

## VIDEO ANIMASI PEMBELAJARAN BACAANAL-QURAN DI RA SIROJUL HUDA MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS6

Usep Hidayat<sup>1</sup>, M. As'ad<sup>2</sup>, Salamudin<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Teknik Informatika, Universitas Mahakarya Asia

<sup>1,2,3</sup>Jl. Jend A. Yani No.267A Tanjung Baru, Baturaja, OKU, Sumatera Selatan

Korespondensi Email : hidayatusep929@gmail.com<sup>1</sup>, asadpuzy@gmail.com<sup>2</sup>, journalsalamudin@gmail.com<sup>3</sup>

### Abstrak

Video animasi pembelajaran pada prinsipnya adalah sebuah proses komunikasi, yakni proses penyampaian pesan yang diciptakan melalui suatu kegiatan penyampaian dan tukar menukar informasi oleh setiap guru dan peserta didik. Informasi yang disampaikan dapat berupa pengetahuan, keahlian, keterampilan, ide maupun pengalaman. Dengan adanya Video animasi pembelajaran bacaan Al-Qur'an di RA Sirojul Huda menggunakan *Adobe flash CS6* yang membahas tentang pembelajaran menghafal serta dilengkapi dengan surat-surat pendek. Diharapkan bisa menarik perhatian siswa RA untuk belajar menghafal, dapat menambah daya tarik belajar siswa RA serta memotivasi siswa RA lebih giat lagi dalam memahami materi pelajaran dan juga membantu guru dalam mengajar

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam pembuatan Video Animasi Pembelajaran Bacaan Al-Qu'ran di RA Sirojul Huda menggunakan Adobe Flash CS6 adalah metode *Referensi*, dan metode *Experiment*.

Hasil dari penelitian tugas akhir ini adalah terciptanya sebuah video animasi yang berjudul Video Animasi Pembelajaran Bacaan Al-Qu'ran di RA Sirojul Huda menggunakan Adobe Flash CS6.

**Kata Kunci :** Video Animasi, Belajar Bacaan Al-Qur'an, RA Sirojul Huda.

## ***ANIMATION VIDEO OF AL-Quran READING LEARNING IN RA SIROJUL HUDA USING ADOBE FLASH CS6***

### *Abstract*

*Learning animation video in principle is a communication process, namely the process of delivering messages that are created through an activity of delivering and exchanging information by each teacher and student. The information conveyed can be in the form of knowledge, expertise, skills, ideas and experiences. With the animated video learning to read the Qur'an at RA Sirojul Huda using Adobe flash CS6 which discusses memorizing learning and is equipped with short letters. It is hoped that it can attract the attention of RA students to learn to memorize, can add to the attractiveness of RA students' learning and motivate RA students to be even more active in understanding the subject matter and also help teachers in teaching*

*The data collection method used in making Al-Qu'ran Reading Learning Animation Videos at RA Sirojul Huda using Adobe Flash CS6 is the Reference method, and the Experiment method..*

*The result of this final project is the creation of an animated video entitled Animated Video of Al-Qu'ran Reading Learning at RA Sirojul Huda using Adobe Flash CS6.*

**Keywords:** Video Animation, Learning to Read the Qur'an, RA Sirojul Huda.

### PENDAHULUAN

#### 1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan kemajuan teknologi informasi saat

ini telah berkembang pesat baik dalam dunia pendidikan maupun dunia kerja. Seiring dengan perkembangan teknologi informasi maka semakin banyak pilihan aplikasi-aplikasi yang digunakan untuk membantu menyelesaikan pekerjaan

manusia. Penggunaan teknologi informasi tidak hanya untuk mempercepat penyelesaian pekerjaan namun penggunaan teknologi informasi juga dapat digunakan sebagai sarana berkreasi dan menuangkan ide-ide serta gagasan-gagasan untuk dapat dikembangkan lagi, seperti pembuatan artikel, media pembelajaran, pengolahan sistem informasi, dan *film* kartun.

Video animasi adalah serangkaian gambar yang di ambil dari obyek yang bergerak. Gambar obyek tersebut kemudian di proyeksikan kesebuah layar, dan memutarnya dalam kecepatan tertentu sehingga menghasilkan gambar hidup. Video animasi juga sangatlah di gemari oleh anak-anak, selain itu juga memiliki banyak keunggulan di antaranya, lebih menarik dan mudah di pahami.

