

BAB II

TINJAUAN UMUM

2.1 Tinjauan Pustaka

2.1.1 Jurnal

Penelitian game ini berlatar di sebuah pulau di masa depan, di mana akhlak umat manusia hancur karena kurangnya contoh nilai dan norma agama Islam. Karakter player kembali ke masa lalu untuk mempelajari sejarah Walisongo dan menyelamatkan foto-foto para tokoh Walisongo sebagai bukti adanya teladan yang baik bagi umat manusia di masa depan. Perjalanan ini dihalangi oleh zombie yang menyesatkan manusia. Tugas pemain adalah mengumpulkan semua foto Walisongo dan mengalahkan tiga bos zombie. (Widiastuti & Setiawan, Oktober 2012). Perbedaan penelitian game yang menyajikan kisah Walisongo dalam konteks futuristik dan penuh tantangan ini dengan penulis yaitu, video animasi dirancang sebagai media pembelajaran interaktif untuk siswa madrasah ibtidaiyah.

Penelitian gambaran singkat tentang perjalanan hidup dan perjuangan walisongo dalam menyebarkan agama Islam di daerah Jawa, khususnya dan di wilayah nusantara pada umumnya, maka peran mereka dapat dibentuk seperti Bidang Pendidikan, Bidang Politik dan yang paling terkenal adalah Bidang Dakwah. (Syalafiyah & Harianto, Desember 2020). Jika penelitian tersebut menggunakan pendekatan akademik untuk menganalisis peran Walisongo, video animasi penulis menggunakan pendekatan kreatif dan edukatif untuk menyampaikan pesan moral yang terkandung dalam kisah para wali.

Penelitian penyebab utama melemahnya pengetahuan kebudayaan islam di era globalisasi adalah pengaruh budaya asing, Dalam era globalisasi budaya-budaya dari negara lain datang dan masuk ke dalam kehidupan kita., Budaya ini mempengaruhi cara kita berpakaian, berbicara, dan berperilaku. Hal ini dapat membuat beberapa orang lupa atau tidak

mempraktikkan ajaran-ajaran Islam dengan benar. (Primadona, Maryamah, Rahayu, & Lestari, November 2023). Jika penelitian tersebut menggunakan pendekatan ilmiah untuk mengidentifikasi masalah, video animasi penulis menggunakan pendekatan kreatif dan edukatif untuk memberikan solusi, yaitu dengan menanamkan nilai-nilai Islam melalui kisah-kisah inspiratif para Walisongo termasuk Sunan Gunung Djati.

Penelitian tahapan desain merupakan tahapan dimana penulis merancang desain aset yang diperlukan untuk pembuatan animasi cut-out. Desain aset yang dibuat berupa karakter, properti, dan background yang dibutuhkan dalam film animasinya berdasarkan konsep cerita yang telah dibuat. Desain karakter dibuat menyerupai wayang.. Sudut pandang karakter yang ditampilkan dari sisi samping seperti konsep pertunjukan wayang kulit. (Sutrisno & Rokhman, 04 Desember 2022). Perbedaan penelitian yang mendalam tentang teknik desain animasi cut-out ini, video animasi penulis lebih menitikberatkan pada efektivitas dalam menyampaikan pesan moral kepada anak-anak melalui karakter Walisongo yang divisualisasikan secara menarik.

Penelitian keterjangkauan komik bagi masyarakat juga menjadi alasan utama. Hal ini disebabkan fisik yang komik yang tidak terlalu besar, sebagaimana nanti akan dideskripsikan pada bab ketiga, menyebabkan harga yang harus dibayarkan untuk menikmati cerita komik Walisongo ini tidak terlalu tinggi. Sehingga relatif terjangkau oleh berbagai kalangan. Dan hingga kini distribusi komik ini masih tetap berlangsung dan bahkan dapat ditemukan dengan mudah pada toko-online. (Drs. H. Anasom., Dr. Naili Anafah,, & Nor Lutfi Fais, , November 2021). Jika komik menggunakan gambar statis untuk menyampaikan cerita, video animasi memanfaatkan gerakan, suara, dan efek visual untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik.

2.2 Tinjauan Teori

Perancangan video animasi kisah tokoh Sunan Gunung Djati sebagai media pembelajaran interaktif untuk siswa Madrasah Ibtidaiyah didukung oleh beberapa teori dan temuan penelitian yaitu:

1. Penelitian Widiastuti & Setiawan (2012) menunjukkan potensi media kreatif seperti game dalam menyampaikan sejarah Walisongo, yang mengindikasikan bahwa pendekatan inovatif dapat meningkatkan keterlibatan siswa.
2. Penelitian Syalafiyah & Harianto (2020) menyoroti peran Walisongo dalam berbagai bidang, termasuk pendidikan dan dakwah, yang menjadi landasan konten edukatif dalam animasi ini.
3. Temuan Primadona et al. (2023) tentang melemahnya pengetahuan budaya Islam akibat globalisasi memperkuat urgensi penggunaan media yang menarik untuk menanamkan nilai-nilai agama, di mana animasi dapat menjadi solusi yang efektif.
4. Penelitian Sutrisno & Rokhman (2022) fokus pada teknik desain animasi, prinsip visual yang menarik dan sesuai dengan target audiens (siswa MI) tetap relevan dalam perancangan animasi ini.
5. Penelitian Drs. H. Anasom et al. (2021) tentang keterjangkauan komik sebagai media edukasi menggarisbawahi pentingnya aksesibilitas media pembelajaran, di mana video animasi digital memiliki potensi distribusi yang luas.

Secara keseluruhan, penelitian-penelitian ini mendukung penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran yang efektif dan menarik untuk memperkenalkan kisah Sunan Gunung Djati kepada siswa Madrasah Ibtidaiyah, dengan memanfaatkan elemen visual, naratif, dan interaktif untuk meningkatkan pemahaman dan penyerapan nilai-nilai Islam.

