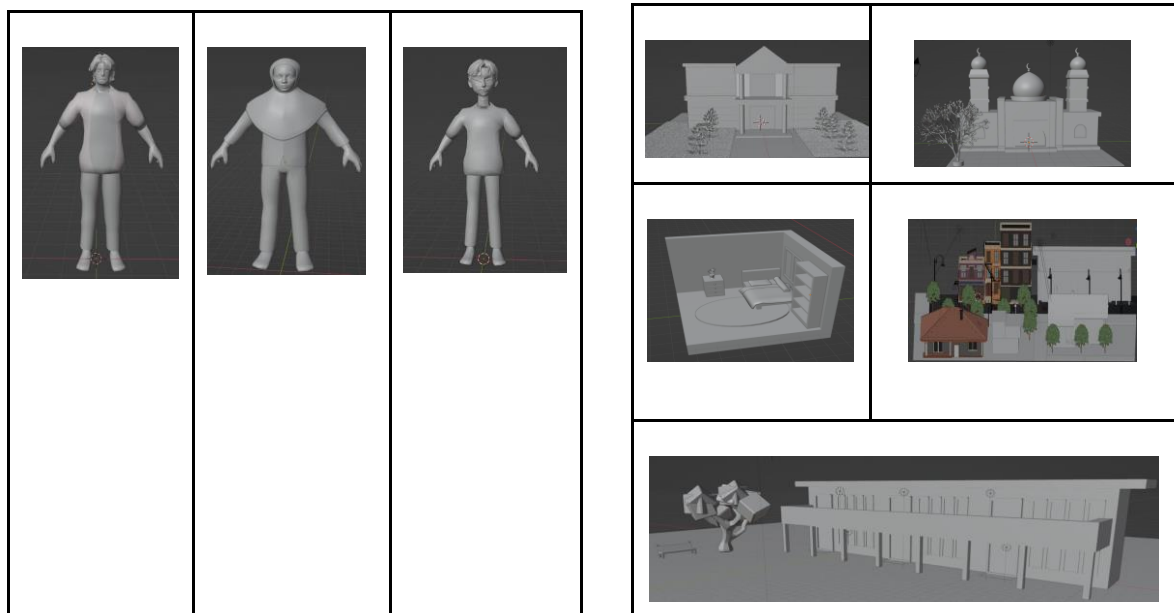
Pembuatan Storyboard

Dalam tahapan pra-produksi animasi, pembuatan *storyboard* menjadi langkah penting dalam mempersiapkan animasi sebelum masuk ke tahap produksi. *Storyboard*, yang terdiri dari serangkaian gambar berurutan yang menceritakan alur cerita secara visual, membantu memvisualisasikan dan merencanakan komposisi visual, ekspresi karakter, pergerakan kamera, dan transisi antar adegan (Hadi et al., 2021).

Selain itu, *storyboard* juga berfungsi sebagai alat komunikasi untuk mengkomunikasikan visi kepada tim produksi dan mendapatkan umpan balik sebelum memasuki tahap produksi. Dengan adanya *storyboard*, tim produksi dapat memiliki gambaran yang lebih jelas tentang bagaimana animasi akan terlihat dan berjalan sebelum memasuki tahap produksi yang lebih intensif.

Setelah tahap penentuan ide cerita dan karakter beserta latar selesai, langkah selanjutnya dalam proses perancangan animasi adalah pembuatan *storyboard*. Ide cerita yang telah disusun sekarang diubah menjadi sketsa gambar yang akan menjadi panduan dalam pembuatan film animasi 3D. *Storyboard* memberikan gambaran visual mengenai urutan dan komposisi adegan dalam animasi, serta membantu dalam pengaturan

Gambar 2. Modeling



Texturing

Setelah tahap *modeling*, karakter-karakter dan objek-objek tersebut diberikan tekstur untuk memberikan tampilan yang lebih nyata dan detail. Teknik *texturing* melibatkan pemberian warna, pola, dan material yang sesuai untuk memperkaya tampilan visual dari model 3D.

Gambar 3 Texturing

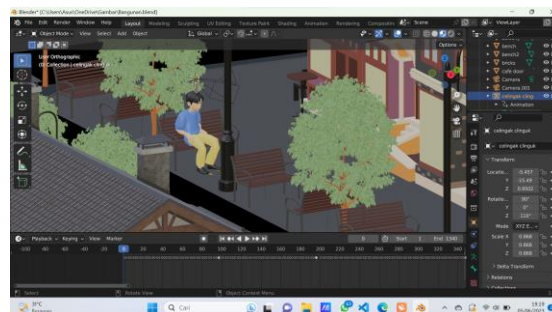


Rigging

Proses *rigging* melibatkan pembuatan rangkaian kontrol yang akan digunakan untuk menggerakkan karakter-karakter dalam animasi. Rangkaian ini memungkinkan animator untuk mengatur *pose*, gerakan, dan ekspresi karakter dengan lebih mudah dan realistis.

