

PEMBUATAN FILM ANIMASI PENDEK “DAHSYATNYA SEDEKAH” BERBASIS MULTIMEDIA MENGGUNAKAN TEKNIK 2D HYBRID ANIMATION DENGAN PEMANFAATAN GRAPHIC

¹Chabib Syafrudin (08018015), ²Wahyu Pujiyono (0504116601)

^{1,2} Program Studi Teknik Informatika
Universitas Ahmad Dahlan

Prof. Dr. Soepomo, S.H., Janturan, Umbulharjo, Yogyakarta 55164

¹Email: cibitwo.skillz@gmail.com

²Email: yywahyup@tif.uad.ac.id

ABSTRAK

Makalah ini membahas tentang pembuatan aplikasi film animasi 2D dengan tema sedekah menggunakan teknik 2D Hybrid Animation dengan pemanfaatan Graphic yang mengandung nilai edutainment untuk anak-anak. Edutainment dapat digunakan oleh guru maupun orang tua untuk memberikan pelajaran atau mengubah perilaku dan karakter pada anak seperti karakter suka bersedekah. Film animasi memiliki fungsi sebagai alat penghibur dan sebagai media pembelajaran untuk anak sehingga anak tidak merasa bosan dan membuat belajar menjadi menyenangkan karena adanya unsur hiburan. Namun, beberapa animasi populer mempromosikan perilaku negatif seperti adegan kekerasan dalam bentuk fisik (perkelahian) atau kekerasan non fisik. Dari sekian banyak film animasi yang ditayangkan di televisi, belum banyak film yang mengajarkan tentang sesuatu yang mengandung makna islam, misalnya tentang sedekah. Kebanyakan film animasi merupakan film buatan luar negeri dan hanya menceritakan tentang petualangan, perang, perselisihan, imajinasi, dan lain-lain. Film animasi ini diuji cobakan kepada orang tua, guru, dan anak-anak PAUD maupun TK. Hasil uji coba menunjukkan bahwa film animasi ini menarik jalan ceritanya dan layak untuk ditonton oleh anak usia 2-8 tahun dan mengandung nilai edutainment baik secara moral maupun religious serta dapat menghibur anak-anak. Anak-anak sangat antusias dalam menonton film animasi ini dan meminta untuk memutar kembali film animasi secara berulang-ulang. Anak-anak ingin selalu membantu orang yang mengalami kesulitan yaitu dengan cara menyisihkan uang jajannya untuk bersedekah agar dapat membantu meringankan beban penderitaan orang lain serta mendapat pahala dari Allah SWT.

Kata kunci : film animasi 2D, 2D Hybrid Animation, Graphic, Edutainment.

1. PENDAHULUAN

Teknologi komputer yang memiliki fungsi sebagai alat penghibur dan pendidik, salah satunya adalah untuk membantu proses pemvisualisasian cerita melalui film animasi [1]. Film animasi adalah film dari pengolahan gambar diam menjadi gambar

bergerak. Pada perkembangannya ada dua proses pembuatan film animasi yaitu secara konvensional (*cell*) dan digital. Tom Cardone seorang animator yang pernah menangani animasi Hercules mengakui untuk proses perbaikan, proses digital lebih cepat jika dibandingkan dengan proses konvensional perbaikan secara konvensional untuk 1 kali revisi membutuhkan waktu 2 hari sedangkan secara digital hanya membutuhkan waktu antara 30-45 menit. Akan tetapi pembuatan secara konvensional dalam pembuatan gambar awal akan lebih mudah dan gambar yang dihasilkan seperti yang diinginkan [2]. Maka dalam pembuatan film animasi ini akan digunakan metode *2D Hybrid Animation* yaitu penggabungan antara gambar manual diatas kertas, di scan dan ditransfer ke komputer kemudian di konversi menjadi gambar digital.

Film animasi merupakan tontonan yang sangat disukai oleh anak-anak. Dari penayangan film animasi adapun manfaat yang diperoleh untuk anak yaitu imajinasi yang dibutuhkan dan baik untuk perkembangan anak. Namun tidak hanya sisi positif yang bisa diambil oleh anak, melainkan sisi negatifnya juga ikut terekam oleh anak, misalnya perilaku buruk yang ada pada karakter film kartun atau animasi yang dilihatnya seperti kebohongan, kenakalan, dan perilaku tidak terpuji lainnya sehingga memberikan nilai edukasi yang tidak baik terhadap perkembangan anak [4].

