

**PERANCANGAN ANIMASI 3D "KUMANDANG ADZAN" SEBAGAI
MEDIA AJAR BAGI ANAK-ANAK TPA MASJID AL-HIDAYAH
DENGAN KONSEP RURAL LIFE**

SKRIPSI



disusun oleh

Zuhal Rusdi Muzaki

13.22.1500

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

**PERANCANGAN ANIMASI 3D "KUMANDANG ADZAN" SEBAGAI
MEDIA AJAR BAGI ANAK-ANAK TPA MASJID AL-HIDAYAH
DENGAN KONSEP RURAL LIFE**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

Zuhal Rusdi Muzaki

13.22.1500

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN ANIMASI 3D "KUMANDANG ADZAN" SEBAGAI
MEDIA AJAR BAGI ANAK-ANAK TPA MASJID AL-HIDAYAH
DENGAN KONSEP RURAL LIFE**

yang disusun oleh

Zuhal Rusdi Muzaki

13.22.1500

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 26 April 2016

Dosen Pembimbing,



Dhani Ariatmanto, M.Kom

NIK. 190302197

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN ANIMASI 3D "KUMANDANG ADZAN" SEBAGAI
MEDIA AJAR BAGI ANAK-ANAK TPA MASJID AL-HIDAYAH
DENGAN KONSEP RURAL LIFE**

yang disusun oleh

Zuhal Rusdi Muzaki

13.22.1500

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 April 2016

Susunan Dewan Penguji

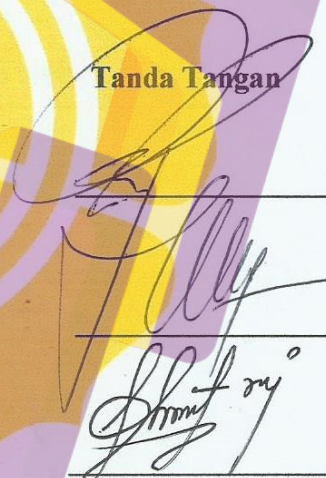
Nama Penguji

Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom
NIK. 190302215

Hanif Al Fatta, S.Kom, M.Kom
NIK. 190302096

Dhani Ariatmanto, M.Kom
NIK. 190302197

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
pada tanggal 25 April 2016



PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 25 April 2016



Zuhal Rusdi Muzaki

NIM. 13.22.1500

MOTTO

Tiada suatu pencapaian besar tanpa sebuah usaha dan kerja keras.

(Ippho Santoso)

Dibalik kesuksesan seorang anak pasti selalu ada doa ibu.

Orang berilmu dan beradab tidak akan diam di kampung halaman. Tinggalkan negerimu dan merantaulah ke negeri orang. Merantaulah, kau akan dapatkan pengganti dari kerabat dan kawan. Berlelah-lelahlah, manisnya hidup terasa setelah lelah berjuang.

(Imam Syafii')

Masa muda, masa yang berapi-api.

(H. Rhoma Irama)

Man jadda wa jada..

Barang siapa yang bersungguh-sungguh maka dia akan sukses.

(Pepatah Arab)