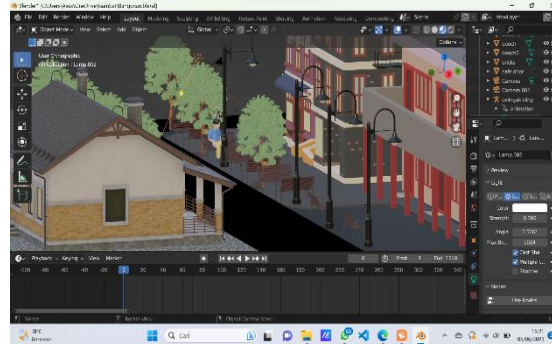
Gambar 4. *Riging***Animating**

Tahap *animating* melibatkan pembuatan animasi karakter dengan menggunakan metode *pose-to-pose*. Dalam metode ini, *pose* kunci dari adegan-adegan penting ditentukan terlebih dahulu, kemudian diisi dengan antara *pose* untuk menghasilkan gerakan yang mulus dan alami (Waeo et al., 2016).

Gambar 5. *Animating***Lighting**

Pada tahap *lighting*, pencahayaan yang sesuai diterapkan untuk memberikan atmosfer yang tepat dan meningkatkan tampilan visual dari animasi. Pencahayaan yang tepat dapat mempengaruhi *mood* dan suasana adegan dalam animasi.

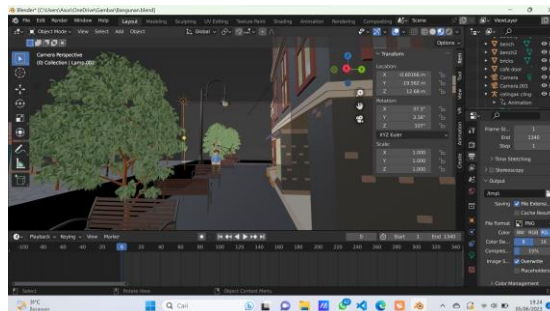
Gambar 6 Lighting



Camera Operation

Pada tahap Proses *camera operation* melibatkan pengaturan kamera dalam animasi untuk memberikan sudut pandang yang efektif, mengarahkan fokus pada adegan yang penting, dan menciptakan gerakan kamera yang dinamis (Satriawan & Eka Apriyani, 2016).

Gambar 7. Kamera



Rendering

Rendering adalah proses di tahap produksi animasi yang mengubah adegan atau *frame* animasi menjadi gambar atau video akhir. Tim *rendering* menggunakan perangkat lunak khusus untuk menghasilkan hasil akhir yang berkualitas tinggi. Proses ini melibatkan perhitungan kompleks yang menggabungkan model 3D, pencahayaan, tekstur, animasi, dan efek visual. Rendering dapat memakan waktu yang lama, dan tim produksi dapat menggunakan farm rendering untuk mempercepat proses. Setelah rendering selesai, hasilnya diperiksa untuk memastikan kualitas visual yang diinginkan. Rendering adalah tahap terakhir sebelum hasil akhir dapat dinikmati oleh penonton, dan dengan rendering yang baik, tim produksi dapat menghasilkan animasi yang memukau dan detail.

Tahap Pasca Produksi

Tahap Pasca produksi adalah tahap yang melibatkan serangkaian kegiatan yang dilakukan untuk memperbaiki, mengedit, dan menyempurnakan animasi sebelum hasil akhirnya siap untuk dipublikasikan (Hadi et al., 2021). Tim pasca produksi menggunakan perangkat lunak dan alat editing khusus untuk mengintegrasikan elemen animasi, memperbaiki efek visual, menyelaraskan suara, dan melakukan proses penyempurnaan lainnya. Tahap pasca produksi juga mencakup pengeditan dan penyusunan adegan, pengaturan timing, penambahan efek khusus, dan *mixing* audio. Selain itu, tim pasca produksi juga bertanggung jawab untuk menguji dan mengevaluasi kualitas akhir animasi sebelum merilisnya ke publik. Dalam tahap ini, tujuan utama adalah memastikan bahwa animasi memiliki kualitas tertinggi dan sesuai dengan visi kreatif yang diinginkan (DAFI DEFF DFX ANIMATION, 2019). Pasca produksi adalah tahap kritis yang memainkan peran penting dalam menyempurnakan dan mempolish animasi sebelum disajikan kepada penonton.