Sebuah penelitian dilakukan pada beberapa stasiun TV swasta di Indonesia, diantaranya adalah Global TV, *Space Toon*, Indosiar, dan ANTV dihasilkan *prosentase* tayangan yang mengandung unsur kekerasan, *seksisme*, serta mistis sebesar 85%. Hanya 15% tayangan yang mengandung unsur pendidikan pada tayangan anak-anak, seperti *Dora the explorer*, film *si Unyil*, dan *si Bolang*. Unsur kekerasan yang muncul dalam film tersebut adalah kekerasan dalam bentuk fisik (perkelahian), antara lain *Naruto*, *Power Rangers*, *Spongebobs Squarepant*, *Ben 10* dan *Inuyasa* dimana setiap episodenya selalu diwarnai dengan unsur perkelahian. Demikian juga dengan kekerasan non fisik, seperti saling mengejek diantara tokoh, munculnya penggambaran tokoh yang licik, pendendam dan iri [5].

Frekuensi dan lama menonton televisi pada anak-anak, jauh lebih tinggi dibandingkan frekuensi mereka belajar atau mendalami ajaran islam. Proses sosialisasi anak akan lebih besar dipengaruhi isi siaran televisi daripada petuah guru atau orang tua. Dari sekian banyak film kartun atau animasi yang ditayangkan ditelvisi, belum banyak film yang mengajarkan tentang sesuatu yang mengandung makna islam, misalnya tentang sedekah. Kebanyakan film animasi merupakan film buatan luar negeri seperti Jepang, Amerika, dan lain-lain yang biasanya hanya menceritakan tentang petualangan, perang, perselisihan, imajinasi, dan lain-lain [6].

Berdasarkan penuturan Achmad Arif Rifan, S.HI., M.Si seorang dosen Studi Islam 4 di Universitas Ahmad Dahlan, kemunduran peradaban islam disebabkan karena rusaknya pembinaan aqidah. Dampak dari rusaknya aqidah adalah kualitas hidup masyarakat Indonesia yang mengalami kemiskinan, kebodohan, tunawisma dan lain-lain karena tidak mendapatkan perhatian dari pemerintah dan kurangnya kesadaran manusia untuk menolong sesama yang membutuhkan bantuan. Manusia lebih memilih menggunakan uangnya untuk membelanjakan sesuatu dari pada menyedekahkan di masjid atau memberikannya kepada orang yang membutuhkan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa guru PAUD maupun TK dapat disimpulkan bahwa anak lebih suka menghabiskan uang jajannya untuk membeli makanan atau mainan kesukaanya dibanding menyisakannya untuk ditabung atau disedekahkan. Dilihat dari kasus diatas, jika ditilik dari perkembangan religious anak sangatlah minim. Perlu adanya penanaman karakter tentang nilai-nilai keagamaan yang

tinggi pada anak, karena pada usia tersebut karakter anak lebih cenderung dapat dirubah dibandingkan karakter pada orang dewasa sehingga karakter religious pada anak dapat ditingkatkan. Mengingat pentingnya penanaman karakter yang baik maka dipilihlah judul tentang “Pembuatan Film Animasi Pendek “Dahsyatnya Sedekah” Berbasis Multimedia Dengan Teknik *2D Hybrid Animation* Dan Pemanfaatan *Graphic*”.

2. KAJIAN PUSTAKA

2.1. Kajian Terdahulu

Penelitian yang berjudul “Implementasi Tweening Animation (Studi Kasus : Film Kartun “ Si Kribo”)” yang ditulis oleh Nurjanah [7] berisi tentang pemanfaatan teknik animasi tweening dalam pembuatan film kartun. Dalam film ini pembuatan karakter menggunakan *software Adobe Flash CS3*. Film animasi yang dihasilkan terlihat kaku dan kurang menarik.

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Gerihandito [8] menghasilkan “*Teknik Tweening Dalam Pembuatan Film Kod_Dok*”. Pembuatan objek dilakukan dengan cara menggambar di kertas setelah itu di *scan*. Proses pewarnaan menggunakan *software Macromedia Flash MX*. Film yang berdurasi kurang dari 1 menit ini hanya menghasilkan animasi loncatan kodok dan nyamuk. Selain itu dalam pembuatan gambar yang sama harus melakukannya berulang-ulang untuk adegan yang berbeda.

2.2. Multimedia Film Dan Animasi

2.2.1. Pengertian Film

Film biasa dipakai untuk merekam suatu keadaan atau mengemukakan sesuatu. Film dipakai untuk memenuhi suatu kebutuhan umum, yaitu mengkomunikasikan suatu gagasan, pesan atau kenyataan. Karena keunikan dimensinya, film telah diterima sebagai salah satu media audio visual yang paling populer dan digemari. Selain itu film juga dianggap sebagai media yang paling efektif [9].