Salah satu upaya guru untuk mendukung proses pembelajaran yang menarik, yaitu dengan melakukan inovasi pembelajaran. Salah satu inovasi pembelajaran yang bisa dilakukan pendidik adalah video pembelajaran Pemanfaatan informasi dan teknologi tersebut bisa diupayakan untuk membuat sebuah video pembelajaran yang bisa membuat siswa dapat secara aktif dalam melakukan proses pembelajaran, dimana peran siswa tidak hanya sebagai penerima, tetapi juga secara aktif mendapatkan pengalaman belajar bermakna.

Video animasi pembelajaran pada prinsipnya adalah sebuah proses komunikasi, yakni proses penyampaian pesan yang diciptakan melalui suatu kegiatan penyampaian dan tukar menukar informasi oleh setiap gurudan peserta didik. Informasi yang disampaikan dapat berupa pengetahuan, keahlian, keterampilan, ide maupun pengalaman.

Dengan adanya Video animasi pembelajaran bacaan Al-Qur'an di RA Sirojul Huda menggunakan *Adobe flash CS6* yang membahas tentang pembelajaran menghafal serta dilengkapi dengan surat-surat pendek. Diharapkan bisa menarik perhatian siswa RA untuk belajar menghafal, dapat menambah daya tarik belajar siswa RA serta memotivasi siswa RA lebih giat lagi dalam memahami materi pelajaran dan juga membantu guru dalam mengajar.

## 2. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini, penulis membatasi masalah sebagai berikut :

- a. Video Animasi dibuat menggunakan *Adobe Flash CS6* dan digabungkan di *Adobe Premiere Pro*.
- b. Video bisa di akses di Channel Youtube dengan nama Channel "usep hid".

## 3. Rumusan Masalah

Adapun rumusan-rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Bagaimana cara membuat karakter animasi pada *Adobe Flash CS6* dan menggabungkannya menjadi video animasi di *Adobe Premiere Pro*?
- b. Bagaimana cara mengakses sebuah video animasi yang telah dibuat?.

## 4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan pembuatan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

- a. Untuk menghasilkan sebuah karya berupa video animasi pembelajaran yang dapat bermanfaat bagi anak-anak siswa-siswi RA
- b. Mengembangkan bakat dalam diri pribadi yang dituangkan dalam pembuatan video animasi pembelajaran
- c. Menciptakan sarana informasi bagi anak-anak, agar mengetahui lebih detail tentang pentingnya menghafal bacaan al-quran
- d. Memberikan pelajaran pentingnya belajar agama sejak kecil

## 5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

- a. Bagi perguruan tinggi
  - 1) Bisa mengukur atau menilai sejauh mana pengembangan tingkat kreativitas dalam membuat sebuah video animasi pembelajaran
  - 2) Dapat mengetahui sejauh mana mahasiswa dalam menerapkan teori yang sudah didapat dan dijadikan evaluasi dibidang akademik untuk membangun dan meningkatkan mutu pendidikan.
- b. Bagi instansi
  - 1) Membangun relasi dengan perguruan tinggi, menambah pengetahuan siswa, membantu guru menyampaikan materi.
  - 2) Memberikan kemudahan dalam penyampaian tentang pentingnya belajar agama sejak usia belia
- c. Bagi mahasiswa
  - 1) Menerapkan ilmu yang diperoleh di bangku perkuliahan, membangun relasi

dengan instansi terkait, menambah ilmu pengetahuan.

- 2) Lebih memahami tentang ilmu komputer khususnya aplikasi *Adobe Flash CS6*.

## KAJIAN TEORI

### 1. Film

Menurut Chabib Syafrudin dkk (2013), *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.

### 2. Animasi

Menurut Andi (2012:3) Animasi merupakan bagian dari sebuah desain objek yang kerap kali digunakan untuk menciptakan sebuah karya yang menarik dan interaktif. Animasi bisa diartikan sebagai perpindahan sebuah objek, bisa berupa bentuk, posisi, dan lainnya secara cepat sehingga akan menimbulkan pergerakan terhadap objek tersebut.

### 3. Edukasi

Dalam undang-undang No. 20 tahun 2003 pendidikan adalah usaha untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik memiliki kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

### 4. RA Sirojul Huda

#### a. Sejarah

RA Sirojul Huda Berdiri Pada Tahun 2007 Yang berdiri di Desa Jaya Mulya, Kec. Semendawai Suku III Kab. OKU Timur. Kepala Sekolah RA Sirojul Huda saat ini adalah ibu Kamsiyah, S.Pd. RA Sirojul huda merupakan sekolah yang masih satu naungan dengan yayasan Ahsanul Huda. Dengan jumlah murid kurang lebih dari 100 murid.

