

Animasi Blender sebagai Media Edukasi Menahan Hawa Nafsu Puasa

Sakila Aulia Maharani ^{1*}, Hilya Zahra Alifa ², Fresy Nugroho ³, Ahmad Fahmi Karami ⁴

¹²³⁴ ¹Teknik Informatika, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Corresponding Author : 220605110171@student.uin-malang.ac.id

Abstract: *Fasting teaches self-control and patience, but communicating these concepts to children and adolescents can be challenging. This article explores the use of Blender animation as an educational medium to teach the importance of restraining desires during fasting. Blender, an open-source 3D animation software, is utilized to create engaging and easily understandable educational materials. This study aims to develop an interactive learning medium that effectively conveys the values of fasting. The results indicate that Blender animations can enhance the understanding and acceptance of children and adolescents regarding the concept of restraining desires, making it a potential tool in value-based religious education. Thus, Blender animation not only serves as an innovative educational medium but also effectively supports moral and spiritual learning.*

Keyword : *Animation, Blender, educational media, Fasting.*

Copyright © 2024 Walisongo Journal of Information Technology

Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.



1. Introduction

Puasa merupakan salah satu ibadah penting dalam agama Islam yang melibatkan menahan diri dari makan, minum, dan hawa nafsu mulai dari terbit fajar hingga terbenam matahari. Selain aspek spiritual, puasa juga memiliki dimensi edukatif yang signifikan, terutama dalam mengajarkan kontrol diri dan kesabaran. Namun, mengajarkan konsep-konsep abstrak seperti menahan hawa nafsu kepada anak-anak dan remaja sering kali menjadi tantangan tersendiri (Aryanto, 2022).

Dalam era digital saat ini, penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran semakin berkembang pesat. Salah satu teknologi yang memiliki potensi besar dalam bidang edukasi adalah animasi. Animasi dapat menyajikan materi pembelajaran dengan cara yang menarik dan mudah dipahami, sehingga lebih efektif dalam menyampaikan pesan-pesan moral dan nilai-nilai yang diinginkan (Jerry Radita Ponza et al., 2018).

Artikel ini bertujuan untuk mengeksplorasi penggunaan animasi Blender sebagai media edukasi dalam mengajarkan pentingnya menahan hawa nafsu selama puasa. Melalui pendekatan ini, diharapkan dapat tercipta media pembelajaran yang lebih interaktif dan engaging, sehingga nilai-nilai yang terkandung dalam ibadah puasa dapat disampaikan dengan lebih efektif dan menyenangkan. Penelitian ini juga akan mengkaji bagaimana animasi Blender dapat mempengaruhi pemahaman dan penerimaan anak-anak dan remaja terhadap konsep menahan hawa nafsu dalam konteks puasa.

2. Method

Animasi 3D adalah proses pembuatan gambar bergerak dalam lingkungan tiga dimensi yang dihasilkan melalui perangkat lunak komputer. Animasi ini memungkinkan pembuatan karakter, objek, dan latar belakang yang dapat bergerak dan berinteraksi dalam ruang tiga dimensi, memberikan efek visual yang lebih realistis dibandingkan animasi 2D (Yurisma et al., 2021).

Blender merupakan sebuah perangkat lunak open-source untuk pembuatan animasi 3D, menawarkan berbagai fitur yang memungkinkan pembuatan animasi edukatif berkualitas tinggi (Zebua et al., 2020). Penggunaan Blender dalam pembuatan animasi edukatif tentang menahan hawa nafsu selama puasa bisa menjadi salah satu solusi inovatif untuk mengatasi tantangan dalam mengajarkan konsep ini kepada generasi muda.

Dalam pembuatan animasi 3D, terdapat beberapa tahapan yang harus dilalui untuk menghasilkan animasi yang efektif dan bermakna, khususnya dalam konteks edukasi. Pada artikel ini menguraikan berbagai tahapan, yaitu penentuan tema, pembuatan storyline, pembuatan storyboard, pembuatan karakter, animating, dan rendering.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus untuk mengeksplorasi penggunaan animasi Blender sebagai media edukasi dalam mengajarkan pentingnya menahan hawa nafsu selama puasa. Tahapan dalam pembuatan animasi 3D yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari beberapa langkah utama: penentuan tema, pembuatan storyline, pembuatan storyboard, pembuatan karakter, animating, dan rendering (Apriliyanti et al., 2023). Berikut adalah penjelasan setiap tahapan:

A. Penentuan Tema

Penentuan tema merupakan langkah awal dan paling krusial dalam proses pembuatan animasi. Menurut (Lasseter, 1987), tema adalah fondasi dari sebuah animasi yang menentukan arah keseluruhan cerita dan pesan yang ingin disampaikan.

