

Film Animasi 3D “Syekh Nuruddin Ar-Raniri”

Nurhabibi¹, Indrawati², Husaini³

^{1,2,3} Jurusan Teknologi Informasi dan Komputer Politeknik Negeri Lhokseumawe
Jln. B. Aceh Medan Km.280 Buketrata 24301 INDONESIA

Nurhabibi_bieby@yahoo.co.id

Abstrak—Film animasi merupakan tontonan yang sangat disukai oleh anak-anak. Kebanyakan cerita sejarah dituangkan kedalam bentuk buku-buku sejarah, sehingga kurang menarik minat masyarakat untuk membacanya. Penelitian ini bertujuan untuk membuat film animasi 3d sejarah biografi Syekh Nuruddin Ar-Raniri yang menarik. Pembuatan film animasi 3D ini dirancang menggunakan *Software Blender 2.7* dengan metode servey, dalam pengumpulan data. Hasil dari *Frame* animasi yang telah digabungkan dirender dengan frame rate 24 fps, dan hasil akhir dari proses animasi ini berupa file video dengan format AVI. selanjutnya Hasil implementasi yang diperoleh berdasarkan kuisioner yang telah dibagikan 59% dari masyarakat dan 46% dari mahasiswa menyukai film animasi Syekh Nuruddin Ar-Raniri.

Kata Kunci :Syekh Nuruddin Ar-Raniri, Sejarah, Film 3D

Abstract— Animated film is a very favorite spectacle by children. Most historical stories are poured into the form of history books, making it less appealing to the public to read them. This research aims to make 3d animation film of biography of Sheikh Nuruddin Ar-Raniri that is interesting. The creation of 3D animated film is designed using *Software Blender 2.7* with servey method, in data collection. The result of the merged animation frame is rendered with a frame rate of 24 fps, and the end result of this animation process is a video file with AVI format. The results of the implementation are based on questionnaires that have been distributed 59% of the society and 46% of the students have liked the animated film of Sheikh Nur al-Din Ar-Raniri.

Keyword:Syekh Nuruddin Ar-Raniri, Sejarah, Film 3D

I. PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan jaman, cerita sejarah seperti terlupakan dan mulai tidak diturunkan kepada anak-anak. Kebanyakan cerita sejarah dituangkan kedalam bentuk buku-buku sejarah, sehingga kurang menarik minat masyarakat untuk membacanya.

Memanfaatkan teknologi yang ada, cerita Sejarah dapat dikemas dengan tampilan yang lebih menarik menggunakan media teknologi informasi. Teknologi komputer yang memiliki fungsi sebagai alat penghibur dan pendidik, salah satunya adalah untuk membantu proses Pemvisualisasian cerita melalui film Animasi, yaitu film dari pengolahan gambar diam menjadigambar bergerak.

Frekuensi dan lama menonton televisi pada anak-anak, jauh lebih tinggi dibandingkan frakuensi mereka belajar atau mendalami tentang sejarah. Proses sosialisasi anak akan lebih besar dipengaruhi isi siaran televise dari pada petuah guru atau orang tua. Dari sekian banyak film kartun atau animasi yang ditayangkan ditelevisi, belum banyak film yang mengajarkan tentang sesuatu yang mengandung makna islam, misalnya tentang sejarah para Ulama. Kebanyakan film animasi merupakan film buatan luar negeri yang biasanya hanya menceritakan tentang petualangan, perang, perselisihan, imajinasi, dan lain-lain. [1]

Mengingat pentingnya penanaman karakter yang baik dan menambah wawasan tentang sejarah Islam maka dipilihlah judul dari sejarah ulama islam yaitu Syekh Nuruddin Ar-Raniri ulama di Aceh, seorang asing (India) tapi

pernah mendapatkan kepercayaan sebagai Mufti Agung pada kerajaan Aceh era Sultan Iskandar Tsani (1637-1641 M).

II. METODOLOGI PENELITIAN

A. Proses Pembuatan Animasi

Terdapat tiga tahapan dalam membuat sebuah film animasi tiga dimensi yaitu :

1. Tahap Pra Produksi

Merupakan tahap yang harus ditempuh sebelum memasuki proses produksi. Fungsi dari tahap ini adalah sebagai landasan utama dalam pembuatan film dimana jenis cerita, penokohan, alur cerita, dan pembentukan karakter film ditentukan ditahap ini. Berikut elemen–elemen dalam tahap Pra Produksi yaitu:

a. Ide Cerita

Ide cerita merupakan hasil kronologi suatu kisah kehidupan dari seorang pengarang.

b. Storyboard

Storyboard merupakan perubahan visualisasi ide cerita kedalam bentuk gambar.