2.3 Teori Utama

2.3.1 Sunan Gunung Djati

Sunan Gunung Djati adalah pendekatan dakwah yang holistik dan inklusif, yang mengintegrasikan ajaran Islam murni dengan kearifan lokal, melalui penguatan spiritual, sosial, budaya, dan politik, demi terwujudnya masyarakat yang bertaqwa dan sejahtera. Beberapa poinnya, yaitu:

1. Tauhid dan Syariat yang Murni (Pondasi Spiritual)

Sunan Gunung Jati menekankan pentingnya tauhid (keesaan Allah SWT) sebagai inti ajaran Islam. Beliau berupaya membersihkan kepercayaan animisme, dinamisme, atau praktik Hindu-Buddha yang bertentangan dengan ajaran Islam, namun dilakukan secara bertahap dan persuasif. Beliau juga mengajarkan syariat Islam (fikih) yang lurus dan benar.

2. Dakwah Bil Hikmah dan Akulturasi Budaya (Pendekatan Adaptif)

Beliau menggunakan pendekatan Al-Hikmah (kebijaksanaan), yaitu berdakwah dengan cara yang halus, persuasif, dan menghargai budaya lokal. Beliau tidak menolak sepenuhnya tradisi yang ada, melainkan mengadaptasi dan mengislamkannya.

3. Filosofi "Ingsun Titip Tajug lan Fakir Miskin" (Kesejahteraan Sosial)

Salah satu wasiat dan filosofi paling terkenal dari Sunan Gunung Jati. Artinya, "Saya titipkan langgar (musholla/tempat ibadah) dan fakir miskin." Filosofi ini menunjukkan betapa pentingnya menjaga tempat ibadah dan sekaligus peduli terhadap kesejahteraan sosial, khususnya kaum lemah.

4. Pendekatan Politik dan Diplomatik (Penguatan Struktur)

Sunan Gunung Jati tidak hanya berdakwah secara individu, tetapi juga membangun kekuatan politik melalui Kesultanan Cirebon dan kemudian Kesultanan Banten. Beliau menjalin hubungan baik dengan kerajaan-kerajaan lain (seperti Demak) dan melakukan politik perkawinan untuk memperkuat dakwah.

Beberapa batik yang berasal dari Cirebon, yaitu:

1) Batik Mega Mendung

Motif ini didominasi oleh pola awan yang berarak dalam bentuk tumpukan. Warna-warna yang umum digunakan adalah biru tua, merah marun, hijau tua, atau ungu dengan gradasi warna yang menunjukkan kesan tebal dan tipisnya awan. Garis-garisnya cenderung tegas dan melengkung, dipercaya berasal dari pengaruh kebudayaan Tiongkok yang masuk ke Cirebon melalui jalur perdagangan dan pernikahan antara putri-putri Tiongkok dengan bangsawan Cirebon (salah satunya adalah Sunan Gunung Jati dengan Putri Ong Tien).



Gambar 2.1 Batik Mega Mendung, AlmunawwirkomplekQ.com

2) Batik Singa Barong

Motif ini menggambarkan sosok fantastis "Singabarong", yang merupakan perpaduan dari berbagai hewan mitologi. Biasanya terlihat seperti tubuh gajah, kepala naga atau singa, dan sayap menyerupai garuda. Motif ini seringkali digabungkan dengan ornamen flora dan fauna lainnya, serta pola-pola geometris. Warnanya bisa bervariasi, namun seringkali cerah dan kaya akan detail. Singabarong adalah kereta kencana pusaka milik Sunan Gunung Jati. Kendaraan ini melambangkan akulturasi budaya yang kuat di Cirebon, yaitu perpaduan unsur-unsur Hindu (gajah), Buddha (naga), dan Islam (garuda, yang sering dikaitkan dengan makhluk surgawi dan kebesaran).



Gambar 2.2 Batik SingaBarong, Batiktulis.com

3) Batik Wadasan

Motif Wadasan umumnya menampilkan pola bebatuan atau tebing-tebing karang yang keras, seringkali dengan bentuk-bentuk yang kokoh dan berliku.

Di antara bebatuan tersebut, sering disisipi motif flora seperti bunga atau dedaunan, serta motif fauna seperti burung atau hewan lainnya, memberikan kesan alami dan kesuburan di tengah kekokohan. Warna-warna yang digunakan bisa bervariasi, dari coklat tanah, abu-abu, hingga hijau lumut, seringkali dengan sentuhan warna cerah dari motif bunga atau hewan.

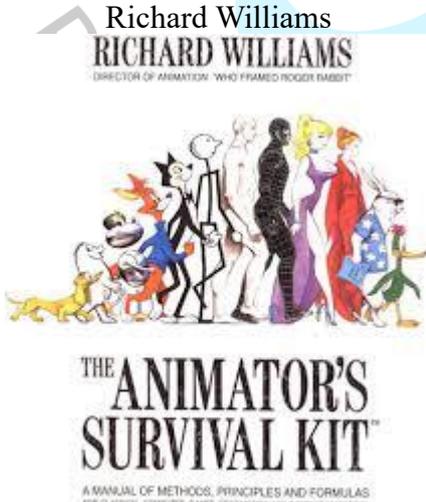
"Wadasan" berasal dari kata "wadas" yang berarti bebatuan atau karang. Motif ini secara filosofis melambangkan kekuatan, kekokohan, dan keteguhan. Bebatuan adalah simbol dari pondasi yang kuat, prinsip yang tak tergoyahkan, dan ketahanan dalam menghadapi cobaan.