#### b. Visi dan Misi

##### Visi

Terwujudnya Generasi Rabbani, Berakhlak Mulia, Cerdas dan Kreatif

##### Misi

- 1) Mendidi anak dengan akidah dan keimanan yang benar berlandasan Al-Qu'ran dan Assunah sesuai pemahaman salafussholih
- 2) Menumbuhkan kecintaan terhadap Al-Qu'ran
- 3) Membiasakan anak memiliki adap dan prilaku islami
- 4) Menstimulasi kecerdasan dan mengembangkan 6 aspek perkembangan anak
- 5) Mengembangkan pembelajaran melalui bermain, berbasis kreatifitas

### 5. Adobe Flash CS6

Menurut Madcoms (2013), *Adobe Flash CS6* merupakan program animasi berbasis vektor, yang telah banyak digunakan oleh para animator untuk membuat bebagai animasi. Sekarang ini program *adobe Flash CS6* telah mampu mengolah teks maupun objek dengan efek tiga dimensi sehingga tampak lebih menarik.

Mengenal *Interface Adobe Flash CS6*.

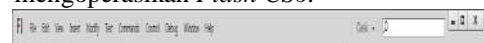


Gambar 1. Tampilan Utama *Adobe Flash CS6*

Komponen-komponen dalam *Adobe Flash CS6* adalah sebagai berikut :

#### a. Menu Bar

Baris menu yang berisikan perintah-perintah umum yang seringdigunakan untuk mengoperasikan *Flash CS6*.



Gambar 2. Tampilan *Menu Bar*

#### b. Time Line

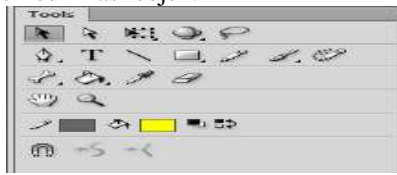
Berisi atau layer tempat suatu objek dijalankan juga berfungsi untuk menentukan kapan suatu objek akan muncul dan hilang. *Time line* ini terdiri dari : *frame, layer dan playhead*.



Gambar 3. Tampilan *Time Line*

#### c. Tool Box

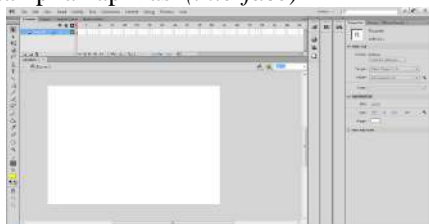
Berisi *tool-tool* untuk membuat gambar atau teks, mengatur ukuran, memberi warna dan memodifikasi objek.



Gambar 4. Tampilan *Tool Box*

d. *Stage*

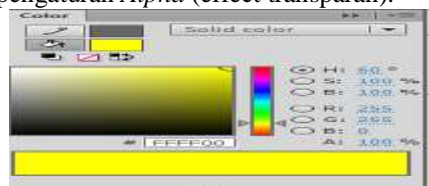
Area kerja dimana membuat gambar, menambahkan teks dan suara, dan menempatkan tombol *navigasi* serta beberapa komponen yang diperlukan untuk membuat tampilan aplikasi (*interface*)



Gambar 5. Tampilan *Stage*

e. *Color Mixer*

Digunakan untuk memilih dan memberi warna pada objek,serta dapat digunakan untuk pengaturan *Alpha* (effect transparan).



Gambar 6. Tampilan *Color Mixer*

f. *Property Inspector*

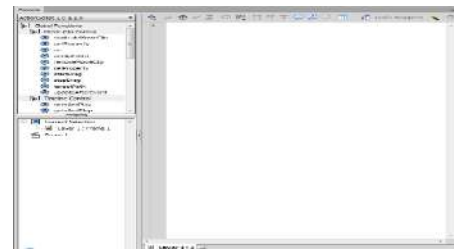
Menampilkan setting yang dapat dimodifikasi untuk keperluan pengaturan objek dan *movie*.



Gambar 7. Tampilan *Property Inspector*

g. *Action – Frame panel*

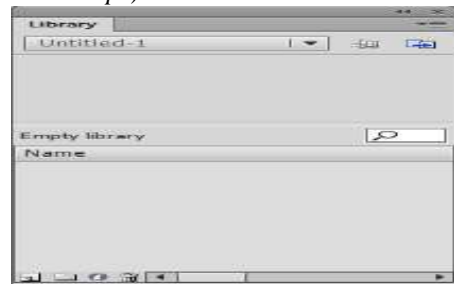
Berisi perintah – perintah *action script* atau bahasapemograman *flash* yang digunakan untuk membuat animasi atau aplikasi web interaktif.