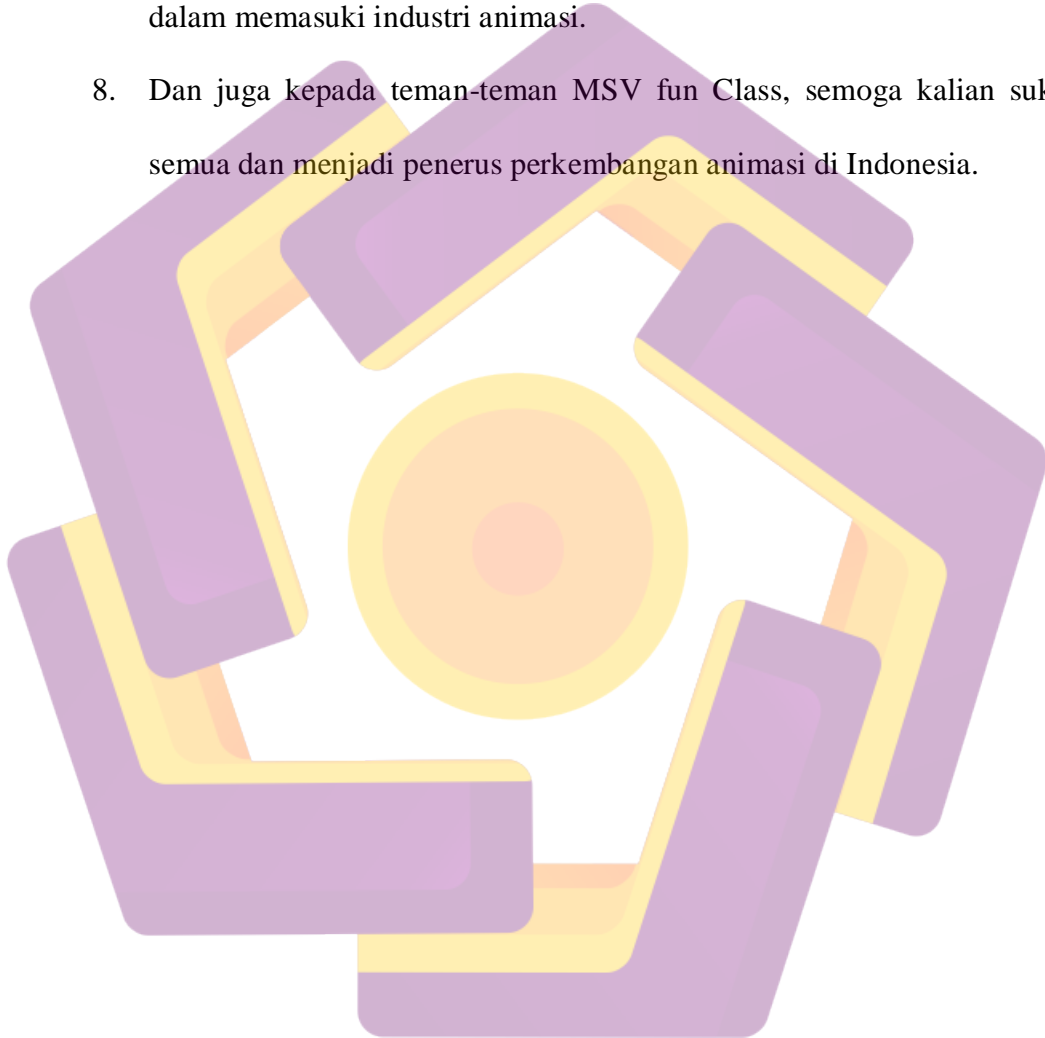
Hanya orang-orang yang sibuk lah yang akan mampu menyelesaikan segala urusannya.

PERSEMBAHAN

Puji Syukur kepada Allah SWT atas segala limpahan nikmatnya. Penulis menyadari bahwa terwujudnya skripsi ini tidak lepas dari bantuan, bimbingan doa serta dukungan dari berbagai pihak. Dengan segala kerendahan hati, keikhlasan dan ketulusan, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada:

1. Kedua Orang Tua yang tercinta Bapak Dhohan dan Ibu Ruhanah yang telah membesarkan, dan mendidik serta mendukung baik secara materi maupun spiritual kepada penulis hingga penulis mampu mencapai keberhasilan ini.
2. Kakak-kakaku yang baik hati, Ririn Ifadah, Ratna Nafisah, dan Indah Mihwar. Terima kasih sudah menjadi motivator.
3. Juga untuk Om Ari Maryoto dan Tante Mirohah yang telah memberikan dukungannya serta telah memberikan fasilitas berupa tempat tinggal selama menempuh pendidikan di Jogja.
4. Kepada civitas akademik STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan pendidikan terbaiknya.
5. Dan teruntuk sahabat-sahabat sejati baik anak reguler maupun anak transfer yang telah memberikan bantuan materil dan moril serta pengalaman-pengalaman yang tak ternilai harganya, semoga kesuksesan menyertai kita semua.