B. Pembuatan Story Line

Tahap selanjutnya adalah pembuatan Story line atau alur cerita. Storyline sendiri merupakan rangkaian kejadian yang terstruktur secara logis dan kronologis, yang membentuk kerangka dasar dari animasi. Dalam konteks tema puasa, storyline harus mencerminkan tantangan dan nilai-nilai yang terkait dengan menahan hawa nafsu, sehingga memberikan pelajaran yang relevan dan mendalam bagi penonton.

C. Pembuatan Story Board

Tahap ini sangat diperlukan dalam proses pembuatan animasi karena storyboard berperan penting sebagai panduan yang membantu para pembuat film untuk merencanakan urutan adegan, komposisi visual, serta ekspresi karakter. Menurut (Ihdalfarhi et al., 2019), storyboard adalah suatu alat yang terstruktur dan digunakan untuk menggambarkan secara visual naskah dan ide cerita.

D. Pembuatan Karakter

Dalam pembuatan karakter, karakter harus dirancang mencerminkan kepribadian dan peran mereka dalam storyline. Dengan kata lain karakter tidak boleh jauh melenceng dari storyline yang dibuat. Pembuatan karakter 3D menggunakan software Blender.

E. Animating

Animating merupakan proses di mana karakter dan elemen lain dalam animasi dibuat bergerak. Pada tahap ini, metode Pose to Pose digunakan dalam membuat animasi.

Metode ini melibatkan penggambaran pada beberapa frame yang menjadi titik kunci pergerakan utama, yang disebut keyframes. Setiap keyframe dipisahkan oleh beberapa frame, yang menentukan kecepatan atau frekuensi perpindahan antar keyframes tersebut. Metode Pose to Pose memungkinkan pembuat animasi untuk mengatur gerakan utama secara terperinci dalam animasi dengan lebih efisien (Ihdalfarhi et al., 2019).

F. Rendering

Rendering adalah tahap akhir dalam proses pembuatan animasi, di mana semua elemen visual diubah menjadi gambar atau video akhir

Tahap ini memiliki tujuan utama yaitu untuk menghasilkan gambar yang realistis dan akurat. Hal ini dicapai dengan mempertimbangkan berbagai faktor seperti pencahayaan, bayangan, tekstur, dan material (Hartawan & Dirgayusari, 2018).

3. Result and Discussion

Proses pembuatan animasi edukatif menggunakan Blender berhasil dilakukan dengan tujuan mengajarkan pentingnya menahan hawa nafsu selama puasa kepada anak-anak dan remaja. Berikut adalah hasil dari setiap tahapan pembuatan animasi tersebut:

A. Tema

Tema “Menahan Hawa Nafsu Selama Puasa” dipilih dengan tujuan untuk menyampaikan pesan kepada generasi muda agar dapat konsisten dalam menahan hawa nafsu, khususnya dalam mengendalikan amarah dan menghindari perilaku yang dapat membatalkan puasa secara sengaja, contohnya mokel.

Sehingga dibuatlah judul “Animasi Blender sebagai Media Edukasi Menahan Hawa Nafsu Puasa” untuk menggambarkan peran animasi 3D yang dibuat dalam konteks

memberikan pembelajaran tentang pentingnya menahan hawa nafsu selama menjalankan ibadah puasa. Dengan memanfaatkan teknologi Blender, animasi ini diharapkan dapat menjadi sarana yang efektif dalam menyampaikan pesan moral dan spiritual kepada anak-anak dan remaja tentang pentingnya mengendalikan hawa nafsu, terutama dalam menghadapi godaan amarah dan perilaku yang dapat membatalkan puasa.