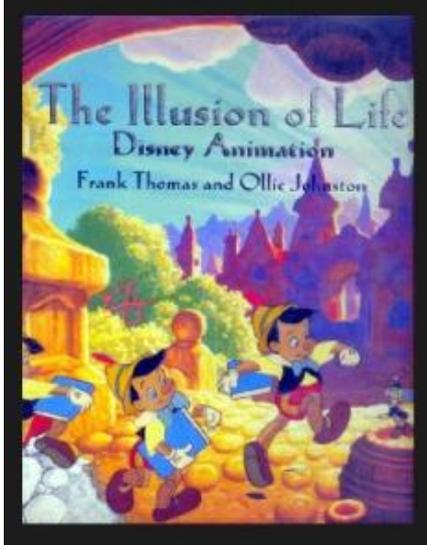
Gambar 2.3 Batik Wadasan, Perpustakaan Digital Budaya Indonesia

2.3.2 Video Animasi

Video animasi adalah seni menciptakan ilusi gerakan melalui serangkaian gambar statis yang ditampilkan secara berurutan. konsep ini terdapat sejumlah teori yang mendasari pembuatan animasi yang efektif dan menarik, seperti squash and stretch, anticipation, staging, timing. Dalam perancangan video animasi ini, penulis mengikuti teori video animasi untuk menghasilkan karya yang berkualitas. Pemilihan warna yang tepat berdasarkan teori warna, bertujuan untuk memunculkan suasana emosional yang sesuai dengan setiap adegan, penggunaan warna yang kontras, dan membantu menyampaikan informasi dengan efektif kepada siswa. Video animasi ini dirancang dengan tujuan untuk membantu siswa memahami konsep-konsep tertentu secara lebih mudah dan menyenangkan. Dengan mengaplikasikan prinsip-prinsip animasi klasik dan teori warna, penulis berusaha menciptakan visualisasi yang menarik dan mudah diingat. Diharapkan video animasi ini dapat menjadi alat bantu pembelajaran tetapi juga mampu menyampaikan cerita dengan cara yang efektif dan menarik.

Video Animasi	
Buku	Keterangan
 <p>Gambar 2.1 Richard Williams, Amazon.com</p>	<p>Buku ini sering dianggap sebagai "Alkitab" bagi setiap animator. Richard Williams, seorang animator legendaris yang pernah bekerja di beberapa proyek animasi klasik, menuangkan seluruh pengalaman dan pengetahuannya dalam buku ini, isi buku ini menjelaskan prinsip-prinsip dasar animasi yang harus dikuasai oleh setiap animator, seperti squash and stretch, anticipation, staging, dan timing.</p>

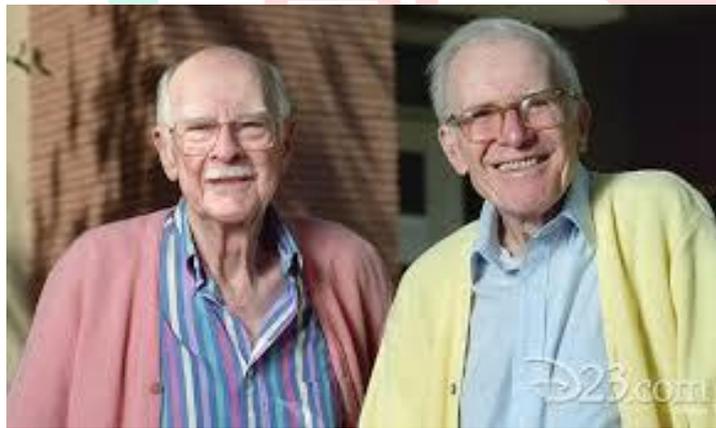
Ollie Johnston dan Frank Thomas



Gambar 2.2 *The Illusion of Life*,
multimumed.blogspot.com

Buku ini dituliskan oleh dua animator legendaris Disney, Ollie Johnston dan Frank Thomas, buku ini menyajikan wawasan fokus pada 12 prinsip animasi Disney yang terkenal, seperti squash and stretch, anticipation, dan staging, serta sejarah animasi di studio Disney.

Table 2 1. Video Animasi



Gambar 2.3. Ollie Johnston and Frank Thomas, D23.com

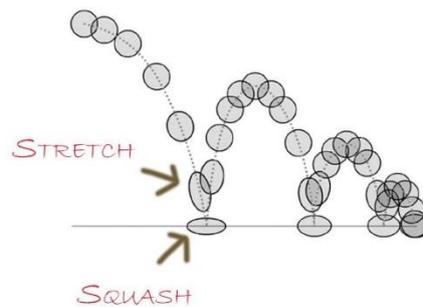
Ollie Johnston dan Frank Thomas, dua animator legendaris dari Walt Disney Animation Studios, telah memberikan kontribusi besar pada dunia animasi melalui 'The Twelve Principles of Animation'. Ollie Johnston dan Frank Thomas, dua animator legendaris dari Walt Disney Animation Studios, telah memberikan kontribusi besar pada dunia animasi melalui 'The Twelve Principles of Animation'. Mereka adalah bagian dari kelompok inti yang dikenal sebagai "Nine Old Men" Disney, yang merupakan tim animator

kunci di balik film-film klasik studio tersebut dari era keemasan hingga tahun 1970-an.

Kontribusi utama Johnston dan Thomas bukan hanya pada proses animasi film itu sendiri, tetapi pada kodifikasi dan dokumentasi teknik-teknik yang membuat animasi Disney begitu hidup dan ekspresif. Mereka menyaring pengalaman puluhan tahun bekerja di bawah arahan Walt Disney dan mengidentifikasi prinsip-prinsip dasar yang memungkinkan karakter-karakter animasi menunjukkan emosi, berat, dan gerakan yang realistis sekaligus menghibur. Prinsip-prinsip ini, yang telah menjadi landasan bagi banyak animator, telah diulas kembali oleh Marco Farace dalam e-book 'Animation Fundamentals' untuk generasi animator baru. Penjelasan setiap prinsip secara singkat adalah sebagai berikut:

a. Squash and Stretch

Perubahan bentuk benda yang bergerak yang memberinya fleksibilitas dan kehidupan.