6. Untuk anak-anak Al-Ishlah yang berada di Jogja. Terimakasih telah memberikan keceriaan.
7. Kepada MSV Fun Class. Terimakasih atas Ilmu animasi yang telah diajarkan dalam kurun waktu 7 bulan, semoga kelak bisa menjadi bekal dalam memasuki industri animasi.
8. Dan juga kepada teman-teman MSV fun Class, semoga kalian sukses semua dan menjadi penerus perkembangan animasi di Indonesia.



KATA PENGANTAR

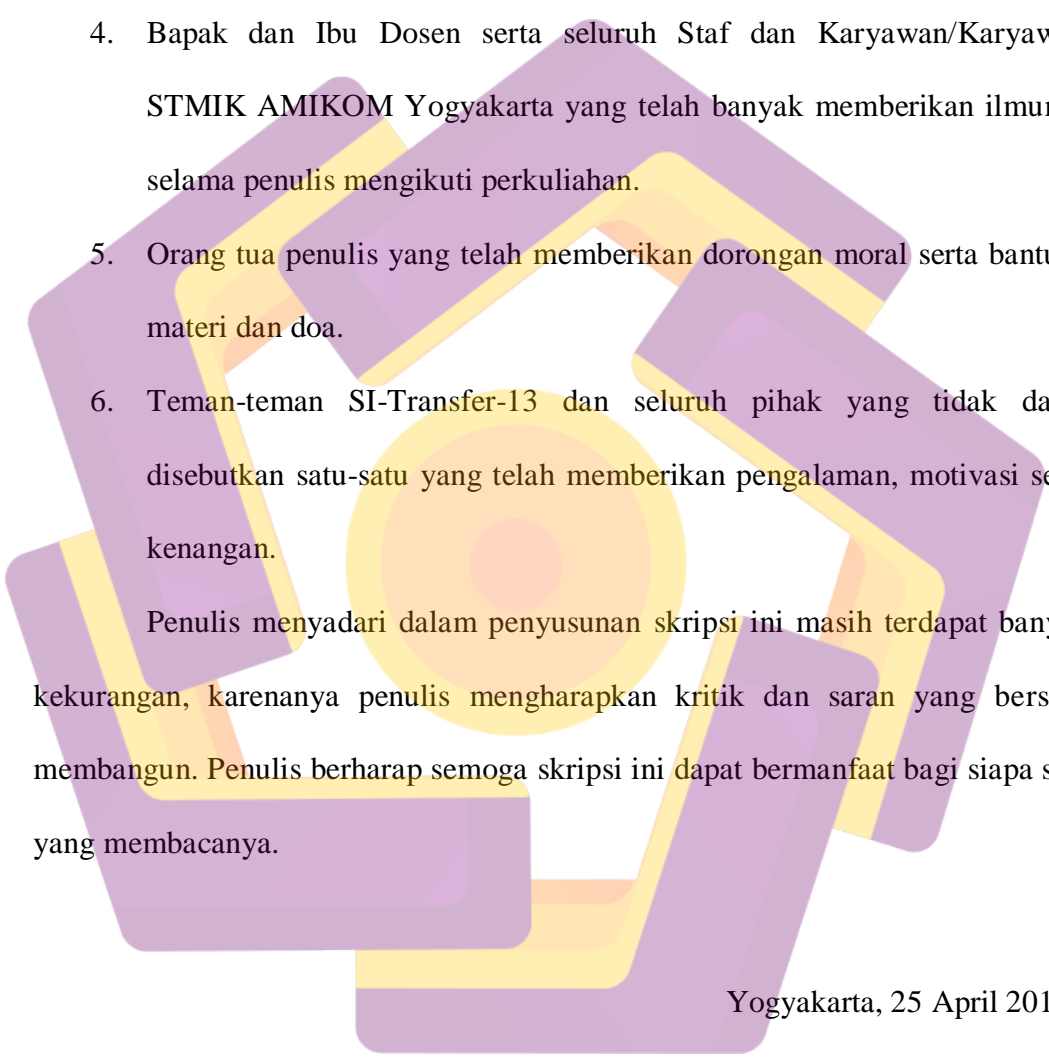
Assalamualaikum wr. wb.

