

## ANIMASI 2D TUNTUNAN SHOLAT FARDHU

### 2D ANIMATION FARDHU PRAYER GUIDE

Sri Heneng Prasastono <sup>1)</sup>, Mohammad Hidayatul Holili <sup>2)</sup>

<sup>1)2)</sup> Manajemen Informatika – AMIK Veteran Purwokerto

Jl. H.R. Bunyamin Komplek PCW A.11-12. Purwokerto 53112

<sup>1)</sup>henengprasastono@gmail.com

<sup>2)</sup>holili.65@gmail.com

#### Abstrak

Perkembangan ilmu dan teknologi komputer yang pesat membawa dampak positif bagi dunia pendidikan dan ilmu pengetahuan yang merupakan aspek penting dalam membangun sumber daya manusia yang handal dan berkualitas, teknologi informasi akan membawa perubahan yang berarti dalam hal sistem pendidikan yang akan dikembangkan. Komputer multimedia merupakan salah satu perkembangan dari teknologi komputer. Komputer multimedia memungkinkan penggabungan teks, suara, grafik, serta animasi untuk media penyampaian informasi yang lebih menarik dan memberikan pemakai untuk berinteraksi dengan program multimedia, sehingga dengan software tertentu, pemakai dapat melakukan eksperimen.

Masalah-masalah dalam proses pembelajaran seperti kejenuhan dan kurangnya semangat siswa, gangguan dalam kelas, serta perhatian siswa yang rendah karena mengantuk perlu segera diatasi. Salah satu solusi pemecahannya adalah dengan penggunaan media pembelajaran. Media animasi merupakan salah satu contoh pemanfaatan teknologi dalam menunjang proses pembelajaran sholat. Tujuan dari penelitian ini adalah dengan mempelajari animasi tuntunan Sholat akan lebih menarik perhatian siswa-siswi untuk memahami dan mempelajari tata cara sholat yang benar. Hasil penelitian ini yaitu program Animasi 2D Sholat dengan *Adobe Flash* yang memiliki kemampuan memberikan gambaran tentang tata cara belajar shalat serta mengaplikasikan ilmu tersebut saat melaksanakan shalat.

**Kata Kunci-** Multimedia, Interaktif, Tuntunan Sholat

#### Abstract

*The rapid development of computer science and technology has a positive impact on the world of education and science which is an important aspect in building reliable and quality human resources, information technology will bring significant changes in the education system to be developed. Multimedia computer is one of the developments of computer technology. Multimedia computers allow the incorporation of text, sound, graphics, and animation for more interesting information delivery media and provide users with interacting with multimedia programs, so that with certain software, users can experiment.*

*Problems in the learning process such as student boredom and lack of enthusiasm, class disturbances, and low student attention due to sleepiness need to be addressed immediately. One solution to the solution is the use of learning media. Animated media is one example of the use of technology in supporting the prayer learning process. The purpose of this research is to study the animation of prayer guidance, it will attract the attention of students to understand and learn the correct way of praying. The result of this research is the 2D Prayer Animation program with Adobe Flash which has the ability to provide an overview of how to learn to pray and apply this*

*knowledge when praying.*

**Keywords** - *Multimedia, Interactive, Prayer Guide*

## PENDAHULUAN

Sekolah sebagai lembaga formal yang merupakan tempat yang paling memungkinkan seseorang untuk meningkatkan pengetahuan, dan paling mudah untuk membina generasi muda agar lebih beriman dan bertaqwa. Keimanan dan ketaqwaan tidak lepas dari pendidikan Sholat yang memiliki dampak yang besar bagi kehidupan, Sholat sebagai terapi jiwa dan raga, Sholat mampu menumbuhkan sikap optimis, dapat membuka hati pada kebenaran (Muhammad Nizar, 2013), dan masih banyak manfaatnya bagi segi kehidupan. Sholat adalah salah satu dari rukun islam, merupakan ibadah dalam agama islam yang sangat penting dan untuk mendapat perintah ibadah Sholat Nabi Muhammad Shallallahu 'Alaihi Wa Sallam mendapat perintah langsung dari Allah kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala tanpa melalui perantara Malaikat yang menyampaikan perintah-perintahNya. Jadi Sholat harus ditegakkan dan tidak boleh ditinggalkan dalam keadaan bagaimanapun juga. Baik saat perjalanan, saat perang, maupun saat sakit sekalipun.

Pada zaman modern sekarang ini banyak yang memeluk agama islam, akan tetapi banyak umat muslim melalaikan Sholat dan meremehkannya. Dengan demikian ibadah Sholatpun perlu dipelajari, dimengerti dan dilaksanakan secara teratur. Anak sejak usia dini mengerjakan Sholat, sampai dewasa dalam keadaan bagaimanapun, mereka tidak akan lupa mengerjakan Sholat, karena sudah terbiasa sejak dini, dan juga tidak lupa kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala, serta selalu menjauhkan diri dari hal-hal yang banyak mengandung nilai negatif serta akan menjadikan sikap pribadi yang disiplin, dan diberikan pengarahan-pengarahan tentang keutamaan, hikmah-hikmah ibadah Sholat agar pada akhirnya kesadaran mereka tentang ibadah Sholat muncul dengan sendirinya.