Gambar 2.4. Squash and Stretch, redapplelearning.in

b. Anticipation

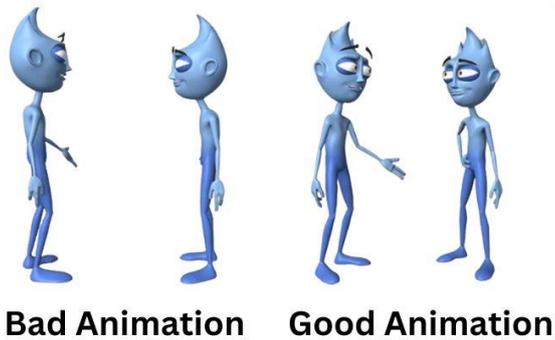
Mempersiapkan penonton untuk suatu aksi yang akan terjadi.



Gambar 2.5. Anticipation, redapplelearning.in

c. Staging

Penekanan titik fokus pada suatu scene atau latar.

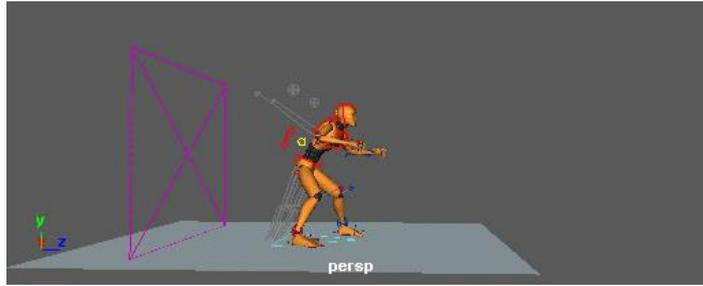


Bad Animation **Good Animation**

Gambar 2.6. Staging, redapplelearning.in

d. Straight Ahead Action and Pose to Pose

Straight Ahead Action artinya animasi digambarkan secara frame by frame dari awal hingga akhir. Pose to Pose artinya metode penggambaran animasi mulai dari pose yang penting, setelah itu menambahkan frame filler baru diantara semua pose penting tersebut.



Gambar 2.7. Straight Ahead Action and Pose to Pose, redapplelearning.in

e. Follow Through and Overlapping Action

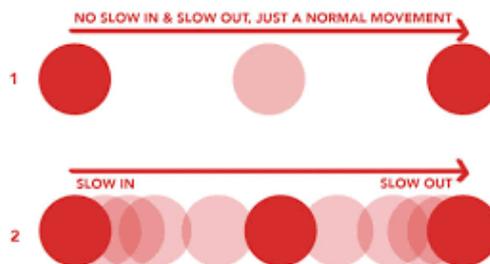
Memecahkan gerakan tubuh menjadi beberapa bagian yang bergerak secara organik.



Gambar 2.8. Follow Through and Overlapping Action, redapplelearning.in

f. Slow In and Slow Out

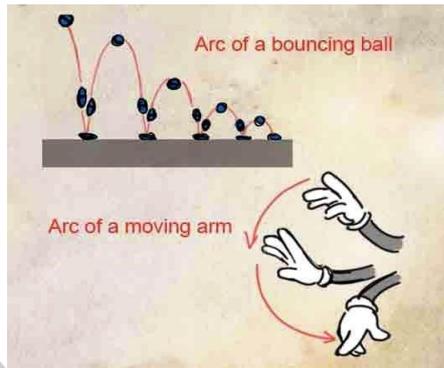
Percepatan atau perlambatan yang dialami suatu benda ketika gerakan dimulai atau berakhir.



Gambar 2.9. Slow In and Slow Out, Wantek.ID

g. Arcs

Segala sesuatu yang bergerak di alam mengikuti lintasan lengkung yang halus. Semua pergerakan tidak ada yang kaku, kecuali gerakan robot.



Gambar 2.10. Arcs, redapplelearning.in

h. Secondary Action

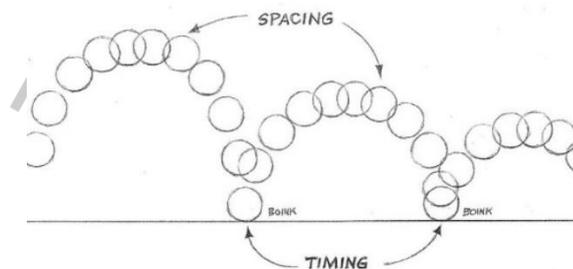
Gerakan sekunder adalah gerakan-gerakan yang terjadi karena gerakan utama. Contohnya adalah tas yang bergoyang ketika seorang lari.



Gambar 2.11. Secondary Action, redapplelearning.in

i. Timing

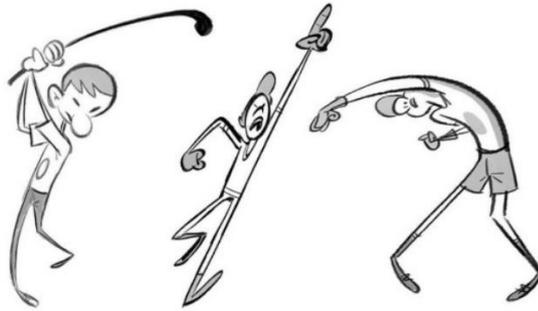
Kecepatan dari sebuah objek tergantung situasi dan waktu. Contohnya karakter yang senang bergerak lebih cepat dibanding yang sedih.



