

Pembuatan Film Animasi ILM Episode 5 Scene 09 Shot 244-248

Gilang¹, Sheanny Ocmi Sakti², Fris Okta Falma³

^{1,2,3} Animasi, Sekolah Vokasi, Universitas Negeri Padang jalan Prof. Dr. Hamka
e-mail: ahmaddeyan210@gmail.com¹, sheannyos@ft.unp.ac.id²,
frisoktafalma@ft.unp.ac.id³

Abstrak

ILM adalah proyek animasi sci-fi Islami pertama di dunia yang menggabungkan teknologi futuristik dengan nilai-nilai Islam. Animasi ini mengisahkan perjalanan dua remaja dalam mencari kodeks ILM, sebuah sumber pengetahuan Islam yang harus dikumpulkan demi membangun kembali peradaban yang telah runtuh akibat kezaliman tentara Zaleem. Pengembangan konsep ILM dilakukan melalui kolaborasi intensif antara tim kreatif Durioo+ dan pemegang hak cipta IP. Sesi brainstorming yang mendalam menghasilkan narasi yang kuat, karakter yang mendalam, serta dunia animasi yang imersif. Skrip dan storyboard disusun untuk memastikan kesinambungan visual dan emosional dalam setiap adegan. Perancangan karakter dan lingkungan menjadi aspek penting dalam menciptakan pengalaman menonton yang menarik dan autentik. Setiap elemen visual dirancang dengan mempertimbangkan budaya Islam serta daya tarik global, sehingga pesan moral dapat tersampaikan dengan efektif. Dengan pendekatan yang sistematis dan berbasis riset, ILM tidak hanya hadir sebagai hiburan, tetapi juga menjadi sarana edukasi yang membawa pesan-pesan Islami secara menarik dan inspiratif.

Kata Kunci: *Animasi, Animasi Sci-Fi Islami, Edukasi Digital, Anak Usia Dini, Remaja, Hiburan, Pendidikan Agama Islam*

Abstract

ILM is the world's first Islamic sci-fi animation project that combines futuristic technology with Islamic values. This animation tells the story of two teenagers' journey in search of the ILM codex, a source of Islamic knowledge that must be collected in order to rebuild a civilization that has collapsed due to the tyranny of the Zaleem army. The development of the ILM concept was carried out through intensive collaboration between the Durioo+ creative team and the IP copyright holder. In-depth brainstorming sessions resulted in a strong narrative, deep characters, and an immersive animated world. The script and storyboard were arranged to ensure visual and emotional continuity in every scene. Character and environmental design became important aspects in creating an engaging and authentic viewing experience. Every visual element was designed with Islamic culture and global appeal in mind, so that the moral message could be conveyed effectively. With a systematic and research-based approach, ILM is not only present as entertainment, but also as a means of education that conveys Islamic messages in an interesting and inspiring way.

Keywords: *Animation, Islamic Sci-Fi Animation, Digital Education, Early Childhood, Teenagers, Entertainment, Islamic Religious Education*

PENDAHULUAN

Animasi merupakan salah satu sarana komunikasi dengan media visual tidak hanya sebagai sarana komunikasi, Animasi juga salah satu media untuk hiburan. Penyampaian informasi menggunakan media animasi tidak hanya lebih menarik tapi juga mudah diingat karena orang tidak perlu lagi membayangkan hal yang disampaikan karena sudah tergambarkan melalui animasi dengan cerita yang ekspresif dan imajinatif. Hal tersebut serupa dengan yang dinyatakan oleh Paul Weslls (1998), bahwa animasi tidak hanya menghibur namun juga memberikan pengalaman baru dan wawasan yang lebih luas, yang dapat diberikan bisa membahas berbagai

hal mulai dari isu sosial dan budaya, nilai moral, hingga seni dan pengetahuan, dengan cara yang kreatif dan mendalam.