Disinilah peran aktif guru diperlukan dan dibutuhkan, bila guru diartikan sebagai orang dewasa yang bertanggung jawab memberikan pertolongan pada siswa dalam perkembangan jasmani dan rohaninya, agar tercapai tingkat kedewasaan, serta mampu berdiri sendiri dalam memenuhi tugasnya sebagai hamba Allah kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala.

Sistem pembelajaran menggunakan buku panduan Sholat kurang efektif. Buku panduan Sholat tidak menggunakan gambar gerak untuk menuju langkah berikutnya. Buku panduan Sholat tidak menggunakan suara bacaan Sholat, hanya berbentuk gambar dan teks. Sistem pembelajaran Sholat oleh guru agama dilakukan di tempat-tempat pendidikan atau di tempat ibadah seperti sekolah, pondok pesantren dan masjid. Pembelajaran tidak bisa dilakukan dimana dan kapan saja, seperti waktu istirahat kerja atau dirumah. Peserta didik harus datang sendiri ketempat pendidikan. guru agama sangat menentukan aktivitas belajar mengajar. Pada saat guru agama berhalangan hadir seperti sakit atau ada kepentingan keluarga lainnya, aktivitas belajar mengajarpun tidak dapat dilakukan. Perkembangan ilmu dan teknologi komputer yang pesat membawa dampak positif bagi dunia pendidikan dan ilmu pengetahuan yang merupakan aspek penting dalam membangun sumber daya manusia yang handal dan berkualitas, teknologi informasi akan membawa perubahan yang berarti dalam hal sistem pendidikan yang akan dikembangkan. Komputer multimedia merupakan salah satu perkembangan dari teknologi komputer. Komputer multimedia memungkinkan penggabungan teks, suara, grafik, serta animasi untuk media penyampaian informasi yang lebih menarik dan memberikan pemakai untuk berinteraksi dengan program multimedia, sehingga dengan software tertentu, pemakai dapat melakukan eksperimen.

*Adobe Flash* merupakan program yang paling fleksibel untuk keperluan-keperluan tersebut, sehingga banyak yang menggunakan program tersebut. Proses pemahaman materi pembelajaran yang disampaikan menjadi lebih menarik, lebih cepat dan mudah dipahami dibandingkan dengan penyampaian materi pada sistem pembelajaran resmi. Dengan mempelajari animasi tuntunan Sholat akan lebih menarik perhatian siswa-siswi untuk memahami dan mempelajari tata cara sholat yang benar.

## A. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah pada penelitian yaitu yaitu bagaimana merancang dan membuat animasi tuntunan Sholat menggunakan *Adobe Flash*.

## B. Tinjauan Pustaka

### 1. Sholat

Sholat adalah ibadah yang terpenting dan utama dalam Islam. Sholat secara Bahasa (*etimologi*) berarti Do'a. Sedangkan secara Istilah atau Syari'ah (*terminologi*), Sholat adalah berhadap hati kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala. sebagai ibadah dalam bentuk perkataan dan perbuatan tertentu dan khusus yang dibuka atau dimulai dengan takbir (*takbiratul ihram*) diakhiri atau ditutup dengan salam serta menurut syarat-syarat yang telah ditentukan *syara'* (Rifai, 2006).

#### a. Syarat-Syarat Sholat

##### 1) Syarat wajib

Seseorang diwajibkan untuk Sholat jika telah memenuhi kondisi sebagai berikut :

- a) Islam
- b) Baligh (dewasa)
- c) Suci dari hadas dan najis
- d) Berakal sehat.

##### 2) Syarat Sah

Sebelum Sholat, seseorang harus memenuhi kondisi berikut ini :

- a) Suci dari hadas kecil dan besar
- b) Suci dari najis, baik badan, pakaian, maupun tempat yang digunakan untuk Sholat
- c) Menutup aurat. Aurat laki-laki adalah, apa yang terbentang diantara pusar dan lutut. Sedangkan wanita adalah seluruh anggota badannya, kecuali muka dan kedua belah telah tangan
- d) Menghadap kiblat, kecuali bagi orang Sholat diatas kendaraan
- e) Sudah masuk waktu Sholat
- f) Mengikuti tata cara yang telah ditentukan oleh Allah dan Rosul-Nya.

