

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Masjid Al-Hidayah merupakan masjid yang terletak di Gang Gorongan 5, Condongcatur, Depok, Sleman, Yogyakarta. Selain sebagai tempat untuk beribadah, masjid ini juga sebagai tempat pembinaan mengaji bagi anak-anak usia dini yang dikenal dengan sebutan TPA. Selain diajarkan mengaji anak-anak juga diajarkan ilmu agama maupun keterampilan dasar seperti menggambar dan bemyanyi. Setelah kegiatan TPA usai anak-anak diharuskan untuk mengikuti sholat maghrib secara berjamaah. Namun untuk sholat selain sholat maghrib jumlah jamaah yang hadir hanya sedikit.

Masa kanak-kanak adalah masa yang paling tepat untuk mendidik anak dalam beragam ilmu pengetahuan, khususnya dalam pendidikan agama. Sejak dini anak-anak mulai diperkenalkan dan diajarkan secara langsung ilmu agama, seperti contohnya berjamaah di masjid, sehingga kelak ketika dewasa menjadi terbiasa melakukan jamaah di masjid secara 5 waktu. Itu sebabnya, kebiasaan untuk mengikuti sholat berjamaah di masjid perlu diajarkan, selain oleh para guru di TPA maupun oleh para orang tua ketika berada di rumah.

Saat ini media pembelajaran bagi anak sangatlah beragam, mulai dari buku cerita, film di televisi, maupun video pembelajaran yang ada di internet. Sebagai contoh adalah video kumandang adzan, apabila dikemas dengan cerita, penokohan karakter, serta *environment* yang bagus serta pas untuk ukuran anak-

anak yaitu berupa film animasi maka bisa dijadikan sebagai media ajar bagi anak-anak untuk meningkatkan rasa keinginannya pergi berjamaah ke masjid, tidak hanya sholat maghrib saja namun secara 5 waktu.

Untuk membuat sebuah film animasi 3D yang mendidik, dan untuk dijadikan media ajar yang akan diterapkan dalam pembuatan video kumandang adzan, maka dalam penelitian dan pembuatan skripsi ini akan mengambil judul **Perancangan Animasi 3D "Kumandang Adzan" Sebagai Media Ajar bagi Anak-Anak TPA Masjid Al-Hidayah dengan Konsep Rural Life.**

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan suatu masalah yaitu bagaimana merancang animasi 3D "kumandang adzan" sebagai media ajar bagi anak-anak TPA Masjid Al-Hidayah dengan konsep *rural life*?

## **1.3 Batasan Masalah**

Adapun batasan masalah yang digunakan dalam penulisan Skripsi ini antara lain:

1. Perancangan animasi 3D kumandang adzan yang durasinya pendek ini terdiri dari 4 karakter, dimana watak dan latar belakang mereka yang berbeda.
2. Perancangan animasi 3D kumandang adzan ini menggunakan *software* Autodesk Maya 2015, serta *software* pendukung lain seperti

Adobe Photoshop CC untuk *storyboarding* dan *texturing 3D asset*, Adobe After Effect CC untuk *compositing*, serta Adobe Premiere Pro CC untuk *final editing*, Adobe Audition CC untuk editing audio, sedangkan pembuatan naskah menggunakan Celtx.

3. Meliputi 3 tahapan proses pembuatan yaitu Pra Produksi, Produksi dan Pasca Produksi.

#### **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

Adapun maksud dan tujuan yang ingin diperoleh dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Sebagai media ajar bagi anak-anak TPA Masjid Al-Hidayah.
2. Mampu memberikan daya tarik bagi anak-anak TPA Masjid Al-Hidayah untuk pergi ke Masjid menunaikan sholat berjamaah.
3. Mampu merancang animasi 3D kumandang adzan untuk anak-anak.
4. Mampu menerapkan dan mempraktekkan pelajaran yang telah didapat selama kuliah di STMIK Amikom Yogyakarta.
5. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan program strata I Sistem Informasi STMIK Amikom Yogyakarta.
6. Sebagai salah satu portofolio untuk melamar kerja dan dapat dijadikan bahan referensi mahasiswa STMIK Amikom Yogyakarta sebagai bahan belajar dalam mendalami animasi 3D, sehingga bisa memberikan wawasan yang luas dalam bidang animasi 3D.