2.2.2. Pengertian Animasi

Film animasi berasal dari dua disiplin ilmu, yaitu film yang berakar pada dunia fotografi dan animasi yang berakar pada dunia gambar. Animasi dipandang sebagai suatu hasil proses dimana obyek-obyek yang digambarkan atau divisualisasikan tampak hidup. Gambar digerakkan melalui perubahan sedikit demi sedikit dan teratur sehingga memberikan kesan hidup [10].

Dalam dunia penyiaran ada ketentuan dalam penentuan resolusi animasi. Resolusi tersebut berpengaruh pada *frame per secondnya*. menurut NTSC (*National television Standard Comitee*) ukuran dasar yang digunakan atar *frame per second* adalah 24 *frame per second* (24fps).

2.2.3. Jenis Film Animasi

- Animasi 2 Dimensi (2D)
- Animasi 3 Dimensi (3D)
- Animasi Tanah Liat (*Clay Animation*)
- Animasi Jepang (*Anime*)

2.2.4. Bentuk Film Animasi

- Film *Spot* (10 sampai 60 detik)
- Film *Pocket Cartoon* (50 detik sampai 2 menit)

- c. Film Pendek (2 sampai 20 menit)
- d. Film Setengah Panjang (20 sampai 50 menit)
- e. Film Panjang (minimal 50 menit)

2.2.5. Proses Pembuatan Produksi Film Animasi

- a. Pembuatan
- b. Tema
- c. *Logline*
- d. Sinopsis
- e. *Character Development*
- f. Membuat *storyboard*
- g. Membuat gambar
- h. Pewarnaan digital (*coloring*)
- i. *Dubbing*
- j. Konversi ke CD

3. METODE PENELITIAN

Merancang dan memproduksi sebuah film animasi dengan menggunakan teknik *2d hybrid animation*. Film animasi tersebut berisi tentang keseharian seorang anak muslim yang senantiasa mengamalkan sedekah dalam kehidupan sehari-hari. Dalam film animasi tersebut diiringi musik dan suara atau audio agar mempermudah dan memperjelas dalam memahami isi cerita serta menarik perhatian anak-anak.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Analisis Kebutuhan Sistem

Film animasi yang akan dibuat kiranya mampu :

- a. Menampilkan film animasi yang jalan ceritanya sesuai dengan *storyboard*.
- b. Menampilkan *background* rumah, pohon, dan jalan sesuai seperti aslinya.
- c. Memperdengarkan suara *dubber* sesuai dengan gerak bibir tokoh yang berbicara.
- d. Menampilkan karakter yang cara berjalannya halus seperti aslinya.
- e. Proses animasi dilakukan dengan teknik animasi *2D Hybrid Animation*.
- f. Proses pembuatan objek didalam *symbol* yang bertipe *graphic*.

4.2 Perancangan Sistem

Perancangan (pra produksi) dalam pembuatan film animasi meliputi :

4.2.1 Menentukan ide

Ide pembuatan film animasi ini muncul ketika melihat kenyataan bahwa anak lebih suka menggunakan uang jajannya untuk membeli makanan atau mainan kesukaannya dibandingkan menyedekahkannya. Perlu adanya perbaikan karakter tentang nilai keislaman terutama tentang arti dan manfaat dari sedekah, yang ternyata jika ditelusuri banyak sekali nilai guna atau manfaat dari sedekah.

4.2.2 Tema

Tema yang diambil pada film animasi “Dahsyatnya Sedekah” adalah tentang pentingnya bersedekah.

4.2.3 Logline

Logline dari film animasi “Dahsyatnya Sedekah” adalah “**Bagaimana jika** seorang anak kecil yang ingin membeli mainan kesukaannya **dan kemudian** ada temannya yang membutuhkan pertolongan?”.

4.2.4 Sinopsis

Sinopsis dari film animasi “Dahsyatnya Sedekah” ini adalah :

1. Siapa tokoh utama dalam film itu?

Jawab : Ahsan

2. Apakah yang diinginkan oleh tokoh utama?

Jawab : membantu teman yang sedang mengalami kesusahan

3. Siapa/Apa yang menghalangi tokoh utama untuk mendapatkan keinginannya?

Jawab : mainan mobil-mobilan

4. Bagaimana pada akhirnya tokoh utama berhasil mencapai apa yang dicita-citakan dengan cara yang luar biasa, menarik, dan unik?

Jawab : Ahsan ingin membeli mainan mobil-mobilan, tetapi Ahsan mempunyai teman yang tidak mampu untuk bersekolah bahkan untuk mencari uang dia harus menjadi pemulung. Kemudian Ahsan mengambil uang yang akan digunakan untuk membeli mainan dan diberikan kepada teman yang kurang mampu bersama teman-temannya.