Puji syukur kepada Allah SWT atas limpahan nikmat, hidayah, serta pertolongan-nya sajalah akhirnya Skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Sholawat beriringan salam senantiasa tercurahkan kepada suri teladan terbaik sepanjang zaman, Rasulullah Muhammad SAW.

Tiga tahun bukanlah waktu yang singkat untuk memantapkan hati dan pikiran serta mengasah berbagai *skill* di kampus tercinta STMIK AMIKOM Yogyakarta yang kelak akan dibutuhkan untuk memasuki dunia kerja. Dan selama setahun pula waktu yang dibutuhkan untuk penyusunan skripsi ini. Dalam kurun setahun itu begitu sulitnya meluangkan waktu untuk sejenak mengetikkan beberapa baris kata atau pun sekedar mengkonsep film animasi 3D kumandang adzan ini, bukan karena *sok sibuk* dengan berbagai aktivitas, namun justru karena rasa malas dan kebiasaan menunda-nunda pekerjaan. Dua alasan sederhana yang dapat mengakibatkan banyak orang mati kreatifitas dan produktifitasnya serta kehilangan waktu dan kesempatan berharganya. *Astaghfirullah...*

Selesainya penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari peran serta berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.

- 
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, M.M. selaku ketua jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
 3. Bapak Dhani Ariatmanto, M. Kom. selaku Dosen Pembimbing skripsi yang telah banyak membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
 4. Bapak dan Ibu Dosen serta seluruh Staf dan Karyawan/Karyawati STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis mengikuti perkuliahan.
 5. Orang tua penulis yang telah memberikan dorongan moral serta bantuan materi dan doa.
 6. Teman-teman SI-Transfer-13 dan seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu-satu yang telah memberikan pengalaman, motivasi serta kenangan.

Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan, karenanya penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi siapa saja yang membacanya.

Yogyakarta, 25 April 2016

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
INTISARI	xviii
ABSTRACT	xix
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	3
1.5 Metode Penelitian	4
1.5.1 Metode Pengumpulan Data	4
1.5.2 Metode Analisis	5
1.5.3 Metode Pengembangan	5
1.5.4 Metode <i>Testing</i>	5
1.6 Sistematika Penulisan	6
II. LANDASAN TEORI	8
2.1 Tinjauan Pustaka	8
2.2 Pengertian Adzan	10
2.2.1 Sebab-Sebab Disyariatkannya Adzan	10
2.2.2 Syarat-Syarat Adzan	12

