

## BAB II

### UKHUWAH ISLAMIYAH DAN FILM ANIMASI

#### A. Tinjauan Tentang Ukhuwah Islamiyah

##### 1. Pengertian Ukhuwah

Ukhuwah pada mulanya mempunyai makna persamaan dan keserasian dalam banyak hal. Persamaan dalam keturunan mengakibatkan persaudaraan. Persamaan dalam sifat-sifat juga mengakibatkan persaudaraan (Shihab, 2009: 559).

Kata (إِخْوَة) *ikhwah* adalah bentuk jamak dari kata *akhun* (أَخ), dalam beberapa kamus bahasa kerap kali diterjemahkan saudara atau sahabat. Persamaan dalam kesukuan atau kebangsaan juga mengakibatkan persaudaraan. Kata (أَخ) yang berbentuk tunggal itu biasa juga dijamak dengan kata (إِخْوَانٌ). Bentuk jamak dari kata *ikhwanun* biasanya menunjuk kepada saudara yang tidak sekandung (Shihab, 2012: 587).

Ikatan persaudaraan yang terjalin membuat manusia saling menyayangi sesamanya. Mereka menjalankan kehidupan sesuai dengan posisi yang ada di masyarakat. Sebagai contoh apabila ia seorang anak maka dalam kehidupan, ia akan bersekolah, berbakti kepada orang tua, serta menjalankan tugas-tugasnya sebagai seorang anak. *Ukhuwah* telah membuat hidup kita semakin indah dengan memahami bagaimana posisi yang kita jalani dalam kehidupan bermasyarakat. Hal ini dilakukan untuk mencapai keserasian dalam hidup.

Persaudaraan mengharuskan adanya perhatian semua pihak yang merasa bersaudara. Bisa jadi, perhatian itu pada mulanya lahir karena adanya persamaan di antara pihak-pihak yang bersaudara, sehingga makna tersebut kemudian berkembang (Shihab, 2006: 486).

Faktor penunjang lahirnya persaudaraan dalam arti luas maupun sempit adalah persamaan. Semakin banyak persamaan semakin kokoh pula persaudaraan. Persamaan dalam rasa dan cita merupakan faktor yang sangat dominan yang mendahului lahirnya persaudaraan hakiki dan yang pada akhirnya menjadikan seorang saudara merasakan derita saudaranya (Shihab, 2009: 562). Persaudaraan yang hakiki ini telah dijelaskan pada firman Allah surah Al-Hasyr ayat 9.

Qs. Al-Hasyr ayat 9

وَالَّذِينَ تَبَوَّءُوا الدَّارَ وَالْإِيمَانَ مِنْ قَبْلِهِمْ يُحِبُّونَ مَنْ هَاجَرَ  
إِلَيْهِمْ وَلَا تَجِدُونَ فِي صُدُورِهِمْ حَاجَةً مِمَّا أُوتُوا  
وَيُؤَثِّرُونَ عَلَىٰ أَنْفُسِهِمْ وَلَوْ كَانَ بِهِمْ خَصَاصَةٌ وَمَنْ يُوقِ  
شَخَّ نَفْسِهِ فَأُولَٰئِكَ هُمُ الْمُفْلِحُونَ ﴿٩﴾

dan orang-orang yang telah menempati kota Madinah dan telah beriman (Anshor) sebelum (kedatangan) mereka (Muhajirin), mereka (Anshor) 'mencintai' orang yang berhijrah kepada mereka (Muhajirin). dan mereka (Anshor) tiada menaruh keinginan dalam hati mereka terhadap apa-apa yang diberikan kepada mereka (Muhajirin); dan mereka mengutamakan (orang-orang muhajirin), atas diri mereka sendiri, Sekalipun mereka dalam kesusahan. dan siapa yang dipelihara dari kekikiran dirinya, mereka Itulah orang-orang yang beruntung (Departemen Agama RI, 2011: 546).

Penggalan ayat 9 pada surah Al-Hasyr menjelaskan bahwa mengulurkan tangan bantuan kepada saudaranya sebelum diminta dan memperlakukan saudaranya bukan atas dasar *take* (diberi) *and give* (memberi), akan tetapi justru pada penggalan ayat 9 pada surah Al-Hasyr adalah mengutamakan orang lain walau dirinya sendiri kekurangan (Shihab, 2009: 563).

Keberadaan manusia sebagai makhluk sosial, perasaan ketenangan dan kenyamanan pada saat berada bersama jenisnya menjadi salah satu faktor penunjang lahirnya rasa persaudaraan. Persaudaraan dijalin bukan hanya kepada sesama muslim melainkan juga kepada non muslim.

## 2. Pengertian *Ukhuwah Islamiyah*

*Ukhuwah* Islamiyah adalah *ukhuwah* yang islami atau bisa dikatakan *ukhuwah* yang diajarkan oleh Islam (Shihab, 2006: 489). *Ukhuwah Islamiyah* secara umum adalah ikatan kejiwaan yang menciptakan perasaan mendalam dengan kelembutan, cinta dan sikap hormat kepada setiap orang yang sama-sama diikat dengan akidah Islamiyah, iman dan takwa (Shihab, 2009: 563).

*Ukhuwah* juga masuk ke dalam tata aturan Islam. Beberapa ayat menjelaskan tentang *ukhuwah*. Ayat yang menerangkan tentang *ukhuwah* tersebut dalam tafsir al-munir terdapat pada jilid 13. Surah al-Hujurat ayat 11-13 merupakan etika orang mukmin terhadap orang mukmin dan seluruh manusia secara umum.