5. Apa yang ingin Anda sampaikan dengan mengakhiri cerita tersebut?

Jawab : tolong menolong, keikhlasan dalam bersedekah, dan kesabaran.

6. Bagaimana Anda mengisahkan cerita Anda?

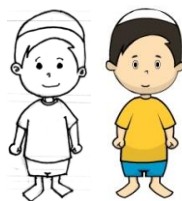
Jawab : dengan sudut pandang orang ketiga, bantuan *background* untuk menambahkan efek-efek yang dibutuhkan, dan mengambil hikmah dari kasih sayang kepada sesama.

7. Bagaimana tokoh utama dan tokoh-tokoh pendukung lain mengalami perubahan dalam cerita ini?

Jawab : Ahsan akhirnya dapat membantu temannya yang tidak mampu dan dapat mengambil hikmah dari rasa kasih sayang, tolong menolong antar sesama karena belum tentu orang lain itu memiliki kehidupan seberuntung dia. Ahsan juga mengetahui manfaat dari bersedekah, keuntungan apa saja yang akan diperoleh melalui sedekah baik bagi dirinya sendiri maupun orang lain.

4.2.5 Character Development

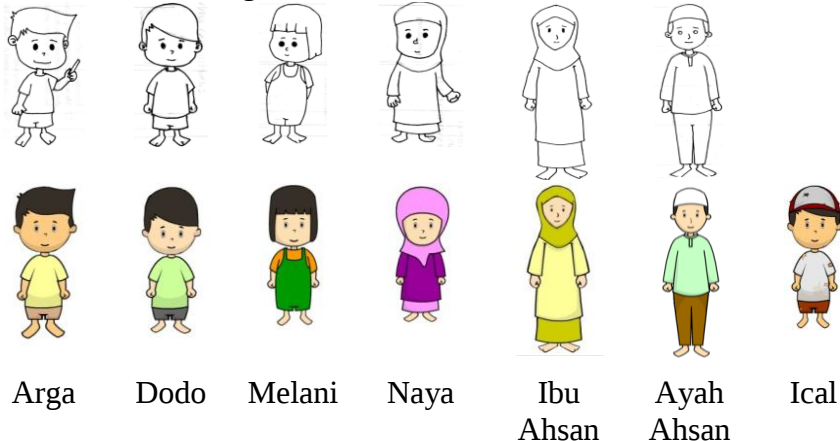
1. Karakter utama



Gambar 1. Karakter Tokoh Ahsan

Nama	: Ahsan
Umur	: 8 tahun
Warna Kulit	: Putih
Rambut	: hitam memakai kopiah warna putih
Sifat	: rasa ingin tahu yang tinggi, curang, hiperaktif, tidak memperhatikan kebersihan, mempunyai jiwa sosialisasi yang tinggi, suka berbohong, susah diberi nasihat. Karakter Ahsan dapat dilihat pada gambar 1.

2. Karakter Pendukung



Gambar 2. Karakter Tokoh Pendukung

Karakter pendukung mempunyai ciri khas masing-masing (warna kulit, rambut maupun sifat). Penggambaran bentuk karakter tokoh pendukung dapat dilihat pada gambar 2.

4.2.6 Membuat storyboard

Ada beberapa penjelasan yang harus dituangkan didalam pembuatan *storyboard* misalkan keterangan dari gambar *storyboard*, sudut pengambilan kamera (*Long Shot*, *Medium Shot*, *Mid Shot*, *Medium Close Up*, *Close Up* dan *Big Close Up*), lamanya adegan atau durasi, dll.

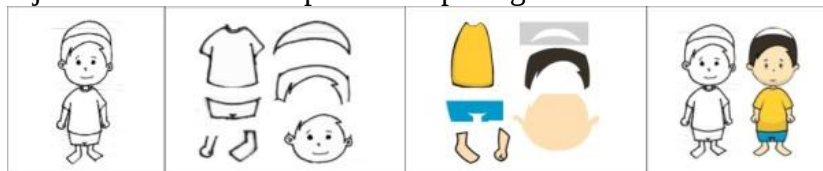
4.3 Implementasi Sistem

4.3.1 Produksi

4.3.1.1 Membuat Gambar

Langkah pertama adalah membuat gambar karakter tokoh animasi secara manual kemudian di *scan*. Edit menggunakan *Adobe Photoshop CS3* untuk mengatur ketebalan garis. Gambar hasil *scan* dipindah ke dalam *software macromedia flash 8*. Selanjutnya ubah gambar dari *bitmap* menjadi *vector* dengan cara pilih *modify*, *bitmap*, *trace bitmap*, maka secara otomatis gambar *scan* akan berubah dari *bitmap* menjadi *vector*.

