

Perancangan Vector Animasi Tutorial Shalat Wajib Sebagai Media Edukasi Anak Anak

Fachrizal Romadhan Nur Fuad¹, Kusnadi², Abidin Muhammad Noor³

¹ Mahasiswa Desain Komunikasi Visual, Institut Sains dan Teknologi Al-Kamal

^{2,3} Dosen Desain Komunikasi Visual, Institut Sains dan Teknologi Al-Kamal

e-mail: fachrizalrmdhn16@gmail.com¹, koesebijac@gmail.com²,
abidindkv87@gmail.com³

Abstrak

Pendidikan agama sejak dini memainkan peran penting dalam membentuk karakter anak-anak. Psikologi menunjukkan bahwa nilai-nilai agama membantu mengontrol hasrat baik dan buruk pada manusia. Tanpa pendidikan agama yang baik, anak-anak mungkin kesulitan mengontrol perilaku mereka di masa depan. Hal ini penting karena anak-anak yang diberikan pendidikan agama yang benar dapat memiliki kontrol diri yang lebih baik, memahami norma-norma, dan menghindari penyimpangan. Salah satu materi utama dalam pendidikan agama Islam adalah pembelajaran tentang shalat wajib. Penelitian ini bertujuan untuk merancang animasi *vector* tutorial shalat wajib yang menarik dan edukatif tentang shalat wajib sebagai media edukasi yang efektif bagi anak-anak. Penelitian ini melibatkan wawancara dengan guru dan psikolog untuk memahami perspektif mereka tentang pentingnya pendidikan agama, serta analisis kebutuhan pengguna untuk merancang konten yang sesuai dengan kebutuhan anak-anak. Hasilnya adalah animasi vektor yang menarik dan edukatif, diharapkan dapat menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan pemahaman dan praktik shalat wajib pada anak-anak.

Kata Kunci : *Vector, Animasi, Edukatif, Tutorial, Shalat.*

Abstract

Religious education plays a crucial role in building children's character. Psychology suggests that religious values help control both good and bad human desires. Without proper religious education, children may struggle to manage their behavior in the future. This is crucial because children who receive appropriate religious education tend to exhibit better self-control, understand societal norms, and avoid deviant behavior. One of the core topics in Islamic religious education is the learning of five-time prayers. This research aims to design an engaging and educational vector animation tutorial on five-time prayers as an effective educational tool for children. The study involves interviews with teachers and psychologists to understand their perspectives on the importance of religious education, as well as an analysis of user needs to design content that is relevant to children. The result is an

engaging and educational vector animation, expected to be an innovative approach in enhancing children's understanding and practice of obligatory prayers.

Keywords: *Vector, Animation, Educational, Tutorial, Prayer.*

PENDAHULUAN

Beberapa berita negatif yang terjadi tidak sedikit menyeret anak-anak hingga remaja sebagai pelakunya, mulai dari kejahatan hingga penyimpangan perilaku. Fenomena ini disebabkan oleh banyak faktor termasuk dengan rendahnya bekal ilmu atau ketidakpunyaan kontrol diri yang baik sedari kecil. Faktor tersebut sesuai dengan hasil wawancara bersama Elda Nabiela Muthia S.Psi, M.Psi yang mengatakan apabila anak-anak tidak dibekali dan diajarkan nilai agama sedari kecil maka anak akan sulit mengontrol perilaku mereka kedepannya terutama yang berkaitan dengan hal baik dan buruk. Disebabkan karena nilai-nilai agama termasuk dalam penyeimbang hasrat manusia, dan di sanalah nilai agama menjadi satu hal yang berperan agar dapat menyeimbangkan hasrat tersebut. Dengan demikian perlu adanya edukasi nilai-nilai agama untuk anak-anak.