Qs. Al-Hujurat ayat 11-13

يَأَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا لَا يَسْخَرْ قَوْمٌ مِّن قَوْمٍ عَسَىٰ أَن يَكُونُوا  
 خَيْرًا مِّنْهُمْ وَلَا نِسَاءٌ مِّن نِّسَاءٍ عَسَىٰ أَن يَكُنَّ خَيْرًا مِّنْهُنَّ  
 وَلَا تَلْمِزُوا أَنفُسَكُمْ وَلَا تَنَابَزُوا بِاللِّقَابِ بِئْسَ الْإِسْمُ  
 الْفُسُوقِ بَعْدَ الْإِيمَانِ ۚ وَمَن لَّمْ يَتُبْ فَأُولَٰئِكَ هُمُ  
 الظَّالِمُونَ ﴿١١﴾ يَأَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا اجْتَنِبُوا كَثِيرًا مِّنَ الظَّنِّ  
 إِنَّ بَعْضَ الظَّنِّ إِثْمٌ ۖ وَلَا تَجَسَّسُوا وَلَا يَغْتَب بَّعْضُكُم

بَعْضًا أَحَبُّ أَحَدِكُمْ أَنْ يَأْكُلَ لَحْمَ أَخِيهِ مَيْتًا  
فَكَرِهْتُمُوهُ وَاتَّقُوا اللَّهَ إِنَّ اللَّهَ تَوَّابٌ رَحِيمٌ ﴿١١﴾ يَا أَيُّهَا  
النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا  
وَقَبَايِلَ لِتَعَارَفُوا إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَتَقَىٰكُمْ إِنَّ اللَّهَ  
عَلِيمٌ خَبِيرٌ ﴿١٢﴾

“Hai orang-orang yang beriman, janganlah sekumpulan orang laki-laki merendahkan kumpulan yang lain, boleh Jadi yang ditertawakan itu lebih baik dari mereka. dan jangan pula sekumpulan perempuan merendahkan kumpulan lainnya, boleh Jadi yang direndahkan itu lebih baik. dan janganlah suka mencela dirimu sendiri dan jangan memanggil dengan gelaran yang mengandung ejekan. seburuk-buruk panggilan adalah (panggilan) yang buruk sesudah iman dan Barangsiapa yang tidak bertobat, Maka mereka Itulah orang-orang yang zalim (11)”.

“Hai orang-orang yang beriman, jauhilah kebanyakan purba-sangka (kecurigaan), karena sebagian dari purba-sangka itu dosa. dan janganlah mencari-cari keburukan orang dan janganlah menggunjingkan satu sama lain. Adakah seorang diantara kamu yang suka memakan daging saudaranya yang sudah mati? Maka tentulah kamu merasa jijik kepadanya. dan bertakwalah kepada Allah. Sesungguhnya Allah Maha Penerima taubat lagi Maha Penyayang (12)”.

“Hai manusia, Sesungguhnya Kami menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan dan menjadikan kamu berbangsa - bangsa dan bersuku-suku supaya kamu saling kenal-mengenal. Sesungguhnya orang yang paling mulia diantara kamu disisi Allah ialah orang yang paling taqwa diantara kamu. Sesungguhnya Allah Maha mengetahui lagi Maha Mengenal(13)”.

Penjelasan ayat 11-13 keterangan tentang akhlak dan etika Islam yang luhur dengan turunnya ayat ini Allah mendidik hamba-hambanya yang mukmin.

- a. Larangan merendahkan, menghina dan meremehkan orang lain.

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا لَا يَسْخَرُ قَوْمٌ مِّن قَوْمٍ عَسَىٰ أَن يَكُونُوا  
خَيْرًا مِّنْهُمْ وَلَا نِسَاءٌ مِّن نِّسَاءٍ عَسَىٰ أَن يَكُنَّ خَيْرًا مِّنْهُنَّ<sup>ط</sup>

Wahai orang-orang yang beriman kepada Allah SWT dan Rasul Nya, janganlah para lelaki menghina para lelaki lainnya. Sebab siapa tahu mereka yang dihina disisi Allah SWT lebih baik dari penghinaanya/ mungkin saja orang yang dihina dan lebih mulia kedudukannya disisi Allah SWT dan lebih dicinta dari penghinaanya

- b. Larangan mencela dan mengolok-olok orang lain dengan ucapan atau isyarat.

وَلَا تَلْمِزُوا أَنفُسَكُمْ<sup>ط</sup>

Janganlah kalian mencela, mendeskreditkan, dan mencela sebagian yang lain dengan ucapan, tindakan, atau isyarat. Allah SWT menjadikan mencela orang-orang mukmin sebagai mencela diri sendiri, karena mereka adalah satu kesatuan atau satu jiwa, ketika seorang mukmin mencela saudaranya, maka ia seperti mencela dirinya sendiri.

- c. Memanggil julukan yang tidak sukainya.

وَلَا تَنَابَرُوا بِالْأَلْقَابِ<sup>ط</sup>

Janganlah kalian menjuluki sebagian yang lain dengan julukan yang tidak baik yang membuatnya marah, seperti seorang muslim memanggil sesama muslim lainnya, “wahai fasik”, “wahai munafik” atau memanggil orang lain dengan sebutan “Hei keledai”, “Hei anjing”.

