

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **II.1. Asmaul Husna**

Asmaul husna merupakan serangkaian nama – nama indah, menyimpan rahmat, dan kenikmatan bagi setiap insan yang mendambakan ridha Allah. Amalan asmaul husna mengandung rahasia berupa kemujaraban dan keberhasilan, yakni bagi yang mengamalkannya dengan istiqamah. Sesungguhnya Asmaul husna adalah obat penyakit jiwa dan fisik dalam meraih kebahagiaan dunia dan akhirat.

Orang yang beriman kepada Allah hendaklah mengenali nama dan sifat-sifat-Nya. Jika berdoa, maka berdoalah dengan nama-nama-Nya yang indah (Asmaul husna).

Berdoa kepada Allah dengan Asmaul Husna termasuk amalan mulia. Berdoa dengan Asmaul husna juga merupakan wujud yang paling baik dari ikatan kita dengan Allah swt. Hal itu sangat bermanfaat bagi pribadi seorang muslim dalam kehidupannya. Apabila seorang muslim berdoa kepada Allah, maka doanya tidak akan sia-siakan, tidak akan terhalang untuk dikabulkan.

1. Allah
2. Ar-Rahman = Yang Maha Pemurah
3. Ar-Rahim = Yang Maha Penyayang
4. Al-Malik = Yang Maha Menguasai dan Merajai Segala-galanya
5. Al-Quddus = Yang Maha Suci

6. As-Salaam = Yang Maha Sejahtera
7. Al-Mu'min = Yang Maha Membenarkan Rasul-rasul-Nya
8. Al-Muhaimin = Yang Maha Memperhatikan
9. Al-Aziiz = Yang Maha Kuat dan Mengalahkan Sesuatu
10. Al-Jabbaar = Yang Maha Memaksakan Kehendak-Nya
11. Al-Mutakabbir = Yang Maha Memiliki Kebesaran
12. Al-Khaaliq = Yang Maha Pencipta
13. Al-Baari = Yang Maha Menjadikan Segala Sesuatu
14. Al-Mushawwir = Yang Maha Memberi Rupa Kepada Segala Sesuatu
15. Al-Ghaffar = Yang Maha Menutupi Kesalahan Hamba-hamba-Nya
16. Al-Qahhaar = Yang Maha Perkasa
17. Al-Wahaab = Yang Maha Memberi Sesuatu Kepada Makhlu-Nya
18. Ar-Razzaaq = Yang Maha Pemberi Rezeki
19. Al-Fattaah = Yang Maha Kuasa Membuka Perbendaharaan
20. Al-Aliim = Yang Maha Mengetahui
21. Al-Qaabidl = Yang Maha Menyempitkan
22. Al-Baasith = Yang Maha Melapangkan
23. Al-Khaafiz = Yang Maha Merendahkan
24. Ar-Raafi' = Yang Maha Meninggikan
25. Al-Mu'izz = Yang Maha Meninggikan Derajat
26. Al-Mudzill = Yang Maha Menghinakan Kedudukan Siapa Saja Yang dikehendaki
27. As-Samii' = Yang Maha Mendengar
28. Al-Bashiir = Yang Maha Melihat

29. Al-Hakam = Yang Menetapkan Keputusan Atas Segala Sesuatu
30. Al-Adl = Yang Maha Adil
31. Al-Lathiif = Yang Maha Lembut
32. Al-Khabiir = Yang Maha Mengetahui
33. Al-Haliim = Yang Maha Penyantun
34. Al-Azhiim = Yang Maha Agung
35. Al-Ghafuur = Yang Maha Pengampun
36. As-Syakuur = Yang Maha Mensyukuri
37. Al-Aliy = Yang Maha Tinggi
38. Al-Kabiir = Yang Maha Besar
39. Al-Hafizh = Yang Maha Memelihara dan Menjaga Semua Makhluaknya
40. Al-Muqiit = Yang Maha Pemelihara
41. Al-Hasiib = Yang Maha Menghitung
42. Al-Jaliil = Yang Maha Agung dan Maha Mulia
43. Al-Kariim = Yang Maha Mulia atau yang Maha Pemurah
44. Ar-Raqiib = Yang Maha Mengawasi Segala Hal
45. Al-Mujiib = Yang Maha Mengabulkan
46. Al-Waasi' = Yang Maha Luas
47. Al-Hakiim = Yang Maha Bijaksana
48. Al-Waduud = Yang Maha Mencintai dan Mengasihi
49. Al-Majiid = Yang Maha Mulia
50. Al-Baa'its = Yang Maha Membangkitkan Makhluk yang Telah Meninggal
51. Asy-Syahiid = Yang Maha Menyaksikan