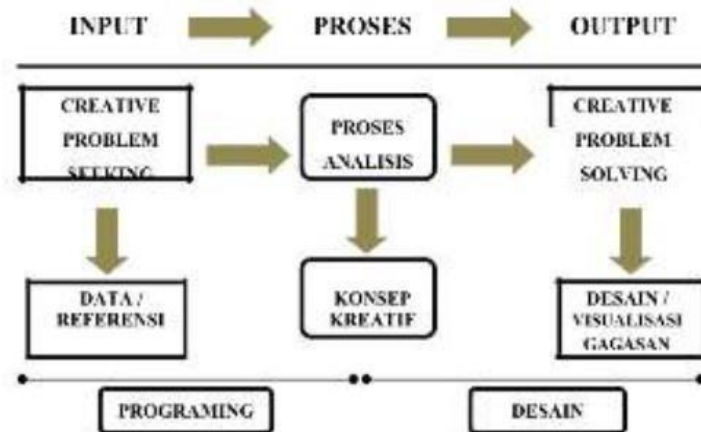
Dalam memberikan edukasi terdapat banyak sekali cara dan jenis media yang dapat digunakan. Dalam penulisan ini karena penulis menargetkan anak-anak sebagai fokus penelitian, maka perlu diperhatikan dalam memilih media yang tepat dalam mengedukasi mereka secara efektif. Media yang menurut penulis tepat ialah media audio visual atau vector animasi untuk memberikan mereka edukasi nilai agama paling dasar namun penting yaitu tutorial shalat wajib. Tingkat retensi (daya serap dan daya ingat) siswa terhadap materi pelajaran dapat meningkat secara signifikan jika proses pemerolehan informasi awalnya lebih besar melalui indera pendengaran dan penglihatan (Daryanto, 2010).

Perancangan media edukasi *vector* animasi tutorial shalat wajib ini dilakukan dengan tujuan agar dapat digunakan sebagai media edukasi yang menarik bagi anak-anak. Ada pula manfaat dari perancangan ini yaitu untuk meningkatkan pemahaman tata cara sholat wajib dan meningkatkan minat terhadap edukasi mengenai nilai-nilai dalam agama Islam bagi anak-anak.

METODE

Dalam perancangan *vector* animasi tutorial shalat wajib sebagai media edukasi untuk anak-anak ini penulis melakukan pendekatan secara kualitatif. Pada penelitian kualitatif tidaklah menggunakan perhitungan data atau didasarkan pada karakter alamiah sumber data seperti hitung-hitungan serta angka-angka, melainkan pendekatan kualitatif. Metode kualitatif ialah penelitian yang didasarkan pada latar alamiah yaitu dengan melakukan wawancara, observasi maupun dokumentasi. Wawancara ialah proses komunikasi atau bisa disebut interaksi agar dapat mengumpulkan informasi dengan tanya jawab antara peneliti dengan informan atau subjek penelitian (Emzir, 2010:50). Sedangkan Observasi adalah merupakan metode yaitu metode pengamatan (*observation research*) yang dilakukan untuk melacak secara sistematis dan juga langsung, gejala-gejala komunikasi terkait dengan persoalan-persoalan, kultural masyarakat, dan politis (Pawito, 2007:11).

Desain sebagai pemecah masalah, dengan melihat dan mengkaji fenomena yang terjadi dalam masyarakat, akan mengerucut pada permasalahan yang akan dipecahkan melalui desain (Desiana Nur Indra Kusumawati, Wisnu Indra Kusumah, 2022a).



Gambar : Proses berfikir kreatif desain

Sumber : Buku Panduan Tugas Akhir Prodi DKV ISTA

Dengan menggunakan metode kualitatif maka penulis menggunakan prosedur yang dilakukan berdasarkan tabel proses berfikir kreatif diatas adalah dengan melakukan langkah sebagai berikut :

1. Melakukan proses input dengan tujuan mengidentifikasi masalah yang terjadi maka penulis turun langsung untuk observasi ke salah satu sekolah yaitu Madrasah Ibtidaiyah Al-Muawanatul Khaeriyah Jakarta Barat untuk melakukan wawancara dengan ibu Hj. Atik Nurhayati, S.Pd selaku kepala sekolah di sekolah tersebut. Kemudian melakukan wawancara kepada narasumber kedua yaitu Elda Nabiela Muthia S.Psi, M.Psi untuk mendapatkan data melalui perspektif di bidang psikologi. Berbekal studi kasus dan wawancara yang dilakukan, kemudian penulis mendapati data melalui dari wawancara dan dokumentasi dengan para Narasumber berdasarkan hasil pengamatan langsung.



