

PEMBUATAN FILM ANIMASI PENDEK “RIWAYAT SYEKH YUSUF” SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA

Dikwan Moeis

Program Studi Sistem Informasi
STMIK Profesional Makassar
dikwan.moeis@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Membuat film animasi pendek mengenai sejarah riwayat pahlawan Syekh Yusuf yang dapat digunakan sebagai media edukasi pada pelajaran pendidikan sejarah di sekolah, (2) Mengenalkan siswa dan siswi pada teknologi penggunaan film animasi dalam belajar. Metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini adalah waterfall menurut M. Suyanto dan Aryanto, yaitu metode yang melalui beberapa tahap dalam membuat film animasi. Tahapan tersebut adalah (1) Pra Produksi, merupakan landasan utama dalam pembuatan film dimana jenis cerita, penokohan, alur cerita, dan pembentukan karakter film ditentukan ditahap ini, (2) Produksi, merupakan tahap dimana proses pembuatan film tersebut dimulai. Inti dari pembuatan film adalah pada tahap produksi, dan (3) Post Produksi, merupakan tahap akhir dalam pembuatan film yaitu berupa proses rendering dan convert video. Hasil penelitian ini adalah sebuah film animasi pendek tentang “Riwayat Syekh Yusuf”. Film animasi tersebut dapat menjadi media alternatif lain dalam belajar, khususnya pendidikan sejarah. Film animasi ini diharapkan dapat membantu guru dan siswa dalam proses belajar.

Kata kunci : Syekh Yusuf, Animasi, Media Pembelajaran

A. PENDAHULUAN

Belajar merupakan proses penting bagi perubahan perilaku manusia dan belajar juga mencakup segala sesuatu yang dipikirkan dan dikerjakan. Belajar mempunyai peran penting dalam perkembangan, kebiasaan, sikap, keyakinan, tujuan, kepribadian, dan bahkan persepsi manusia. Dengan menguasai prinsip-prinsip dasar tentang belajar, seseorang mampu memahami bahwa aktivitas belajar itu memegang peranan penting dalam proses psikologis. Belajar

merupakan proses dimana suatu organisasi mengubah perilakunya dari hasil pengalaman.

Pendidikan mengalami perkembangan yang sangat pesat, bila dilihat dari sejarah perkembangan ilmu pendidikan di Indonesia, kita mengenal istilah paedagogiek, didaktik, dan metodik. Ketiga istilah tersebut mempunyai hubungan yang erat, paedagogiek berarti ilmu pendidikan, didaktik berarti proses pendidikan, metodik berarti metode pendidikan. Paedagogiek, didaktik dan metodik memuat prinsip-

prinsip yang mengikat pendidik dalam memberi bantuan secara normatif maupun teknis kepada anak didiknya. Dalam proses pembelajaran selalu melibatkan komponen-komponen sebagai berikut; tujuan, subjek belajar, materi pelajaran, strategi pembelajaran, media pembelajaran dan evaluasi. Interaksi antara komponen-komponen tersebut menciptakan kondisi belajar mengajar yang baik (Sugandi, 2004:6).

Guru mempunyai peranan yang penting dalam pemilihan media pembelajaran. Karena media pembelajaran dapat dijadikan salah satu alternatif untuk meningkatkan hasil belajar. Pada pelajaran pendidikan sejarah, guru dapat memanfaatkan media film animasi. Media film animasi merupakan media yang dapat membantu dalam penyampaian materi pelajaran pendidikan sejarah, karena media ini dapat menambah motivasi belajar dan mempermudah dalam memahami isi materi.

Media film animasi merupakan jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat. Sistem multimedia ini serba guna, mudah digunakan, dan efektif untuk pembelajaran kelompok, pembelajaran perorangan, dan belajar mandiri (Arsyad, 2011:154).

Di sekolah menengah pertama (SMP) dan sekolah menengah atas (SMA), sangat

sedikit ditemukan pembahasan mengenai sejarah riwayat pahlawan Syekh Yusuf yang merupakan tokoh besar dalam masyarakat Indonesia, khususnya masyarakat Sulawesi Selatan. Maka dari itu, penulis mengangkat kisah ini dalam bentuk film animasi dengan harapan dapat berperan sebagai media edukasi pada pelajaran pendidikan sejarah di sekolah.