Pada era digital saat ini, animasi memiliki peran penting dalam berbagai aspek kehidupan. Kemajuan teknologi animasi membawa inovasi luar biasa, terutama di bidang film, pendidikan, permainan video, dan pemasaran. Animasi tidak hanya menghidupkan kisah di layar lebar, tetapi juga menjadi alat kreatif dalam pendidikan, hiburan, dan promosi produk. Pada tingkatan Personal, teknologi animasi yang mudah diakses memungkinkan individu untuk mengekspresikan kreativitas mereka dengan lebih bebas.

Film serial animasi menjadi salah satu bentuk media hiburan yang populer, disiarkan melalui televisi lokal atau platform internet. Selain sebagai sarana hiburan, film animasi juga dapat berfungsi sebagai alat pengajaran bagi anak-anak. Meskipun industri animasi sering menciptakan karya dengan tema universal, penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki bagaimana nilai-nilai agama, khususnya Islam, tercermin dalam karya seni ini. Fokus utama dari Proyek Akhir ini adalah eksplorasi mendalam terhadap nilai-nilai Islam yang diungkapkan melalui medium film animasi.

Merujuk data Kemenag terdapat 86,9% penduduk Indonesia memeluk agama Islam, sebagai pengiat animasi dan pemeluk agama Islam penulis melihat potensi luar biasa melalui project film animasi Fiksi ilmiah (sci-fi) bertema islam yang berjudul 'ILM'. Pemilik hak kekayaan intelektual (IP) dari ILM adalah Durioo+ Malaysia, Piapi Animation sebagai studio yang bertanggung jawab atas pengerjaan proyek ini, bekerja sama dengan penulis yang memiliki peran penting sebagai salah satu animator.

Proyek 'ILM' tidak hanya berfokus pada eksplorasi kemajuan teknologi animasi, tetapi juga bertujuan untuk menghadirkan nilai-nilai kehidupan dan pesan Islam dengan cara yang menarik dan inovatif. Melibatkan penulis sebagai animator, film ini diharapkan dapat menciptakan harmoni antara keahlian teknis dalam animasi dan integritas dalam menyampaikan pesan Islam.

Proyek akhir ini bertujuan untuk mengembangkan karya animasi bertema Islam yang tidak hanya menghibur, tetapi juga menyampaikan pesan serta nilai-nilai Islami kepada remaja dan anak-anak dengan cara yang menarik dan mudah dipahami. Selain itu, proyek ini menjadi wadah kolaborasi antara pemilik IP, studio animasi, serta pelaku industri animasi, sehingga dapat memperkuat ekosistem kreatif di bidang animasi Islami.

METODE

Penelitian ini berfokus pada pengembangan animasi yang mendidik dan menghibur bagi anak-anak dengan nilai-nilai Islam. Untuk memperoleh data yang dibutuhkan, penelitian ini menggunakan dua jenis data, yaitu data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh melalui peninjauan dan observasi mengenai keluhan orang tua terkait kurangnya tontonan berkualitas di internet, khususnya untuk anak-anak usia 12 tahun ke bawah. Keluhan ini juga mencakup kekhawatiran orang tua terkait dengan kurangnya konten yang mengandung nilai-nilai Islam. Dengan demikian, tujuan penelitian ini adalah untuk mengimplementasikan nilai-nilai tersebut ke dalam sebuah karya animasi yang mendidik sekaligus menghibur.

Data sekunder dalam penelitian ini digunakan untuk mendalami minat anak-anak terhadap film animasi. Hal-hal yang menjadi fokus dalam pengumpulan data sekunder ini antara lain bentuk, karakteristik, dan desain tokoh dalam animasi, serta pemilihan gaya animasi yang dapat menarik perhatian anak-anak. Selain itu, analisis tentang grading warna dan elemen visual lain yang cocok untuk anak-anak juga menjadi bagian dari data sekunder yang mendukung pengembangan proyek ini. Beberapa karya animasi yang sudah ada digunakan sebagai referensi dan pedoman untuk pembelajaran anak usia dini.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari beberapa pendekatan. Salah satu metode yang digunakan adalah wawancara. Wawancara dilakukan secara langsung dengan orang tua, anak-anak usia dini, serta para pelaku animasi 3D, baik itu dari studio animasi maupun kreator mandiri. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan informasi yang lebih mendalam tentang kebutuhan, harapan, serta preferensi audiens yang dituju. Selain wawancara, metode pengumpulan data lain yang digunakan adalah pencarian informasi melalui internet. Penelusuran internet dilakukan untuk mencari referensi animasi, materi pembelajaran yang ingin diangkat, serta metode pengajaran yang sesuai untuk anak usia dini. Dengan memanfaatkan

internet, peneliti dapat menemukan berbagai sumber yang relevan dengan topik yang sedang diteliti.