- d. Larangan dan pengharaman berburuk sangka

يَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا أَجْتَنِبُوا كَثِيرًا مِّنَ الظَّنِّ إِنَّ بَعْضَ الظَّنِّ  
إِثْمٌ

orang-orang yang membenarkan Allah SWT dan Rasul-Nya, jauhilah berbagai prasangka. Ini mencakup sebagian prasangka sehingga ia berprasangka terhadap orang-orang baik dengan keburukan ini termasuk prasangka jelek, ini terkait dengan orang yang zahirnya adalah saleh baik dan amanah.

- e. Diharamkannya at-tajassus (mencari-cari kejelekan dan kekurangan orang lain)

وَلَا تَجَسَّسُوا

Janganlah kalian mencari-cari aib dan kekurangan orang-orang Islam, mengekspos sesuatu yang mereka tutup-tutupi, dan mengorek beberapa rahasia mereka. At-Tajassus adalah mencari-cari sesuatu yang disembunyikan berupa aib dan kekurangan mereka.

- f. Diharamkannya perbuatan ghibah, membicarakan seseorang dengan sesuatu yang tidak disukainya

وَلَا يَغْتَبِ بَعْضُكُم بَعْضًا ۚ أَنُحِبُّ أَحَدَكُمْ أَن يَأْكُلَ  
لَحْمَ أَخِيهِ مَيْتًا فَكَرِهْتُمُوهُ

Janganlah sebagian dari kamu membicarakan sebagian yang lain ketika ia tidak ada dengan pembicaraan yang tidak ia sukai, baik itu secara eksplisit ataupun menggunakan isyarat, atau yang lainnya. Hal tersebut menyakiti hati orang yang digunjing.

- g. Persamaan asal-usul manusia dan tolok ukur manusia adalah ketakwaan

يَأْتِيهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاهُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاهُمْ شُعُوبًا  
 وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا ۚ إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَتَقْوَاهُ ۗ إِنَّ اللَّهَ  
 عَلِيمٌ خَبِيرٌ ﴿٣١﴾

Ayat sebelumnya seruanya ditujukan kepada orang-orang mukmin untuk mendidik mereka dengan akhlak-akhlak mulia, sedangkan disini seruanya menyebut manusia secara umum supaya selaras dengan keterangan yang disebutkan setelahnya dan mempertegas larangan-larangan yang telah disebutkan sebelumnya, serta membarikan pengertian bahwa pesan pada ayat-ayat itu ditujukan kepada seluruh manusia secara mutlak, yaitu larangan menghina, mencela dan lainnya (Zuhaili, 2016: 479-494).

### 3. **Macam-macam Ukhuwah Islamiyah**

*Ukhuwah* Islamiyah mempunyai beberapa macam. Macam-macam pada *ukhuwah* Islamiyah berdasarkan persaudaraan yang terjalin antar sesama. *Ukhuwah* Islamiyah terbagi menjadi empat, diantaranya:

- a. *Ukhuwwah fi al-'ubudiyah*, yaitu seluruh makhluk bersaudara yang mempunyai arti memiliki persamaan (Shihab, 2009: 561). Pengertian mempunyai persamaan adalah makhluk diciptakan dari Tuhan yang sama dan semuanya merupakan hamba. Jadi adanya persaudaraan dilatar belakangi oleh persamaan dari perspektif hamba. Pernyataan ini terdapat pada surah Al- An'am ayat 38.

Qs. Al- An'am ayat 38

وَمَا مِنْ دَابَّةٍ فِي الْأَرْضِ وَلَا طَيْرٍ يَطِيرُ بِجَنَاحَيْهِ إِلَّا أُمَمٌ أَمْثَلُكُمْ مَا فَرَّطْنَا فِي الْكِتَابِ مِنْ شَيْءٍ ثُمَّ إِلَىٰ رَبِّهِمْ يُحْشَرُونَ

dan Tiadalah binatang-binatang yang ada di bumi dan burung-burung yang terbang dengan kedua sayapnya, melainkan umat (juga) seperti kamu. Tiadalah Kami alpakan sesuatupun dalam Al-Kitab, kemudian kepada Tuhanlah mereka dihimpunkan (Departemen Agama RI, 2011: 132).

Persamaan dalam ayat diatas menjelaskan bahwa semua makhluk adalah ciptaan Allah SWT dan persamaan di dalam ketundukan kepada Allah SWT.

- b. *Ukhuwwah fi al-insaniyah* mempunyai arti seluruh umat manusia adalah saudara (Shihab, 2009: 562), maka dari itu perbedaan agama, ras, suku, bangsa dan lain sebagainya bukan menjadi alasan untuk memulai permusuhan. mereka semua bersumber dari ayah dan ibu yang sama. Ayah dan ibu yang dimaksud pada penjelasan di atas adalah nabi Adam dan Siti Hawa. Munculnya persaudaraan ini adanya persamaan ayah dan ibu yang melahirkan semua manusia. Hal ini dibuktikan dengan surah Al- Hujurat ayat 13.

Qs. Al-Hujurat ayat 13

يَا أَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَتَقَىٰكُمْ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ



Hai manusia, Sesungguhnya Kami menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan dan menjadikan kamu berbangsa - bangsa dan bersuku-suku supaya kamu saling kenal-mengenal. Sesungguhnya orang yang paling mulia diantara kamu disisi Allah ialah orang yang paling taqwa diantara kamu. Sesungguhnya Allah Maha mengetahui lagi Maha Mengenal.