Langkah selanjutnya adalah mengedit gambar tersebut dengan memisahkan gambar menjadi beberapa bagian, misalnya tangan, kepala, kaki, dll menggunakan *free transform tools*. Langkah selanjutnya adalah mengconvert gambar tersebut menjadi objek *graphic*. Untuk proses pewarnaan menggunakan *tools fill color*. Langkah pembuatan objek karakter tokoh dapat dilihat pada gambar 3.



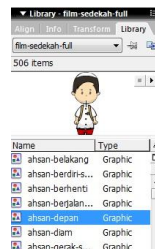
Gambar 3. Proses Pembuatan Objek karakter Tokoh Utama

4.3.1.2 Proses Produksi

Penganimasian dilakukan per karakter, per objek dan latar belakang sesuai dengan jalan ceritanya. Proses penganimasian dilakukan dengan menggunakan teknik *2d*

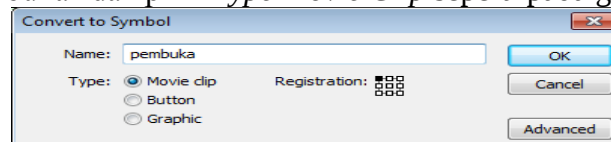
Hybrid Animation, pemanfaatan *movie clip* dan *graphic*, *tweening* (*motion tween* dan *shape tween*), *frame by frame*, dan lain-lain sesuai dengan kebutuhan. Film animasi ini mempunyai resolusi 640 pixel x 480 pixel dan ukuran dasar yang digunakan *frame per second* adalah 24 *frame per second* (24 fps).

2d *Hybrid Animation* digunakan untuk proses pembuatan objek terutama objek karakter tokoh, yaitu dengan membuat karakter tokoh film animasi secara manual kemudian dilakukan proses *scanner* untuk memindahkan objek tersebut dari bentuk manual menjadi *digital*. Untuk menggunakannya didalam *flash*, dilakukan proses *trace* dari objek berbentuk *bitmap* menjadi *vector* dan berikan pewarnaan pada objek karakter tokoh tersebut. Langkah terakhir adalah *mengconvert* objek tersebut menjadi *symbol* yang berbentuk *graphic*. Gambar yang sudah dibuat dipotong pada bagian-bagian tertentu dan disimpan di dalam *library*, sehingga ketika bagian potongan dari gambar akan digunakan tinggal mengambil dari *library*. Tampilan *library* dapat dilihat pada gambar 4.



Gambar 4. Library dalam macromedia flash8

Hal pertama yang dilakukan adalah membuat objek, kemudian menjadikannya sebagai *movie clip* dengan cara klik kanan pada bola dan pilih *Convert to Symbol*. Ganti nama menjadi "pembuka" dan pilih *Type Movie Clip* seperti pada gambar 5.



Gambar 5. cara membuat *movie clip*

Untuk melakukan perubahan warna, perubahan bentuk objek ataupun perubahan-perubahan lain digunakan teknik *shape tween* sehingga akan membentuk tanda panah dari arah kiri ke kanan, sedangkan untuk proses pergerakan maupun perpindahan objek digunakan pemanfaatan teknik *motion tween*. Untuk mengakhiri *frame* dengan memilih salah satu dari *frame* terakhir dan tuliskan *Action script* (F9) "`_root.gotoAndPlay("nama frame");`" yang artinya menuju ke *frame* berikutnya, sedangkan dalam setiap *movie clip* yang berapada pada *timeline scene* 1, diakhiri dengan *Actions Script* yaitu "`stop()`". Hal ini berfungsi untuk menyelesaikan *frame* yang telah ditentukan ketika melakukan proses *debugging*. Berikut adalah potongan-potongan adegan tiap *movie clip*:



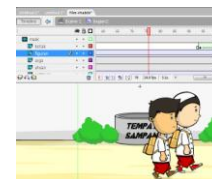
Gambar 6



Gambar 7



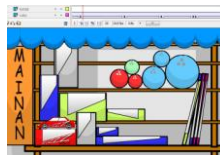
Gambar 8



Gambar 9



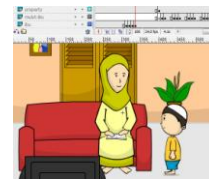
Gambar 10



Gambar 11



Gambar 12



Gambar 13



Gambar 14



Gambar 15



Gambar 16



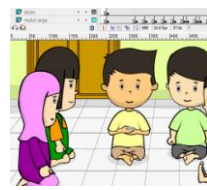
Gambar 17



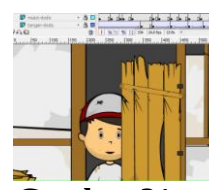
Gambar 18



Gambar 19



Gambar 20



Gambar 21



Gambar 22

Gambar 6-21 merupakan *screenshot* dari beberapa adegan dalam cerita film animasi “Dahsyatnya Sedekah”.