Dalam menganalisis data yang terkumpul, penelitian ini menggunakan pendekatan 5W+1H. Pertama, penelitian ini bertanya "What", yaitu tentang jenis animasi anak dan nilai-nilai apa saja yang akan diangkat dalam animasi tersebut. Selanjutnya, "Who", yaitu siapa target audiens dari konten yang akan dibuat, dalam hal ini anak-anak usia dini. "When" merujuk pada waktu yang tepat untuk memulai proyek animasi pendidikan Islam ini, sementara "Where" berfokus pada pemilihan platform dan media yang tepat untuk menyebarkan konten kepada target pasar. Pertanyaan "Why" bertujuan untuk mengidentifikasi alasan di balik kurangnya konten pendidikan yang mendidik di internet untuk anak-anak, dan akhirnya, "How" digunakan untuk mengetahui bagaimana cara eksekusi animasi yang dapat menggabungkan elemen edukasi dan hiburan, agar menarik minat anak-anak.

Konsep perancangan animasi ini berfokus pada pembuatan animasi kartun Islam berjudul "ILM", yang bertujuan untuk mengajarkan anak-anak tentang nilai-nilai Islam, terutama di kalangan siswa sekolah dasar dan remaja. Animasi ini akan menggambarkan ajaran Islam dalam bentuk perilaku dan nilai-nilai yang relevan dengan kehidupan modern. Karakter utama dalam animasi ini adalah dua remaja laki-laki, Siddiq dan Faraq, yang hidup di zaman modern yang penuh dengan robot dan teknologi, namun ajaran Islam hampir punah. Kedua karakter ini memiliki misi untuk mengumpulkan sisa-sisa ajaran Islam yang masih ada, yang sengaja disembunyikan oleh pihak-pihak yang ingin menghilangkannya. Animasi ini akan menggunakan gaya visual 3D yang menggabungkan elemen realistik dan kartunis. Desain karakter akan dibuat secara rinci dan menarik, agar dapat menarik perhatian audiens muda.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tujuan dari proyek animasi kartun ILM adalah untuk memberikan pendidikan akan nilai-nilai dan ajaran islam kepada masyarakat, khususnya siswa. Animasi ILM juga bertujuan untuk memberikan contoh perilaku baik dan sejarah agama islam, audiens target adalah siswa. Animasi ilm bertujuan untuk mengajarkan remaja dan anak-anak bahwa kita harus hidup dengan mengamalkan ajaran-ajaran, maupun syariat islam.

Depan mahasiswa Animasi Universitas Negeri Padang angkatan 2020 berkolaborasi dengan Studio Piapi Animation untuk membuat animasi ILM ini. Penulis juga bekerja sebagai animator. Penulis dan tim menggunakan aplikasi 3D Blender versi 4.0.1 saat membuat animasi kartun ILM. Aplikasi ini gratis dan memenuhi standar studio untuk digunakan karena toolsnya yang mudah digunakan dan fleksibel.

Pra-Produksi

a. Script dan Storyboard

Setelah konsep ide mengalami perkembangan, langkah berikutnya dalam pengembangan proyek "ILM" adalah menuliskan skrip animasi. Skrip ini menjadi panduan esensial untuk proses selanjutnya, yaitu pembuatan storyboard. Dalam storyboard, setiap adegan dan gerakan karakter direpresentasikan secara visual, memastikan keselarasan visual dari setiap adegan yang akan dihasilkan.