Makna ayat ini, wahai umat manusia, kami menciptakan kalian dari asal usul yang satu, dari jiwa yang satu, dari Adam dan Hawa. Kalian adalah sama karena nasab kalian satu dan disatukan oleh bapak yang satu dan ibu yang satu. Tidak ada tempat dalam membangga-banggakan nasab, karena semua sama dan tidak sepatasnya sebagian dari kalian menghina dan mencela sebagian yang lain, sedang kalian sesungguhnya saudara senasab.

Penekanan bahwa *Ukhuwah fi al-insaniyyah (basyariyyah)* merupakan bagian dari ukhuwah islamiyah diambil dari hadist rosul yang artinya “Jadilah kalian hamba Allah yang bersaudara (dari bukhori dan muslim yang disampaikan oleh Abu Hurairoh)” (Shihab, 2007: 489).

Sebab turunnya ayat 13 dalam surah al-Hujurat adalah ayat ini turun berkenaan dengan Abu Hindun. Suatu ketika, Rasullulah menyuruh Bani Bayadhah untuk menikahkan Abu Hindun ini dengan wanita dari suku mereka. Akan tetapi mereka berkata “wahai Rasullulah bagaimana mungkin kami akan menikahkan anak wanita kami dengan seorang budak’. Sebagai respon dari pertanyaan tersebut turunlah ayat ini. Periwiyat adalah Ibnu Asakir dalam kitab *al-mubahamat* (Jalaluddin, 2011: 530).

Penafsiran lain dalam penggalan surah al-Hujurat ayat 13 adalah segala manusia sejak dahulu sampai sekarang ialah terjadi dari seorang laki-laki dan perempuan. Maka tidaklah ada manusia di alam ini yang tercipta kecuali dari percampuran seorang laki-laki dengan seorang perempuan (Hamka, 2015: 430)

- c. *Ukhuwwah fi al-wathaniyah wa al-nasab* mempunyai arti persaudaraan dalam keturunan dan kebangsaan (Shihab, 2009: 562). Persaudaraan dalam kebangsaan berarti persaudaraan yang dilatar belakangi oleh kebangsaan yang sama. Persamaan dalam tempat tinggal suku hingga bangsa menjadi faktor terjalinnya persaudaran.
- d. *Ukhuwwah fi din al-islam* yang berarti persaudaraan antar sesama muslim (Shihab, 2009: 562). Semua muslim itu bersaudara, karena adanya persamaan dari segi kepercayaan. Persaudaraan ini merupakan dasar atau pondasi yang kuat untuk menciptakan rasa solidaritas.

Makna dan macam-macam persaudaraan tersebut adalah berdasarkan pemahaman terhadap teks ayat-ayat al-Qur'an. *Ukhuwah* yang secara jelas dinyatakan oleh al-Qur'an adalah persaudaraan seagama Islam, dan persaudaraan yang jalinannya bukan karena agama. Ini tercermin dengan jelas dari pengamatan terhadap penggunaan bentuk jamak kata tersebut dalam al-Qur'an yang menunjukkan dua arti kata *akh* (Shihab, 2007: 490).

Adanya ikatan perasaan membuat seseorang terikat pada persaudaraan, kerap kali akidah Islamiyah, iman, dan takwa yang sama menimbulkan persaudaraan. *Ukhuwah Islamiyah* adalah persaudaraan yang diatur dalam al-qur'an dan hadits. Rasa persaudaraan yang tinggi akan menciptakan kerukunan dan perdamaian di dalam kehidupan.

## **B. Tinjauan Tentang Film Animasi**

### **1. Pengertian Film Animasi**

Kata animasi berasal dari bahasa Latin, yaitu *anima* yang mempunyai arti "hidup" atau *animare* yang berarti "meniupkan hidup ke dalam" kemudian istilah tersebut dibahasakan ke dalam bahasa Inggris menjadi *Animate* yang mempunyai arti memberi hidup (*to give life to*), atau disebut *Animation* yang mempunyai arti ilusi dari gerakan, atau hidup. *Animation* ini kemudian dibahasakan ke dalam bahasa Indonesia menjadi Animasi (Sugihartono, 2010: 28). Animasi adalah rangkaian

gambar yang disusun membentuk rangkaian sebuah cerita. Rangkaian gambar yang membentuk sebuah cerita kemudian digerakan secara cepat sehingga membuat gambar tersebut seolah-olah hidup.

Ilusi dari gerakan tersebut dapat terjadi dengan cara menggerakkan secara cepat kumpulan gambar yang disusun secara runtut berdasarkan bagian objek gambar tersebut. Kamus Besar Bahasa Indonesia (2002:53) kata animasi adalah Acara televisi yang berbentuk rangkaian lukisan atau gambar yang digerakkan secara mekanik elektronis sehingga nampak di layar menjadi bergerak dan seolah-olah hidup. Kumpulan gambar yang disusun membentuk sebuah cerita yang memuat pesan untuk disampaikan kepada masyarakat.

Pembuatan animasi yang harus diperhatikan adalah penceritaan dalam menceritakan suatu cerita atau yang sering disebut *story telling* (Djalle, 2007: 2). *Story telling* yang akan disampaikan kepada anak harus dikemas secara menarik. Pentingnya *story telling* dalam pembuatan animasi, yaitu sebagai pesan dan penggalian makna.