Opening atau pembuka dari film animasi (gambar 6), *intro* dari film animasi (gambar 7), Ahsan dan teman-temannya berlarian keluar dari dalam kelas (gambar 8), Ahsan pulang bersama salah satu temannya yaitu Arga (gambar 9), Ahsan dan Arga melihat toko mainan (gambar 10), Ahsan melihat mainan (gambar 11), Ahsan pulang kerumah dan disambut oleh ibu (gambar 12), Ahsan menghampiri ibu yang sedang membaca (gambar 13), Ahsan meminta uang untuk membeli mainan (gambar 14), Ahsan bertemu dengan temannya Arga dan Dodo (gambar 15), Ahsan, Arga dan Dodo melihat anak pemulung (gambar 16), Ahsan dan temannya berbincang-bincang dengan anak pemulung (gambar 17), Dodo mengajak Ahsan dan Arga membantu si anak pemulung (gambar 18), Ahsan bercerita kepada Ibu tentang si anak pemulung (gambar 19), Ahsan dan teman-temannya mengumpulkan uang (gambar 20), Ahsan dan teman-temannya datang kerumah anak pemulung (gambar 21) dan *ending* atau penutup (gambar 22).

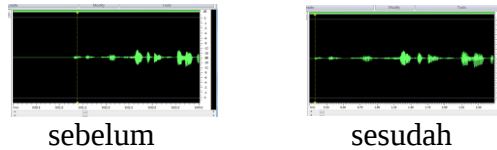
4.3.2 Pasca Produksi

4.3.2.1 Pengisian Suara

Suara tokoh dalam film animasi pendek ini dilakukan dengan cara merekam suara orang dengan alat bantu perekam yang menghasilkan suara dengan format *.amr*, kemudian hasil rekaman tersebut *convert* dalam format *.mp3* dengan bantuan *software Cool Record Edit Pro 8.5.2*.

Setelah proses *convert* selesai, edit menggunakan *Software Cool Record Edit Pro 8.5.2*. Pengeditan ini dilakukan untuk menghilangkan suara-suara yang tidak diperlukan

atau *noise* pada suara. Tampilan sebelum dan sesudah proses pengeditan suara dapat dilihat pada gambar 23.



Gambar 23. Tampilan sebelum dan sesudah proses pengeditan suara

Untuk memasang *audio* pada film buka *layer* baru pada *movie clip* yang akan dipasang *audio*. Kemudian klik *layer* yang akan digunakan untuk penempatan *audio*, dan tarik *audio* dari *library* dan letakkan pada *layer* yang tersedia.

4.3.2.2 Rendering

Proses *rendering* dilakukan dengan bantuan *Moyea Swf To Video Converter Pro*. *Moyea Swf To Video Converter Pro* akan menyatukan *movie* dengan suara *dubber* maupun *background* menjadi satu, hasil *rendering* (*output*) ini sudah berformat *avi*. Setelah file *.swf* terbentuk maka *convert movie .swf* menggunakan software *Moyea Swf To Video Converter Pro* dengan meng-inputkan file dengan cara *browse - from folder* dan cari dimana file berada.



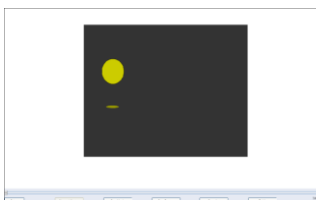
Gambar 23. Tampilan Moyea Swf To Video Converter

Secara otomatis saat file di inputkan, pada *file properties* akan langsung tercantum versi *flash* yang digunakan yaitu 8, resolusi yaitu 640 x 480, *frame rate* yaitu 24 dan *total frames* yaitu 85. Tahap selanjutnya tekan tombol *export* seperti pada gambar 23.



Gambar 24. Tampilan Export Moyea Swf To Video Converter

Selanjutnya pilih style yaitu *AVI*, *video* dan *audio quality* yaitu *medium quality*, dan *Export to*. Tahap terakhir adalah memilih tombol *convert*, maka secara otomatis file dari bentuk *.swf* akan berubah menjadi *.avi* seperti pada gambar 24. Tahap terakhir, klik *convert | play and capture*, setelah selesai klik *finish* pastikan semua *frame* telah *ter-capture* seperti gambar 25.



