

Stop Motion Pengenal Tokoh Abu Bakar Ash-Shiddiq di MIN 1 Tangerang

Hanif Annaafi Findayah¹, Rahmat Tullah², Nunung Nurmaesah³

^{1, 2, 3}Institut Teknologi dan Bisnis Bina Sarana Global, Tangerang, Indonesia

Email: ¹hanifannaafi0008@gmail.com, ²bimbingan.global@gmail.com, ³n.nurmaesah@global.ac.id

Abstrak - Stop Motion adalah sebuah gambar bergerak yang disatukan secara bersama sehingga menghasilkan sebuah gambar bergerak. Stop motion merupakan animasi tradisional yang dimana cara pengerjaannya menggunakan teknik fotografi untuk mengambil sebuah objek yang diinginkan. Stop motion biasanya diambil menggunakan kamera, dan tripod setelah itu disatukan dalam sebuah aplikasi editing. Tujuan penelitian ini yaitu dimana siswa/ nanti akan lebih mengenal Abu Bakar Ash-Shiddiq dengan menarik dan juga menyenangkan. Saat ini pembelajaran yang masih dilakukan oleh guru masih dengan cara kesepakatan umum, kebiasaan, kelaziman, atau sesuai dengan adat yang dimana bisa disebut dengan metode konvensional oleh KBBI. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan suti pustaka dan studi lapangan. Berdasarkan hasil kuesioner yang diperoleh dari 12 responden dengan rata-rata persentase sebesar 85,26% maka dapat disimpulkan bahwa video stop motion ini mudah dipahami dan mempunyai tampilan yang menarik.

Kata Kunci: Video, Stop Motion, Abu Bakar Ash-Shiddiq

Abstract - Stop Motion is a moving image that is put together to produce a moving image. Stop motion is a traditional animation in which the craftsmanship uses photographic techniques to take a desired object. Stop motion is usually taken using a camera, and a tripod after which it is put together in an editing application. The purpose of this research is where students will get to know Abu Bakar Ash-Siddiq in an interesting and fun way. Currently, the learning that is still carried out by teachers is still by means of general agreement, custom, custom, or in accordance with custom which can be called the conventional method by the KBBI. The method used in this research is to use literature research and field studies. Based on the results of the questionnaire obtained from 12 respondents with an average percentage of 85.26%, it can be concluded that this stop motion video is easy to understand and has an attractive appearance.

Keywords: Video, Stop Motion, Abu Bakar Ash-Shiddiq

I. PENDAHULUAN

Perkembangan kemajuan teknologi saat ini mengalami pertumbuhan yang pesat baik dalam dunia pendidikan dan dunia kerja. Menggunakan teknologi informasi tidak hanya untuk mempercepat penyelesaian bekerja tapi menggunakan teknologi informasi ini juga dapat digunakan sebagai cara untuk menjadi kreatif dan mengekspresikan suatu ide. [1] [2]

Pendidikan merupakan persoalan hidup manusia sepanjang hayat, baik sebagai individu, kelompok sosial dan dan bangsa. Sementara itu, pemerintah dan masyarakat berharap lulusan dapat menjadi pemimpin, inovator, operator yang efisien di bidang ilmu pengetahuan dan dapat beradaptasi dengan perubahan ilmu pengetahuan dan

teknologi saat ini dan memiliki keimanan dan ketakwaan yang kuat. [3] [4]

Multimedia saat ini memberikan nuansa baru dalam memperoleh informasi melalui aktivitas membaca. Bacaan dalam bentuk multimedia dapat memberikan banyak manfaat yaitu, membaca jadi lebih dinamis dengan adanya dimensi baru pada kata-kata terutama dalam hal menyampaikan makna. Dengan adanya multimedia ini dapat menghidupkan teks dengan menyertakan bunyi, gambar, musik, animasi, dan video. [5] [6]