Final Editing

Final Editing dalam pasca produksi adalah proses akhir dalam mengatur dan menyempurnakan animasi sebelum dirilis. Tim editing menggunakan perangkat lunak profesional untuk menggabungkan adegan, memotong bagian yang tidak diperlukan, menambahkan efek transisi, melakukan koreksi warna, dan menyelaraskan audio (Waeo et al., 2016). Tujuannya adalah menciptakan tampilan visual yang menarik, narasi yang kohesif, dan audio yang berkualitas. Setelah selesai, hasilnya diperiksa dan dievaluasi sebelum animasi siap untuk dipublikasikan. Final editing adalah tahap penting yang memastikan animasi mencapai standar kualitas yang diinginkan sebelum dirilis kepada penonton.

Hasil Video Animasi

Hasil Video Animasi dalam pasca produksi adalah versi akhir animasi yang telah melalui semua tahap produksi dan proses editing. Tim pasca produksi memastikan kualitas yang optimal sebelum animasi siap untuk ditonton. Hasil Video Animasi mencakup semua elemen yang telah dirancang dan diproduksi, seperti karakter, latar belakang, animasi gerakan, efek visual, pencahayaan, dan suara. Tim juga dapat menambahkan elemen tambahan seperti judul, kredit, efek khusus, atau grafis untuk meningkatkan presentasi. Setelah selesai, hasilnya dapat diunggah, dipublikasikan, atau didistribusikan sesuai dengan rencana produksi. Hasil Video Animasi adalah hasil akhir yang mencerminkan visi kreatif tim produksi dan memberikan pengalaman visual yang menarik bagi penonton.

Kesimpulan dan Saran

Dalam pengembangan animasi "Berkah Shalat Jumat", kami menggambarkan pentingnya shalat Jumat dan dampak positifnya dalam kehidupan sehari-hari. Melalui kisah Ali, kami mengilustrasikan perubahan yang dialami setelah melaksanakan shalat Jumat, termasuk menghadapi tantangan, memberikan bantuan kepada orang lain, dan merasakan kebahagiaan serta keajaiban dalam hidupnya. Dalam proses pembuatan

animasi, digunakan metode "pose to pose" yang memungkinkan animator menciptakan gerakan animasi yang terencana dan berkualitas. Tahapan pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi dilalui untuk menghasilkan animasi yang final. Diharapkan animasi "Berkah Sholat Jumat" ini dapat menginspirasi penonton untuk menjalankan Shalat Jumat dengan serius dan menerapkan nilai-nilai kebaikan dalam kehidupan sehari-hari.

Daftar Pustaka

- Bruderlin, A. (1996, October). *The creative process of animating human movement*. Elsevier.
- Chelsea Liua and Philip Elmsb. (2019, April 1). *Animating student engagement: The impacts of cartoon instructional videos on learning experience*. Research in Learning Technology .
- Dafi Deff DFX Animotion. (2019, August 1). *Panduan Dasar Membuat Animasi 2D Mulai Dari Pra Produksi Hingga Produksi*. Dafi Deff Motion.
- Emma Garofalo. (2021, November). *Pose-to-Pose Animation: A Step-by-Step Guide for Beginners*. PUBLISHED.
- Hadi, E. K., Fadila, J. N., & Nugroho, F. (2021). *Perancangan Animasi 3D "Remember" dengan Metode Pose to Pose*. 15. <https://journal.uniku.ac.id/index.php/ilkom>
- Hani Ammariah. (2022, August 3). *Mempelajari Alur Praproduksi Produk Multimedia / SMK Kelas 12*. Ruang Guru.
- M Shreesha and Tyagi Sanjay Kumar. (2018, November 10). *Effectiveness of animation as a tool for communication in primary education: An experimental study in India*. Emerald Insight.
- Murdha, S., Informatika, T., Sains, F., Teknologi, D., Maulana, U., & Ibrahim, M. (2021). *Pembuatan Simulasi Perang Zaman Pertengahan dengan Metode Pose to Pose Menggunakan Software Blender*. In *Juniardi Nur Fadilah* (Vol. 6, Issue 1).
- Satriawan, A., & Eka Apriyani, M. (2016). *"Jangan Bohong Dong" CORE View metadata, citation and similar papers at core.ac.uk provided by Jurnal Teknik Informatika*. 9(1).
- Waeo, V., Lumenta, A. S. M., & Sugiarto, B. A. (2016). *Implementasi Gerakan Manusia Pada Animasi 3D Dengan Menggunakan Metode Pose to pose*. *E-Journal Teknik Informatika*, 9(1).