Gambar 2.12. Timing, redapplelearning.in

j. Exaggeration

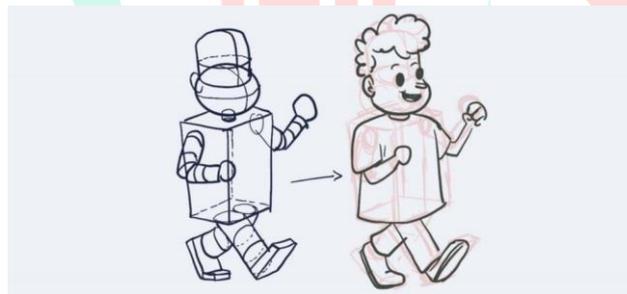
Penekanan pada gerakan tertentu, agar lebih terbaca dampak (Impact) dari gerakan tersebut. Contohnya tangan yang tertarik hingga gepeng dan panjang.



Gambar 2.13. Exaggreation, redapplelearning.in

k. Solid Drawing

Penggambaran atau penempatan karakter pada suatu latar yang menekankan karakter menjadi titik fokus.



Gambar 2.14. Solid Drawing, redapplelearning.in

l. Appeal

Menciptakan karakter yang menarik, indah, dan penuh karisma.



Gambar 2.15. Appeal, redapplelearning.in

Penulis berencana menggunakan beberapa prinsip yaitu, **Staging** akan digunakan untuk merancang latar yang tidak berantakan dan mudah dibaca. **Secondary Action** akan digunakan untuk memberikan kehidupan pada animasi, contohnya seperti jubah atau sorban Sunan Gunung Djati bergoyang saat ada angin. **Appeal** akan digunakan untuk merancang desain karakter yang menarik. Prinsip animasi ini akan membantu penulis dalam merancang animasi yang menarik dan menyenangkan untuk ditonton.

Dalam konteks video animasi, penting untuk memahami preferensi audiens. Beberapa contoh video animasi yang sangat diminati oleh target audiens anak-anak MI kelas 6 dapat dilihat pada tautan berikut:

[SUNAN GUNUNG DJATI | WALISONGO 6 | Kesultanan Nusantara]
(<https://youtu.be/Nue7VEn3KI4?si=-0xh0S47Ycei57S8>) meisyappf.

[TUGAS ANIMASI BABAD SUNDA (Sunan Gunung Jati)]
(https://youtu.be/eGIUaz63G_k?si=s_ST5XZZqw1PrDiW) Kesultanan Nusantara.

Penulis memilih video youtube ini sebagai referensi gaya visual yang tepat untuk video animasi kisah Sunan Gunung Jati bagi anak usia 11-12 tahun sangat krusial agar konten menjadi menarik dan mudah diterima.

2.3.3 Budaya

Budaya itu sistem simbol yang kompleks, termasuk bahasa, nilai, norma, kepercayaan, dan artefak. Simbol-simbol ini membentuk cara kita berpikir, bertindak, dan memandang dunia, terbentuk melalui interaksi sosial dan diwariskan dari generasi ke generasi bersifat yang dinamis dan terus berubah seiring berjalannya waktu, budaya itu mencakup aspek kehidupan mulai dari berpakaian, makan, hingga cara beragama. Dengan memahami budaya yang berbeda, kita dapat membangun sikap toleransi dan saling menghormati, dengan budaya dapat membantu menyelesaikan konflik perbedaan budaya dan mengembangkan kebijakan publik yang lebih relevan dengan kebutuhan masyarakat.

Budaya	
Gambar	Keterangan
<p>Ibnu Khaldun (Tunis, 1332-1406)</p>  <p><i>Gambar 2.16 Ibnu Khaldun, Kompas.com</i></p>	<p>Muqaddimah: Pentingnya faktor lingkungan sosial, dan psikologis dalam membentuk budaya suatu masyarakat.</p> <p>‘Asabiyyah: Solidaritas sosial dan semangat kebersamaan suatu kelompok.</p>
<p>Muhammad Abduh (Mesir, 1849-1905)</p>  <p><i>Gambar 2.17. Muhammad Abduh, Krajan.id</i></p>	<p>Ijtihad: Mendorong umat islam untuk melakukan ijtihad (upaya memahami agama berdasarkan sumber aslinya) dalam menghadapi tantangan zaman, pentingnya adaptasi budaya islam dengan perkembangan zaman.</p>

Table 2.2. Budaya

Al-Muqaddimah adalah karya buku monumental Ibnu Khaldun yang merupakan sebuah ensiklopedia pengetahuan yang mencakup berbagai disiplin ilmu, terutama sejarah budaya dan sosiologi. Dalam karya ini, Ibnu Khaldun menyajikan sebuah filsafat sejarah yang komprehensif, di mana ia mengkritik metode historiografi sebelumnya dan memperkenalkan metode ilmiah dalam penulisan sejarah.

Konsep sentral dalam Al-Muqaddimah adalah asabiyyah, yaitu solidaritas sosial atau semangat kelompok yang menjadi kekuatan penggerak sejarah. Ibnu Khaldun juga mengusulkan siklus peradaban yang menjelaskan naik turunnya suatu peradaban berdasarkan kekuatan dan kelemahan asabiyyah. Karya ini tidak hanya penting bagi dunia Islam, tetapi juga memberikan kontribusi signifikan bagi perkembangan ilmu pengetahuan secara global. Isi Utama dari Al-Muqaddimah yaitu:

- Teori Asabiyyah

Konsep inti dari Al-Muqaddimah adalah asabiyyah atau solidaritas sosial. Ibnu Khaldun melihat asabiyyah sebagai ikatan emosional yang kuat antara anggota suatu kelompok yang menjadi kekuatan penggerak sejarah. Dalam konteks budaya, asabiyyah membentuk identitas kelompok, nilai-nilai, dan tradisi yang kemudian membentuk suatu budaya.

Contohnya, suku-suku bangsa di berbagai penjuru dunia memiliki asabiyyah yang kuat, tercermin dalam bahasa, adat istiadat, dan kepercayaan yang berbeda-beda.