B. METODE PENELITIAN

Pembuatan film animasi harus melalui proses yang berurutan, sehingga film animasi yang dihasilkan lebih baik dan teratur. Adapun tahapan dalam pembuatan film animasi sebagai media pembelajaran adalah sebagai berikut; menganalisis masalah dan kebutuhan, merumuskan kompetensi pembelajaran, dan menyusun garis besar isi program (Santosa, 2007:1-5).

Seorang penulis naskah harus dapat memilih dengan tepat kebutuhan apa yang akan ditulis sebelum divisualisasikan ke dalam bentuk film animasi. Langkah strategis sebelum membuat film animasi adalah sebagai berikut: 1) Identifikasi masalah, 2) Analisis kebutuhan, 3) Solusi pemecahan masalah.

Kompetensi pembelajaran yang akan divisualisasikan bertujuan untuk mengatasi masalah yang sesuai dengan standar kompetensi maupun kompetensi dasar. Dengan demikian media yang telah

disiapkan harus memperhatikan Kompetensi dan Indikator keberhasilan siswa.

Sebelum naskah untuk panduan produksi ditulis, biasanya didahului dengan membuat sinopsis dan *treatment*. Sinopsis adalah gambaran secara ringkas tentang tema atau pokok materi yang akan dikerjakan. Tujuannya adalah untuk memudahkan produsen menangkap konsep, kesesuaian gagasan dengan tujuan yang ingin dicapai. *Treatment* adalah uraian ringkasan secara diskriptif, bukan tematis, yang dikembangkan dari sinopsis dengan bahasa visual tentang isi cerita. Artinya dalam membuat *treatment*, bahasa yang digunakan adalah bahasa visual, sehingga apa yang dibaca dapat memberikan gambaran mengenai apa yang dilihat. Dari *treatment* kemudian dibuat naskah produksi atau skenario. Penulisan skenario harus operasional karena digunakan sebagai panduan dalam pembuatan film animasi pembelajaran.

Jenis Data dan Teknik Pengumpulan Data

Jenis data yang akan digunakan dalam penelitian adalah sebagai berikut:

a. Data Primer

Pengambilan data primer dilakukan melalui cara-cara sebagai berikut:

1. Observasi, Penulis melakukan pengamatan langsung di lokasi penelitian.

2. Kuestioner, Membuat alat riset atau survey yang terdiri atas serangkaian pertanyaan tertulis yang harus dijawab oleh responden.

b. Data Sekunder

Guna mendapatkan data, gambaran dan keterangan yang lebih lengkap penulis melakukan studi literatur dengan cara mempelajari laporan-laporan, makalah-makalah, jurnal-jurnal, dokumen-dokumen serta pengumpulan dan penelaahan hasil-hasil penelitian yang berhubungan dengan penelitian.

Pengumpulan data yang baik dalam sebuah penelitian dipengaruhi oleh cara memperoleh data, dan harus mengikuti metode atau teknik yang sesuai dengan permasalahan penelitian yang dibahas. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, kuestioner, dan studi kepustakaan.

C. HASIL

Spesifikasi Perangkat Keras Untuk Menjalankan Film Animasi

Perangkat lunak ini dapat dijalankan dengan menggunakan perangkat keras (*hardware*) yang direkomendasikan sebagai berikut:

1. Processor: Intel Pentium III atau yang di atasnya, berfungsi untuk mengatur proses CPU.
2. Kapasitas Memory: 500 MB atau lebih.
3. Kapasitas Hardisk: 1 GB, untuk menyimpan file-file yang mendukung film animasi.
4. Graphics Card 64 MB atau yang di atasnya, untuk memberikan kualitas tampilan yang memadai.
5. Monitor dengan kemampuan resolusi 1366 x 768 pixel.
6. Keyboard dan Mouse

Spesifikasi Perangkat Lunak Untuk Menjalankan Perangkat Ajar

1. Sistem operasi yang direkomendasikan untuk menjalankan perangkat lunak ini adalah lingkungan sistem operasi Microsoft Windows XP atau Windows 8.
2. VLC Media Player

Hasil Pembuatan Perangkat Lunak



Gambar 1. Yusuf kecil

Gambar 1 Adegan ini menceritakan Yusuf sedang mengaji dan mendalami ilmu agama.