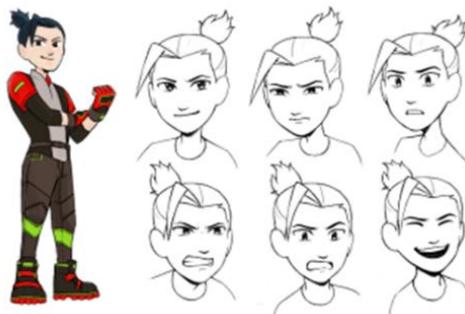
Gambar 1. Konsep "ILM"
Sumber: Dokumen Pribadi

"ILM," (علم) yang artinya pengetahuan atau pemahaman yang diperoleh melalui proses pembelajaran atau pengamatan, diangkat sebagai konsep animasi Islami. Proyek ini bertujuan untuk menyajikan risalah-risalah Islam dalam bentuk hiburan yang menghibur dan mendidik.



Gambar 12. Storyboard "ILM"
Sumber: Dokumen Pribadi

Cerita "ILM" mengisahkan tentang petualangan dua remaja yang berusaha melacak ribuan ILM, sebuah kodeks tak terhancurkan yang membutuhkan kata sandi unik berisi pengetahuan agama Islam. Dengan harapan mengumpulkan semua ILM, mereka berupaya membangun kembali peradaban Islam dan mengembalikan perdamaian yang telah lama hilang akibat kekejaman tentara zaleem. Cerita ini tidak hanya menawarkan elemen hiburan, tetapi juga mengandung nilai-nilai Islami yang mendalam, membawa penonton dalam perjalanan pemahaman dan kebijaksanaan.



Gambar 12. Konsep Siddiq
Sumber: Dokumen Durrio+

Karena storyboard yang dibikin sederhana dan sekedar untuk memperjelas visual untuk proses pengerjaan berikutnya.

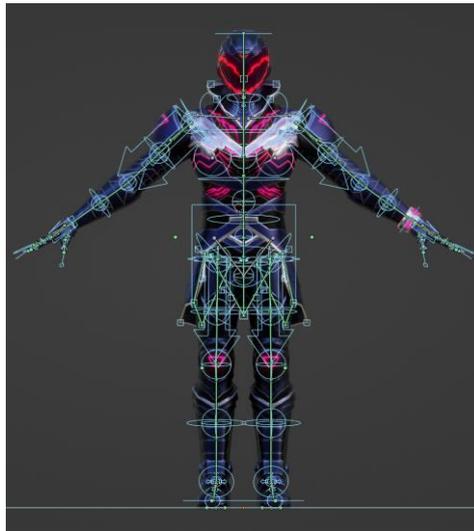
Produksi

a. Pembuatan Model 3D

Tahap pembuatan asset 3D dalam animasi melibatkan proses pembuatan karakter, objek, dan lingkungan menggunakan perangkat lunak Blender, berdasarkan konsep dan desain yang telah dikembangkan sebelumnya dalam pra-produksi. Langkah pertama adalah modeling, yaitu membentuk model 3D dari konsep yang telah dibuat dengan mempertimbangkan jumlah face dan vertices agar tidak membebani komputer serta memastikan struktur model mendukung tahap rigging dan texturing. Setelah itu, dilakukan texturing, di mana model 3D diberikan warna dan detail untuk meningkatkan nilai visualnya menggunakan teknik seperti Texture Painting, UV Mapping, dan Procedural Shading.

Setelah model memiliki tampilan yang sesuai, tahap selanjutnya adalah rigging, yaitu menambahkan bone atau sistem kontrol pada model 3D agar dapat digerakkan oleh animator. Proses ini memungkinkan model untuk dianimasikan dengan lebih fleksibel dan realistis.

Dengan mengikuti tahapan ini, asset 3D yang dihasilkan siap untuk digunakan dalam proses animasi lebih lanjut.