Gambar 8. Tampilan *Action – Frame Panel*

h. *Panel Library*

Panel yang digunakan untuk tempat penyimpanan objek yangtelah dibuat pada *stage* atau sebagai tempat mengorganisasikanobjek (tombol, gambar, dan *movie clips*).



Gambar 9. Tampilan *Library*

6. **Adobe Premiere Pro**

Menurut Wahana Computer (2013), *Adobe Premiere Pro CS6* merupakan aplikasi editing untuk mengolah video menjadi lebih menarik. Aplikasi ini sangat populer dan banyak digunakan oleh para ahli multimedia karena fasilitas dan kemampuannya dalam mengolah dan mengedit video yang andal.

Ketika melakukan proses editing video, terdapat beberapa tahapan yang harusAnda lalui, yaitu tahap capture, editing. Pemberian efek, transisi, dan render. Tiap tahapan tersebut memiliki pengaturan tersendiri.

Dengan *Adobe Premiere Pro CS6* ini anda dapat memanfaatkan beragam efek dan transisi yang menarik untuk membuat video sehingga dihasilkan tampilan video ang profesional. Dari segi tampilan aplikasi *Adobe Premiere Pro CS6* hampir sama dengan versi sebelumnya, namun memiliki kemudahan



Gambar 10. Tampilan *Adobe Premiere Pro CS6*

**METODOLOGI PENELITIAN**

**1. Subjek Penelitian**

Di dalam penelitian penulis mengambil subjek yaitu tentang Video Animasi Pembelajaran Bacaan Al-Qur'an di RA Sirojul Huda Menggunakan *Adobe FlashCS6*.

**2. Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilakukan dari bulan Maret 2022 sampai dengan Mei 2022 yang berlokasi di RA Sirojul Huda yang berlokasi di Desa Jaya Mulya Kec.Semendawai Suku III Kab. OKU Timur.

**3. Alat Penelitian**

Adapun sebagai alat yang dipakai untuk penelitian yaitu :

- a. Hardware.
  - 1) Laptop Acer E1-421 Prosesor AMD E-450 APU with Radeon(tm) HD Graphics 1.65 GHz
    - a) Memori DDR3 2 GB
    - b) Hardisk 320 GB
    - c) Mouse Optik + Keyboard
    - d) Headset
- b. Software.
  - 1) Sistem Operasi *Windows 7*
  - 2) *Adobe Flash CS6*
  - 3) *Adobe Premiere ProCS6*

**4. Metode Penelitian**

Adapun metode pengumpulan data dalam melakukan penelitian yaitu :

- a. Metode *Referensi*  
 Yaitu pengumpulan data secara tidak langsung dari sumber-sumber yang diperoleh dari buku-buku dan internet.
- b. Metode *Experiment*  
 Metode *eksperiment* ini maksudnya suatu percobaan untuk sebuah penemuan yang bersistem dan berencana dengan melewati beberapa tahap-tahap tertentu dan disesuaikan dengan penelitian yang diambil agar dapat dijadikan persiapan dan modal awal untuk penjelasan yang pasti saat membuktikan kebenarannya.

**5. Rancangan Pembuatan Video Animasi**

- a. Ide Cerita,  
 Dalam ide cerita ini penulis menentukan judul Video Animasi Pembelajaran Bacaan Al-Qur'an di RA Sirojul Huda Menggunakan *Adobe FlashCS6*.
- b. Tema Cerita  
 Penulis mengambil tema tentang pentingnya belajar agama sejak dini.
- c. Sinopsis

**Video Animasi Pembelajaran Bacaan Al-Quran di RA Sirojul Huda Menggunakan *Adobe FlashCS6*.**

Dalam cerita ini tinggalah dua orang kakak beradik, si Adik masih duduk di bangku TK, tepatnya di RA Sirojul Huda Desa Jaya Mulya, Kec. Semendawai Suku III Kab. OKU Timur, dan si Kakak sudah duduk di bangku SMP.

Pada cerita ini awal mulanya menceritakan Adik yang sedang bingung dengan tugas hafalannya yang diberikan oleh Bu guru di sekolah. Dan pada akhirnya ketika si Kakak sudah pulang kerumah, si adik pun gembira, karena dia berharap si Kakak bisa membantunya untuk belajar hafalan bersamanya. Dan akhirnya si Kakak pun mau membantu si Adik untuk belajar menghafal beberapa bacaan yang ditugaskan oleh Bu Guru, dari belajar Huruf Hijaiyah, Surat-surat pendek, dan Do'a sehari-hari.