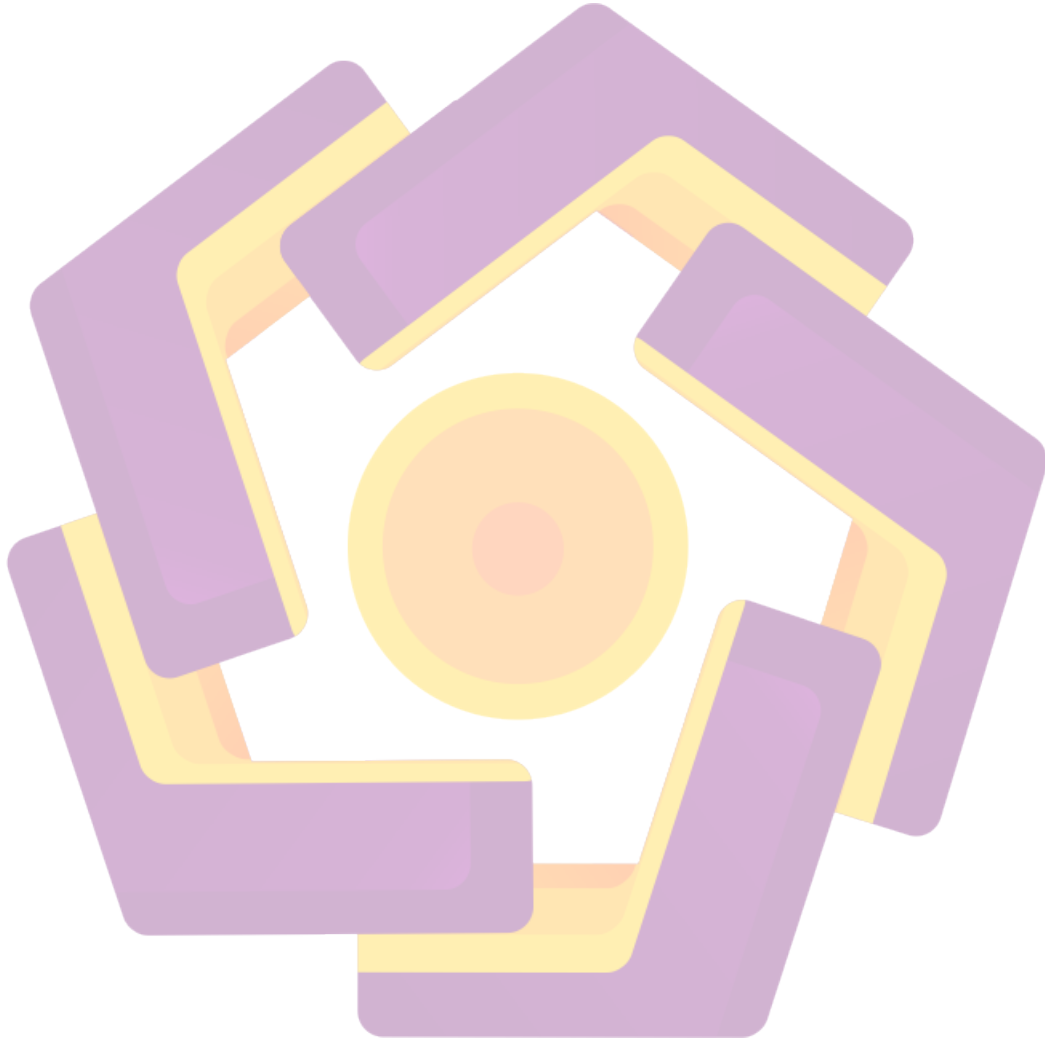
2.2.3 Sunnah-Sunnah Adzan	12
2.3 Pengertian tentang <i>Rural</i>	13
2.3.1 Desa-Desa di Indonesia	14
2.3.2 Tipologi Desa di Indonesia	15
2.4 Media Massa Sebagai Sarana Motivasi	16
2.5 Teori Perkembangan Anak	19
2.5.1 Tahap Perkembangan Anak	19
2.5.2 Masa Usia Sekolah Dasar	20
2.5.3 Perkembangan Anak Usia Sekolah Dasar	20
2.5.3.1 Perkembangan Intelektual	20
2.5.3.2 Perkembangan Penghayatan Agama	21
2.5.3.3 Perkembangan Sosial	21
2.5.3.4 Perkembangan Emosi	21
2.5.3.5 Perkembangan Moral	22
2.5.3.6 Perkembangan Bahasa	22
2.5.3.7 Perkembangan Motorik	22
2.6 Pengertian Animasi	23
2.7 Jenis Animasi	23
2.8 Animasi Komputer	25
2.9 Animasi 3D	25
2.10 12 Prinsip Animasi	26
2.10.1 <i>Stretch and Squash</i>	27
2.10.2 <i>Anticipation</i>	27
2.10.3 <i>Staging</i>	28
2.10.4 <i>Straight Ahead and Pose to Pose</i>	28
2.10.5 <i>Follow Through and Overlapping Action</i>	29
2.10.6 <i>Slow In and Slow Out</i>	30
2.10.7 <i>Arcs</i>	31
2.10.8 <i>Secondary Action</i>	31
2.10.9 <i>Timing</i>	32
2.10.10 <i>Exaggeration</i>	33