##### 3) Rukun Sholat

- a) Niat, sesuai dengan Sholat yang akan dikerjakan
- b) Takbiratul ihram (mengucap takbir ketika mengangkat tangan)
- c) Berdiri bagi yang mampu
- d) Membaca surat Al-Fatihah pada setiap rakaat
- e) Rukuk dengan tuma'ninah
- f) I'tidal dengan tuma'ninah
- g) Sujud dua kali dengan tuma'ninah
- h) Duduk diantara dua sujud dengan tuma'ninah
- i) Duduk tasyahud dengan tuma'ninah
- j) Membaca tasyahud akhir
- k) Membaca shalawat Nabi pada tasyahud akhir
- l) Membaca salam yang pertama
- m) Berurutan dengan tertib

##### 4) Waktu Pelaksanaan Sholat Fardhu

- a. Sholat Shubuh
- b. Sholat Dzuhur
- c. Sholat Ashar
- d. Sholat Maghrib
- e. Sholat Isya.

#### b. Bacaan Sholat

- 1) Takbiratul Ihrom

Takbiratul ihrom yakni mengucapkan Allahu Akbar di awal Sholat dan beliau pun pernah memerintahkan seperti itu kepada orang yang Sholatnya salah.

Beliau bersabda kepada orang itu:

"Sesungguhnya Sholat seseorang tidak sempurna sebelum dia berwudhu' dan melakukan wudhu' sesuai ketentuannya, kemudian ia mengucapkan "Allahu Akbar" (Hadits diriwayatkan oleh Al Imam Thabrani dengan sanad shahih).

2) Membaca Do'a Iftitah

Adapun bacaan doa istiftah yang diajarkan oleh Nabi Shallallahu 'Alaihi Wasallam diantaranya adalah: "ALLAHUUMMA BA'ID BAINII WA BAINA KHATHAAYAAYA KAMAA BAA'ADTA BAINAL MASYRIQI WAL MAGHRIBI, ALLAHAUMMA NAQQINII MIN KHATHAAYAAYA KAMAA YUNAQQATS TSAUBUL ABYADHU MINAD DANAS. ALLAHAUMMAGHSILNII BIL MAA'I WATS TSALJI WAL BARADI" artinya: "Ya, Allah, jauhkanlah antara aku dan kesalahan-kesalahanku sebagaimana Engkau menjauhkan antara timur dan barat. Ya, Allah, bersihkanlah kau dari kesalahan-kesalahanku sebagaimana baju putih dibersihkan dari kotoran. Ya, Allah cucilah aku dari kesalahan-kesalahanku dengan air, salju dan embun." (HR. Bukhari, Muslim dan Ibnu Abi Syaibah).

3) Membaca Al-Fatihah

Membaca Al-Fatihah merupakan salah satu dari sekian banyak rukun Sholat, jadi kalau dalam Sholat tidak membaca Al-Fatihah maka tidak sah Sholatnya.

4) Ruku'

Rasulullah shallallahu 'alaihi wa sallam setelah selesai membaca surat dari Al-Qur'an kemudian berhenti sejenak, terus mengangkat kedua tangannya sambil bertakbir seperti ketika takbiratul ihrom (setentang bahu atau daun telinga) kemudian rukuk (merundukkan badan kedepan dipatahkan pada pinggang, dengan punggung dan kepala lurus sejajar lantai).

SUBHAANA RABBIIYAL 'ADHZIMI WA BIHAMDIH 3 kali (Berdasar hadits yang dikeluarkan oleh Al Imam Ahmad, Abu Dawud, Ad-Daroquthni dan Al-Baihaqi).

5) I'tidal Dari Ruku'

Setelah ruku' dengan sempurna dan selesai membaca do'a, maka kemudian bangkit dari ruku' (i'tidal). Waktu bangkit tersebut membaca (SAMI'ALLAAHU LIMAN HAMIDAH) disertai dengan mengangkat kedua tangan sebagaimana waktu takbiratul ihrom.

6) Sujud

SUBHAANA RABBIIYAL A'LAA WA BIHAMDIH, 3 kali (berdasar hadits yang dikeluarkan oleh Al Imam Abu Dawud dll)

7) Duduk Antara Dua Sujud

Duduk ini dilakukan antara sujud yang pertama dan sujud yang kedua, pada roka'at pertama sampai terakhir.

ROBBIFIRLII WARHAMNI WAJBURNII WARFAGNII WARZUGNII WAHDINNI WA"AFINII WAFU"AII" (Abu Dawud)

8) Duduk Tasyahhud Awwal dan Tasyahhud Akhir

Tasyahhud awwal dan duduknya merupakan kewajiban dalam Sholat. Duduk tasyahhud awwal terdapat hanya pada Sholat yang jumlah roka'atnya lebih dari dua (2), pada Sholat wajib dilakukan pada roka'at yang ke-2. Sedang duduk tasyahhud akhir dilakukan pada roka'at yang terakhir. Masing-masing dilakukan setelah sujud yang kedua.