Gambar : Proses Wawancara dengan Narasumber ibu Hj. Atik Nurhayati, S.Pd

Sumber : Dokumentasi Penulis

2. Adanya langkah dalam proses ini diawali dengan menganalisa media apa yang terbaik sesuai dengan permasalahan awal yaitu untuk dibuatkan sebuah edukasi tutorial shalat wajib anak-anak. Setelah menentukan akan menggunakan media audio visual yaitu *vector* animasi. Penulis mulai melakukan penulisan naskah jalan cerita, merekam suara *dubbing*, mendesain *vector character* serta *vector* pendukung lainnya, *rigging* atau proses menggerakkan animasi, menyatukan suara *dubbing* dengan karakter-karakter yang sudah dibuat, dan proses *rendering*.
3. Proses *output* yaitu menghasilkan satu video *vector* animasi tutorial shalat wajib yang siap untuk digunakan sebagai media edukasi kepada anak-anak.



Gambar : Tampilan *opening* dari *vector* animasi tutorial shalat wajib

Sumber : Dokumentasi Penulis

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Studi Kasus

a. Teknik Pengumpulan Data

1. Data Primer

a) Observasi

Suharsimi Arikunto (2010:199) mendefinisikan bahwa observasi merupakan pengamatan yang meliputi kegiatan pemuatan perhatian terhadap sesuatu objek dengan menggunakan seluruh alat indra. Observasi dilakukan oleh penulis di Madrasah Ibtidaiyah Al-Muawanatul Khaeriyah yang berlokasi di Jalan Krendang Selatan I/V No.1 RT.009/RW.06, Kelurahan Krendang, Kecamatan Tambora, Kota Jakarta Barat. Observasi dilakukan selama 5 hari dengan tujuan untuk mengamati minat anak-anak dalam proses belajar mengajar. Dari observasi yang telah dilakukan, kegiatan yang dilakukan bukan hanya kegiatan belajar mengajar di kelas, melainkan adanya kegiatan praktek berupa ibadah shalat berjamaah. Hal ini dapat dijadikan oleh penulis sebagai ide atau konsep desain *vector* animasi tutorial shalat wajib.



Gambar : Persiapan Shalat Berjamaah
Sumber : Dokumentasi Penulis

b) Wawancara

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan itu dilakukan oleh dua belah pihak, yaitu pewawancara (*interviewer*) yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara (*interviewee*) yang memberikan jawaban atas pertanyaan tersebut. (Moelong, 2012:186). Maka dari itu dengan melakukan wawancara, penulis ingin mendapatkan informasi-informasi yang dapat membantu dalam pembentukan desain *vector* animasi. Wawancara dilakukan dengan Kepala Sekolah Madrasah Ibtidaiyah Al-Muawanatul Khaeriyah yaitu Ibu Hj. Atik Nurhayati, S.Pd. untuk mendapatkan beberapa informasi seperti sejarah, visi dan misi sekolah Madrasah Ibtidaiyah Al-Muawanatul Khaeriyah, serta kegiatan dan kebiasaan anak-anak sehari-hari. Selain itu, penulis juga melakukan wawancara dengan seorang psikolog anak-anak, Elda Nabiela Muthia S.Psi, M.Psi. Wawancara ini dilakukan untuk mendapatkan informasi atau sudut pandang seorang psikologi mengenai edukasi shalat wajib dengan menggunakan video *vector* animasi. Menurut beliau, penggunaan video sebagai media edukasi anak-anak merupakan ide yang baik. Hal ini dikarenakan anak-anak lebih cepat belajar jika menggunakan semua indra dan juga dapat melatih sensor motorik anak-anak. Menurut beliau, dengan menggunakan visual yang menarik, warna-warna yang ceria dan juga alur cerita dapat menarik anak-anak untuk belajar dan meniru apa yang mereka lihat.

c) Kuesioner

Teknik pengumpulan data selanjutnya ialah menggunakan teknik kuesioner. Kuesioner atau angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab (Sugiyono, 2017:142). Kuesioner berisi pertanyaan terbuka yang diajukan kepada guru dan murid tingkat Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah. Lembar angket atau kuesioner ini dibuat untuk

mendapatkan informasi mengenai seberapa efektif media belajar menggunakan buku dan ketertarikan mereka akan media audio visual atau *motion graphic* dalam proses belajar mengajar. Berikut merupakan hasil kuesioner yang disebarakan oleh penulis terhadap pengajar dan murid di tingkat Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah.