2.10.11 <i>Solid Drawing</i>	33
2.10.12 <i>Appeal</i>	34
2.11 Tenik Kamera	34
2.11.1 <i>Shot Camera</i>	34
2.11.2 <i>Camera Movement</i>	36
2.12 Proses Produksi Film Animasi 3D	39
2.12.1 Pra Produksi	40
2.12.2 Produksi	41
2.12.3 Pasca Produksi	43
2.13 Perangkat Lunak	44
2.13.1 Autodesk Maya 2015	44
2.13.2 Adobe Photoshop CC	45
2.13.3 Abobe After Effects CC	46
2.13.4 Adobe Premiere Pro CC	47
2.13.5 Celtx	48
III. METODE PENELITIAN	49
3.1 Deskripsi Singkat TPA Al-Hidayah	49
3.1.1 Visi Misi TPA Al-Hidayah	50
3.1.2 Kegiatan TPA	51
3.2 Analisa Kebutuhan Animasi 3D	51
3.2.1 Pengambilan Data	51
3.2.2 Perangkat Lunak	52
3.2.3 Perangkat Keras	53
3.3 Alur Penelitian	54
3.4 Tahap Pra-Produksi	55
3.4.1 Ide Cerita	55
3.4.2 Tema Cerita	56
3.4.3 Logline	56
3.4.4 Sinopsis	56
3.4.5 <i>Concept Art</i>	57
3.4.5.1 <i>Caracter Design</i>	57

3.4.5.2 <i>Environment Design</i>	61
3.4.6 <i>Scenplay</i>	64
3.4.7 <i>Storyboard</i>	66
IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	67
4.1 <i>Produksi</i>	67
4.1.1 <i>Modeling</i>	67
4.1.1.1 <i>Modeling Character</i>	68
4.1.1.2 <i>Modeling Environment</i>	70
4.1.2 <i>Texturing</i>	72
4.1.3 <i>Rigging</i>	75
4.1.4 <i>Animating</i>	76
4.1.5 <i>Lighting</i>	77
4.1.6 <i>Rendering</i>	77
4.2 <i>Pasca Produksi</i>	78
4.2.1 <i>Visual Effect</i>	78
4.2.2 <i>Sound Editing</i>	79
4.2.3 <i>Compositting</i>	80
4.2.4 <i>Final Rendering</i>	81
4.3 <i>Hasil</i>	81
4.4 <i>Testing</i>	83
V. PENUTUP	94
5.1 <i>Kesimpulan</i>	94
5.2 <i>Saran</i>	94
DAFTAR PUSTAKA	96
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Fase-fase perkembangan individu	20
Tabel 3.1 Penokohan karakter	58