"AT-TAHIYYAATU LILLAHI WAS SHOLAWATU WAT THAYYIBAAT, AS-SALAMU'ALAIKA AYYUHAN NABIYU WA RAHMATULLAHI WA BARAKATUH, AS-SALAAMU 'ALAINA WA 'ALAA 'IBAADILLAHIS SHALIHIN. ASYHADU ALLAA ILAHA ILLALLAH WA ASYHADU ANNA MUHAMMADAN 'ABDUHU WA RASULUHU" artinya: segala kehormatan,

shalawat dann kebaikan kepunyaan Allah, semoga keselamatan terlimpah atasmu wahai Nabi dan juga rahmat Allah dan barakah-Nya. Kiranya keselamatan tetap atas kami dan atas hamba-hamba Allah yang shalih; -karena sesungguhnya apabila kalian mengucapkan sudah mengenai semua hamba Allah yang shalih di langit dan di bumi- Aku bersaksi bersaksi bahwa tidak ada ilah yang haq selain Allah dan aku bersaksi bahwasanya Muhammmad itu hamba dan utusan-Nya. (Hadits dikeluarkan oleh Al Imam Al Bukhari).

ALLAAHUMMA SHALLI 'ALA MUHAMMAD WA 'ALAA AALI MUHAMMAD KAMAA SHALLAITA 'ALAA AALI IBRAHIIM, WA BAARIK 'ALAA MUHAMMAD WA 'ALAA AALI MUHAMMAD KAMAA BARAKTA 'ALAA AALI IBRAHIIM, FIL,, ALAAMIN INNAKA HAMIIDUM MAJIID" artinya: "Ya Allah berikanlah Shalawat kepada Muhammad dan keluarga Muhammad sebagaimana Engkau telah memberikan shalawat kepada keluarga Ibarahim, sesungguhnya Engkau Maha Terpuji dan Maha Agung. Ya Allah berkahilah Muhammad dan keluarga Muhammad sebagaimana Engkau telah memberkati keluarga Ibrahim. Sesungguhnya Engkau Maha Terpuji dan Maha Agung."

9) Salam

Salam sebagai tanda berakhirnya gerakan Sholat, dilakukan dalam posisi duduk tasyahhud akhir setelah membaca do'a minta perlindungan dari 4 fitnah atau tambahan do'a lainnya. "Kunci Sholat adalah bersuci, pembukanya takbir dan penutupnya (yaitu Sholat) adalah mengucapkan salam." (Hadits dikeluarkan dan disahkan oleh Al Imam Al-Hakim dan Adz-Dzahabi)

"As Salamu'alaikum Wa Rahmatullahi Wa Barakatuh...

As Salamu'alaikum Wa Rahmatullahi Wa Barakatuh."

2. Multimedia

Multimedia merupakan kombinasi teks, foto, grafis, audio, animasi dan elemen video yang diolah secara digital. Kombinasi beberapa unsur multimedia yang diolah sedemikian rupa, biasanya digunakan untuk tujuan tertentu, dan dalam penelitian ini, multimedia di berlakukan sebagai media pembelajaran. Multimedia mempunyai beberapa karakteristik dasar, yaitu merupakan sistem yang di kontrol oleh komputer, informasi yang direpresentasikan secara digital, terintegrasi dan bersifat interaktif, oleh karena karakteristik dasar itulah sebuah sistem berbasis multimedia layak di pertimbangkan sebagai sebuah tool yang bisa di gunakan untuk proses pembelajaran masa kini. Multimedia merupakan kombinasi berbagai macam elemen yang dipadupadankan ke dalam sebuah bentuk aplikasi presentasi yang interaktif, beberapa elemen atau unsur yang terkandung dalam Multimedia, antara lain teks, grafis, audio, video, animasi dan juga link tautan. Agar lebih memperdalam kajian pustaka pada penelitian ini, peneliti berusaha memaparkan satu persatu elemen atau komponen yang terkandung dari Multimedia itu sendiri.

3. Animasi Perancangan animasi ini menggunakan judul "Animasi 2D Wayang Kulit". Kata animasi berasal dari bahasa Yunani Anima yaitu yang berarti memberi nyawa. Sedangkan film animasi yaitu sebuah film dari benda yang seolah hidup, terbuat dari fotografi, gambar, boneka dan sebagainya dengan perbedaan tipis antar frames, untuk memberi kesan pergerakan saat diproyeksikan (The Little Oxford Dictionary 19). Arti lainnya, animasi disebut juga suatu seni untuk memanipulasi gambar menjadi seolah hidup dan bergerak. Animasi berarti film yang seolah hidup, terbuat dari fotografi, gambar, boneka dan sebagainya dengan perbedaan tipis antar frames, untuk memberi kesan pergerakan saat diproyeksikan. Animasi tidak hanya digunakan untuk hiburan saja, animasi dapat juga digunakan untuk media-media pendidikan, informasi, dan media pengetahuan lainnya.

a. Teknik Animasi 2D Animasi dua dimensi atau animasi dwi-matra dikenal juga dengan nama flat animation. Ada beberapa teknik yang dapat digunakan dalam proses pembuatannya,

antara lain dengan sistem:

- 1) *Cell Technique* (Film Animasi Teknik Sel) Teknik sel ini merupakan teknik dasar pembuatan film animasi klasik. Rangkaian gambar dibuat di atas lembaran transparan yang tembus pandang/sel. Obyek utama yang mengeksploitir gerak dibuat terpisah dengan latar belakang dan depan yang statis. Dengan demikian, latar belakang (background) dan latar depan (foreground) dibuat hanya sekali saja. Cara ini dapat menyasati pembuatan gambar yang terlalu banyak.
- 2) Teknik Bayangan Pada teknik bayangan figur setiap adegan dibuat dengan mempergunakan lempengan karton atau kulit. Media tersebut digunting sesuai karakter figurinya. Tokoh yang ditampilkan biasanya tampak samping agar karakternya terlihat jelas. Efek siluet yang ditimbulkan dari sorotan lampu di belakang layar ke objek figur tersebut menjadikan kesan tersendiri saat ditonton. Jika media tersebut dijauhkan dari layar akan terlihat membesar dan jika ditempelkan ke layar akan terlihat ukuran media yang sebenarnya. Wayang (bayang) kulit merupakan salah satu yang termasuk mempergunakan teknik ini.
- 3) Teknik Computing 2D Animasi 2D setelah perkembangan teknologi komputer di era delapan puluhan juga merasakan imbasnya. Yang sangat signifikan dirasakan adalah kemudahan dalam proses pembuatan animasi. Untuk penggarapan animasi sederhana, mulai dari perancangan model hingga pengisian suara/dubbing dapat dilakukan dengan mempergunakan satu personal komputer. Setiap kesalahan dapat dikoreksi dengan cepat dan dapat dengan cepat pula diadakan perubahan. Sementara dengan teknik manual, setiap detail kesalahan terkadang harus diulang kembali dari awal. Keunggulan lainnya adalah dalam penggantian objek animasi. Teknologi komputer memungkinkan penggunaannya untuk tidak melakukan kegiatan yang sama berulang-ulang. Hanya dengan copy dan paste maka gambar yang sama dapat digandakan dan diolah kembali, diperbesar, diperkecil, ditambah maupun dikurangi setiap elemennya. Kemudahan dalam segi fasilitas yang ditunjang oleh teknologi ini memungkinkan setiap kita bisa mempelajarinya untuk membuat sebuah animasi, baik berupa film maupun animasi sederhana.

#### C. Penelitian Sebelumnya

Penelitian yang dilakukan oleh Abdul Rosyid (2016) dengan judul "*Tuntunan Sholat Nawafil Berbasis Multimedia Menggunakan Adobe Flash*", menghasilkan penerapan tuntunan Sholat *nawafil* berbasis multimedia menggunakan Adobe Flash. Persamaan antara penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah sama-sama menghasilkan tuntunan Sholat. Perbedaannya penelitian sebelumnya adalah peneliti menggunakan tuntunan Sholat *nawafil* berbasis multimedia dengan *Adobe Flash*, sementara penelitian yang dilakukan oleh penulis menggunakan animasi 2D dengan *Adobe Flash*.

Penelitian yang dilakukan oleh Beta Yolanda (2017) dengan judul "*Aplikasi Tuntunan Sholat Pada Smartphone Berbasis Android*", menghasilkan Penerapan Aplikasi Tuntunan Sholat Pada Smartphone Berbasis Android. Persamaan antara penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah sama-sama menghasilkan tuntunan Sholat. Perbedaannya penelitian sebelumnya adalah peneliti menggunakan Menggunakan Smartphone Berbasis Android, sementara penelitian yang dilakukan oleh penulis menggunakan animasi 2D dengan *Adobe Flash*.

## METODE PENELITIAN

### A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang digunakan untuk menyelidiki, menemukan, menggambarkan, dan menjelaskan kualitas dari pengaruh sosial yang tidak dapat dijelaskan, diukur atau

digambarkan melalui pendekatan kuantitatif.

B. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di beberapa Sekolah Dasar di Cilongok, Kabupaten Banyumas, Jawa Tengah.

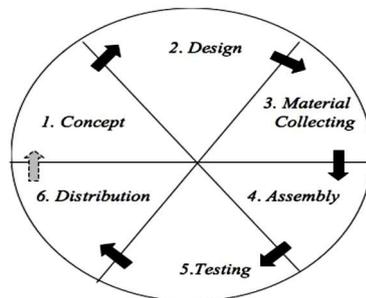
C. Metode Pengumpulan Data

Pelaksanaan penelitian ini menggunakan metode antara lain :

1. Metode Literatur Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan metode literatur yaitu mengumpulkan referensi bersumber dari Al Qur'an Surat Al Baqarah: 238, buku Do'a sehari-hari dari Departemen Agama Republik Indonesia 2013 tentang perintah untuk melaksanakan sholat.
2. Metode Wawancara  
Metode wawancara dengan mewawancarai Kepala Sekolah dan Guru Sekolah Dasar Negeri Cilongok. Wawancara dilakukan untuk mengetahui apakah perlu penerapan animasi tuntunan Sholat sebagai media pendidikan agama dan untuk mengetahui apakah pendidikan Sekolah Dasar sudah menerapkan pengenalan Sholat sebagai kewajiban umat muslim yang baik bagi kondisi akhlaq manusia.
3. Membandingkan Aplikasi Sejenis  
Penulis akan menganalisa aplikasi sejenis yang bertema *puzzle* yang ada di pasaran dan akan digunakan untuk pembandingan aplikasi yang akan dirancang.