2. Tahap Produksi

Merupakan tahap pembuatan film animasi, antara lain adalah sebagai berikut :

a. Modeling

Proses pemodelan objek tiga dimensi untuk mendesain karakter pada cerita. Pembuatan objek menggunakan tools mesh yang terdiri dari *Plane, Cube, Circle* dan lain-lain. Proses modelling di film animasi tiga dimensi disini adalah :Karakter Syekh Nuruddin Ar-Raniri dan lain-lain.[2]

b. Texturing

Pemberian tekstur atau material yang sesuai dengan objek yang telah di buat pada tahap pemodelan agar terlihat suatu kesan yang nyata. Proses *texturing* digunakan pada dinding rumah adat Aceh, tanah, rumput, meja, pakaian, buku dan pohon-pohon.

c. Rigging

Setelah karakter dimodelkan, karakter harus disiapkan untuk di animasi dengan menambahkan tulang pada karakter yang telah dibuat sehingga karakter dapat bergerak. Tahap ini mengimplementasikan *rigging* untuk karakter Syekh Nuruddin Ar-Raniri, Syekh Abu Hafash dan Sultan Iskandar Tsani.[3]

d. Animating

Setelah pembuatan karakter atau objek tiga dimensi yang telah diberi tekstur dan tulang, selanjutnya masuk ke proses *animation*. Pada tahap ini proses pembuatan gerakan-gerakan pada objek animasi tiga dimensi yang disesuaikan dengan adegan dalam cerita atau *storyboard*, yang nantinya akan ditampilkan kedalam film animasi.

e. Lighting

Pencahayaan dalam setiap gambar dan animasi sangat dibutuhkan untuk mendapatkan hasil yang sesuai dengan suasana dan alur cerita dalam film. Terdapat beberapa tools untuk pencahayaan seperti *sun*, *point* dan lain-lain.[4]

3. Tahap Paska Produksi

Tahap paska produksi adalah proses akhir dalam pembuatan film animasi, antara lain:

a. Rendering

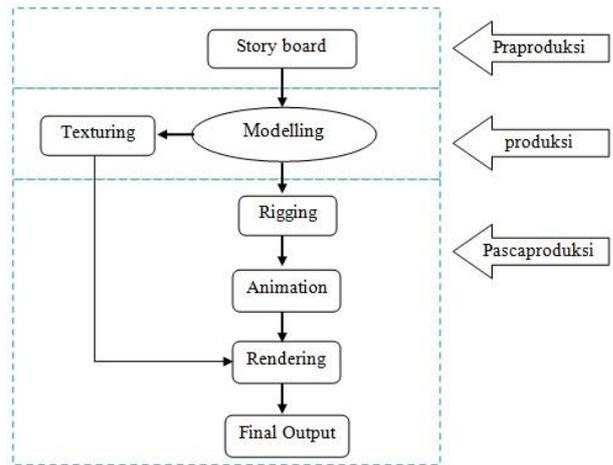
Setelah menyelesaikan keseluruhan proses pada tahap produksi, selanjutnya melakukan proses render. Rendering dilakukan pada setiap adegan satu per satu hingga menjadi beberapa video tiga dimensi. Proses render menampilkan semua gambar yang ada pada frame yang nantinya akan menghasilkan Film Animasi 3D Syekh Nuruddin Ar-Raniri berasal dari India yang hijrah ke Aceh.

b. Editing

Proses ini sebagai penyatuan semua unsur yang ada dalam sebuah cerita animasi. Pada tahap ini dilakukan penyempurnaan sesuai dengan film keinginan animator seperti *video editing*, *lighting*, dan *compositing* sehingga akan menghasilkan film animasi sesuai dengan keinginan.

B. Blog Diagram

Dalam melakukan pembuatan animasi tiga dimensi maka diperlukan diagram penelitian yang digunakan untuk melakukan tahapan-tahapan dari proses animasi agar alur cerita menjadi lebih teratur. Diagram penelitian dapat dilihat di gambar 1 sebagai berikut.[5]



Gambar 1. Diagram Penelitian

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Final Output

Final Output adalah hasil akhir dari animasi yang dapat diputar pada pemutar video dengan durasi 6 menit. Pada saat proses animasi dilakukan penggabungan video yang dihasilkan dari *frame per frame* yang dirender dengan format avi. Sesuai dengan *storyboard* animasi. Sehingga tampak sesuai konsep dasar pembuatan animasi.

B. Hasil Metode Deskriptif Kuantitatif

Proses analisis data dimulai dengan menelaah seluruh data yang diperoleh baik melalui hasil kuesioner dan bantuan wawancara "Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif persentase. Dalam penelitian ini yang menggunakan rumus presentase adalah jawaban dari kuesioner yang telah disebar, kemudian masing-masing jawaban dianalisis dengan rumus presentase yaitu banyaknya jawaban dibagi dengan jumlah keseluruhan responden kemudian dikali dengan bilangan tetap yaitu 100%. Selanjutnya penentuan kategori respon masyarakat dalam karya Pada Animasi Tiga Dimensi Syekh Nuruddin Ar-Raniri dianalisis secara kualitatif dan dengan melihat hasil-hasil penelitian terdahulu. Hasil dari kuisisioner yang telah dibagikan kepada 10 masyarakat dan 20 mahasiswa dapat dilihat pada tabel 2 dan tabel 3 berikut.