Animasi adalah video yang terbentuk dari serangkaian objek yang tersusun rapi dengan kecepatan tertentu. Di dunia modern saat ini, animasi seluruhnya atau sebagian dihasilkan oleh komputer. Dalam dunia hiburan, pendidikan, maupun permainan animasi telah digunakan secara luas. [7]

Sebelum membuat sebuah animasi dalam penelitian ini diperlukannya desain dalam membuat sebuah karya. Desain grafis adalah suatu proses membentuk suatu pesan baru yang terdiri dari teks serta gambaran di segala permukaan. [8] [9]

Stop Motion adalah sebuah gambar bergerak yang disatukan secara bersama sehingga menghasilkan sebuah gambar bergerak. Stop motion merupakan animasi tradisional yang dimana cara pengerjaannya menggunakan teknik fotografi untuk mengambil sebuah objek yang diinginkan. Stop motion biasanya diambil menggunakan kamera, dan tripod setelah itu disatukan dalam sebuah aplikasi editing. [10]

Dalam pembuatan video animasi stop motion ini sangat menarik dalam menyampaikan suatu informasi, pesan serta tujuan yang ingin disampaikan. Dengan pemanfaatan stop motion ini dalam menambah pengetahuan juga serta mempermudah guru dalam menyampaikan suatu pesan atau informasi secara menarik dan tidak membosankan. [11]

Video berasal dari bahasa latin yang mempunyai dua kata yaitu vidi atau visum yang berarti melihat atau mempunyai penglihatan. [12] [13]

Isi pesan media audio (media pendengaran) semata-mata diperoleh melalui panca indera pendengar. Dengan kata lain, media audio dikaitkan dengan indera pendengaran. Pesan audio disampaikan dalam bentuk simbol pendengaran yang baik, baik lisan maupun nonverbal. Kata-kata, musik, dan efek suara digunakan sebagai simbol pendengaran untuk menyampaikan pesan atau informasi. [14]

Saat ini pembelajaran yang masih dilakukan oleh guru masih dengan cara kesepakatan umum, kebiasaan, kelaziman, atau sesuai dengan adat yang dimana bisa disebut dengan metode konvensional oleh KBBI. Pembelajaran yang berkualitas tidak hanya melakukan metode konvensional akan tetapi juga dapat memanfaatkan perkembangan teknologi yang sudah ada saat ini.

Permasalahan yang dihadapi saat ini yaitu dikarenakan anak-anak zaman sekarang kurang terhadap minat membaca serta menganggap mengetahui sejarah adalah hal yang sangat membosankan. [15]

Berdasarkan latar belakang tersebut, identifikasi masalah yang dapat dirumuskan yaitu kurangnya minat siswa/i dan daya tarik terhadap cerita Abu Bakar Ash-Shiddiq, karena cerita ini dianggap suatu hal yang membosankan.

Pada perancangan pengembangan video *stop motion* ini yang berjudul *stop motion* pengenalan tokoh Abu Bakar Ash-Shiddiq di MIN 1 Tangerang, menggunakan beberapa *software* yaitu, adobe after effects, adobe premiere, adobe illustrator, dan ibisPaint.

II. METODE PENELITIAN

A. Objek Penelitian

Penulis melakukan penelitian di MIN 1 Tangerang yang beralamat di Jl. Veteran No.24, Bitung Jaya, Kec.Curug, Kabupaten Tangerang, Banten 15810. Min 1 Tangerang merupakan madrasah ibtidaiah negeri yang mempunyai luas tanah sekitar 975,50 M² yang terdiri dari luas bangunan sebesar 830 M² kemudian luas halaman 137 M² ruang kelas terdiri dari 13 ruangan dan jumlah rumbel 13, ruang kepala sekolah satu, ruang tata usaha satu, ruang guru satu, ruang laboratorium satu, ruangan komputer satu, perpustakaan satu, mushola satu, tempat wudhu dua, dengan jumlah keran sembilan dan satu gudang. MIN 1 Tangerang sampai saat ini terus meningkatkan sumber daya alam agar mencapai madrasah yang bermutu pendidikan, bermanfaat, dan lebih baik lagi.