- Siklus Peradaban

Ibnu Khaldun mengusulkan sebuah siklus peradaban yang dimulai dengan terbentuknya suatu kelompok yang memiliki asabiyyah yang kuat, kemudian mencapai puncak kejayaannya, dan akhirnya mengalami kemunduran. Siklus ini menjelaskan bagaimana budaya dapat berubah dan berkembang seiring waktu.

Contohnya, bangkit dan runtuhnya berbagai peradaban seperti Romawi, Persia, dan Islam mengikuti pola siklus yang dijelaskan oleh Ibnu Khaldun.

- Faktor-faktor yang Mempengaruhi Budaya: Al-Muqaddimah membahas berbagai faktor yang mempengaruhi perkembangan dan kemunduran suatu budaya, seperti iklim, geografi, kondisi sosial ekonomi, dan agama.

Contohnya, peradaban Mesopotamia yang berkembang di wilayah yang subur dengan sungai Tigris dan Euphrates memiliki karakteristik budaya yang berbeda dengan peradaban Inca yang berada di pegunungan Andes.

- Peran Agama dalam Budaya: Ibnu Khaldun melihat agama sebagai salah satu faktor penting yang membentuk budaya. Agama tidak hanya mengatur hubungan manusia dengan Tuhan, tetapi juga membentuk nilai-nilai, norma, dan perilaku sosial.

Contohnya, agama Islam telah membentuk budaya masyarakat Arab dan Timur Tengah dalam berbagai aspek kehidupan, mulai dari seni, arsitektur, hingga hukum.

- Metodologi Sejarah: Ibnu Khaldun memperkenalkan metode ilmiah dalam penulisan sejarah. Ia menekankan pentingnya verifikasi sumber dan analisis kritis terhadap peristiwa sejarah. Pendekatan ini dapat diterapkan dalam studi budaya untuk melakukan penelitian yang lebih objektif dan sistematis.

Al-Muqaddimah memberikan kerangka kerja yang sangat berguna untuk memahami kompleksitas budaya. Konsep-konsep yang dikemukakan oleh Ibnu Khaldun, meskipun ditulis berabad-abad lalu, masih sangat relevan dengan studi budaya modern. Dengan memahami Al-Muqaddimah, kita dapat lebih menghargai keragaman budaya dan memahami dinamika perubahan sosial.

Muhammad Abduh melihat budaya sebagai sesuatu yang dinamis dan terus berkembang. Ia mendorong umat Islam untuk tidak terpaku pada pemahaman tradisional yang kaku, tetapi untuk melakukan ijtihad dalam memahami dan menerapkan ajaran Islam dalam konteks budaya yang beragam. Isi dari Ijtihad, yaitu:

- Pembaharuan Pendidikan

Abduh menekankan pentingnya pendidikan modern yang menggabungkan ilmu pengetahuan Islam dengan ilmu pengetahuan umum. Hal ini bertujuan untuk menghasilkan generasi muda yang memiliki pemahaman yang luas dan kritis terhadap berbagai masalah, termasuk masalah budaya.

Contohnya, pendirian sekolah-sekolah modern yang mengajarkan ilmu pengetahuan umum dan agama Islam secara seimbang.

- Toleransi Beragama dan Budaya

Abduh mengajarkan pentingnya toleransi terhadap agama dan budaya lain. Ia menekankan bahwa Islam adalah agama yang membawa rahmat bagi seluruh alam dan tidak mengajarkan permusuhan.

Contohnya, dialog antaragama dan upaya membangun hubungan yang harmonis dengan pemeluk agama lain.

- **Peran Perempuan**

Abdullah memberikan perhatian khusus pada kedudukan perempuan dalam Islam. Ia menafsirkan kembali ayat-ayat Al-Qur'an yang berkaitan dengan perempuan dengan cara yang lebih inklusif dan memberdayakan.

Contohnya, pemberian kesempatan yang sama bagi perempuan untuk mendapatkan pendidikan dan berpartisipasi dalam kehidupan publik.

- **Modernisasi Hukum Islam**

Abdullah mendorong dilakukannya ijtihad dalam hukum Islam agar dapat mengakomodasi perkembangan zaman dan kebutuhan masyarakat modern.

Contohnya, upaya untuk mereformasi hukum keluarga Islam agar lebih adil dan sesuai dengan prinsip-prinsip kesetaraan gender.

- **Pembebasan dari Taklid**

Abdullah mengajak umat Islam untuk tidak terpaku pada pemahaman tradisional yang kaku, tetapi untuk berpikir kritis dan melakukan ijtihad dalam memahami ajaran Islam.

Contohnya, membuka ruang bagi berbagai interpretasi terhadap teks-teks agama, selama tidak bertentangan dengan prinsip-prinsip dasar Islam.

2.3.4 Desain Karakter

Teori desain karakter, sebagaimana dijelaskan oleh Deguzman (2021), memberikan kerangka kerja yang solid untuk menciptakan tokoh yang menarik. Artikel Studio Binder memberikan contoh-contoh konkret tentang bagaimana prinsip-prinsip desain karakter dapat diterapkan dalam praktik. Melalui analisis terhadap siluet, palet warna, dan eksagerasi, kita dapat memahami bagaimana karakter-karakter ikonik dalam berbagai media visual berhasil memikat hati penonton. [Deguzman, Kyle, 2021].

a. Silhouette

Ketika warna dan detail dari karakter dihilangkan, dan garis luar dipenuhi oleh warna hitam, sehingga karakter terlihat seperti bayangan. Desain karakter yang baik adalah karakter dapat dikenali hanya dari siluetnya. Penulis akan merancang desain karakter serangga yang mudah ditebak pada pandangan pertama.



Gambar 2.18. Design Characters, AdobeStock.com

b. Palette.