Gambar 14. Model Zalem
Sumber: Dokumen Durrio+

b. Layouting

Tahap layouting merupakan langkah krusial sebelum memulai proses animasi, di mana posisi dan alur adegan ditentukan untuk menciptakan komposisi visual yang optimal. Proses ini mencakup penentuan posisi karakter dalam adegan, blocking adegan untuk menetapkan arah pergerakan utama serta komposisi visual, dan koreografi kamera guna menentukan pergerakan, zoom, serta sudut pandang yang sesuai dengan kebutuhan cerita. Dengan perencanaan yang matang dalam tahap ini, animasi dapat berjalan lebih mulus dan selaras dengan visi artistik yang diinginkan.

c. Animating

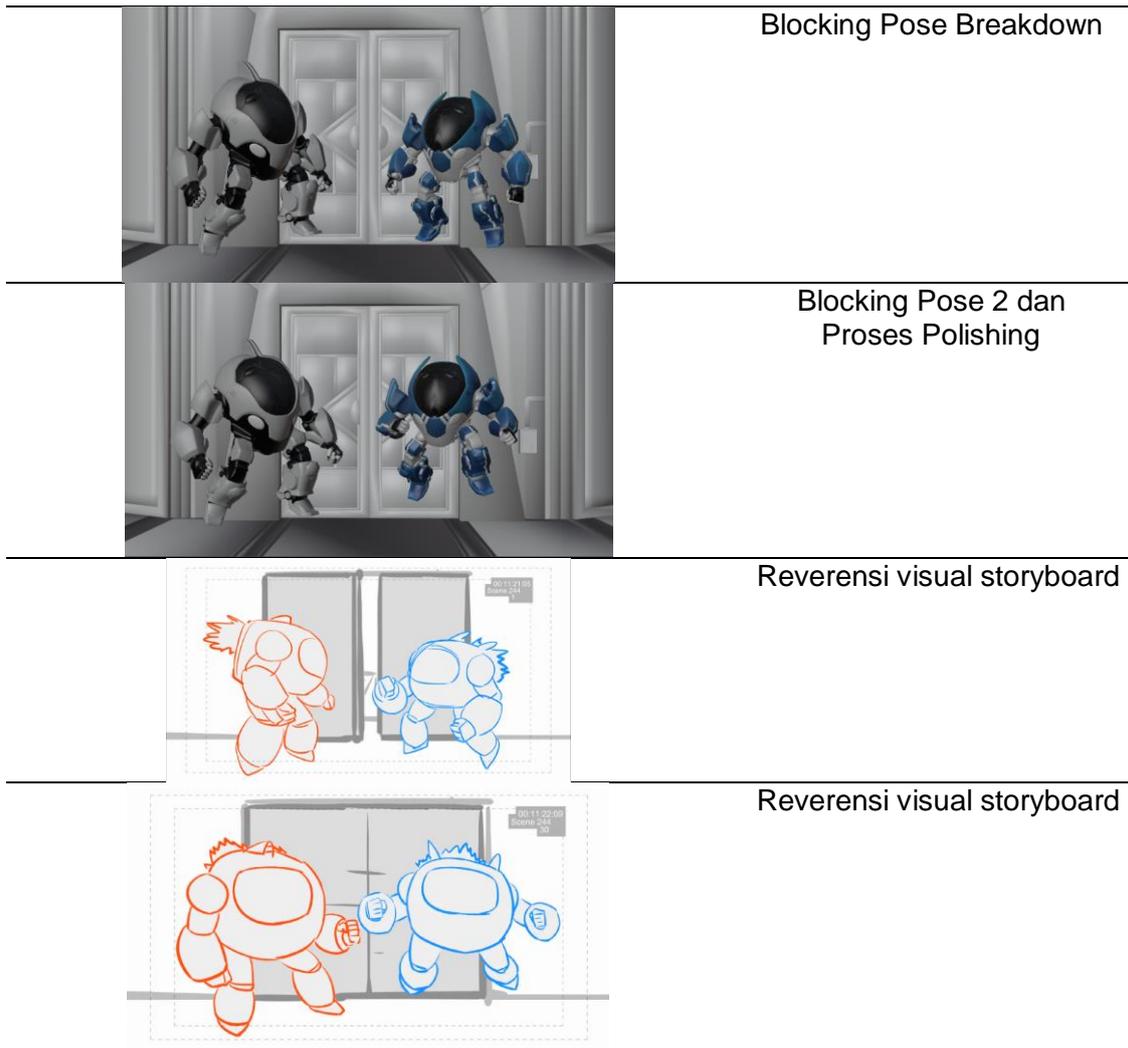
Tahap animasi berperan penting dalam menghidupkan karakter dan objek dalam film animasi. Dalam proyek *ILM*, penulis berkontribusi pada Episode 05, scene 09, shot 244-248, dengan memastikan setiap gerakan mencerminkan emosi dan tujuan adegan. Teknologi animasi terkini digunakan untuk mencapai kualitas visual optimal, dengan penekanan pada pencahayaan dan ekspresi karakter.