Dan si Kakak pun mulai membaca dan mengajari si Adik, yang pertama yaitu membaca huruf Hijaiyah, dan setelah selesai membaca huruf hijaiyah, si Kakak langsung mengajarkan membaca surat-surat pendek, karena tugas dari buk guru minimal tiga surat pendek, maka si Kakak memilih Surat Al-Ikhlash, Al-Falaq, dan surat An-Naas, untuk dihafalkannya.

Setelah selesai membaca surat-surat pendek, tugas hafalan yang terakhir yaitu menghafal beberapa Do'a sehari-hari, dan si kakak pun memilihkan untuk menghafalkan Do'a Kedua Orangtua, Do'a Sebelum Tidur, dan Do'a Sebelum makan, dan si kakak pun mulai membacanya dan si adik mendengarkan dan belajar menghafalkannya bersama.

Setelah selesai semua, si Adik pun berterimakasih kepada Kakak karena telah mau membantunya untuk belajar menghafal hafalan tugas dari Gurunya di sekolah, yaitu menghafal bacaan Al-Qur'an, dari huruf Hijaiyah, Surat-surat pendek, dan Do'a sehari-hari. Dan cerita pun selesai.

- d. Desain Karakter  
 Adapun tokoh utama dalam video animasi pembelajaran ini adalah.  
 Definisi peran dideskripsikan secara detail

sebagai berikut :

- 1) Adik
  - Usia : 6 tahun
  - Kulit : Sawo Matang
  - Rambut : Hitam
  - Mata :Hitam
  - Sifat : Rasa Ingin tahu besar
  - Keterangan : Pemeran utama



Gambar 11. Karakter Adik

- 2) Kakak
  - Usia : 12 tahun
  - Kulit : Sawo Matang
  - Rambut : Hitam
  - Mata :Hitam
  - Sifat : Dewasa, Rajin, Penyayang
  - Keterangan : Berperan sebagai kakaknya si adik



Gambar 12. Karakter Kakak

- e. *Storyboard*  
*Storyboard* merupakan cerita bergambar yang menceritakan sebuah kisah sebenarnya dalam film. Berikut ini adalah beberapa tampilan adegan yang di muat dalam satu rancangan yang merupakan satu kesatuangambaran Video Animasi Pembelajaran Bacaan Al-Quran.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**1. Hasil Penelitian**

Hasil yang didapatkan dari penelitian Tugas Akhir yang dilakukan oleh penulis adalah sebuah Video Animasi Pembelajaran Bacaan Al-Quran di RA Sirojul Huda. Didalam video ini terdiri dari beberapa tampilan yang saling berhubungan antara satu dengan yang lainnya. Adapun beberapa tampilan dari video animasi ini adalah sebagai berikut :

- a. Tampilan *Intro*

Pada saat pertama kali video animasi dimulai, maka yang pertama kali akan ditampilkan adalah tampilan *intro* berikut ini :



Gambar 13. Tampilan *Intro*

- b. Tampilan 1  
 Dalam bagian ini menampilkan suasana di siang hari dengan menampilkan awan dan cahaya matahari.



Gambar 14. Tampilan 1

- c. Tampilan 2  
 Dalam bagian ini menampilkan Adik yang sedang belajar di RA Sirojul Huda.



Gambar 15. Tampilan 2

- d. Tampilan 3  
 Dalam bagian ini menampilkan Kakak yang sedang belajar di sekolah di bangku SMP.



Gambar 16. Tampilan 3

- e. Tampilan 4  
 Dalam bagian ini menampilkan Adik yang sedang bingung dengan tugas hafalannya yang diberikan oleh bu guru di sekolahnya.



Gambar 17. Tampilan 4

- f. Tampilan 5  
 Dalam bagian ini menampilkan Kakak yang sedang berjalan pulang dari sekolah menuju kerumah.



Gambar 18. Tampilan 5

- g. Tampilan 6  
 Dalam bagian ini Menampilkan Kakak yang sudah sampai di depan rumah dan mengucapkan salam.



Gambar 19. Tampilan 6

- h. Tampilan 7  
 Dalam bagian ini menampilkan Kakak yang masuk kedalam rumah dan langsung menemui si Adik.



Gambar 20. Tampilan 7

- i. Tampilan 8  
 Dalam bagian ini menampilkan Kakak dan Adik sedang berbincang, dan si Adik sedang menjelaskan kalau dia sedang kebingungan dengan tugas hafalannya yang diberikan oleh bu gurunya di sekolah, dan ingin meminta sang Kakak untuk membantunya, dan Kakak

pun mau membantu si Adik untuk menghafalnya.