B. Storyline

Pada tahap ini dibuatlah naskah dari tema yang sudah ditetapkan. Berikut ini merupakan naskahnya:

Pada siang hari yang terik, sinar matahari menerobos masuk melalui jendela dapur dengan penuh semangat. Udara terasa semakin hangat dan bening, hanya diperhalus oleh suara merdunya kicauan burung yang terdengar hingga dalam dapur. Aroma harum rempah-rempah memenuhi udara, menciptakan kesan bahwa setiap bumbu memiliki cerita sendiri yang ingin diceritakan. Di sudut dapur, suasana penuh keceriaan terdengar jelas dengan cih canda tawa. Ternyata suara tersebut berasal dari tokoh A, tokoh B, dan tokoh C. Mereka saling bertukar cerita dan pengalaman, mengeksplorasi legendaris mereka dalam momen itu.

Di tengah obrolan tersebut, tiba-tiba tokoh C mengeluh karena cuaca yang panas. "Gerah banget sekarang, buka puasa juga masih lama," ujar tokoh C sambil melihat jam dinding yang menunjukkan jam 12.30 siang. Tokoh A dan tokoh B mengangguk setuju dengan pendapat tokoh C. "Iya, hari ini panas banget... Gimana kalau kita jalan-jalan di kulka? Pasti enak," ujar tokoh A diikuti dengan anggukan dari tokoh B. Ketiganya pun setuju dengan pendapat tokoh A. Namun ketika mereka akan berjalan menuju kulka, tokoh C berhenti dan berbalik yang membuat tokoh A dan tokoh B berhenti juga. "Tokoh C, kenapa berhenti?" tanya tokoh B. "Gimana kalau kita moki aja? Lumayan kan? Masih lama juga buka puasanya," ucap tokoh C tanpa dosa. Tokoh B mengangguk setuju.

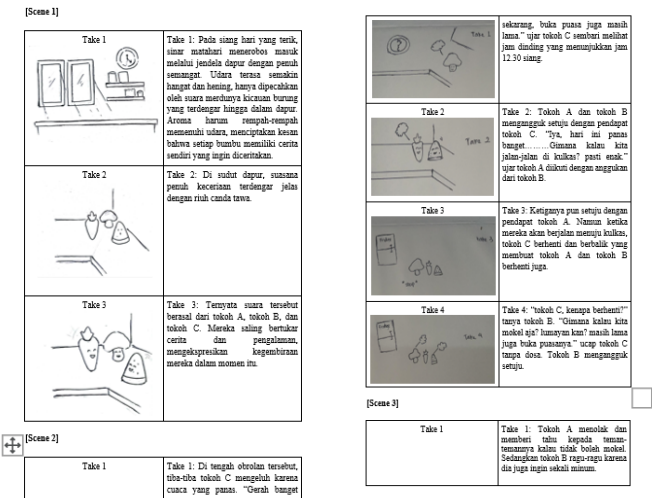
Tokoh A menolok dan memberi tahu kepada teman-temannya kalau tidak boleh moki. Sedangkan tokoh B ragu-ragu karena dia juga ingin sekali minum. Tokoh C berikhtes untuk mengajak teman-temannya untuk moki, namun tetap saja tokoh A tidak mau moki. Melihat kejadian itu, tokoh B berada di pihak tokoh C. Ketiganya berdebat. Di tengah perdebatan itu, tiba-tiba saja datang tokoh D dan bertanya kenapa mereka ribut berdebat. Tokoh A pun menjelaskan keadaannya. Tokoh D menasehati ketiganya tentang keutamaan berpuasa. Lalu tokoh D mengajak ketiganya untuk ngabuburit bersama daripada berantem. Mereka pun ngabuburit bersama.

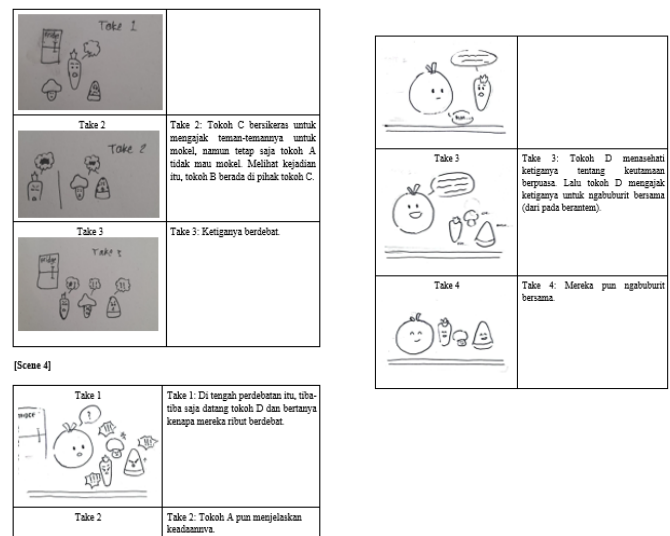
Gambar 1. Storyline

Storyline yang dikembangkan mencakup situasi sehari-hari yang mudah dipahami oleh anak-anak dan remaja, seperti di sekolah atau di rumah. Cerita menggambarkan karakter utama yang menghadapi godaan untuk marah dan perilaku buruk lainnya, namun akhirnya berhasil menahan diri dan menjalankan puasa dengan baik.