Penulis juga terlibat dalam revisi berdasarkan umpan balik dari Durioo+, memastikan setiap frame menyampaikan pesan proyek dengan baik. Episode 5 mengisahkan perjalanan Siddiq dan Farroq menjelajahi bunker tua untuk mencari peninggalan berharga bernama *ILM*, yang berisi ilmu dan nilai-nilai Islam yang terenkripsi.

Mereka menghadapi berbagai rintangan, termasuk teka-teki untuk membuka pintu bunker. Meskipun berhasil menjawab pertanyaan terakhir, mereka kalah cepat dari Minion utusan Zaleem. Episode berakhir saat bunker tiba-tiba terkunci, menambah ketegangan cerita. Kisah ini memperkuat kerja keras dan dedikasi karakter utama dalam menghadapi tantangan, dengan elemen pertempuran yang meningkatkan intensitas cerita. Berikut proses pengerjaan animating mulai dari blocking sampai polishing



Blocking Pose 1



Gambar 15. Pengerjaan Animating "ILM"
Sumber: Dokumen Pribadi

Post-Produksi

Pada tahap ini, animasi sudah dapat dinikmati, tetapi masih memerlukan penyempurnaan agar kualitas visual dan audio lebih optimal. Compositing adalah proses menggabungkan hasil render dari tahap sebelumnya dengan keterampilan video editing. Pada tahap ini, cuplikan yang tidak diperlukan dipotong, sementara berbagai scene disusun agar membentuk alur yang lebih kohesif. Transisi video sering ditambahkan untuk memperhalus perpindahan antar scene, sehingga animasi terasa lebih dinamis dan nyaman ditonton. Color Correcting berperan penting dalam menyempurnakan tampilan warna agar sesuai dengan mood film.

Warna yang tepat dapat memperkuat emosi, menciptakan atmosfer, serta meningkatkan daya tarik visual. Efek warna dan pencahayaan disesuaikan agar setiap adegan terlihat lebih harmonis dan menyatu dengan keseluruhan estetika animasi. Dubbing, Musik, dan Sound Effects menjadi elemen pendukung utama dalam menciptakan pengalaman menonton yang lebih imersif. Dubbing memberikan suara unik pada setiap karakter, sementara musik dan efek suara membantu membangun suasana dan memperkuat emosi dalam adegan.



Gambar 16. Render final ILM
Sumber: Aplikasi Durrio+

Sinkronisasi antara suara dan gerakan karakter sangat penting agar animasi terasa lebih hidup dan alami. Pengujian dan Review merupakan tahap akhir sebelum animasi siap untuk didistribusikan. Evaluasi dilakukan untuk memastikan kualitas teknis, audio, dan visual sesuai dengan standar yang ditetapkan. Umpan balik dari sesi review digunakan untuk menyempurnakan detail terakhir, sehingga animasi dapat disajikan dengan kualitas terbaik kepada penonton.