TABEL I
.Hasil Kuisisioner Responden Masyarakat

Pernyataan	SS	S	BS	TS
1	6	2	2	-
2	2	5	3	-
3	1	7	2	-
4	8	2	-	-
5	-	7	3	-
Total	17	23	10	-

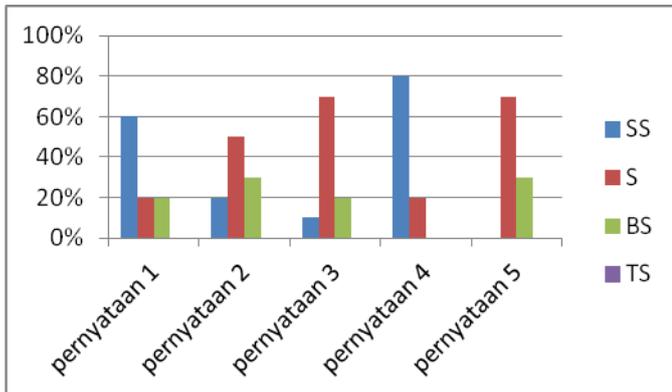
TABEL II.
Hasil Kuisisioner Responden Mahasiswa

Pernyataan	SS	S	BS	TS
1	5	14	1	-
2	13	5	1	-
3	8	10	1	1
4	15	5	-	-
5	5	9	6	-
Total	46	44	9	1

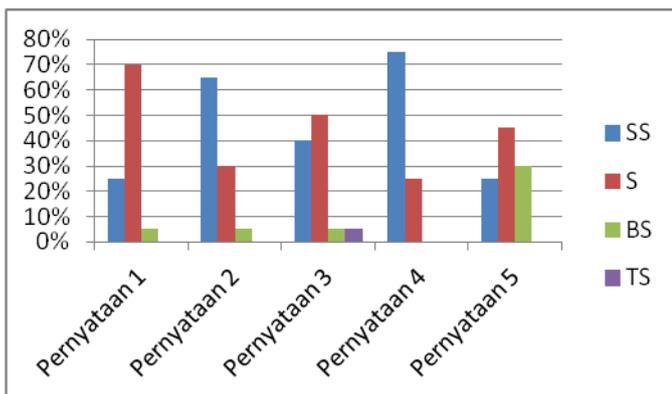
Keterangan :

- SS : Sangat Suka
- S : Suka
- BS : Biasa Saja
- TS : Tidak Suka

Kemudian dari hasil pengkajian variabel yang ada pada penelitiannya itu pendapat masyarakat dan pendapat mahasiswa pada film animasi tiga dimensi Syeikh Nuruddin Ar-Raniri diatas maka dapat ditentukan bagan atau kurva sesuai dengan data responden. Grafik pencapaian data responden dapat dilihat pada gambar2 berikut.



Gambar2. Grafik Pendapat Masyarakat



Gambar3. Grafik Pendapat Mahasiswa

IV KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan pada pembuatan film animasi 3 Dimensi “Syeikh Nuruddin Ar-Raniri”.Dapat disimpulkan bahwa :

1. Hasil *frame* animasi yang telah digabungkan dirender dengan *frame rate* 24 fps yang memenuhi standard tv.
2. Hasil implementasi yang diperoleh berdasarkan kuisisioner yang telah dibagikan 59% dari masyarakat dan 46% dari mahasiswa menyukai film animasi Syeikh Nuruddin Ar-Raniri.
3. Film Animasi 3 dimensi Syeikh Nuruddin Ar-Raniri mendapat respon baik dari penonton. Terbukti 70 % dari masyarakat dan 50 % dari mahasiswa di antaranya mengaku film tersebut menarik ditonton.
4. bulan tersebut didapatkan penilaian Bagus paling tinggi dengan presentase 42,2%.

REFERENSI

- [1] Putu Eka Suputra, Nyoman Piarsa, Gusti Made Arya Sasmita, 2015. *Rancang Bangun Film Animasi 3D Kisah I Raja Pala*. Denpasar.
- [2] Hudiono, A. 2015. *Desain Pencahayaan Pada Karakter Dalam Film Animasi 2 Dimensi Berjudul Nightmare Trip*.Tangerang.Universitas Multimedia Nusantara.
- [3] Muliadi Kurdi (2014) *Syeikh Nurruddin Ar-raniri ulama Aceh penyanggah paham wujudiah*. Banda Aceh : Naskah Aceh
- [4] Abas Md, Halabidan Baharun. 2005. *Image-Based Modelling : A Review*. Malaysia. Universiti Teknologi PETRONAS.
- [5] Mutia Sari (2014) *perancangan dan pembuatan film animasi 3D “Sultan Iskandar Muda” menggunakan software blender*. Lhokseumawe :Politeknik Negeri Lhokseumawe.