Tabel 1. Hasil Kuesioner dari Guru tingkat Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah

No.	Pertanyaan	Setuju/Ya/Sudah (%)	Tidak Setuju/Tidak/belum (%)
1.	Apakah jenis media pembelajaran ikut berperan penting dalam efektivitas proses mengajar dan proses murid dalam memahami pelajaran?	100	0
2.	Apakah diperlukan sebuah media pembelajaran lain berupa video <i>vector</i> animasi untuk membantu proses mengajar?	100	0
3.	Sebagai guru, apakah Bapak/Ibu tertarik untuk menggunakan video <i>vector</i> animasi untuk membantu menjelaskan materi?	100	0
4.	Menurut Bapak/Ibu, apakah murid akan tertarik jika dalam proses belajar menggunakan media video <i>vector</i> animasi?	72.7	27.3
5.	Apakah fasilitas sekolah memadai untuk memutar video <i>vector</i> animasi dalam proses pembelajaran?	36.4	63.6

Tabel 1. Hasil Kuesioner dari Murid tingkat Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah

No	Pertanyaan	Setuju/Ya/Sudah (%)	Tidak Setuju/Tidak/belum (%)
1.	Apakah anda mengetahui terkait adanya media pembelajaran menggunakan video	62.5	37.5

<i>vector</i> animasi?		
2.	Apakah menurut anda belajar menggunakan video <i>vector</i> animasi sesuatu hal yang negatif?	12.5 87.5
3.	Apakah menurut anda pembelajaran menggunakan media video <i>vector</i> animasi akan meningkatkan minat anda dalam belajar?	87.5 12.5
4.	Apakah menurut anda guru perlu sesekali menjelaskan materi menggunakan video <i>vector</i> animasi?	62.5 37.5
5.	Apakah saat mengajar guru anda pernah menggunakan media pembelajaran lain untuk menjelaskan materi? (contoh: menggunakan video youtube)	75 25
6.	Apakah dengan diunggahnya video materi pembelajaran pada platform YouTube dapat membantu anda dalam mengulang kembali pelajaran?	100 0

Berdasarkan hasil kuesioner yang telah didapatkan, hampir seluruh guru setuju bahwa video *vector* animasi dapat meningkatkan proses belajar mengajar anak-anak. Hal ini didukung dengan minat murid-murid terhadap pembelajaran melalui video. Murid-murid mengatakan bahwa materi yang dijelaskan dengan bantuan video dapat membantu dalam mengulang materi yang telah dipelajari sehingga memudahkan dalam mengingat materi. Selain itu, murid-murid juga setuju bahwa dengan menggunakan video, minat mereka terhadap pembelajaran dapat meningkat karena animasi yang menarik dan cerah.

2. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang tidak dikumpulkan langsung oleh pengumpul data, melainkan diambil dari sumber lain yang sudah ada. Data sekunder sering

digunakan dalam penelitian dan dikumpulkan oleh individu, lembaga, atau perusahaan yang berbeda dari pengumpul data asli. Contohnya termasuk data pemerintah, hasil survei dan publikasi ilmiah yang dapat membantu perancangan desain dan penulisan.

Analisis Konsep Desain

Analisis konsep desain animasi tentu harus memahami apa makna animasi itu sendiri terlebih dahulu. Animasi berasal dari kata '*To Animate*' yang berarti menggerakkan atau menghidupkan. Dalam perancangan vector animasi ini terdapat konsep visual yang memperhitungkan berbagai elemen dan unsur desain seperti tipografi, warna serta audio yang akan digunakan agar sesuai dengan target.

a. Konsep Desain Animasi

Pada bagian ini penulis membuat seluruh konsep visual serta naratif yang akan digunakan pada animasi disesuaikan dengan karakteristik tujuan audience yaitu anak-anak. Konsep visual tersebut meliputi pemilihan warna-warna, tipografi, audio, serta elemen pendukung lainnya.