Gambar 21. Tampilan 8

- j. Tampilan 9  
 Dalam bagian ini menampilkan Huruf Hijaiyah, dan cara pembacaannya.



Gambar 22. Tampilan 9

- k. Tampilan 10  
 Dalam bagian ini menampilkan bacaan Surat-surat Pendek beserta lafal pembacaannya.



Gambar 23. Tampilan 10

- l. Tampilan 11  
 Dalam bagian ini menampilkan bacaan Do'a sehari-hari beserta lafal pembacaannya.



Gambar 24. Tampilan 11

- m. Tampilan 12  
 Dalam bagian ini menampilkan Adik dan kakak melanjutkan perbincangannya, dan si Adik pun berterimakasih kepada Kakak karena telah membantunya untuk belajar menghafal beberapa tugas hafalannya.



Gambar 25. Tampilan 12

- n. Tampilan 13  
 Dalam bagian ini Menampilkan Outro teks dari Video Animasi.



Gambar 26. Outro Teks

- o. Tampilan 14  
 Dalam bagian ini menampilkan kedua logo yaitu logo Universitas Mahakarya Asia dan logo instansi sebagai penutup dari video Animasi.



Gambar 27. Outro Logo

## 2. Pembahasan

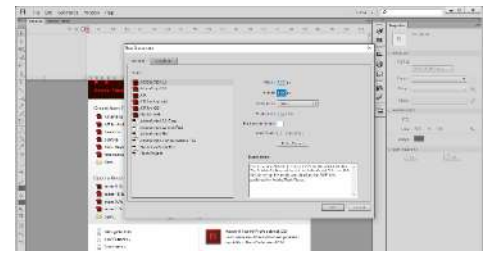
Langkah-langkah dalam pembuatan sebuah *film* animasi adalah sebagai berikut :

### a. Pembuatan Animasi

Langkah-langkah dalam pembuatan animasi pada *Adobe Flash CS6* adalah sebagai berikut :

- 1) Langkah pertama yang perlu dilakukan adalah menjalankan aplikasi *Adobe Flash CS6*, dengan cara klik menu start, ketikkan kata kunci *flash* pada kolom pencarian, lalu pilih *Adobe Flash CS6*, atau *double click icon Adobe Flash CS6* pada *desktop*.
- 2) Setelah tampilan *Adobe Flash CS6* muncul, maka atur *stage* atau lembar kerja sesuai dengan ketentuan yang akan kita buat, dalam animasi kali ini dimensinya adalah =  $1920\text{ px (width)} \times 1080\text{ px (height)}$  dan *frame rate* =  $24\text{ fps}$  pada *new document* sebelum masuk ke lembar kerja.

Adapun tampilan dari *New Document Adobe Flash CS6* adalah sebagai berikut :

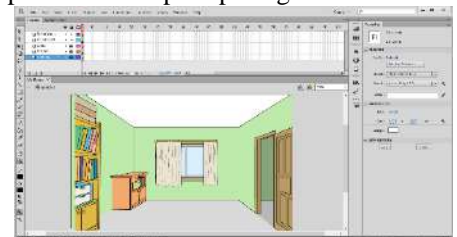


Gambar 28. Tampilan *New Document Adobe Flash CS6*

- 3) Langkah selanjutnya adalah penggambaran, dalam penggambaran animasi ini ada beberapa tahap yaitu :

### a) Menggambar *Background*.

Dalam tahap ini langsung menggambar dengan membuat desain *background* terlebih dahulu, dalam proses menggambar menggunakan *Line Tool* dan *Classic Brush Tool* sesuai dengan kebutuhan. setelah itu masuk tahap pewarnaan. Seperti pada gambar berikut :



Gambar 29. Tampilan Menggambar *Background*

### b) Menggambar Karakter

Dalam tahap ini yang pertama dilakukan yaitu menggambar sketsa terlebih dahulu di *layer* pertama, setelah selesai membuat sketsa, buat *layer* kedua untuk desain karakternya. Menggambar sketsa dan karakternya menggunakan *Classic Brush Tool*. Seperti pada gambar berikut :