Animasi merupakan suatu teknik yang digunakan di dunia perfilman (Djalle, 2007: 3). film animasi digunakan baik secara satu kesatuan yang utuh, bagian dari suatu film, maupun bersatu dengan film *live*. Animasi dapat digunakan dalam semua *genre* film. Animasi adalah sebuah seni yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan. Kenyataannya pada saat ini animasi erat hubungannya dengan berbagai bidang kegiatan seni, baik visual maupun verbal (Djalle, 2007: 3).

Film sebenarnya berasal dari fotografi, sedangkan animasi berasal dari dunia gambar, yaitu ilustrasi desain grafis (desain komunikasi visual) (Djalle, 2007: 3). Animasi merupakan suatu media yang lahir dari dua disiplin ilmu dalam komunikasi, yaitu film dan gambar.

Secara mendasar pengertian film animasi adalah gambar hidup atau rangkaian gambar yang bergerak menjadi suatu alur cerita yang ditonton oleh masyarakat luas melalui media komunikasi massa yang

bersifat audio visual (Djalle, 2007: 4). Film animasi mengandung unsur dasar cahaya, suara dan waktu.

Teknik film animasi terdapat perhitungan kecepatan film yang berjalan berurutan antara 18 sampai 24 gambar tiap detiknya (Djalle, 2007: 4). Gambar yang diproyeksikan ke layar sebenarnya tidak bergerak. Gambar tersebut terlihat bergerak karena gerakan semu yang dihasilkan dari perubahan gambar yang satu dengan yang lainnya (Djalle, 2007: 5). Dari gerakan semu tersebut indra kita seolah-olah melihat gambar yang tidak bergerak menjadi bergerak. Fenomena ini disebut “*persistence of vision*” (Djalle, 2007: 5). *Persistence of vision* adalah fenomena yang menghasilkan suatu ilusi gerak dari pandangan kita melalui mata.

Secara umum animasi merupakan suatu kegiatan menghidupkan menggerakkan benda mati, sebuah benda mati diberikan dorongan kekuatan, semangat dan emosi untuk menjadi hidup dan bergerak, atau hanya berkesan hidup (Djalle, 2007: 5). Manvel (1973) sejak zaman dulu, manusia telah mencoba membuat animasi. Animasi yang sederhana itu dibuat melalui gerakan pada gambar binatang yang dipahat pada dinding gua. Pahatan gerakan binatang pada dinding gua telah ditemukan oleh para ahli purbakala (Djalle, 2007: 5).

Gerak pada film animasi dapat diciptakan melalui analisis gambar per gambar atau tiap kerangka oleh animator. Analisis tersebut kemudian direkam tiap gambar atau gerakan dengan menggunakan kamera *stop frame*. Kamera *stop frame* adalah alat penggerak pita seluloid bingkai per bingkai, dengan perhitungan waktu untuk tiap satu detik dibutuhkan 24 bukaan bingkai kamera untuk merekam gambar. Rekaman gambar yang sudah di potret menggunakan *stop frame* kemudian digerakan oleh pita seluloid (Djalle, 2007: 5).

## **2. Sejarah Film Animasi**

Penciptaan animasi dimulai sekitar tahun 1800-an, dan pada masa itu alat pendukung dalam pembuatan animasi juga mulai dibuat.

Animasi adalah awal dari penciptaan perfilman pada masa itu. Sejarah animasi dimulai pada tahun 1824 oleh Peter Mark Roger yang berasal dari Inggris. Peter Mark Roger mempublikasikan artikel yang berjudul “*The Persistence of Vision With Regard to Moving Objects*” (ketahanan daya penglihatan terhadap objek yang bergerak) (Sugihartono, 2010: 30). Artikel Peter Mark Roger tersebut menjelaskan bahwa mata manusia menyimpan objek per sekian detik lebih lama dibandingkan dengan keberadaan objek yang telah dilihatnya.

Konsep yang dikemukakan oleh Peter Mark Roger melalui artikel tersebut mulai didemonstrasikan oleh banyak ilmuwan. Ilmuwan mulai menciptakan peralatan optik yang mendukung teori animasi tersebut. Salah satu dari peralatan tersebut adalah *Thaumatrope*, yang diciptakan pada tahun 1825 (Sugihartono, 2010: 30). Penemu peralatan *Thaumatrope* adalah tiga orang yang berbeda kebangsaan, mereka adalah Peter Mark Roger (Inggris), John Ayrton (Paris), dan Firton (London) (Sugihartono, 2010: 30). *Thaumatrope* berbentuk lingkaran yang menyerupai piringan hitam yang berisi gambar-gambar yang berbeda pada kedua sisinya, apabila piringan hitam itu diputar maka kedua gambar yang ada pada piringan tersebut terlihat seperti satu gambar.

Pada tahun 1833, warga negara Austria bernama Simon Ritter Von Stampfer menciptakan teknologi animasi. Penciptaan teknologi animasi ini tidak luput dari bantuan pemikiran Joseph A.F Plateau dari Brussels. Simon Ritter Von dan Joseph A.F Plateau menciptakan peralatan yang dapat digunakan untuk pembuatan animasi. Peralatan yang diciptakan ini disebut *phenakistoscope* (Sugihartono, 2010: 31). Prinsip kerja peralatan ini terdiri dari dua buah piringan, salah satu piringan memiliki celah-celah yang alurnya mengarah ke pusat piringan, sedangkan piringan yang satunya berisi sekuen dari gambar-gambar berurutan. Kedua piringan tersebut ditempelkan satu dengan lainnya dengan menggunakan tangkai pada pusat piringan. Apabila penonton

melihat melalui celah di piringan serta piringan tersebut diputar maka gambar-gambar pada piringan satunya akan tampak bergerak.