D. Metode Pengembangan Sistem

Dalam pembuatan animasi dilakukan dengan menggunakan tahap pengembangan multimedia yaitu :



Gambar 1 Pengembangan Multimedia  
Sumber: Luther (Ariesto Hadi Sutopo, 2003)

Gambar 1 di atas menggambarkan tahapan dalam pengembangan multimedia yang meliputi tahapan-tahapan sebagai berikut:

a. *Concept*

Pada tahap ini penulis menentukan kebutuhan sistem antara lain fungsi pengembangan aplikasi, jenis aplikasi, tujuan pengembangan aplikasi, pengguna, referensi dan jenis *software* untuk membuat cerita gambar interaktif yang digunakan, jenis audio, latar belakang cerita, interaktif yang digunakan, proses pengembangan, proses distribusi, serta kebutuhan perangkat lunak dan perangkat keras untuk pengembangan animasi. Animasi ini terdapat dua menu yaitu menu pengenalan Sholat yang berisi informasi bacaan Sholat disertai animasi serta suara dan menu gerakan Sholat.

b. *Design*

Pada tahap ini penulis menentukan spesifikasi sistem yang meliputi arsitektur sistem atau jalannya sistem yang digambarkan dengan struktur navigasi, naskah cerita yang digunakan, *script* atau dialog cerita yang akan ditampilkan, dan tampilan multimedia yang digambarkan dengan *storyboard*.

c. *Material Collecting*

Pada tahap ini penulis akan melakukan pengumpulan bahan seperti gambar, animasi, suara serta animasi yang diperlukan untuk tahap berikutnya. Bahan-bahan yang akan digunakan untuk kebutuhan aplikasi, diperoleh dari membuat sendiri dengan menggunakan *Software Corel Draw* dan *Adobe Photoshop*, sedangkan untuk pengolahan materi suara penulis menggunakan *Adobe Audition*.

d. *Assembly*

*Assembly* atau perakitan animasi adalah tahap dimana semua objek atau bahan multimedia dibuat. Penulis menggunakan *Software Adobe Flash Professional CS5* dalam proses perakitan aplikasi.

e. *Testing*

Tahap tes dilakukan setelah selesai tahap pembuatan dan seluruh data telah dimasukkan. Tes aplikasi akan dilakukan kepada orang yang ahli dibidang multimedia dan menguasai ilmu fiqih khususnya tentang hukum dan tata cara Sholat. Fungsi dari pengetesan adalah memastikan bahwa hasil pembuatan animasi tuntunan dan tata cara Sholat di dalam aplikasi ini sudah baik dan benar dan dapat dijadikan pedoman bagi *user* yang ingin menggunakannya sebagai alat bantu untuk mempelajari Sholat, mengetahui apakah program aplikasi dapat berjalan dengan baik serta digunakan sebagai jaminan bahwa program aplikasi ini terbebas dari kesalahan, baik dari kesalahan *script* atau tuntunan Sholat itu sendiri.

f. *Distribution*

Tahap implementasi atau distribusi merupakan tahap dimana evaluasi terhadap suatu produk animasi dilakukan. Dengan dilakukannya evaluasi akan dapat dikembangkan sistem yang lebih baik dikemudian hari.

Implementasi aplikasi multimedia dipahami sebagai proses yang akan menentukan apakah aplikasi multimedia mampu beroperasi dengan baik dan mengetahui apakah para pemakai bisa mandiri dalam pengoperasiannya, baik dalam penggunaan maupun penilaian.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Tahap Konsep

Aplikasi tuntunan Sholat berbasis multimedia merupakan suatu solusi alternatif dari identifikasi masalah yang telah diuraikan sebelumnya.

Aplikasi tuntunan Sholat berbasis multimedia ini berbentuk CD interaktif yang akan digunakan sebagai alat bantu agar siswa, khususnya umat Islam lebih mudah dalam mengetahui dan mempelajari gerakan-gerakan dalam Sholat. Dengan sistem ini, siswa tidak lagi mengalami kesulitan dalam mengetahui gerakan, serta bacaan Sholat dengan baik dan benar, hal ini membuat siswa lebih mudah dan fokus untuk memahaminya, sehingga siswa dapat melaksanakan Sholat dengan benar sesuai syariat yang ditetapkan dalam ilmu fiqih.