## 1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penyusunan laporan skripsi ini adalah sebagai berikut:

### 1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Agar mendapatkan data yang sesuai dengan topik yang dihadapi, maka diperlukan metode yang tepat untuk mencapai maksud dan tujuan penelitian. Adapun sumber data untuk kelengkapan kegiatan penelitian ini menggunakan metode-metode sebagai berikut:

#### a. Metode Observasi

Metode ini dilakukan dengan cara melihat dan mempelajari gambar-gambar serta video yang berhubungan dengan lingkungan pedesaan atau yang dikenal sebagai daerah *rural* yang akan dijadikan sebagai *environment* dan *background* pada pembuatan animasi 3D kumandang adzan. Cara mendapatkannya yaitu dengan mencari objek masjid, rumah, lapangan bola, area persawahan dan objek manusia baik anak-anak maupun orang dewasa pada *google image* yang akan dijadikan sebagai *blueprint* dalam modeling karakter. Selain itu juga mencari berbagai referensi video penunjang untuk pembuatan animasi 3D kumandang adzan tentang sinematografi maupun animasi di situs berbagi Youtube.

#### b. Metode Studi Pustaka

Mempelajari referensi skripsi yang ada di Perpustakaan STMIK AMIKOM Yogyakarta yang membahas tentang pembuatan film animasi. Selain itu juga penulis mencari jurnal yang berkaitan dengan pendidikan

anak usia dini serta konsep *rural life* yang terdapat di internet dengan cara mengunduhnya langsung pada situs-situs akademis.

**c. Dokumentasi**

Pada tahap ini dilakukan pembuatan laporan mulai dari bab awal sampai dengan bab terakhir yang disudahi dengan penarikan kesimpulan serta saran.

**1.5.2 Metode Analisis**

Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode analisis teknik produksi film animasi, kemudian analisis kebutuhan sistem yang meliputi kebutuhan fungsional maupun non-fungsional serta analisis kelayakan sistem yang meliputi kelayakan teknologi, dan operasional.

**1.5.3 Metode Pengembangan**

Pada tahap ini sebuah film animasi belum lah dibuat, akan tetapi persiapan apa saja yang dibutuhkan sudah dikonsep. Dimulai dari pembuatan ide cerita yang masuk dalam tahapan Pra-Produksi, tema, *concept art*, lalu dikembangkan hingga ke tahap *storyboard*. Selanjutnya masuk ke tahap Produksi yang meliputi *modeling, texturing, rigging, animating, lighting* dan *rendering*. Selanjutnya pada tahap yang terakhir adalah tahap Pasca Produksi yaitu tahap penyusunan hasil *rendering per shot* menjadi satu video, selain itu juga tahap ini adalah tahap penambahan *visual effect* serta *audio effect*.

**1.5.4 Metode Testing**

Metode testing yang digunakan yaitu disesuaikan dengan standar sebuah film animasi. Pengujian tentang teknik animasi yang sesuai dengan 12 prinsip

animasi yang diterapkan kemudian di analisis. Standar kualitas video yaitu menyesuaikan dengan kualitas grafisnya.

Lalu dilakukan pembagian kuisioner kepada masyarakat umum maupun dilakukan upload video pada grup facebook maupun situs berbagi video youtube untuk mengetahui apakah hasil dari penelitian ini layak atau tidak untuk digunakan dalam produksi sebuah film animasi yang mengedukasi khususnya terhadap anak-anak usia dini.

#### **1.6 Sistematika Penulisan**

Laporan Skripsi ini disusun dalam 5 bab. Masing-masing bab menguraikan permasalahan sebagai berikut :

##### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

##### **BAB II LANDASAN TEORI**

Dalam bab ini menjelaskan mengenai teori pendukung yang akan digunakan pada pembahasan masalah seperti menjelaskan tentang pengertian adzan, *rural life*, media, teori tentang anak, serta menjelaskan tentang film animasi.

##### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Pada bab ini akan menjelaskan mengenai teknik pengembangan animasi dan mengenai apa saja yang dibutuhkan dalam pembuatan animasi tersebut.

#### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini menjelaskan tentang bagaimana film animasi 3D ini akan diimplementasikan meliputi proses Pra-Produksi film animasi hingga Pasca produksi.

#### **BAB V PENUTUP**

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran-saran dari hasil rumusan masalah yang diajukan.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Berisi daftar referensi yang berasal dari buku, jurnal, dan berbagai sumber yang diambil dari internet.