Peralatan yang diciptakan oleh Stampfer dinamakan *stroboscope* (Sugihartono, 2010: 32). *Stroboscope* mempunyai cara kerja yang hampir sama dengan *phenakistoscope* akan tetapi perbedaan keduanya yaitu terletak pada jumlah piringan yang digunakan. *Stroboscope* menggunakan satu piringan saja gambar-gambarnya ditempatkan pada salah satu sisi piringan (Sugihartono, 2010: 32). Kemudian diputar dan penonton melihat gambar tersebut seolah-olah bergerak apabila dilihat melalui cermin.

Pada tahun 1834, William George Horner menciptakan sebuah alat pendukung dalam pembuatan animasi yang disebut *zoetrope*. Prinsip kerja *zoetrope* hampir sama dengan *phenakistoscope*, yaitu menggunakan pita gambar yang ditempelkan pada bagian dalam sebuah tabung (Sugihartono, 2010: 32). Tabung yang ditempel gambar selanjutnya diputar. Tabung yang diputar akan menampilkan gambar yang seolah-olah bergerak. Penonton akan menikmati gambar yang bergerak tersebut.

Perkembangan dalam pembuatan animasi semakin pesat. Perkembangan ini terjadi sekitar abad ke-17. Peralatan yang diciptakan untuk pendukung dalam pembuatan animasi adalah komidi lampu gantung (*imagic lantern*). Alat ini pertama dipakai untuk memproyeksikan gambar transparan ke bidang layar (Sugihartono, 2010: 33). Sekitar tahun 1913 John Bray mulai menggunakan kertas transparan untuk menggambarkan latar belakang (*background*) dari kartun, sehingga gambar depan (objek utama) terpisah dengan latar belakangnya (Sugihartono, 2010: 33).

Earl Hurd menggunakan lembaran *selluloid* transparan untuk pembuatan animasi. Hurd menggambar objek utama dan mewarnainya pada lembaran *selluloid* kemudian diletakkan dan ditempelkan pada gambar, sehingga latar belakang akan tampak menyatu (Sugihartono, 2010: 33). Teknik dari Hurd ini yang kemudian memunculkan istilah *cell*

(sel animasi), dan menjadi dasar bagi pengembangan teknologi animasi dan grafis selanjutnya.

Pada tahun berikutnya tokoh kartun yang sangat terkenal yaitu *mickey mouse* diciptakan. Walt Disney adalah tokoh yang menciptakan *mickey mouse* dan kartun anak lainnya (Sugihartono, 2010: 34). Kartun yang diciptakan oleh Walt Disney telah mencuri perhatian dunia. Kartun yang ia ciptakan sangat terkenal pada masanya. Pada tahun 1923, Walt Disney menciptakan kartun yang berdurasi pendek sebagai permulaan sebuah karyanya (Sugihartono, 2010: 34).

Pada tahun 1937 Walt Disney mulai membuat film kartun berdurasi panjang pertama (Sugihartono, 2010: 34). Film kartun yang dibuat pertama oleh Walt Disney ini berjudul *Snow White and the Seven Dwarfs*. Pada tahun 1940 Walt Disney menciptakan kartun yang berdurasi panjang untuk kedua kalinya. Kartun ini juga sukses. Banyak warga dibelahan dunia tertarik untuk menyaksikan kartun ini. Kartun yang diciptakan Walt Disney ini berjudul *fantasia*.

Menurut data *Animation Industry Database* (AIDB), saat ini Amerika memiliki 2.000 lebih studio animasi, salah satu yang terkenal adalah Walt Disney, Nickelodeon, Warner Bros, dan Hanna Barbera. Dari segi penghasilan Walt Disney dari tahun 1930-an hingga tahun 2003 telah memperoleh royalti dari berbagai film yang dihasilkan dan *marchandise* dijual di seluruh dunia, lebih dari 59 Biliun USD atau setara dengan 590 triliun rupiah (Sugihartono, 2010: 35). Hal itu tidak lain karena animasi telah dikembangkan menjadi industri kreatif. Animasi tidak hanya hobi atau pekerjaan sambilan dalam kegiatan rumah produksi.

Animasi di Indonesia dipengaruhi oleh animasi Amerika (Sugihartono, 2010: 35). Gatot (2001) Seorang pelukis Indonesia yang bernama alm. Pak Ooq (Dukut Hendronoto) dikirim ke studio Walt Disney yang berada di Amerika (Sugihartono, 2010: 35). Pengiriman pak

Ooq ke Amerika untuk mempelajari pembuatan film animasi di tahun 1940-an.

Pada tahun 1950-an Pusat Produksi Film Negara Indonesia (PPFN) membuat film animasi pendek berjudul “Doel memilih” yang berdurasi 3 menit (Sugihartono, 2010: 35). Produksi film animasi ini pertama kali diciptakan oleh Pak Ooq sekembalinya dari USA yang dibawahi langsung oleh Pusat Produksi Film Negara (PPFN). Tujuan dari pembuatan film animasi ini untuk penerangan pemilihan umum.