52. Al-Haqq = Yang Maha Benar
53. Al-Wakiil = Yang Maha Mewakili
54. Al-Qawiyy = Yang Maha Kuat
55. Al-Matiin = Yang Maha Kokoh
56. Al-Waliyy = Yang Maha Melindungi
57. Al-Hamiid = Yang Maha Terpuji
58. Al-Muhshii = Yang Maha Menghitung
59. Al-Mubdi' = Yang Maha Memulai Semuanya
60. Al-Mu'iid = Yang Maha Mengulangi Kehidupan
61. Al-Muhyii = Yang Maha Menghidupkan
62. Al-Mumiit = Yang Maha Mematikan
63. Al-Hayyu = Yang Maha Hidup
64. Al-Qayyuum = Yang Maha Berdiri Sendiri
65. Al-Waajid = Yang Maha Menemukan
66. Al-Majiid = Yang Maha Mulia dan Maha Agung
67. Al-Waahid = Yang Maha Esa
68. Ash-Shamad = Tempat Bergantung
69. Al-Qaadir = Yang Maha Kuasa
70. Al-Muqtadir = Yang Sangat Berkuasa
71. Al-Muqaddim = Yang Maha Mendahulukan
72. Al-Muakhkhiru = Yang Maha Mengakhirkan Siapa Pun
73. Al-Awwal = Yang Maha Awal
74. Al-Aakhir = Yang Maha Akhir

75. Az-Zhaahir = Yang Nampak dengan Jelas
76. Al-Baathin = Yang Maha Tersembunyi Hakikat Zat dan Sifat-Nya
77. Al-Waalii = Yang Maha Memerintah
78. Al-Muta'aalii = Yang Maha Tinggi dan Maha Luhur
79. Al-Barru = Yang Maha Berkebajikan
80. At-Tawwaab = Yang Maha Penerima Taubat
81. Al-Muntaqim = Yang Maha Pembalas
82. Al- 'Afuwwu = Yang Maha Pemaaf
83. Ar-Ra-uuf = Yang Maha Belas Kasihan
84. Maalikul Mulki = Yang Maha Menguasai Kerajaan
85. Dzul jalaali Wal Ikraam = Yang Memiliki Keagungan dan Kemuliaan
86. Al-Muqsit = Yang Maha Mengadili
87. Al-Jaami' = Yang Maha Penghimpun
88. Al-Ghaniyy = Yang Maha Kaya
89. Al-Mughnii = Yang Memberi Kekayaan
90. Al-Maani' = Yang Maha Mencegah
91. An-Naafi' = Yang Memberi Manfaat
92. Adh-Dhaarru = Yang Maha Pemberi Bahaya
93. An-Nuur = Yang Maha Bercahaya
94. Al-Haadii = Yang Maha Pemberi Petunjuk
95. Al-Badii' = Yang Maha Menciptakan Alam Semesta
96. Al-Baaqii = Yang Maha Kekal
97. Al-Waarits = Yang Maha Mewarisi

98. Ar-Rasyiid = Yang Maha Pandai

99. Ash-Shabuur = Yang Maha Penyabar (M.Husein, 2012 : 7-14)

## **II.2. Animasi**

Animasi berasal dari bahasa latin yaitu “anima” yang berarti jiwa, hidup, nyawa, semangat. Sedangkan animasi secara utuh diartikan sebagai gambar yang memuat objek yang seolah-olah hidup. Disebabkan oleh kumpulan gambar itu berubah beraturan dan bergantian ditampilkan, objek dalam gambar bisa berupa tulisan, bentuk benda, warna, dan efek spesial (Arief Ramadhan, 2006 : 6).