Gambar 30. Tampilan Menggambar Karakter

- 4) Langkah selanjutnya tahap animasi atau pergerakan objek. Dalam tahap ini penggabungan antara *background* dan karakter yang sudah dibuat. Untuk membuat objek bisa bergerak, dalam animasi kali ini menggunakan teknik *frame by frame*. Jadi membuat *storyboard* terlebih dahulu didepan *layer background*, setelah itu buat *layer* objek atau karakter didepan *layer storyboard*



sesuaikan pergerakan di setiap *frame*, di setiap *frame* terdapat gambar yang berbeda untuk menghasilkan gambar yang bergerak. Seperti pada gambar berikut :



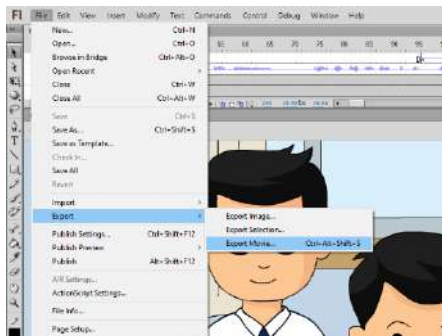
Gambar 31. Tampilan *Frame by frame*

- 5) Langkah selanjutnya pengisian suara atau *Dubbing*. Dalam tahap ini memasukkan atau *import* suara yang sudah direkam sebelumnya, dengan cara membuat *layer* untuk suara terlebih dahulu, setelah itu pergi ke folder dimana tempat penyimpanan suara, setelah itu *drag* suara yang akan dipilih ke lembar kerja *Adobe Flash CS6*, pastikan *layer* sudah tertuju ke *layer* yang dibuat untuk suara, misalkan nama *layernya dubbing*. Seperti pada gambar berikut :



Gambar 32. Tampilan *Import* suara *Adobe Flash CS6*

- 6) Langkah selanjutnya yaitu mengekspor animasi yang sudah selesai dibuat, dengan cara pilih *file, Export*, pilih lagi *Export Movie*.



Gambar 33. Tampilan langkah *Export Movie*

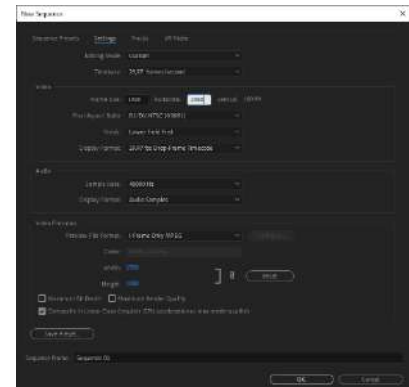
b. Proses Editing Video

Setelah pembuatan *scene* animasi selesai, maka langkah selanjutnya yaitu proses editing atau penggabungan dari *scene-scene* yang sudah selesai dibuat dan di *export* dari *Adobe Flash*, di langkah ini bisa disebut langkah akhir atau *Finishing* untuk pembuatan *film* animasi, supaya menghasilkan video yang menarik dan bisa ditayangkan. Dalam *editing* kali ini menggunakan aplikasi *Adobe Premiere Pro*. Langkah-langkahnya sebagai berikut :

- 1) Langkah pertama yang perlu dilakukan adalah menjalankan aplikasi *Adobe Premiere*

*Pro*, dengan cara klik *menu start*, ketikkan kata kunci *Premiere* pada kolom cari, lalu pilih *Adobe Premiere Pro*, atau *double click icon Adobe Premiere Pro* pada desktop.

- 2) Setelah *Adobe Premier Pro* terbuka, langkah berikutnya pilih *New Project*, beri nama *Project* yang akan dibuat dan tentukan lokasi penyimpanannya, setelah selesai maka halaman lembar kerja *Adobe Premiere Pro* akan terbuka. Langkah selanjutnya membuat *Sequence* atau resolusi *Video* yang akan kita buat. Pergi ke *Sequence Settings* untuk mengaturnya, pada video kali ini resolusi *Video* berukuran *Horizontal 1920 x Vertical 1080*. Untuk tampilannya seperti pada gambar berikut :



Gambar 34. Tampilan *Sequence Settings Adobe Premiere Pro*

- 3) Langkah berikutnya proses *editing*, hal yang pertama dilakukan yaitu *import* seluruh komponen yang akan diedit seperti video animasi yang sudah diekspor, *intro* yang sudah diekspor, dan lagu-lagu atau *background* yang diperlukan. Setelah semua di *import* ke *Adobe Premiere Pro*, maka langkah selanjutnya yaitu proses penggabungan dari semua komponen yang sudah disiapkan, diproses ini ada beberapa transisi untuk penggabungan antar *scene* video. Untuk tampilannya seperti pada gambar berikut :

