

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

Sedekah asal kata bahasa Arab shadaqoh yang berarti suatu pemberian yang diberikan oleh seorang kepada orang lain secara spontan dan sukarela tanpa dibatasi oleh waktu dan jumlah tertentu. Juga berarti suatu pemberian yang diberikan oleh seseorang sebagai kebajikan yang mengharap ridho Allah SWT dan pahala semata. Sedekah dalam pengertian di atas oleh para fuqaha (ahli fikih) disebut sadaqah at-tatawwu' (sedekah secara spontan dan sukarela).

Di dalam Alquran banyak sekali ayat yang menganjurkan kaum Muslimin untuk senantiasa memberikan sedekah. Di antara ayat yang dimaksud adalah firman Allah SWT yang artinya: " Tidak ada kebaikan pada kebanyakan bisikan-bisikan mereka, kecuali bisikan-bisikan dari orang yang menyuruh (manusia) memberi sedekah, atau berbuat ma'ruf atau mengadakan perdamaian di antara manusia. Dan barangsiapa yang berbuat demikian karena mencari keridhaan Allah, maka kelak Kami akan memberi kepadanya pahala yang besar. Hadis yang menganjurkan sedekah juga tidak sedikit jumlahnya. Para fuqaha sepakat hukum sedekah pada dasarnya adalah sunah, berpahala bila dilakukan dan tidak berdosa jika ditinggalkan. Di samping sunah, adakalanya hukum sedekah menjadi haram yaitu dalam kasus seseorang yang bersedekah mengetahui pasti bahwa orang yang bakal menerima sedekah tersebut akan menggunakan harta sedekah untuk

kemaksiatan. Terakhir ada kalanya juga hukum sedekah berubah menjadi wajib, yaitu ketika seseorang bertemu dengan orang lain yang sedang kelaparan hingga dapat mengancam keselamatan jiwanya, sementara dia mempunyai makanan yang lebih dari apa yang diperlukan saat itu. Hukum sedekah juga menjadi wajib jika seseorang bernazar hendak bersedekah kepada seseorang atau lembaga.

Di dalam Kehidupan Sehari-hari banyak orang yang menghamburkan uangnya untuk hal hal yang tidak penting, bahkan mereka melupakan untuk bersedekah. Padahal Sedekah itu tidak akan membuat kita Miskin. Maka dari itu penulis memutuskan untuk membuat suatu film pendek yang berbasis 3D yang bertekankan sedekah. Agar kiranya di kalangan remaja atau dewasa bisa memahami bahwa sedekah itu sangat penting. Berdasarkan dari permasalahan tersebut, maka penulis memutuskan untuk mengambil judul “ **Pembuatan Film Animasi “Dahsyatnya Sedekah” Berbasis 3D “**

I.2. Ruang Lingkup Permasalahan

I.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka identifikasi masalah adalah sebagai berikut :

1. Ada keraguan dari masyarakat untuk memberikan sedekah .
2. Masih Banyak masyarakat yang belum menyadari akan pentingnya sedekah.

3. Masih banyak orang-orang kaya yang melupakan kewajiban mereka akan sedekah karena sebagian harta mereka adalah hak-hak orang yang membutuhkan

I.2.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka dapat diambil perumusan masalah yaitu :

1. Bagaimana cara agar masyarakat tidak ragu untuk memberikan sedekah ?
2. Bagaimana memudahkan masyarakat untuk menyadari akan pentingnya sedekah ?
3. Bagaimana cara agar orang-orang kaya dapat menyadari bahwa sebagian harta mereka adalah hak-hak orang yang membutuhkan?

I.2.3. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah agar pembuatan aplikasi ini tidak terlalu luas cakupannya adalah sebagai berikut :

1. Sistem yang digunakan hanya mencakup film animasi yang bertemakan sedekah.
2. Menggunakan beberapa karakter yang menggambarkan sosok orang yang wajib memberi dan menerima sedekah
3. Perancangan menggunakan program Autodesk 3ds Max, macromedia flash ataupun tambahan lainnya.
4. Model Perancangan dijalankan di Autodesk 3ds Max

I.3. Tujuan Dan Manfaat

I.3.1. Tujuan

Adapun yang menjadi tujuan dalam penulisan skripsi ini adalah :

1. Untuk lebih mudah mempelajari dan memahami sedekah karna didukung dengan animasi berbasis 3D yang menarik dan interaktif.
2. Untuk memperkenalkan tentang sedekah berbasis 3D kepada semua kalangan usia.

I.3.2. Manfaat

Adapun manfaat dari penulisan skripsi ini adalah:

1. Meningkatkan efektivitas dan kualitas informasi dengan menggunakan aplikasi visualisasi pembelajaran interaktif.
2. Mempermudah kita dalam memahami makna sedekah karena didukung dengan animasi 3 dimensi.
3. Meningkatkan kesadaran akan pentingnya pemahaman tentang agama.
4. Mempermudah umat agar dapat mempelajari dengan langsung menyaksikan dan mendengar makna pentingnya bersedekah.

I.4. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam melaksanakan penelitian serta menyelesaikan masalah adalah :

1. *Study Literature*

Metode studi pustaka merupakan metode pencarian dan pengumpulan data dengan cara mencari referensi, literatur atau bahan-bahan teori yang diperlukan dari berbagai sumber wacana yang berkaitan dengan penyusunan Skripsi. Studi pustaka dalam penyusunan skripsi ini yaitu dengan cara pengumpulan data melalui internet, mencari buku-buku yang membahas multimedia, serta buku-buku tentang Animasi multimedia dan buku aplikasi 3 dimensi dan 2 dimensi dalam hal ini Autodesk 3D Studio Max, Adobe Flash, dan lainnya.