Pada tahun selanjutnya film animasi di Indonesia berkembang pesat. Film animasi dua dimensi maupun tiga dimensi telah diciptakan melalui bantuan komputer. Perkembangan yang pesat ditandai dengan kemunculan studio-studio animasi di beberapa kota (Sugihartono, 2010: 36). Kemunculan studio di beberapa kota seiring dengan perkembangan program studi desain komunikasi visual di beberapa perguruan tinggi yang menghasilkan lulusan kompetensi di bidang animasi komputer dan periklanan.

Film animasi berdurasi panjang pertama kalinya di Indonesia diproduksi oleh studio kasatmata, Yogyakarta (Sugihartono, 2010: 38). Film tersebut berjudul “*Homeland*”. Studio kasatmata merupakan pelopor pembuat film animasi berbentuk VCD di Indonesia. Sebelum itu telah ada film gabungan antara teknik animasi dengan *live-action* yang berjudul “Janus Prajurit Terakhir” yang diputar di bioskop.

Animasi teknik 2D (Dua Dimensi) dan 3D (Tiga Dimensi) diproduksi oleh PT Index Production House Surabaya menghasilkan penghargaan terbaik Asia Tenggara (Sugihartono, 2010: 38). Para animator Indonesia kemudian berkompetisi dalam pembuatan animasi. Mereka dinaungi oleh studio-studio di Indonesia. Studio tersebut meliputi, studio Bening (Yogyakarta), studio Denny Animation (Jakarta), Red Rocket Animation (Bandung), PT. Index Production House (Surabaya), PT. Kreativisi Inticemerlang (Jakarta), studio Platoon



(Depok), studio Kasmata (Yogyakarta), dan studio Puncak Kreatif (Malang).

Animator Indonesia mampu bersaing dengan animator asing (Sugihartono, 2010: 39). Pernyataan ini dibuktikan ketika animator Indonesia direkrut oleh studio Lucas Film divisi animasi yang berada di Singapura. Animator Indonesia direkrut pada tahun 2008. Perekrutan animator Indonesia dalam melibatkan pembuatan film animasi asing bukan pertama kalinya. Animator Indonesia banyak yang terlibat dalam produksi film animasi yang berjudul *Sing to the Dawn* yang diproduksi perusahaan film animasi (Sugihartono, 2010: 39). Film *Sing to the Dawn* adalah hasil dari kerja sama dua perusahaan besar. Dua perusahaan tersebut adalah *Lucas Film Animation Singapore* dan *Infinite Framework*.

Film animasi tidak akan pernah berkembang tanpa ditemukannya prinsip dasar dari karakter mata manusia yaitu *Persistence of Vision*. Artikel yang berisi tentang pola penglihatan yang teratur oleh Peter Mark Roger (Inggris), telah dibuktikan melalui peralatan optik (Sugihartono, 2010: 44).

### 3. Jenis Film Animasi

Film animasi dalam proses pembuatan terbagi menjadi dua, yaitu Film animasi dwi- matra atau yang kita kenal dengan 2D dan film animasi tri-matra yang kita kenal dengan animasi 3D.

#### a. Film Animasi Dwi-matra (*Flat Animation*)

Jenis film animasi dwi-matra seluruhnya menggunakan bahan papir yang digambar di atas permukaan (Djalle, 2007: 12). Film animasi dwi-matra disebut film animasi gambar, karena secara keseluruhan dalam proses kerjanya menggunakan media bidang datar.

##### 1. Film Animasi ‘sel’ (*Cel Technique*)

Jenis film animasi ‘sel’ merupakan teknik awal dari film animasi kartun atau dalam bahasa Inggris disebut (*cartoon*

*animation*) (Djalle, 2007: 12). Teknik animasi ‘sel’ memanfaatkan serangkaian gambar yang dibuat di atas lembaran plastik yang transparan. Plastik transparan yang digunakan dalam pembuatan film animasi ini disebut juga ‘sel’. Figur animasi digambar sendiri-sendiri di atas ‘sel’ kemudian apabila digerakan akan terjadi perubahan pada gambar.

Teknik yang memanfaatkan lembaran ‘sel’ merupakan suatu pertimbangan penghematan gambar, dengan memisahkan bagian dari obyek animasi yang digerakan, dibuat beberapa gambar sesuai kebutuhan, dan bagian yang tidak bergerak, cukup dibuat sekali saja.

## 2. Film Animasi Potongan (*Cut-out Animation*)

Jenis film animasi *cut-out animation* termasuk penggunaan teknik yang sederhana. *Background* atau latar yang digunakan adalah peletakan bidang datar pada sebuah objek ketika proses pembuatan (Djalle, 2007: 13). Pada teknik film animasi *cut-out animation* gerak figur atau obyek animasi sangat terbatas sehingga karakter animasi juga terbatas. Karakter figur dibuat terpisah, terdiri tujuh bagian yang berbeda. bagian tersebut meliputi kepala, leher, dua tangan, dan dua kaki. Penggunaan bagian yang terpisah tersebut akan digunakan sesuai tuntutan cerita untuk menghidupkan karakter.

## 3. Film Animasi Bayangan (*Silhouette Animation*)

Teknik film animasi *silhouette animation* hampir sama dengan pertunjukan wayang kulit, jenis film animasi *silhouette* dengan karakter animasi berbentuk bayangan menggunakan *background* yang terang untuk menghidupkan karakter dalam tokoh kartun (Djalle, 2007: 14). latar belakang yang terang dihasilkan dari pencahayaan berada di belakang layar.