C. Storyboard

Storyboard yang dibuat menggambarkan urutan adegan yang telah dibuat pada storyline secara visual, termasuk komposisi visual dan ekspresi karakter. Bisa dilihat pada gambar 2 bahwa storyboard dibuat tiap scenenya dengan detail karena storyboard ini menjadi panduan utama dalam proses animasi.





Gambar 2. Storyboard

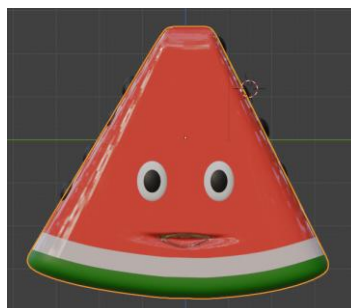
D. Karakter

Karakter utama dan karakter pendukung dirancang dengan detail menggunakan Blender. Pada animasi ini menggunakan karakter yang berupa buah dan sayur. Berikut ini merupakan detail karakternya:



Gambar 3. Karakter Jamur

Pada gambar 3 merupakan karakter utama atau mayor. Karakter ini memiliki sifat yang egois dan susah sadar bila melakukan hal yang melenceng.



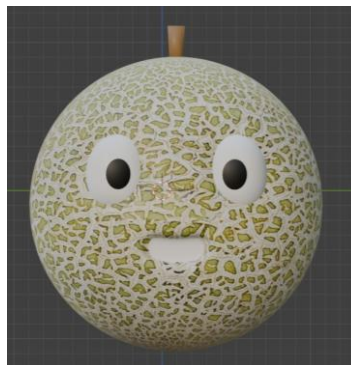
Gambar 4. Karakter Semangka

Pada gambar 4 merupakan karakter pendukung atau minor dimana mudah terpengaruh dan terkesan ikut-ikutan.



Gambar 5. Karakter Wortel

Gambar 5 merupakan tokoh utama atau mayor dimana merupakan tokoh yang protagonis. Tokoh ini memiliki prinsip yang kuat dan teguh pada nilai-nilai tertentu khususnya nilai agama.



Gambar 6. Karakter Melon

Pada gambar 6 merupakan karakter minor atau pendukung. Tokoh ini memiliki watak yang baik, penyabar, dan bijak. Karakter ini muncul diakhir untuk memisahkan teman-temannya yang sedang berdebat.

Selain pembuatan desain karakter, dibuat juga elemen pendukung berupa dapur. Didalam dapur juga sudah terdapat elemen pendukung dari dapur itu sendiri, mulai dari kulkas, kompor, oven, hingga taplak meja seperti yang ada pada gambar 6.



Gambar 7. Latar Dapur

E. Animating



Gambar 8. Animating dengan Metode Pose to Pose

Proses animasi dilakukan dengan metode Pose to Pose, yang memungkinkan pergerakan karakter dan elemen lain dalam animasi dilakukan dengan efisien dan terperinci. Setiap keyframe diatur dengan cermat untuk memastikan gerakan yang halus dan realistis, sehingga animasi enak dilihat.

F. Rendering

Tahap rendering dilakukan untuk menghasilkan gambar dan video akhir yang realistis dan akurat. Proses ini mempertimbangkan berbagai faktor seperti pencahayaan, bayangan, tekstur, dan material, sehingga animasi yang dihasilkan memiliki kualitas visual yang tinggi.



Gambar 9. Hasil Rendering

4. Conclusion

Proses pembuatan animasi edukatif menggunakan Blender untuk mengajarkan pentingnya menahan hawa nafsu selama puasa telah berhasil dilakukan dan menghasilkan media pembelajaran yang efektif. Beberapa poin utama yang dapat disimpulkan dari hasil ini adalah:

A. Pemilihan Tema yang Relevan:

Tema "Menahan Hawa Nafsu Selama Puasa" dipilih dengan tujuan menyampaikan pesan moral dan spiritual kepada anak-anak dan remaja tentang pentingnya mengendalikan hawa nafsu, khususnya dalam menghadapi godaan amarah dan perilaku yang dapat membatalkan puasa. Tema ini relevan dan efektif dalam menjangkau target audiens.