Dalam keadaan standard animasi terbagi menjadi tiga bagian yaitu animasi gerak, skala, dan putar. Animasi gerak yaitu animasi yang menggerakkan objek dari satu posisi ke posisi lainnya. Animasi skala yaitu mengubah skala atau ukuran sebuah objek. Animasi putar atau rotasi yaitu animasi dimana sebuah object mempunyai gerakan berputar pada titik poros yang ditentukan. Ketiga animasi standard tersebut bisa berdiri sendiri atau digabung sehingga menjadi animasi yang menarik dan indah (Madcoms Madiun, 2012 : 87).

### **II.2.1. Penggunaan Animasi**

Animasi dibangun berdasarkan manfaatnya sebagai perantara atau media yang digunakan sebagai berikut :

#### **1. Media Ilmu Pengetahuan**

Animasi memiliki kemampuan untuk dapat memaparkan sesuatu yang rumit atau kompleks atau sulit untuk dijelaskan dengan hanya gambar atau kata-

kata saja. Dengan kemampuan ini maka animasi dapat digunakan untuk menjelaskan suatu materi yang secara nyata tidak dapat terlihat oleh mata, dengan cara melakukan visualisasi maka materi yang dijelaskan dapat tergambarkan. Selain itu animasi sebagai media Ilmu Pengetahuan dapat dijadikan sebagai perangkat ajar yang siap kapan saja untuk mengajarkan materi yang telah dianimasikan, terutama dengan adanya teknologi interaktif pada saat ini baik melalui perangkat komputer ataupun perangkat elektronik lainnya.

## 2. Media Bantu/*Tools*,

Animasi sebagai media bantu atau *tools* digunakan sebagai perangkat penuntun atau petunjuk dalam melakukan sesuatu. Sebagai media bantu, animasi akan terlihat menonjol atau memberikan daya tarik atau memunculkan fokus baru terhadap sesuatu yang perlu dibantu. Contoh :

1. Pedoman Penggunaan TV dan Alat *Elektronic*
2. Petunjuk cara penggunaan Aplikasi
3. Petunjuk Tata Cara Penggunaan Produk (Agus Suheri, 2006).

### **II.2.2. Teknik Animasi**

Teknik Pembuatan 2D atau 3D Animasi terbagi menjadi:

#### 1. Stop Motion

Animasi yang dibuat berdasarkan alat tradisional dengan menggambar menggunakan tangan, kertas, cat dan di *shoot* satu demi satu menggunakan video kamera.

## 2. Teknik Digital

Membuat animasi 2D atau 3D murni di komputer.

## 3. Hybrid.

Teknik ini menggabungkan media *traditional* dengan digital (Agus Supriadi, 2010).

### II.2.3. Tahapan Pembuatan Animasi

Ada beberapa tahapan yang harus dilalui dalam pembuatan animasi adalah sebagai berikut :

#### 1. Ide (Idea)

Ide (*Idea*) merupakan hal yang paling utama dalam menentukan sebuah tindakan ataupun sebuah proses produksi.

#### 2. Tema

Tema merupakan judul besar cerita yang akan diangkat dalam produksi film.

#### 3. Sinopsis

Sinopsis merupakan gambaran umum keseluruhan cerita kasar dari cerita film. Sebelum menjadi sebuah sinopsis, maka terdapat kerangka yang harus di susun agar menjadi cerita yang lebih berkembang dan lebih terstruktur (Octavian Bayu Pamungkas, 2011).