B. Tata Laksana yang Berjalan

Di dalam lingkungan sekolah MIN 1 Tangerang terdapat beberapa uraian tentang apa saja yang masih dijalani saat pembelajaran berlangsung salah satunya yaitu, pembelajaran yang dilakukan oleh guru masih bersifat konvensional dengan cara secara lisan atau diberikan beberapa gambar atau foto.

C. Masalah yang Dihadapi

Penulis mendapati beberapa masalah yang dihadapi terutama pada anak sekolah dasar mengenai Abu Bakar Ash-Shiddiq diantaranya :

1. Siswa/siswi cenderung hanya mendengarkan apa yang dikatakan oleh guru.
2. Siswa/siswi lebih cepat bosan dan mengantuk saat pembelajaran berlangsung.

D. Alternatif Pemecahan Masalah

Dalam hal alternatif pemecahan masalah penulis mencoba mencari beberapa alternatif yang dapat meningkatkan minat belajar siswa, yaitu:

1. Mengembangkan sebuah cerita Abu Bakar Ash-Shiddiq dengan alur cerita yang tidak begitu rumit dan mudah dipahami.
2. Menambahkan minat belajar dan menambah pengetahuan sehingga tidak mudah bosan dalam belajar dengan menggunakan sebuah metode pembuatan video stop motion.

E. Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan saat melakukan penelitian yaitu menggunakan metode studi pustaka dan studi lapangan. Berikut penjelasan dari metode yang diambil:

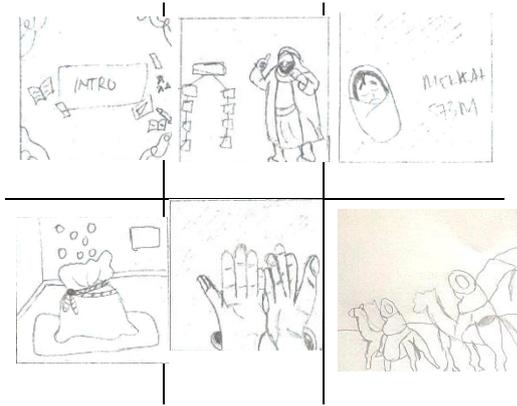
1. Studi Pustaka
Studi pustaka ini terkait dengan studi teoritis dan referensi tertentu. Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode studi pustaka dengan mengambil data-data yang berkaitan dengan sejarah Abu Bakar Ash-Shiddiq melalui buku, jurnal, e-book, dan situs internet.
2. Studi Lapangan
Dalam metode studi lapangan menggunakan cara pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan secara langsung yang dilakukan di lingkungan sekolah Menentukan komponen pendukung untuk keperluan komunikasi antara sensor dengan Arduino Uno, komunikasi antara Arduino Uno I (*master*) dan Arduino Uno II (*slave*), komponen untuk notifikasi, dan komponen untuk tampilan.

B. Metode Pengembangan dan Perancangan

Dibawah ini merupakan proses pengembangan yang dilakukan selama pengerjaan penelitian:

1. Analisis
Menggunakan metode ini agar bisa menguraikan komponen-komponen dalam membentuk sistem yang akan dikaji lebih lanjut.
2. Perancangan
Penulis membuat beberapa rancangan yang akan digunakan untuk memulai konsep, yaitu:
 - a. Skenario
Skenario ini merupakan sebuah cerita awal akan dibuat video animasi Stop Motion Pengenalan Tokoh Abu bakar Ash-Shiddiq.
 - b. Storyboard
Storyboard adalah urutan kronologis cerita yang akan sepenuhnya dijadikan jalan cerita film, iklan, video atau animasi. Pengertian storyboard ini hampir sama dengan kerangka, jika kita pernah membuat karya ilmiah.