Palet merupakan pemilihan dan penggunaan warna pada karakter. Desain karakter yang baik menghindari penggunaan warna yang terlalu banyak. Gunakan satu warna dominan dan beberapa warna pendukung untuk merancang perpaduan warna yang nyaman dilihat oleh mata. Penulis akan merancang desain karakter serangga yang sederhana dan tidak berlebihan, agar visual mudah dicerna oleh audiens.



Gambar 2.19. Palette, dreamfarmstudios.com

c. Exaggeration.

Eksagerasi adalah teknik yang memungkinkan kita untuk menekankan ciri-ciri visual tertentu pada karakter. Dalam dunia fiksi, kita tidak terikat oleh hukum alam, sehingga kita dapat dengan bebas memanipulasi proporsi dan bentuk tubuh karakter. Misalnya, kita bisa merancang serangga dengan

postur tubuh seperti manusia, sebuah konsep yang dikenal sebagai antropomorfisme. Teknik ini tidak hanya membuat karakter terlihat unik, tetapi juga membantu kita menyampaikan karakteristik kepribadian yang lebih kuat. Seperti yang dijelaskan oleh We are Cognitive (2024), antropomorfisme dapat menciptakan rasa empati dan keterikatan yang lebih mendalam antara penonton dengan karakter, [Cognitive, 2024].



Gambar 2.20. Exaggeration, D'Source

2.4 Teori Pendukung

Pendukung	
Teori	Keterangan
<p>Buku Type Matters (2012) dibuat oleh Jim Williams</p>  <p>Gambar 2.21. Type Matters, Amazon.com</p>	<p>Buku ini menjelaskan tipografi itu suara tertulis untuk berkomunikasi melalui bentuk visual huruf, dasar tipografi dan contoh visual untuk memahami konsep tipografi seperti, Typeface (kumpulan bentuk huruf yang memiliki visual), Leading (ruang kosong untuk memberikan jarak antar huruf untuk tampilan yang menarik), Figures (kumpulan angka didalam teks), Letter Spacing (jarak antar huruf untuk kenyamanan membaca), Colour (memberikan visual yang seimbang dengan pemilihan warna yang tepat).</p>

<p>Buku Warna: Teori dan Kreativitas Penggunaannya dibuat oleh Sulasmi Darmaprawira W.A.(2002)</p>  <p><i>Gambar 2.22. Warna: Teori dan Kreativitas Penggunaannya, Perpustakaan ITB</i></p>	<p>Buku ini menjelaskan tentang tujuan pemahaman yang komprehensif tentang warna, mulai dari dasar-dasar teori warna (lingkaran warna dengan sifat warna primer, sekunder, tersier, suhu warna dan psikologi warna), harmoni dan kontras warna (penggabungan warna yang menghasilkan kombinasi yang kontras), penerapan teori warna (contoh pemilihan warna dalam desain logo, poster, interior dan sebagainya), kreativitas dalam penggunaan warna (berfikir kreatif untuk menggunakan warna yang tidak terpaku oleh aturan baku).</p>
--	---

Table 2.3 Teori Pendukung

1. Konsep tipografi, sebagaimana dijelaskan oleh (Assidiq, 2023), telah ada sejak ribuan tahun lalu. Namun, dalam era digital saat ini, tipografi memiliki peran yang semakin sentral dalam desain. Artikel Bryson M. memberikan pemahaman yang komprehensif tentang bagaimana prinsip-prinsip tipografi yang telah berkembang selama berabad-abad dapat diterapkan dalam konteks desain UI modern, sehingga menghasilkan desain yang tidak hanya estetik, tetapi juga relevan dengan kebutuhan pengguna masa kini. Prinsip tipografi sebagai berikut:

- ***Readability dan Legibility.***

Readability adalah seberapa mudah kumpulan teks untuk dibaca dan dipahami. Legibility adalah seberapa mudah membedakan dan membaca huruf dan karakter secara individu.

- ***Font Selection***

Pemilihan gaya huruf tipografi yang cocok dengan gaya perancangan.

- ***Hierarchy***

Penggunaan ukuran huruf yang beda untuk menekankan teks tertentu, serta memberikan alur baca pada desain.

- ***Line Height***

Jarak antara baris yang baik untuk menghindari keramaian teks dan memudahkan membaca.

- ***Letter Spacing***

Jarak antara huruf secara horizontal yang baik untuk menghindari keramaian teks.

- ***Kerning***

Jarak antara dua huruf tertentu agar lebih mudah dibaca dan terlihat lebih menarik secara visual. Contohnya adalah huruf A dan V yang berdekatan mempunyai jarak yang lebih dekat karena bentuk mereka saling cocok.

- ***Text Alignment***

Perataan teks yang cocok sesuai desain. Rata kiri merupakan format yang paling sering dipakai, sedangkan rata tengah cocok untuk headline.

- ***Contrast dan Color***

Pewarnaan teks agar mempunyai kontras yang tinggi dengan latar belakang, untuk memudahkan teks untuk dibaca.

- ***Consistency and Branding***

Menggunakan gaya teks yang konsisten dalam keseluruhan desain, serta menggunakan bentuk teks yang menggambarkan gaya dari desain.

- ***Consider the Screen***

Memastikan tipografi mudah dibaca di semua media tayang atau media percetakan.