Gambar : Tampilan salah satu scene dari animasi tutorial shalat wajib

Sumber : Dokumentasi Penulis

Seperti yang terlihat pada gambar, penulis menggunakan warna-warna yang nyaman dan menarik untuk dilihat oleh anak-anak yaitu warna-warna yang tidak terlalu mencolok untuk memanjakan mata dari target audience dibuatnya animasi ini yaitu anak-anak. Berikut palet warna yang digunakan:



Gambar : Palet warna dari animasi tutorial shalat wajib

Sumber : Dokumentasi Penulis

Kemudian terdapat dua jenis font atau tipografi yang digunakan dalam vector animasi tutorial shalat wajib ini yaitu menggunakan font Luckiest Guy untuk judul dan Kardia Fat untuk teks pada bubble percakapan. Pemilihan kedua font ini juga disesuaikan dari karakteristik tujuannya dibuat animasi ini yaitu anak-anak. Font berikut dipilih karna berkesan ramah, tidak kaku, dan jelas dipandang.

No	Nama Font	Font
1	Luckiest Guy	ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ 0123456789
2	Kardia Fat	ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 0123456789

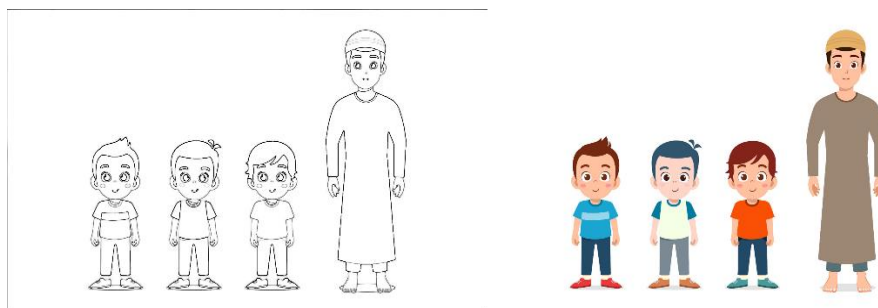
Gambar : Font dari animasi tutorial shalat wajib
Sumber : Dokumentasi Penulis

Kemudian pada penulisan skrip atau jalan cerita terdapat tiga bagian yaitu pembuka, isi dan penutup. Pembuka berisi judul video, pengenalan karakter sekaligus timbulnya satu problem yaitu ujian praktek shalat wajib di sekolah esok harinya yang akan membawa karakter anak-anak pada cerita pada inti cerita yaitu belajar shalat wajib, kemudian isi dimana mereka mendatangi seorang Ustadz untuk minta diajarkan tata cara shalat wajib. Pada bagian ini berisikan tata cara shalat yang dijelaskan oleh karakter ustadz, tata cara tersebut mulai dari niat hingga salam. Kemudian cerita berlanjut di keesokan harinya dimana mereka telah menerima nilai yang baik pada ujian shalat wajib karena telah belajar pada hari sebelumnya.



Gambar : Salah satu scene dari masing masing bagian cerita
Sumber : Dokumentasi Penulis

b. Konsep Desain Karakter



Gambar : Sketsa dan final vector dari karakter
Sumber : Dokumen penulis

Terdapat empat karakter dalam video animasi yang penulis buat, yaitu Ammar, Rizal, Rafa dan juga Ustadz Adha (dari kiri ke kanan). Semua karakter dibuat vectornya dengan cara digital yaitu menggunakan software Adobe Illustrator termasuk juga dalam membuat elemen-elemen pendukung di dalam video animasi tersebut menggunakan software yang sama. Dalam mendesain karakter ini masih mengedepankan gaya desain yang disukai anak anak dari pemilihan warna hingga

c. Storyboard dan Storyline

Storyboard adalah area berseri dari sketsa yang dimanfaatkan sebagai alat perencanaan untuk memvisualisasikan bagaimana aksi dari alur cerita (Nurhasanah & Destyany, 2011:3). Dalam pembuatan animasi ini terdapat 33 sketsa storyboard yang penulis buat. Storyline di dalamnya ialah mengenai tiga karakter anak-anak yaitu Rizal, Raffa, dan Ammar yang ingin belajar shalat wajib karena di esok hari akan ada praktik shalat wajib di sekolah mereka. Karna ingin mendapatkan nilai yang baik, maka mereka berinisiatif untuk belajar dengan ustadz Adha. Pergilah mereka ke Masjid untuk menemui Ustadz Adha tersebut, untuk meminta diajarkan tata cara shalat wajib. Tentu, Ustadz Adha menerima permintaan tersebut dan mulai mengajarkan mereka tata cara sahalat wajib satu persatu dari niat hingga salam. Pada saat belajar, anak-anak tersebut aktif dalam tanya jawab serta mengulang apa yang diajarkan oleh Ustadz Adha. Sesampainya pada tahap akhir rangkaian shalat, mereka diminta untuk mempraktikan apa yang telah mereka pelajari karena waktunya shalat dzuhur sudah tiba. Keesokan harinya, Rizal, Rafa, dan Ammar membahas nilai yang mereka dapatkan dari praktik shalat wajib pada hari itu. Dengan rasa penuh syukur karna mereka mendapatkan nilai yang cukup baik, mereka tidak lupa kepada Ustadz Adha yang dengan sabar mengajarkan mereka dari awal hingga akhir tata cara shalat. Maka dari itu, mereka berinisiatif untuk menemui Ustadz Adha sepulang sekolah untuk berterima kasih.