Gambar 2. Yusuf dan Daeng Tasammeng

Gambar 2. Adegan ini menceritakan Daeng Tasammeng sedang bercakap-cakap dengan Yusuf dan menyarankan agar Yusuf mencari guru baru yang lebih baik.



Gambar 3. Yusuf dan Raja Kerajaan Banten

Adegan ini menceritakan Yusuf sedang bercakap-cakap dengan raja Banten Sultan Abu Al-Mufakir. Yusuf kemudian memutuskan untuk tinggal di Banten dan mendalami ilmu agama disana selama dua tahun.

D. PEMBAHASAN

Pembuatan Karakter

Pembuatan karakter pada objek 3D di sesuaikan dengan usia dan jenis kelamin. Dalam aplikasi makehuman telah tersedia pengaturan untuk menentukan jenis kelamin, umur, bentuk badan, tinggi, berat

badan dan ras. Setelah pembuatan karakter di aplikasi makehuman, selanjutnya import file makehuman (mhx) ke dalam aplikasi blender. Pembuatan karakter dalam aplikasi blender dapat dilihat pada gambar 4.



Gambar 4. Pembuatan karakter

Karakter yang akan pakai dalam pembuatan film animasi belum lengkap tanpa aksesoris, aksesoris yang digunakan seperti sarung, songkok di buat menggunakan objek *mesh* yaitu *circle* (lingkaran).

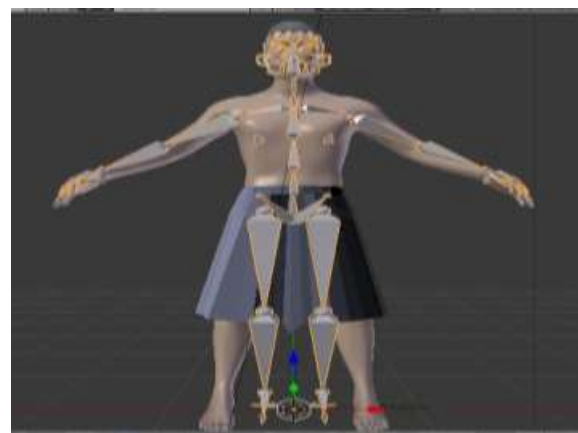
Aksesoris yang dipakai pada karakter juga memperhatikan bentuk karakter, agar aksesoris yang terpakai terlihat sesuai. Hasil pembuatan aksesoris (sarung) dapat dilihat pada gambar 5.



Gambar 5. Hasil pembuatan aksesoris (sarung)

Pembuatan *Rigging*

Pembuatan *rigging* atau tulang dalam animasi 3D sangat penting karena *rigging* merupakan tempat melekatnya objek karakter untuk bisa di gerakan, seperti halnya dengan tulang pada manusia. Proses pembuatan *rigging* juga harus memperhatikan penempatan dalam karakter.



Gambar 6. Pembuatan *rigging*

Penyesuaian *rigging* dengan karakter membutuhkan ketelitian dan waktu yang lama, bagian *rigging* pada jari-jari merupakan bagian yang agak sulit untuk menyesuaikan dengan jari karakter. Setelah proses penyesuaian *rigging* dengan karakter, selanjutnya adalah proses penyatuan *rigging* dengan karakter. Penyatuan tersebut bertujuan agar ketika *rigging* di gerakan, maka karakter yang melekat pada *rigging* juga ikut bergerak.



Gambar 7. Proses pembuatan rigging

Proses *Dubber* (Perekaman Suara)

Proses *dubber* atau perekaman suara membutuhkan aplikasi *recording*. Pemilihan suara disesuaikan dengan karakter yang terdapat dalam film. Misalnya untuk bayi di sesuaikan juga dengan karakter bayi, untuk karakter orang dewasa juga di sesuaikan dengan suara orang dewasa. Pada pembuatan film animasi Kisah Syekh Yusuf ini proses *recording* menggunakan aplikasi Sound Forge Pro 10.0.