Typography

Typeface

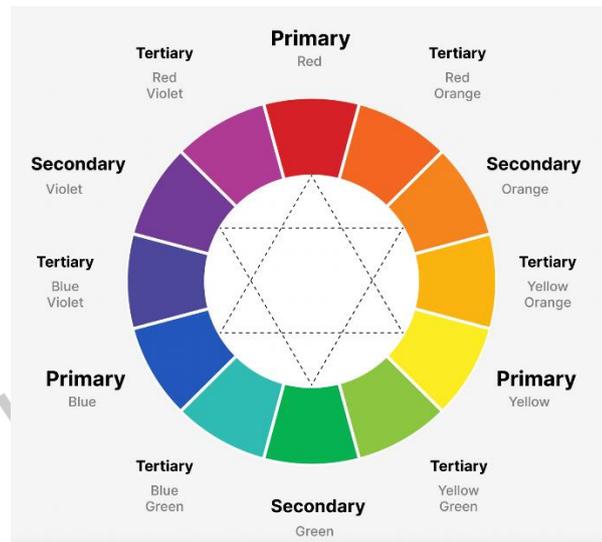


Gambar 2.23. Contrast for Typography, Wordpress.com

Penulis hanya akan menerapkan beberapa prinsip desain, seperti *Readability* dan *Legibility*, *Font Selection*, *Contrast* dan *Color*, *Consistency* dan *Branding*, dan *Consider the Screen*. Tipografi yang akan berada di video animasi serangga berupa judul, teks keterangan seperti penjelasan nama tempat, waktu, daerah, alat musik dan *subtitle* video agar lebih mudah untuk disimak.

2. Warna adalah bahasa visual yang kompleks. Seperti yang dijelaskan oleh Interaction Design Foundation, warna memiliki kemampuan untuk menciptakan harmoni atau kontras yang memikat, (Interaction Design Foundation - IxDF, 2016). Isaac Newton, pada abad ke-17, telah memberikan kerangka dasar pemahaman kita tentang warna dengan mengklasifikasikannya menjadi warna primer, sekunder, dan tersier. Teori warna ini menjadi fondasi bagi para desainer dalam memilih palet warna yang tepat untuk menyampaikan pesan dan menciptakan pengalaman visual yang diinginkan. Sebagai contoh, warna merah sering diasosiasikan dengan energi dan gairah, sementara warna biru sering dikaitkan dengan ketenangan dan kepercayaan.

- **Primer.** Warna dasar yang tidak bercampur dengan warna lain. Warna primer adalah merah, biru, dan kuning.
- **Sekunder.** Warna sekunder adalah hasil gabungan dari campuran warna primer. Contoh warna sekunder adalah jingga, ungu, dan hijau.
- **Tertier.** Warna tertier adalah hasil gabungan dari pencampuran antara primer dan sekunder. Contoh warna tertier adalah kuning tua, merah jingga, ungu muda, biru ungu, hijau toska, dan hijau *lime*.



Gambar 2.24 Teori Warna Issac Newton, skillshare.com

Penelitian BlueWood dalam artikel *How Color Psychology Impacts Child Development* (2024), menunjukkan bahwa warna memiliki kekuatan yang besar dalam membentuk perkembangan anak. Setiap warna membawa pesan emosional yang unik dan dapat memengaruhi suasana hati, perilaku, serta kemampuan kognitif anak. Oleh karena itu, pemilihan warna yang tepat dalam lingkungan anak sangat penting untuk mendukung pertumbuhan dan perkembangan mereka, (BlueWood, 2024). Setiap warna yang dimaksud, yaitu:

- **Warna hangat**

Warna hangat seperti merah, kuning, dan jingga dapat memberikan kesan hangat, nyaman, dan aman. Warna hangat yang berlebihan dapat memberikan stimulasi yang berlebihan, contohnya seperti merah tajam yang dapat memberikan kesan gelisah.

- **Warna dingin**

Warna dingin seperti biru, hijau, dan ungu dapat memberikan kesan tenang dan tenteram. Warna-warna ini cocok untuk ruang belajar anak.

- **Warna netral**

Warna netral seperti putih, abu-abu, dan krem mempunyai peran sebagai penenang mata, agar anak-anak tidak mengalami stimulasi yang berlebihan.

Melalui penerapan prinsip-prinsip teori warna Newton, penulis akan menciptakan ilustrasi yang memiliki keseimbangan visual yang kuat. Kombinasi

warna yang tepat akan digunakan untuk menciptakan kontras, harmoni, dan fokus pada elemen-elemen penting dalam ilustrasi. Selain itu, dengan mempertimbangkan pengaruh warna terhadap psikologi anak, penulis akan merancang latar yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mendukung narasi cerita.

Warna juga bisa memengaruhi perasaan kita. Warna-warna hangat seperti merah, oranye, dan kuning bisa membuat kita merasa semangat, ceria, dan bersemangat. Contohnya, warna oranye sering dipakai di ruang bermain agar suasananya jadi menyenangkan. Sedangkan warna-warna dingin seperti biru, hijau, dan ungu bisa membuat kita merasa tenang dan santai. Contohnya, warna biru sering digunakan di ruang kelas atau kamar tidur agar kita bisa belajar atau tidur dengan nyaman.

2.5 Ringkasan Kesimpulan Teori

Perancangan video animasi kisah tokoh Sunan Gunung Djati ini bertujuan untuk menciptakan sebuah karya visual yang tidak hanya menghibur tetapi juga mendidik. Dengan menggabungkan prinsip-prinsip animasi, budaya, teori warna yang menarik, dan pemilihan tipografi yang tepat, animasi ini diharapkan dapat menjadi media pembelajaran yang efektif bagi siswa Madrasah Ibtidaiyah. Penggunaan warna-warna cerah dan hangat, serta desain karakter yang menarik akan membuat animasi lebih hidup dan membekas di benak anak-anak.

Perancangan video animasi tentang kisah tokoh Sunan Gunung Djati ini membutuhkan perpaduan yang cermat antara aspek interaktif. Prinsip animasi akan menjadi fondasi untuk menghidupkan karakter Sunan Gunung Djati dan menyajikan cerita yang menarik. Ilmu sejarah khususnya mengenai penyebaran Islam di Nusantara, akan menjadi acuan utama dalam menyusun alur cerita yang akurat dan inspiratif. Prinsip desain karakter akan digunakan untuk menciptakan visualisasi Sunan Gunung Djati yang membekas di ingatan anak-anak, menggambarkan karakteristik dan keunikan masing-masing.