Teknik animasi *silhouette* hampir sama dengan teknik film animasi *cut-out animation*, yaitu figur yang digambar

kemudian dipotong sesuai dengan bentuk yang digambar dan diletakkan pada latar di meja dudukan kamera, selanjutnya tahap pemotretan objek. Pada teknik *silhouette animation* kertas yang digunakan tidak sama dengan *cut-out animation*, karena pada *cut-out animation* kertas yang digunakan adalah bahan kertas berwarna. Bahan kertas berwarna dalam pembuatan *cut-out animation* disesuaikan dengan kebutuhan, sedangkan *silhouette animation* bayangan seluruhnya menggunakan kertas berwarna gelap atau warna hitam, baik itu figur atau obyek animasi lainnya.

#### 4. Film Animasi Kolase (*Collage Animation*)

Film animasi kolase atau sering disebut dengan *collage animation* adalah jenis film animasi dengan teknik yang bebas mengembangkan keinginan kita untuk menggerakkan obyek animasi pada meja dudukan kamera (Djalle, 2007: 15). Teknik ini cukup sederhana dan mudah dengan beberapa bahan yang bisa digunakan, potongan koran, potret gambar-gambar, huruf atau penggabungan dari semua bahan.

Gambar yang terdiri dari bahan tersebut disusun untuk membentuk sebuah cerita kemudian dibentuk secara berangsur-angsur menjadi bentuk susunan baru, setiap perubahan penempelan dipotret dengan kamera menjadi suatu bentuk film animasi yang bebas.

#### 5. Penggambaran Langsung Pada Film

Film animasi melalui penggambaran langsung berbeda dengan film animasi lainnya. Penggambaran obyek animasi dibuat langsung pada pita seluloid (Djalle, 2007: 16). Penggambaran langsung pada pita selluloid bersifat positif dan negatif. Teknik yang digunakan pada penggambaran langsung tidak melalui tahap pemotretan atau yang sering disebut '*stop*

*frame*', untuk suatu kebutuhan karya seni yang bersifat pengungkapan.

b. Film Animasi Tri-matra (*Object Animation*)

Film animasi tri-matra adalah penggunaan benda yang memiliki ruang untuk dijadikan sebuah obyek dalam pembuatan film animasi (Djalle, 2007: 16). Obyek animasi yang dipakai dalam pembuatan tri-matra harus memperhitungkan karakter obyek animasi, sifat bahan yang dipakai, waktu, cahaya dan ruang.

1. Film Animasi Boneka (*Puppet Animation*)

Film animasi boneka atau yang sering disebut *puppet animation*. Obyek animasi yang digunakan dalam jenis film animasi boneka adalah yang berbahan lentuk (*plastic*), mudah dibentuk, dan mudah digerakkan sewaktu melakukan pemotretan (Djalle, 2007: 16). Bahan yang biasa digunakan dalam pembuatan animasi boneka adalah bahan kayu yang mudah ditatah dan diukir, bahan kain, bahan kertas, bahan lilin dan bahan tanah lempung. Tujuan dari penggunaan bahan tersebut untuk menciptakan karakter animasi yang tidak kaku.

2. Film Animasi Model

Film animasi model diproduksi untuk menjelaskan ilmu pengetahuan umum (Djalle, 2007: 17). Pembuatan film animasi model dalam keseluruhan cerita tidak membutuhkan tokoh atau figur lainnya. Obyek animasi model tidak berupa boneka atau bentuk lainnya. Obyek animasi model hanya berbentuk abstrak. Bentuk abstrak tersebut meliputi, balok, bola, prisma, piramida, silinder dan kerucut.

3. Pixilasi (*Pixilation*)

Pembuatan animasi dalam pixilasi menggunakan manusia sebagai obyek animasi. Pixilasi adalah suatu teknik pemotretan di mana manusia berbuat atau melakukan sesuatu adegan menyerupai boneka (Djalle, 2010: 18). Animator

mengatur beberapa orang dalam posisi yang dikehendakinya, kemudian dipotret tiap gerakan demi gerakan dalam kerangka yang tepat, menjadi suatu rangkaian gerakan yang serasi.

#### 4. Dakwah Melalui Film Animasi

Film animasi yang menjadi salah satu bagian dalam media komunikasi massa telah memainkan peran sebagai saluran menarik untuk menyampaikan pesan-pesan tertentu dari dan untuk manusia, termasuk pesan-pesan keagamaan yang lazimnya disebut dakwah (Muhtadi, 2012: 113).

Dakwah adalah upaya untuk menyeru kepada jalan kebaikan. Dakwah melalui beberapa metode dalam penyebarannya. Metode dakwah terdapat didalam Al-qur'an. Al-qur'an menjelaskan metode dakwah secara lugas dan terperinci. Salah satu surah yang menjelaskan tentang metode dakwah adalah surah An-Nahl ayat 125.

Qs. An-Nahl 125

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ  
وَجَدِلْهُمْ بِآيَاتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ  
ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ ۗ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah[845] dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk (Departemen Agama RI, 2014: 281).

Ayat di atas telah menjelaskan metode dalam berdakwah. Penyebaran dakwah akan berjalan seperti yang diharapkan apabila da'i melakukan metode berdakwah cara al-qur'an yang dijelaskan pada surah An-nahl ayat 125. Da'i harus memberi pengajaran yang baik serta dengan

lemah lembut. Apabila harus melalui perdebatan maka dianjurkan berdebat secara baik.