Secara garis besar deskripsi konsep aplikasi sebagai berikut :

- a. Judul : Aplikasi tuntunan Sholat berbasis multimedia untuk mempelajari dan memahami gerakan- gerakan dalam Sholat serta bacaannya dengan baik dan benar
- b. Fungsi : Sebagai alat bantu interaktif yang memiliki kemampuan menampilkan video animasi gerakan Sholat serta bacaan.
- c. Jenis Aplikasi : Media pembelajaran interaktif
- d. Tujuan : Mempermudah siswa untuk mempelajari dan memahami tata cara Sholat dengan baik dan benar sesuai dengan ilmu Fiqih Sholat
- e. Pengguna : Siswa, khususnya umat Islam
- f. Gambar: Menggunakan format file *jpg* dan *png* yang dibuat dengan menggunakan *Software Adobe Photoshop*.

- g. Audio : Merupakan rekaman suara asli orang Indonesia.
- h. Teks ayat : Buku Risalah Tuntunan Sholat Fardhu Lengkap
- i. Animasi : Animasi teks dan gambar menggunakan *Software Flash Premiere Pro*.

B. Tahap Desain

Tahap ini merupakan tahap pembuatan sketsa seorang muslim yang sedang melaksanakan ibadah sholat yaitu:

1. Sketsa gerakan takbir dalam sholat, kedua tangan diangkat.
2. Gerakan berdiri membaca surat al ikhlas
3. Gerakan ruku' badan dibungkukan kedepan
4. Gerakan i'tidal, badan berdiri tegak dan mengangkat tangan
5. Gerakan sujud
6. Gerakan duduk diantara 2 sujud
7. Gerakan sujud
8. Gerakan berdiri tegak dengan membaca surat al fatihah dan membaca suratan
9. Gerakan ruku' badan dibungkukan kedepan
10. Gerakan i'tidal, badan berdiri tegak dan mengangkat tangan
11. Gerakan sujud
12. Gerakan duduk diantara 2 sujud
13. Gerakan sujud
14. Posisi duduk diantara 2 sujud
15. Posisi duduk diantara 2 sujud
16. Gerakan salam dengan cara menggeleng kepala kekanan dan ke kiri

C. Tahap *Material Collecting*

Bahan-bahan yang diperlukan untuk membangun aplikasi ini, baik berupa suara, gambar, teks ayat, animasi diperoleh dari berbagai sumber, namun sebagian besar elemen banyak yang dibuat sendiri menggunakan software programming. File gambar penulis peroleh dari internet kemudian diolah dengan menggunakan Adobe Photoshop. Begitu juga beberapa file lain penulis peroleh dari membuat sendiri dengan menggunakan Adobe Photoshop.

D. Tahap Pembuatan (*Assembly*)

Tahap ini merupakan tahap pembuatan animasi, dimana pembuatan animasi tersebut berupa pembuatan storyboard gerakan Sholat Fardlu dalam tabel sebagai berikut :

Tabel 1. Gerakan Sholat Fardhu

No.	Tabel 1.1. Gerakan Sholat Fardhu	Waktu	Naskah
1.		00.00.01 - 00.00.02	Gerakan takbir dalam Sholat, kedua tangan diangkat



10.	 <p>أنتَ اكْبَرُ Allahu Akbar "Allahu Akbar (Bismillah)"</p>	00.02.32 - 00.03.24	Gerakan berdiri tegak dengan membaca surat al fatihah dan membaca suratan
11.	 <p>سُبْحَانَ رَبِّيَ الْعَظِيمِ وَبِحَمْدِهِ Subhaana rabbiyal azhimi wa bi hamdih - 3 X (Tiga Kali) "Maha Suci Tuhanku Yang Maha Agung Dan Dengan Memuji-Nya"</p>	00.03.25 - 00.03.37	Gerakan ruku' badan dibungkukkan kedepan
12.	 <p>سَمِعَ اللَّهُ لَكُمْ حَمْدَهُ "Subhaana rabbiyal azhimi wa bi hamdih" تَبَّأُ لِلَّهِ الْحَمْدُ مَلَأَ السَّمَوَاتِ وَمَلَأَ الْأَرْضَ وَمَلَأَ مَا بَيْنَهُمَا مِنْ شَيْءٍ يُحَدِّثُ "Subhaana rabbiyal azhimi wa bi hamdih" "Maha Suci Tuhanku Yang Maha Tinggi, dan dengan segala pujii bagi-Nya"</p>	00.03.38 - 00.03.50	Gerakan i'tidal, badan berdiri tegak dan mengangkat tangan
13.	 <p>سُبْحَانَ رَبِّيَ الْأَعْلَى وَبِحَمْدِهِ Subhaana rabbiyal a'la wa bi hamdih - 3x "Maha Suci Tuhanku Yang Maha Tinggi, dan dengan segala pujii bagi-Nya" 3x</p>	00.03.51 - 00.04.02	Gerakan sujud
14.	 <p>أنتَ اكْبَرُ Allahu Akbar "Allahu Akbar (Bismillah)"</p>	00.04.03 - 00.04.14	Gerakan duduk diantara 2 sujud
15.	 <p>سُبْحَانَ رَبِّيَ الْأَعْلَى وَبِحَمْدِهِ Subhaana rabbiyal a'la wa bi hamdih - 3x "Maha Suci Tuhanku Yang Maha Tinggi, dan dengan segala pujii bagi-Nya" 3x</p>	00.04.15 - 00.04.26	Gerakan sujud
16.	 <p>الْحَمْدُ لِلَّهِ الَّذِي هَدَانَا لِهَذَا وَمَا كُنَّا لِنَشْكُرَ اللَّهَ إِلَّا لَهُ وَرَحْمَةً لِّهِمْ وَرِزْقًا لِلَّهِ الْعَالَمِينَ أنتَ اكْبَرُ "Alhamdulillah" "Maha Suci Tuhanku Yang Maha Tinggi, dan dengan segala pujii bagi-Nya"</p>	00.04.27 - 00.05.34	Posisi duduk diantara 2 sujud