Suara yang di hasilkan dalam sound forge berupa file wav. Untuk memudahkan pengeditan selanjutnya, maka file wav tersebut di ubah ke file mp3. Untuk merubah file wav ke mp3, dengan cara save as, mengisi nama file yang di inginkan, kemudian pada save as type dengan mengganti file wav tersebut dengan file mp3. Kemudian pilih tempat penyimpananya, lalu tekan save, maka file wav sudah menjadi file mp3.

Proses perekaman pada pembuatan film animasi Kisah Syekh Yusuf ini menggunakan 4 karakter suara dan 1 narator (pengisi narasi). Pada proses perekaman suara ini membutuhkan waktu yang cukup lama. Terutama untuk narator, narator memiliki durasi narasi yang panjang, dan membutuhkan berulang-ulang merekam untuk menentukan hasil yang baik.

Penggabungan File Video, Suara dan Gambar

Penggabungan file video, suara dan gambar dalam pembuatan film ini menggunakan aplikasi Corel Video Studio, aplikasi ini memudahkan dalam hal pengeditan video, khususnya dalam pembuatan film. File-file yang sudah dibuat dalam perangkat lunak lain, seperti dalam blender yang berupa file jpg, file mp3/avi jpeg dan file yang berupa mp3 hasil rekaman dari perangkat lunak sound forge, di satukan dalam aplikasi Corel Video Studio.

File-file yang sudah masuk ke media *eksplorer* kemudian di olah pada *timeline track* dan penempatanya di sesuaikan dengan *scenario* yang telah di tentukan. Pada pembuatan film animasi ini, pada *opening* film di berikan animasi hitungan mundur dan animasi teks, selanjutnya penyesuaian video dan gambar dengan suara.

E. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

- a. Dari penelitian ini dihasilkan sebuah film animasi pendek tentang “Riwayat Syekh Yusuf”. Film animasi tersebut dapat menjadi media alternatif lain dalam belajar, khususnya pada pelajaran pendidikan sejarah.
- b. Film animasi yang telah dihasilkan ini membantu guru dan siswa dalam proses belajar, baik proses belajar dikelas maupun proses belajar secara mandiri dirumah.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Agung Nugroho, Bhuono. 2005. *Strategi Jitu Memilih Metode Statistik Penelitian dengan SPSS*. Penerbit Andi. Semarang.
- [2] Aji Kusumo Atmojo. 2013. *Penerapan Media Film Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kompetensi Dasar Menggambar Proyeksi*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang. Semarang.
- [3] Apriliana Indah Paramitha. 2014. *Animasi 3D Kisah Ayu Intan Permani*. Skripsi. STMIK AMIKOM Purwokerto. Purwokerto.
- [4] Bantang, H.M. Siradjuddin. 2004. *Syekh Yusuf*. Makassar: Dinas Pendidikan Nasional Kabupaten Gowa dan Yayasan Butta Gowa. Gowa.
- [5] Bantang, H.M. Siradjuddin. 2008. *Syekh Yusuf Menuntun Kita ke Surga(1)*. Pustaka Refleksi. Makassar.
- [6] Rahman dan Wahyu Sugiarto. 2015. *Pembuatan Film Animasi Kisah Syekh Yusuf*. Skripsi. STMIK Profesional. Makassar.
- [7] Sofyan, Amir F. dan Purwanto, Agus. 2008. *Digital Multimedia : Animasi, Sound Editing, dan Video Editing*. Penerbit Andi. Yogyakarta.
- [8] Suyanto, M. 2003. *Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Andi Offset. Yogyakarta.
- [9] Suyanto, M. dan Yuniawan, Aryanto. 2006. *Merancang Film Kartun Kelas Dunia*. Andi Offset. Yogyakarta.
- [10] Syahfitri, Yunita. 2011. *Teknik Film Animasi Dalam Dunia Komputer*. Naskah Publikasi. STMIK Triguna Dharma. Medan .
- [11] Zaharuddin. 2007. *3D Animation Movie*. Informatika. Bandung. (online). <http://www.design-maulana.com/2015/02/sejarah-singkat-3d-blender-rangkuman.html>, diakses 18 September 2015.