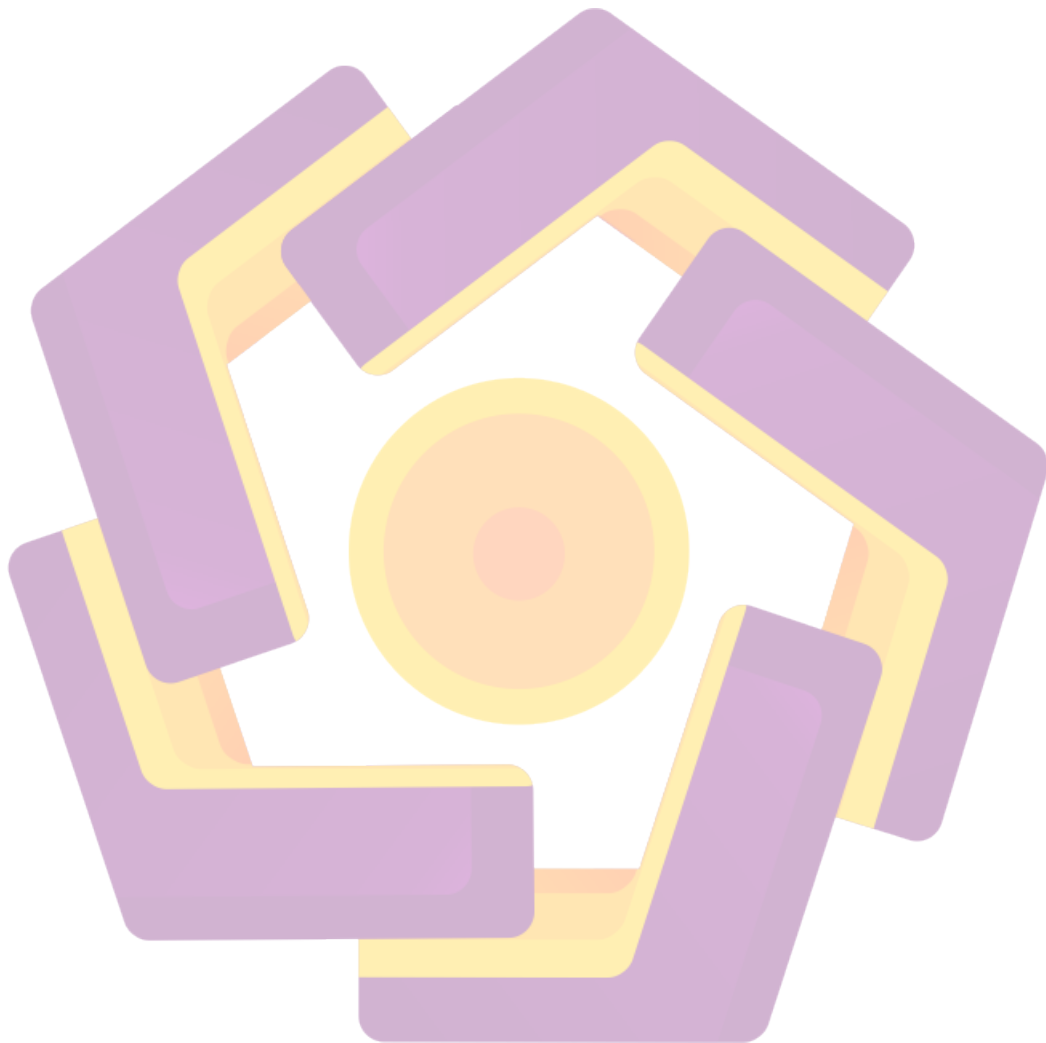


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Karakter Tokoh Popeye	18
Gambar 2.2 <i>Stretch and Squash</i>	27
Gambar 2.3 <i>Anticipation</i>	28
Gambar 2.4 <i>Staging</i>	28
Gambar 2.5 <i>Straight Ahead and Pose to Pose</i>	29
Gambar 2.6 <i>Follow Through and Overlapping Action</i>	30
Gambar 2.7 <i>Slow In and Slow Out</i>	30
Gambar 2.8 <i>Arcs</i>	31
Gambar 2.9 <i>Secondary Action</i>	32
Gambar 2.10 <i>Timing</i>	32
Gambar 2.11 <i>Exaggeration</i>	33
Gambar 2.12 <i>Solid Drawing</i>	33
Gambar 2.13 <i>Appeal</i>	34
Gambar 2.14 Proses produksi animasi	39
Gambar 2.15 Tampilan Awal pada Software Autodesk Maya 2015	45
Gambar 2.16 Tampilan Awal pada Software Abobe Photoshop CC	46
Gambar 2.17 Tampilan Awal pada Software Abobe After Effects CC	47
Gambar 2.18 Tampilan Awal pada Software Abobe Premire Pro CC	48
Gambar 2.19 Tampilan pada Software Celtx	48
Gambar 3.1 Desain Karakter Pak Amir	59
Gambar 3.2 Desain Karakter Udin	59
Gambar 3.3 Desain Karakter Budi	60
Gambar 3.4 Desain Karakter Adi	61
Gambar 3.5 Film bola kampung	61
Gambar 3.6 Masjid Al-Hidayah	62
Gambar 3.7 Pemandangan Alam	62
Gambar 3.8 <i>Exterior</i> Rumah Udin	63
Gambar 3.9 Jalan	63