B. Pengembangan Storyline dan Storyboard:

Pembuatan storyline dan storyboard yang mendetail membantu dalam merancang urutan adegan dan ekspresi karakter secara logis dan kronologis. Hal ini memastikan bahwa cerita yang disampaikan mudah dipahami dan menarik bagi penonton.

C. Desain Karakter yang Menarik:

Karakter-karakter dalam animasi dirancang dengan menggunakan Blender, mencerminkan kepribadian dan peran masing-masing dalam storyline. Desain yang menarik dan ekspresif membantu meningkatkan daya tarik animasi dan memudahkan pemahaman pesan yang disampaikan.

D. Proses Animating yang Efisien:

Metode Pose to Pose digunakan dalam proses animating, memungkinkan pergerakan karakter dan elemen lain dalam animasi dilakukan dengan efisien dan terperinci. Hal ini menghasilkan animasi yang halus dan realistis, meningkatkan kualitas visual dan pengalaman menonton.

E. Rendering Berkualitas Tinggi:

Tahap rendering mempertimbangkan berbagai faktor seperti pencahayaan, bayangan, tekstur, dan material, sehingga menghasilkan gambar dan video akhir yang realistis dan akurat. Ini memastikan bahwa animasi memiliki kualitas visual yang tinggi, yang penting untuk menarik perhatian dan memfasilitasi pemahaman pesan edukatif.

Secara keseluruhan, penggunaan animasi Blender sebagai media edukasi untuk mengajarkan pentingnya menahan hawa nafsu selama puasa terbukti efektif dan inovatif. Media ini berhasil menciptakan pembelajaran yang interaktif dan engaging, sehingga nilai-nilai yang terkandung dalam ibadah puasa dapat disampaikan dengan lebih menyenangkan dan mudah dipahami oleh anak-anak dan remaja.

5. References

- Apriliyanti, D., Fadila, J. N., & Nugroho, F. (2023). 3D ANIMATION DESIGN "SCIENCE, LANTERNS TO HEAVEN" USING THE POSE-TO-POSE METHOD. *JITK (Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Komputer)*, 8(1), 46–55. <https://doi.org/10.33480/jitk.v8i1.2231>
- Aryanto, S. (2022). Nilai-Nilai Pendidikan Islam dalam Ibadah Puasa Serta Implikasi Terhadap Pembentukan Karakter. *08(02)*, 2614–0217. <https://doi.org/10.32923/edugama.v8i2.2661>

- Hartawan, I., & Dirgayusari, A. (2018). ANALISIS RENDERING VIDEO ANIMASI 3D MENGGUNAKAN APLIKASI BLENDER BERBASIS NETWORK RENDER. *Jurnal RESISTOR*, 1(1), 25–33.
- Ihdalfarhi, M., Adithama, A., Ramdhan, Z., Sn, S., & Sn, M. (2019). PEMBUATAN STORYBOARD DALAM PERANCANGAN ANIMASI 3D BERJUDUL “RYAN” TENTANG DAMPAK GAMING DISORDER. *E-Proceeding of Art & Design*, 6(3), 3362–3369.
- Jerry Radita Ponza, P., Nyoman Jampel, I., & Komang Sudarma, I. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI PADA PEMBELAJARAN SISWA KELAS IV DI SEKOLAH DASAR. In *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha* (Vol. 6, Number 1). www.powtoon.com
- Lasseter, J. (1987). PRINCIPLES OF TRADITIONAL ANIMATION APPLIED TO 3D COMPUTER ANIMATION. *Computer Graphics*, 21(4).
- Yurisma, L., Dewi, S., & Mutiawati. (2021). PEMBUATAN ANIMASI 3D TAMAN SHULTHANAH SHAFIATUDDIN MENGGUNAKAN BLENDER. *Journal of Education Science*, 7(1).
- Zebua, T., Nadeak, B., & Bahagia Sinaga, S. (2020). Pengenalan Dasar Aplikasi Blender 3D dalam Pembuatan Animasi 3D. *Jurnal ABDIMAS Budi Darma*, 1(1), 18–21.

This page intentionally left blank.