Tabel 1. Storyboard



c. Persiapan

Persiapan yang dibutuhkan dalam menunjang proses produksi, yaitu gambar, font, aset, dan software adobe illustrator, software after effect, serta aplikasi maupun software pendukung lainnya untuk pembuatan Stop Motion Pengenalan Tokoh Abu Bakar Ash-Shiddiq.

d. Proses Desain

Dalam proses mendesain ini dengan cara menuangkan gambar yang sudah ada di storyboard menjadi sebuah visual desain siap untuk diberikan editan berupa, special effect, suara, dan lainnya. Setelah melalui tahap-tahap yang dilakukan, proses desain ini akan berjalan dengan baik sehingga dapat menghasilkan visual yang menarik dan sesuai dengan konsep yang penulis buat.

e. Proses Editing

Dalam proses editing adalah sebuah video stop motion masuk pada fase finishing. Dalam proses editing ini dilakukan editing gambar menjadi video, memberi special effect, animasi, mengatur alur video, dan lain sebagainya.

f. Proses Sound Scoring

Pada tahap sound scoring ini merupakan kegiatan untuk mencari sebuah audio atau backsound yang cocok untuk video sesuai dengan konsep.

g. Proses Rendering

Proses rendering ini dimana tahapnya merupakan dari segala proses editing serta menentukan kualitas gambar yang akan ditampilkan.

h. Finishing

Proses finishing atau akhir ini merupakan keseluruhan dari proses yang telah terlaksana di atas dan telah siap di evaluasi pada pembuatan Stop Motion Pengenalan Tokoh Abu Bakar Ash-Shiddiq.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Stop Motion

Stop motion merupakan gabungan dari beberapa gambar yang disatukan melalui sebuah aplikasi editing yang nantinya berakhir menjadi video. Stop Motion juga adalah salah satu teknik animasi untuk membuat objek yang dimanipulasi secara fisik tampak bergerak sendiri. Subjek dipindahkan sedikit demi sedikit di setiap gambar yang akan diambil, sehingga menciptakan ilusi gerakan saat urutan gambar diputar terus menerus.

B. Rancangan Tampilan

1. Tampilan Bagian Intro Video



Gambar 1. Tampilan Bagian Intro Video

Menampilkan judul intro menggunakan stop motion.

2. Tampilan Silsilah Abu Bakar Ash-Shiddiq



Gambar 2. Tampilan Silsilah Abu Bakar Ash-Shiddiq

Menampilkan gambar Abu Bakar sebagai objek utama dalam video disusul dengan gambar silsilah Abu Bakar Ash-Shiddiq.

3. Tampilan Abu Bakar dan Rasulullah Saw



Gambar 3. Tampilan Abu Bakar dan Rasulullah Saw

Tampilan ketika Abu Bakar menemari Rasulullah Saw hijrah.

C. Hasil Pengujian UAT (User Acceptance Test)

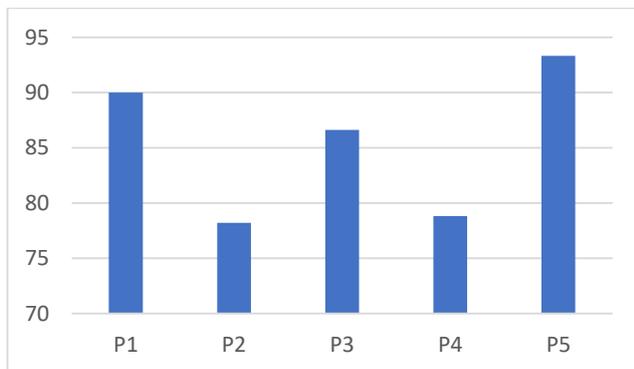
Proses pengujian ini dilakukan dengan cara membiarkan user menonton video melalui handphone

ataupun laptop, setelah itu user memberikan penilaian terhadap video stop motion ini dalam bentuk kuesioner yang telah penulis buat. Adapun hasil pengujian sebagai berikut:

Tabel 2. Data Kuesioner Setelah Diolah

No	Pertanyaan	A	B	C	D	E	Jumlah
		A×5	B×4	C×3	D×2	E×1	
1.	Apakah anda sudah mengenal tokoh Islam Abu Bakar Ash-Shiddiq?	40	12	0	2	0	54
2.	Bagaimana alur cerita dalam video ini?	10	28	9	0	0	47
3.	Apakah setelah melihat video ini anda jadi lebih mengenal tokoh tokoh Islam Abu Bakar Ash-Shiddiq?	30	16	6	0	0	52
4.	Apakah tokoh dalam kisah ini sangat menginspirasi anda?	15	20	12	0	0	47
5.	Apakah tampilan video ini menarik?	45	8	3	0	0	56

Hasil dari pengujian kuesioner menggunakan metode UAT bisa dilihat lebih jelas dalam bentuk diagram seperti pada gambar 4.



Gambar 4. Tampilan Bagian Video Stop Motion

Berdasarkan hasil kuesioner yang diperoleh dari 12 responden dengan rata-rata persentase sebesar 85,26% maka dapat disimpulkan bahwa video stop motion ini mudah dipahami dan mempunyai tampilan yang menarik. Video ini dapat dijadikan sebagai media pengenalan tokoh Abu Bakar Ash-Shiddiq.

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, maka terdapat beberapa kesimpulan yang diambil diantaranya, yaitu:

1. Dalam penelitian Stop Motion Pengenalan Tokoh Abu Bakar Ash-Shiddiq di MIN 1 Tangerang dalam membuat stop motion didalamnya menggunakan Adobe Premiere. Di dalam video ini terdapat beberapa yang dibahas untuk ditampilkan yaitu yang terdiri dari pengenalan Abu Bakar Ash-Shiddiq, tempat dan tanggal lahir Abu Bakar Ash-Shiddiq, sifat-sifat Abu Bakar ash-Shiddiq, kedekatan Abu Bakar dengan Rasulullah, dan wafatnya Abu Bakar Ash-Shiddiq. Pada setiap kategori digunakan beberapa gambar yang digunakan sesuai konsep video yang digunakan, yaitu konsep dengan nuansa arab dengan penambahan effects dan sound effects sebagai elemen pendukung. Di video penelitian ini juga menggunakan beberapa teks di dalamnya.
2. Dalam video Stop Motion Pengenalan Tokoh Abu Bakar Ash-Shiddiq di MIN 1 Tangerang ini yaitu dapat mempermudah dalam memberikan pembelajaran kepada siswa/siswi MIN 1 Tangerang.
3. Dalam penelitian ini cara yang dilakukan dalam membuat siswa/i semangat belajar yaitu dengan mengubah sistem pembelajaran dengan cara membuat video stop motion dalam mengenal Abu Bakar Ash-Shiddiq dalam bentuk animasi 2 dimensi. Dari hasil survei inilah, penulis mendapatkan data sebanyak 85,26% dari 12 orang responden menyatakan bahwa sangat baik untuk menggunakan konsep stop motion.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan serta kesimpulan yang telah dikemukakan di atas, saran yang diharapkan agar dapat menjadi masukan dan bahan pertimbangan, yaitu dengan adanya video stop motion ini memberikan variasi dalam belajar pada siswa/i sekolah dasar agar dapat memahami dengan mudah materi selanjutnya. Melalui video ini diharapkan dapat membantu siswa/i untuk lebih berminat menggunakan video ini dalam pembelajaran selanjutnya kemudian melalui video ini diharapkan dapat menjadi sarana yang mudah dan berdampak positif.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Hidyah, R. Ario Pradipta, R. Bherta, P. Studi Teknik Informatika, and S. Mahakarya Korespondensi, "Membuat Film Kartun Asal Mula Dusun Durian Menggunakan Adobe Flash Cs6," *Junal Tek. Inform. Mahakarya*, vol. 2, no. 1, p. 12, 2019.
- [2] D. Palupi Putri, "Pendidikan Karakter Pada Anak Sekolah Dasar di Era Digital," 2018. [Online]. Available: <http://journal.staincurup.ac.id/index.php/JPD>
- [3] I. I. F. Syukri, S. S. Rizal, and M. D. Al Hamdani, "Pengaruh Kegiatan Keagamaan terhadap Kualitas Pendidikan," *J. Penelit. Pendidik. Islam*, vol. 7, no. 1, p. 17, Jun. 2019, doi: 10.36667/jppi.v7i1.358.
- [4] U. Mudani, K. Abdullah, A. Azis, P. Penelitian, and K. Pendidikan, "Efektifitas Strategi Pembelajaran