No	Storyboard	Durasi	Keterangan				
1.		5 detik	Opening, menunjukkan judul video	3.		38 detik	Rizal mengingatkan bahwa akan ada praktik sholat esok hari di sekolah. Kemudian mengajak teman-temannya untuk belajar dengan ustadz Adha di Masjid.
2.		6 detik	Karakter Rizal <u>menghampini</u> <u>temannya</u> Ammar dan Rafa	4.		2 detik	Menampilkan Masjid yang dituju Rizal dan teman-temannya.

Gambar : Beberapa storyboard dari scene 1 hingga 4

Sumber : Dokumen penulis

Hasil Akhir

Hasil akhir dari proses yang sudah dijabarkan sebelumnya ialah sebuah vector animasi yang beresolusi 1920x1080 piksel atau biasa disebut Full HD. Dari total 33 sketsa storyboard menghasilkan video 9 menit 30 detik dari judul hingga akhir video.

No	Tampilan	Keterangan
1		Scene 1
2		Scene 2
3		Scene 3
4		Scene 4
5		Scene 5
11		Scene 11

6		Scene 6
7		Scene 7
8		Scene 8
9		Scene 9
10		Scene 10
22		Scene 22
23		Scene 23

12		scene 12
13		Scene 13
14		Scene 14
15		Scene 15
16		Scene 16
17		Scene 17
18		Scene 18
19		Scene 19
20		Scene 20
21		Scene 21

24		Scene 24
25		Scene 25
26		Scene 26
27		Scene 27
28		Scene 28
29		Scene 29
30		Scene 30
31		Scene 31
32		Scene 32
33		Scene 33

SIMPULAN

Dalam proses perancangan, telah dipertimbangkan berbagai aspek termasuk psikologi dan hubungannya dengan agama, dampak negatif jika anak-anak tidak diajarkan ilmu agama yang baik, serta isu-isu psikologis dan penyimpangan remaja yang semakin meningkat. Melalui tutorial ini, diharapkan kepada orang tua untuk memperhatikan serta mendidik anak-anak untuk dapat belajar memahami gerakan shalat, memahami norma-norma, dan menghindari penyimpangan melalui pemahaman nilai moral yang bersifat tetap dan universal dalam agama. Dengan demikian, *vector* animasi tutorial shalat wajib diharapkan dapat menjadi salah satu media edukasi yang efektif dan menarik bagi anak-anak madrasah ibtidaiyah untuk memahami dan menerapkan nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari.

DAFTAR PUSTAKA

- Daryanto. (2010). Media Pembelajaran. Bandung: Satu Nusa.
- Pawito (2007) Penelitian Komunikasi Kualitatif. Lkis Pelangi Aksara.
- Emzir. (2010) Metodologi Penelitian Pendidikan: Kuantitatif Dan Kualitatif.
- Moleong, Lexy J. (2012). Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung : Pt Remaja Rosdakarya.
- Desiana Nur Indra Kusumawati, Wisnu Indra Kusumah, W. W. (2022a). Analisis Desain Kemasan Produk Umkm Makanan Tradisional Lempur Berbahan Alami Memiliki Daya Tarik Dan Ketahanan Mutu Produk. *Jurnal Nawala Visual*, Vol 4 No 1. <https://jurnal.lidbbali.ac.id/index.php/Nawalavisual/article/view/340>
- Arikunto, Suharsimi. (2010). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, Cv.
- Nurhasanah, Youllia Indrawaty Dan Destyany Selyelda. 2011. Implementasi Model CmiFed Pada Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Anak Usia Tk Dan Playgroup. No.2 Vol.2, Mei Agustus 2011.