Gambar 25. Tampilan Menu Convert Moyea Swf To Video Converter

5. DISKUSI

Usia dini merupakan saat pembentukan dasar-dasar perilaku pada anak yang akan terbawa hingga masa dewasanya. Selain itu usia dini merupakan masa peka/sensitif terhadap berbagai rangsangan dari lingkungan yang ada di sekeliling anak. Selain itu daya imajinasi dan daya khayal anak usia dini lebih besar, sehingga anak lebih tertarik dengan metode cerita untuk pengembangan imajinasi dan proses peniruan mereka. Penerapan kegiatan bercerita dapat dilakukan dengan berbagai bentuk, salah satunya menggunakan film animasi.

Hasil pengumpulan data yang diperoleh dari psikolog Dra, Hj. Erni Hestiningrum, ada beberapa penerapan dasar yang harus ada dan diterapkan dalam pembuatan film animasi. Penerapan yang sangat dasar adalah menghargai orang lain, jujur, mengenal Tuhan dan lingkungan, bekerja sama, dan menjaga kesehatan diri maupun lingkungan. Untuk penerapan yang menengah yaitu mengenal jati diri, dan yang terakhir penerapan tingkatan keatas yaitu mengenai dunia kerja. Dari beberapa penerapan dipilihlah penerapan dasar tentang mengenal Tuhan dan lingkungan untuk dimasukkan dalam film animasi ini yaitu dengan tema sedekah. Arah yang diberikan mengenai film yang akan disampaikan adalah beberapa karakter film yang baik digunakan untuk media pembelajaran. Karakter film yang baik dikonsumsi oleh anak adalah karakter yang sederhana, mudah diingat, simpel dan unik.

Anak-anak adalah sasaran yang baik untuk berdakwah, yaitu dengan menanamkan pesan moral yang terdapat dalam film animasi "Dahsyatnya Sedekah". Film animasi kartun merupakan tontonan yang sangat disukai oleh anak-anak karena tampilan gambar dan cerita yang disajikan dalam film tersebut sangat menarik. Film animasi memiliki fungsi sebagai alat penghibur dan sebagai media pembelajaran untuk anak sehingga anak tidak merasa bosan dan membuat belajar menjadi menyenangkan karena adanya unsur hiburan (*edutainment*).

Dalam mewujudkan sikap peka/sensitif pada anak, peneliti melakukan pengujian film animasi "Dahsyatnya Sedekah" di beberapa PAUD dan TK. Pengujian film animasi ini dihadiri oleh guru, siswa PAUD dan TK. Anak-anak sangat antusias dalam menonton film animasi ini dan meminta untuk memutar kembali film animasi secara berulang-ulang. Anak-anak ingin selalu membantu orang yang mengalami kesulitan yaitu dengan cara menyisihkan uang jajanannya untuk bersedekah agar dapat membantu meringankan beban penderitaan orang lain serta mendapat pahala dari Allah SWT. Selain itu anak-anak mampu menampilkan sikap kritis, salah satunya berani bertanya dalam mengkaji jalan cerita dari film animasi. Berikut beberapa pertanyaan yang disampaikan siswa dalam penayangan film animasi dahsyatnya sedekah :

- Anak : Yahhh..padahal mainannya bagus lho..kok ibu ga ngasih langsung uangnya, nanti mainannya keburu dibeli orang.
- Saya : Ahsan sudah punya banyak mainan dirumah, jadi ibu tidak memberikan langsung uangnya. Siapa yang punya mainan banyak??
- Anak : Saya..saya..saya
- Saya : Apa mainannya semuanya dipakai buat bermain??ato cuma yang disenangi saja?? kan kasihan mainannya kalo ga dipake buat main, sudah dibeli mahal-malah..itu namanya mubadzir, sudah dibeli tapi tidak dipakai.
- Anak : Owh gitu ya.. itu yang dekil siapa??kok pakaiannya kaya gitu
- Saya : Itu namanya Ical, temannya Ahsan waktu TK. Dia anak yang kurang