2. *Interview*

Teknik pengumpulan data dengan mengadakan tanya-jawab dengan pemuka agama, dalam hal ini ustadz (guru ngaji), interview mengenai topik yang berkaitan dengan makna darti sebenarnya dari sedekah.

Kemudian tahapan selanjutnya penulis akan lakukan adalah :

1. Analisa tentang sistem yang ada

Langkah-langkah yang dibentuk dalam perancangan animasi dahsyatnya sedekah berbasis 3D. ini dimulai dari proses tampilan, modelling, pembuatan animasi 3D.

2. Analisa kebutuhan

Pada tahap ini penulis merancang pembuatan animasi tuntunan shalat berbasis 3D, agar dapat digunakan dalam memecahkan masalah yang terdapat pada hasil analisa. Hal-hal yang dirancang antara lain :

1. Desain Tampilan
2. Pembuatan audio
3. Modelling pada objek 3D
4. Pembuatan Animasi

3. Spesifikasi

Pada proses perancangan film animasi dahsyatnya sedekah berbasis 3D ini penulis melakukan langkah-langkah sebagai berikut :

1. Melakukan perancangan *editing image* dengan menggunakan *Photoshop CS3*.
2. Melakukan perancangan pembuatan bentuk rumah atau karakter tambahan dan animasi pada Adobe Flash Professional CS5.
3. Didalam tahap pembuatan objek karakter dan pembuatan hasil film menggunakan 3Ds MAX 2011.

4. Desain dan Implementasi

Setelah jelas apa-apa saja yang menjadi spesifikasi dan desain juga sudah dirancang, maka langkah selanjutnya memulai mengatur posisi objek yang akan diberikan efek animasi. Untuk mengetahui apakah objek yang dirancang sudah dapat bekerja dengan baik maka perlu dilakukan verifikasi. Dengan demikian bila ada kesalahan atau kekurangan dapat diperbaiki terlebih dahulu.

5. Bagaimana sistem yang lama dengan sistem yang akan dirancang

Disini penulis melakukan perancangan pembuatan film animasi dahsyatnya sedekah berbasis 3D dengan aplikasi 3ds max dan Flash dan hasil akhir akan ditampilkan lewat aplikasi 3ds max yang menampilkan film animasi agar memudahkan pengguna untuk masuk kemateri yang telah tersedia.

6. Uji Coba Sistem Yang Sudah Dibuat

Merupakan tahap pengujian terhadap perangkat lunak yang dibangun. Sesuatu yang dibangun haruslah diujicobakan. Demikian juga dengan *software*. Semua fungsi-fungsi software harus diujicobakan, agar *software* bebas dari *error*, dan hasilnya harus benar-benar sesuai dengan kebutuhan.

I.4.1. Keaslian Penelitian

Sebagai bukti penelitian yang akan dibuat, maka penelitian akan dibandingkan terhadap penelitian sejenis yang pernah dilakukan. Adapun penelitian sebelumnya yang penulis angkat yaitu:

1. *Muhammad shodiq dari Universitas Islam Negri Syarif Hidayatullah Jakarta (2013) dalam penelitian yang berjudul Keutamaan Sedekah Berbasis Multimedia. Penelitian ini lebih ditekankan untuk aplikasi yang dibuat berbasis multimedia yang dinamis dan memiliki kemampuan menampilkan makna dari penting nya bersedekah.*

2. Iwan Rijayana, S.Kom, M.M, M.Kom , Ferry Andreas, S.T Universitas Widyatama Bandung (2010) . dalam penelitian yang berjudul aplikasi Pembelajaran Interaktif Tuntunan Cara Shalat Wajib. Penelitian ini lebih ditekankan untuk Aplikasi Pembelajaran Interaktif Tuntunan sedekah dan pembagian sedekah yang dibuat berbasis multimedia.

Penelitian yang saya kembangkan berjudul “Pembuatan Film Animasi “Dahsyatnya Sedekah” Berbasis 3D" pada penelitian ini saya menggunakan animasi berbasis 3D dengan software 3D Max dan animasi berbasis 2D dengan software Adobe Flash Professional CS5 sebagai pelengkap. Dengan adanya animasi 3D lebih mudah mengerti dan memahami makna dari penting arti dari bersedekah.

I.5. Sistematika Penulisan

Agar penulisan tugas akhir ini mudah dipahami dan dimengerti pada bagian apa saja yang termuat dalam bab dan sub bab, maka penulis merancang penulisan secara sistematis, berikut penyusunannya :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan mengenai latar belakang, tujuan penulisan, batasan masalah, metodologi penulisan, sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menjelaskan mekanisme tentang pembahasan dari yang paling umum sampai khusus, yang berkaitan langsung dengan pembuatan film animasi.

BAB III : ANALISA DAN PERANCANGAN

Pada bagian bab ini membahas tentang tahap-tahap perancangan, spesifikasi yang dibutuhkan.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian bab ini membahas tentang program aplikasi yang dibangun, implementasi.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi kesimpulan dari pembahasan sebelumnya serta saran-saran yang memungkinkan untuk pengembangan lebih lanjut.