- Analisis Nilai terhadap Pengembangan Karakter Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam,” vol. 7, no. 1, 2019.
- [5] D. Safira and H. H. Batubara, “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Terhadap Materi Sejarah Kebudayaan Islam Abu Bakar As-Shiddiq Sang Pembena Kelas V MI/SD,” *EduBase J. Basic Educ.*, vol. 2, no. 2, p. 68, 2021, doi: 10.47453/edubase.v2i2.391.
- [6] M. I. Hanafri, L. F. Gustomi, and H. Susanti, “Pengembangan Iklan Layanan Masyarakat Berbasis Animasi 2D Pada BPJS Ketenagakerjaan,” vol. Vol.8 No. 1, 2018.
- [7] J. Enterprise, “*Panduan Adobe Illustrator*”. Jakarta: Elex Media Komputindo, 2020. [Online]. Available: https://www.google.co.id/books/edition/Panduan_Adobe_Illustrator/nFnYDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=0
- [8] I. Mulyana, A. P. Putra, and M. I. Suriansyah, “*Buku Ajar Desain Grafis dan Multimedia*”. 2019. [Online]. Available: https://www.google.co.id/books/edition/Buku_Ajar_Desain_Grafis_dan_Multimedia/SNysDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=prinsip+desain+grafis&printsec=frontcover%0Ahttps://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=SNysDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=%22keamanan+jaringan%22&ots=wq
- [9] Yulianto, “*Buku Sakti Kuasai Desain Grafis*”. Anaka Hebat Indonesia, 2018. [Online]. Available: https://books.google.co.id/books?id=GXRHEAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false
- [10] Firdiyan Syah, “Pembuatan Animasi Dengan Metode Stop Motion Sebagai Referensi Rancangan Gambar Sequence,” *Pros. Semin. Din. Inform. 2018 (SENADI 2018)*, vol. 2018, no. Senadi, 2018.
- [11] O. Rohmiyah, “Effectiveness of the Use of Stop Motion Animation Learning Media in Understanding Historical Materials at Elementary School,” *J. Abdimas Kartika Wijayakusuma*, vol. 3, no. 1, Feb. 2022, doi: 10.26874/jakw.v3i1.120.
- [12] M. R. Apriansyah, “Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta,” *J. PenSil*, vol. 9, no. 1, pp. 9–18, 2020, doi: 10.21009/jpensil.v9i1.12905.
- [13] A. Ilsa, F. F, and M. Harun, “Pengembangan Video Pembelajaran dengan Menggunakan Aplikasi Powerdirector 18 di Sekolah Dasar,” *J. Basicedu*, vol. 5, no. 1, pp. 288–300, Dec. 2020, doi: 10.31004/basicedu.v5i1.643.
- [14] A. Huda and N. Ardi, “*Teknik Multimedia Dan Animasi*”. UNP Press, 2021. [Online]. Available: https://www.google.co.id/books/edition/TEKNIK_MULTIMEDIA_DAN_ANIMASI/59ZbEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=0
- [15] Syahda, “Sejarah Sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah,” *Researchgate.Net*, no. April, 2021, [Online]. Available: <https://www.researchgate.net/publication/351096818>