- mampu, buat beli obat untuk ibunya yang sakit aja harus nyari sampah buat dijual..
- Anak : Owh...kasihan ya
- Saya : Iya, makanya kita sebagai orang yang masih diberikan rezeki oleh Allah harus membantu orang yang kesusahan. Contohnya ical tadi, Ahsan dan teman-temannya mengumpulkan uang untuk membantu Ical. Uang yang mereka kumpulkan berasal dari tabungan, sebagian uang jajannya mereka sisihkan untuk ditabung dan disedekahkan kepada orang yang membutuhkan. Bersedekah sangat banyak manfaatnya, selain meringankan beban orang lain, bersedekah juga bisa memberikan pahala untuk kita.
- Anak : Owh gitu..jadi kalo kita bersedekah kita akan mendapat pahala ya??
- Saya : Iya..tapi ingat, kita harus ikhlas. Kalo tidak ikhlas akan sama saja, kita tidak akan mendapatkan balasan apa-apa..mengerti adik-adik
- Anak : Mengerti kak.. kak filmnya diputar lagi ya..ada film lain ga??
- Saya : iya, nanti diputar lagi. Ada seri yang lain, dan lain kali saya putarkan lagi.
- Anak : Aasssiikkkk....

Dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru, guru mempertontonkan film animasi tersebut, kemudian memberikan penjelasan tentang arti dari sedekah, apa manfaat yang diperoleh dari sedekah baik untuk diri sendiri maupun orang lain, apa saja bentuk dari sedekah, bagaimana cara bersedekah dan lain sebagainya. Dengan demikian film animasi merupakan alat bantu pembelajaran yang digunakan oleh guru untuk menarik minat dan perhatian anak serta memberikan variasi pengajaran yang lebih menarik sehingga dapat memotivasi anak untuk belajar karena belajar menjadi menyenangkan karena adanya unsur hiburan.

Dari hasil penayangan film animasi yang dilakukan terhadap guru dan orang tua wali sebagai responden dapat disimpulkan bahwa film animasi yang berjudul dahsyatnya sedekah ini layak untuk ditonton untuk anak usia 2-8 tahun sebagai film *edutainment* yang bisa memberikan pendidikan moral tentang sedekah dan nilai agama serta menjadi media pembelajaran hiburan yang menarik untuk anak.

6. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut :

- Pesan moral yang terdapat didalam film animasi “Dahsyatnya Sedekah” dapat tersampaikan dengan baik karena bahasanya yang simpel dan mudah dimengerti.
- Film animasi yang dihasilkan layak untuk dipertontonkan kepada anak-anak terutama anak usia 2-8 tahun karena mengandung nilai *edutainment* baik secara moral maupun religious serta dapat menghibur anak-anak.
- Film animasi merupakan alat bantu pembelajaran yang digunakan oleh guru maupun orang tua dalam memberikan variasi pengajaran sehingga dapat memotivasi anak untuk belajar karena belajar menjadi menyenangkan karena adanya unsur hiburan.
- Anak ingin selalu memberikan bantuan kepada temannya yang membutuhkan dengan cara bersedekah agar dapat meringankan beban penderitaan orang lain dan mendapat imbalan dari Allah SWT.

7. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Arsyad, A. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- [2] Khrisna, Murthy. 2002. *Dasar-Dasar Animasi*. Jakarta : P.T Elex Media Komputindo.
- [3] Muhammad. 2010. *Teknik 2d Hybrid animasi pada pembuatan Film Kartun "Sugeng dan John"*. Yogyakarta : STIMIK Amikom.
- [4] Subakti. 2008. *Awas Tayangan Televisi*. Yogyakarta: Elek Media Komputindo.
- [5] Dwi Susanti, Ety, Candrasari, Yuli & Indriastuti, Yudiana. 2009. *Strategi Pencegahan Perilaku Negatif pada Anak-anak Sebagai Akibat Tayangan Televisi dan Model Tayangan Edukatif untuk Anak-anak* . Jawa Timur : UPN "Veteran
- [6] Subroto, Darwanto Sastro. 2005. *Televisi Sebagai Media Pendidikan Agama*. Salatiga: Duta Wacana.
- [7] Nurjanah, Ismi. 2009. *Implementasi Tweening Animation (Studi Kasus : Film Kartun "Si Kribo")*. Yogyakarta : Universitas Ahmad Dahlan.
- [8] Gerinhandito, Yoko. 2006. *Teknik Tweening Dalam Pembuatan Film kartun "Kod Dok"*. Yogyakarta : Universitas Ahmad Dahlan.
- [9] Bianto.Iwan. 2010. *Multimedia Digital "Dasar-Dasar Teori dan Pengembangannya"*. Yogyakarta : CV Andi Offset.
- [10] Supriyatna. 2008. *Penggunaan Multimedia Interaktif (Mmi) Model Drill And Practice Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Pada Mata Pelajaran Dasar Kompetensi Kejuruan Teknik Mesin (Dkktm)*. Skripsi Jurusan Pendidikan Teknik Mesin.