Gambar 17. Promosi ILM

Sumber: <https://wiser.my/selepas-boboiboy-dan-ejen-ali-ini-satu-lagi-animasi-tempatan-yang-mungkin-jadi-tumpuan-seterusnya/ilm-durioo?>

SIMPULAN

Animasi "ILM" tidak hanya mewakili sebuah karya kolaboratif yang sukses antara Durioo+, Piapi Studio, dan penulis, tetapi juga menjadi tonggak penting dalam eksplorasi animasi berunsur Islami. Proyek ini memiliki dampak yang lebih luas daripada sekadar hiburan, menjadi wahana yang menginspirasi dan mendidik pemirsa tentang nilai-nilai Islam. Melalui proses pra-produksi yang cermat, pengembangan skrip yang mendalam, dan tahap produksi yang penuh dedikasi, "ILM" menghadirkan sebuah narasi yang kaya dan berkesan.

Dengan melibatkan elemen sejarah dan nilai-nilai keislaman, animasi ini tidak hanya menyajikan cerita yang menarik, tetapi juga menyampaikan pesan yang memperkaya pemahaman tentang Islam. Harapan penulis adalah agar proyek "ILM" bukan hanya menjadi puncak dalam karirnya, tetapi juga membuka pintu bagi proyek-proyek animasi berunsur Islami yang lebih inovatif dan mendalam di masa depan.

Sebagai penutup, laporan ini merangkum perjalanan animasi "ILM" sebagai bukti bahwa animasi dapat menjadi alat yang efektif dalam menyampaikan nilai-nilai keagamaan dan menginspirasi pemirsa untuk lebih memahami dan menghargai ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari.

Proyek animasi 'ILM' memiliki potensi untuk terus berkembang melalui berbagai aspek. Pengembangan lebih lanjut dapat dilakukan dengan memperdalam cerita, meningkatkan kualitas visual, dan mengintegrasikan nilai-nilai keagamaan yang lebih kompleks. Ekspansi kolaborasi dengan lembaga pendidikan Islam, tokoh agama, dan komunitas akan memperkaya perspektif serta menjadikan animasi lebih inklusif. Selain itu, peningkatan keahlian teknis dalam penggunaan teknologi animasi terbaru menjadi kunci untuk menjaga kualitas produksi. Strategi pemasaran yang efektif, seperti pemanfaatan platform digital dan media sosial, perlu diterapkan agar 'ILM' dapat menjangkau audiens yang lebih luas. Terakhir, evaluasi dampak sosial penting dilakukan untuk mengukur sejauh mana pesan dan nilai Islam dalam animasi ini diterima oleh masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya. (2009). *Trik Dahsyat Menjadi Animator 3D Andal*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Afdal Anas, M., Saleh Husain, M., & Wijaya, I. B. (2017). Perancangan Ilustrasi Animasi Sejarah Terbentuknya Addatuang Kerajaan Soppeng. Universitas Negeri Makassar.
- Aziz, Z. (2019). Fluxus Animasi dan Komunikasi di Era Media Baru Digital. *Jurnal.uad.id*. Retrieved from <http://jurnal.uad.id>.
- Brilliyani, B. B. (2017). *Analisis dan Perancangan Animasi Karakter dalam Tahapan Produksi Film Animasi Pendek 3D 'Time'*. Universitas Amikom Yogyakarta.
- Damayanti, E., & Siswati, S. (2020). *Animasi 2D dan 3D*. Jakarta: PT. Dinamika Astrapedia Sejahtera.
- Joang, H. R. (2017). *Animasi 3 Dimensi*. Jakarta: Pusat Pengembangan Perfilman, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Mariana, Y. (2017). Film Animasi 3D. *Jurnal Sindo*, 2(1), 18–26. Palembang: Politeknik PalComTech.
- Aldiyansyah, M. (2022). *Film Pendek Animasi 3D*. Politeknik Negeri Media Kreatif.
- Salmon, S. F., Tulenan, V., & Sugiarto, B. A. (2017). Penggunaan Metode Pose to Pose dalam Pembuatan Animasi 3D Tarian Minahasa Maengket. *Jurnal Teknik Informatika*, 12(1), 1–9. <https://doi.org/10.35793/jti.12.1.2017.17867>
- Willsen, L. (2017). *Cepat Mahir Membuat Film Animasi 3D*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.