#### 4. *Sound effect and Music*

Terdapat *sound-sound* pendukung supaya film terasa lebih hidup. Biasanya lagu tema dibuat berdasarkan alur cerita yang ada. Sebelum



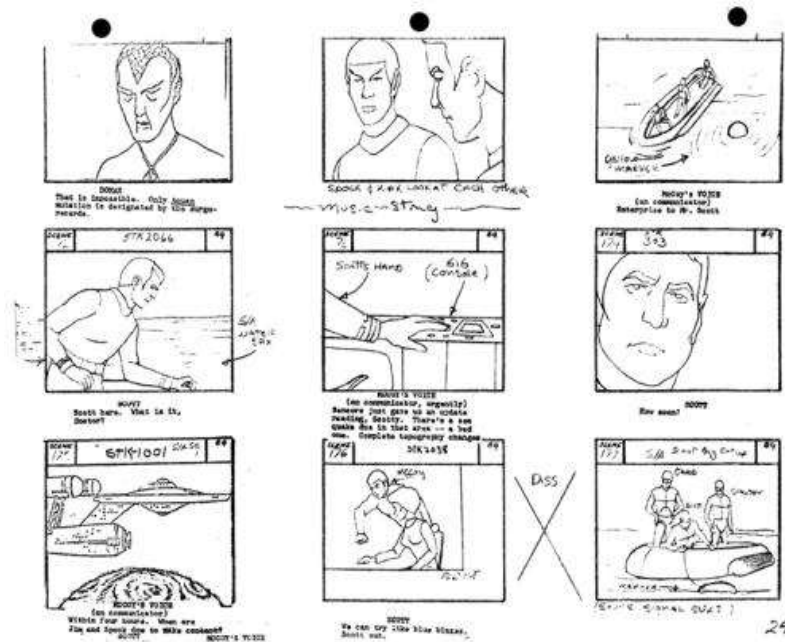
menciptakan lagu, pencipta lagu biasanya membaca dulu *script* atau naskah dari film tadi, sehingga alur cerita dan tema lagu bisa sejalan (Yunita Syahfitri, 2011).

### **II.3. Storyboard**

*Storyboard* adalah serangkaian ilustrasi atau gambar yang ditampilkan secara urut dengan tujuan memvisualisasikan gerakan gambar, animasi, *motion graphic* atau media interaktif termasuk aktivitas sebuah web.

*Storyboard* merupakan hal yang sangat penting di dalam sebuah produksi film atau video klip. Dalam sebuah film, ada ratusan bahkan ribuan gambar yang dibuat untuk penggambaran dari film tersebut. Setiap gambar atau sketsa berkaitan dengan semua informasi penting dan mendefinisikan tiap tampilan yang ingin dicapai.

Dalam sebuah produksi film, seorang *storyboarder* bekerja sama dengan kru produksi film lainnya seperti produser dan sutradara. Hal ini dikarenakan *storyboard* sebagai dasar acuan pembuatan film atau video klip (Deddy Utama, 2010). Adapun contoh *storyboard* dapat dilihat pada Gambar II.1.



**Gambar II.1. Contoh Storyboard**

(Sumber : Deddy Utama, 2010)

### II.3.1. Pembuatan Storyboard

*Storyboard* untuk film diciptakan dalam proses bertahap. Gambar - gambar pada *storyboard* dapat dibuat dengan tangan atau digital pada computer. Jika menggambar dengan tangan, langkah pertama yang harus dilakukan adalah mendownload *template storyboard*. Banyak sekali macam *template storyboard*, tetapi pada intinya sama, yaitu untuk memvisualisasikan karya sebelum dibuat (Deddy Utama, 2010).

### II.3.2. Kegunaan Storyboard

Seiring dengan berkembangnya zaman, kesalahan pada suatu produksi sebuah karya sangat tidak diperbolehkan. Oleh karena itu, penggunaan *storyboard* sebagai dasar acuan semakin menyebar luas tidak hanya di dunia produksi film ataupun video klip. Penggunaan *storyboard* kini meliputi :

1. Film
2. Theater
3. Animasi
4. *Slide* foto
5. Buku komik
6. Bisnis (semacam iklan, presentasi, dan lainnya)
7. Novel
8. Media Interaktif (*website, software, dan lainnya*) (Deddy Utama, 2010).