17.		00.05.34 - 00.07.35	Posisi duduk diantara 2 sujud
18.		00.07.35 - 00.07.44	Gerakan salam dengan cara menggelengkan kepala kekanan dan ke kiri

### C. Tahap Pengujian (*Testing*)

Pada tahap ini penulis melakukan pengujian terhadap aplikasi yang dibuat. Langkah awal pengujian dilakukan secara mandiri, kemudian dilakukan pengujian pada komputer lain dengan tujuan untuk mengetahui apakah program aplikasi dapat berjalan dengan baik meskidijalankan di komputer lain. Selanjutnya penulis melakukan tes kepada guru agama yang merupakan orang yang ahli dibidang agama dan fiqih untuk memperoleh jaminan bahwa animasi tuntunan dan tata cara Sholat terbebas dari kesalahan *script* dan terbebas dari kesalahan dari sisi pembahasan sholat.

### D. Tahap *Implementation (Distributions)*

Pada tahap ini penulis melakukan implementasi serta evaluasi terhadap animasi tuntunan dan tata cara Sholat. Implementasi animasi tuntunan dan tata cara Sholat dipahami sebagai proses yang akan menentukan apakah animasi tuntunan dan tata cara Sholat mampu beroperasi dengan baik dan mengetahui apakah para pemakai bisa mandiri dalam pengoperasiannya, baik dalam penggunaan maupun penilaian.

## PENUTUP

Berdasarkan penelitian tentang aplikasi pembelajaran Sholat Fardlu ini dapat ditarik kesimpulan yaitu:

1. Telah dibangun animasi 2D tuntunan Sholat menggunakan *Adobe Flash*.
2. Aplikasi 2D dalam Sholat berisikan gerakan-gerakan dan bacaan Sholat Fardhu dari gerakan takbir sampai salam.
3. Berdasarkan hasil pengujian animasi 2D tuntunan Sholat menarik dan mudah dipahami.
4. Aplikasi ini tidak dikhususkan untuk umat Islam saja, oleh karena itu umat non Islam dapat belajar shalat serta mengaplikasikan ilmu tersebut saat melaksanakan shalat.

## DAFTAR PUSTAKA

Abu Hamida. 2009. *Indah dan Nikmatnya Sholat*. Pustaka Hidayah. Bandung.

Ardiyansah. (2010). *Prinsip Animasi*. <http://prinsip-animasi/> Diakses pada 3 September 2019

Andi Mardian. 2014. *Buku Dasar Fiqih Ibadah*. Surakarta: Deka Media.

Departemen Agama RI. 2013. *AL-qur'an Tajwid Kode, Transliterasi Per Kata, Terjemah Per kata*.

Cipta Bagus Segara. Jakarta Barat.

Ibiz Fernandes. *Definisi Animasi "Macromedia Flash Animation & Cartooning : A creative Guide"*, McGraw- Hill/Osborn, California, 2002

Imam Asy-Syafi'i, 2016 *Panduan Sholat Lengkap (Tata Cara Sholat Sesuai Tuntunan Rasulullah)*. Khatulistiwa Press.

Jani Ferdiansyah, 2009., *Pengertian Multimedia*. <http://janiansyah.wordpress.com>.  
Diakses pada 12 September 2019.

Lepank 2012, *Pengertian Aplikasi Menurut Beberapa Ahli*. <http://www.lepank.com>.  
Diakses pada 02 September 2019

J. Marshall, M. Mitrea, et al., 2011 " *Multimedia on Mobile Devices 2011; and Multimedia Content Access: Algorithms and Systems V,*

Moh . Rifa' I, 2018. *Risalah Tuntunan Sholat Lengkap*. Cv. Toh A Putra Semarang

Reskyanti. 2012. *Pengertian Adobe Premiere*. Jakarta