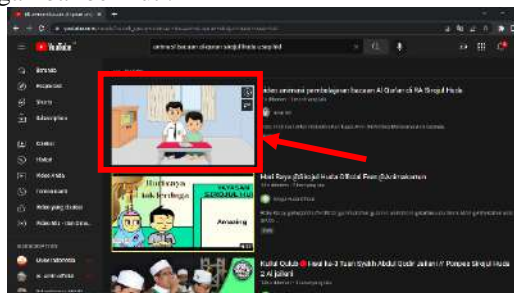


Gambar 35. Tampilan *Project Editing Adobe Premiere Pro*

c. Cara Mengakses Video

Hasil video yang sudah jadi, bisa langsung diakses di Platform Youtube, tepatnya di Channel “usep hid”, dengan cara langsung

masuk ke Situs YouTube atau langsung buka aplikasi YouTube, lalu ketikkan di kolom pencarian dengan kata kunci “Video animasi bacaan Al-Qur’an di RA Sirojul Huda” atau langsung cari nama Channelnya yaitu “usep hid”, maka akan muncul videonya dan bisa langsung diputar dan bisa dibuat media belajar untuk anak-anak, khususnya pada siswa-siswi RA Sirojul Huda. Untuk tampilannya seperti gambar berikut :



Gambar 36. Tampilan mengakses video animasi di YouTube

## KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan yaitu pembuatan Video Animasi Pembelajaran Bacaan Al-Qur’an di RA Sirojul Huda, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Proses pembuatan animasi bisa dilakukan dengan menggunakan *Adobe Flash CS6*, dan *Editing Video* bisa menggunakan *Adobe Premiere Pro*.
2. Video Animasi bisa diaplikasikan untuk menghasilkan sebuah karya berupa media pembelajaran yang dapat bermanfaat bagi anak-anak yang dapat dengan mudah diakses oleh siswa-siswi RA Sirojul Huda.
3. Perlu adanya daya seni, imajinasi, dan kreatifitas untuk dapat menghasilkan sebuah karya, salah satunya dalam pembuatan film animasi.
4. Penulis berhasil mengaplikasikan ilmu yang telah didapat ke dalam Tugas Akhir ini.

## SARAN

Setelah melakukan penelitian dan pembuatan video animasi ini sampai dengan selesai, maka terdapat beberapa saran yang ingin penulis sampaikan, adalah sebagai berikut :

1. Untuk kedepannya diharapkan banyak penerus di bidang animasi ini dan dapat menghasilkan karya-karya yang lebih bagus lagi.
2. Proses pembuatan animasi untuk selanjutnya diharapkan untuk bisa lebih *upgrade* lagi, misal perangkat atau software yang digunakan menggunakan software terbaru sesuai perkembangan.
3. Untuk generasi berikutnya yang hendak membuat animasi diharapkan dipersiapkan dengan matang,

waktu harus dipersiapkan jauh hari, karena untuk pembuatan animasi tidak bisa dikerjakan dengan waktu singkat untuk bisa mendapatkan hasil yang baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1]. Andi. 2012. *Adobe Flash CS6*. Yogyakarta: CV.Andi Offset. Semarang: Wahana Komputer.
- [2]. <https://www.utopiccomputers.com/apa-itu-adobe-premiere-pro-berikut-pengertian-dan-fungsinya/> (Diakses pada Rabu, 29 Juni 2022, Pukul 16.03 WIB)
- [3]. Yudianto Arif. 2017. *Penerapan Video Sebagai Media Pembelajaran*. UMMI,Sukabumi.<http://eprints.ummi.ac.id/354/3/33.%20PENERAPAN%20VIDEO%20SEBAGAI%20MEDIA%20PEMBELAJARAN.pdf> . (Diakses pada Rabu, 29 Juni 2022, Pukul 16.20 WIB).
- [4]. Chabib Syafrudin, Volume 1 Nomor 1, Juni 2013. *Pembuatan film animasi pendek “dahsyatnya sedekah” berbasis multimedia menggunakan reknik 2d hybrid animation dengan pemanfaatan graphic*. 23 januari 2017, 20:00 (<http://journal.uad.ac.id/index.php/JSTIF/article/view/2554/1583>).
- [5]. Ivan C.Sibero, 2008, *Membuat Film Animasi Sederhana* Mediakom, Yogyakarta
- [6]. Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003. *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. (Jakarta:Departemen Pendidikan Nasional, 2003).
- [7]. Madcoms. 2013. *Pengertian Adobe Flash CS6*. Andi Offset, Yogyakarta
- [8]. Wahana Computer. 2014. *Adobe Premiere Pro CS6*. Andi Offset. Semarang.