Gambar 3.10 Lapangan Sepakbola	64
Gambar 3.11 <i>Sceenplay</i> dari Pengembangan Sinopsis	66
Gambar 4.1 <i>Modeling</i> Karakter Pak Amir	68
Gambar 4.2 <i>Modeling</i> Karakter Udin	69
Gambar 4.3 <i>Modeling</i> Karakter Budi	69
Gambar 4.4 <i>Modeling</i> Karakter Adi	70
Gambar 4.5 <i>Modeling Environment</i> Masjid	70
Gambar 4.6 <i>Modeling Environment</i> Pemandangan Alam	70
Gambar 4.7 <i>Modeling Environment</i> Rumah Udin	71
Gambar 4.8 <i>Modeling Environment</i> Jalan	71
Gambar 4.9 <i>Modeling Environment</i> Lapangan Sepakbola	71
Gambar 4.10 Proses <i>Mapping</i> Menggunakan <i>UV Texture Editor</i>	72
Gambar 4.11 Proses <i>Texturing</i> menggunakan <i>Software</i> Adobe Photoshop	73
Gambar 4.12 Proses pemberian <i>Material</i>	73
Gambar 4.13 Proses Pemberian <i>Material</i>	74
Gambar 4.14 Proses Memilih File Gambar	74
Gambar 4.15 Hasil dari Proses <i>Mapping</i>	74
Gambar 4.16 Hasil dari Proses <i>Rigging</i>	75
Gambar 4.17 Hasil dari Proses <i>Blendshap</i>	76
Gambar 4.18 Hasil dari Proses Animasi	76
Gambar 4.19 Hasil dari Proses <i>Lighting</i>	77
Gambar 4.20 Hasil dari Proses <i>Rendering</i>	78
Gambar 4.21 Pemberian <i>Visual Effects</i> dalam <i>Software</i> Adobe After Effects	79
Gambar 4.22 Pemberian <i>Sound</i> dalam <i>Software</i> Adobe Audition CC 2014	79
Gambar 4.23 Proses <i>Compositting</i> dalam <i>Software</i> Adobe After Effects CC	80
Gambar 4.24 Proses <i>Compositting</i> dalam <i>Software</i> Adobe Premiere Pro CC	71
Gambar 4.25 <i>Screenshoot</i> Film Animasi Kumandang Adzan	82

Gambar 4.26 Hasil Desain Cover *Disk* 82
Gambar 4.27 Hasil *Testing* pada Group Facebook *Koma Vfx Animation* 92
Gambar 4.28 Hasil *Testing* pada Youtube 93



INTISARI

Masa kanak-kanak adalah masa yang paling tepat untuk mendidik anak dalam beragam ilmu pengetahuan, khususnya pendidikan agama. Sejak dini mereka mulai diperkenalkan dan diajarkan secara langsung ilmu agama, contohnya berjamaah di masjid, sehingga ketika dewasa mereka terbiasa melakukan jamaah di masjid. Itu sebabnya, kebiasaan 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 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 mereka untuk meningkatkan rasa keinginannya pergi berjamaah ke masjid.

Perancangan animasi 3D “kumandang adzan” sebagai media ajar bagi anak-anak TPA masjid al-Hidayah dengan Konsep *rural life* diharapkan dapat memberi manfaat bagi pembaca, khususnya bagi mereka yang tertarik tentang dunia animasi 3D.

Kata Kunci : 3D, Media Ajar, Masjid, Rural Life

ABSTRACT

Childhood is the most appropriate time to educate children in a variety of science, especially religious education. In the first time they were introduced and taught directly about religious education, for example congregation in the mosque, so that when they are adult, they are accustomed to the congregation in the mosque. That is why, habit of pray in the mosque need to be taught by teachers or by parents when at home.

Now Days the education via media for children is very diverse, ranging from books, movies on television, as well as instructional videos are available on the internet. For example a video call to prayer, when packed with stories, characterizations of the characters, as well as a good environment and fit to the size of the children in the form of an animated film, it can be used as teaching media for them to improve the taste of his desire to go to the mosque congregation.

Designing 3D animation "call prayer" as a learning media for kids of TPA al-Hidayah mosque with the concept of rural life is expected to be beneficial to the reader, especially for those who are interested about the world of 3D animation.

Keyword : 3D, Learning Media, Mosque, Rural Life