

## ANIMASI SEJARAH PEMBENTUKAN YAYASAN ALMUSLIM BERBASIS 3 DIMENSI

Ria Indriani<sup>1)</sup>, T.M. Johan, M.IT<sup>2)</sup>

<sup>1)</sup>Mahasiswa Jurusan Teknik Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Almuslim

<sup>2)</sup>Dosen Jurusan Teknik Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Almuslim  
Jalan Almuslim No.1, Bireuen-Aceh Indonesia

[riaindriani80@yahoo.com](mailto:riaindriani80@yahoo.com)

**Abstrak**—Perkembangan teknologi komputer semakin pesat seiring dengan perkembangan *software* dan *hardware* yang digunakan. Salah satunya dibidang penyampaian informasi. Animasi 3 dimensi merupakan sesuatu yang sangat modern saat ini. *Animasi Sejarah Pembentukan Yayasan Almuslim Berbasis 3 Dimensi* ini dibuat untuk dijadikan sebagai dokumenter, dalam penyampaian informasi Sejarah Pembentukan Yayasan Almuslim Peusangan di sajikan dalam bentuk 3 dimensi dikarnakan saat ini banyak animasi khususnya video, maupun film animasi 3 dimensi sangat populer dan sedang berkembang pesat, dan terlihat lebih menarik untuk di tonton. Selain untuk penyampaian informasi, dapat juga dijadikan sebagai acuan kepada masyarakat khususnya mahasiswa untuk dapat mengembangkan animasi 3 dimensi. Video ini dirancang dengan menggunakan aplikasi *Autodesk 3ds Max* dalam perancangan objek-objek, dan juga *Adobe Premiere* dalam penggabungan video untuk dijadikan dalam kesatuan video yang utuh.

**Katakunci**—Sejarah Pembentukan Yayasan Almuslim Peusangan, *Autodesk 3ds Max*, *Adobe Premiere*.

### PENDAHULUAN

Diera informasi saat ini, penyampaian informasi dilakukan dengan berbagai macam cara yang masing-masing memiliki kelebihan dan kekurangan. Salah satu cara penyampaian informasi saat ini adalah dengan menggunakan media animasi. Animasi merupakan salah satu bagian dari bentuk dunia hiburan yang berupa visualisasi gambar bergerak baik yang dilengkapi dengan audio ataupun tidak, dan biasanya dalam penyajiannya berupa gambar dua dimensi ataupun tiga dimensi.

Animasi mulai dikenal secara luas sejak populernya media televisi yang mampu menyajikan gambar-gambar bergerak hasil rekaman kegiatan dari makhluk hidup, baik manusia, hewan maupun tumbuhan. Animasi lebih disukai penonton karena mampu membangkitkan antusiasme. Animasi adalah urutan frame yang ketika diputar dalam rangka

dengan kecepatan yang cukup, dapat menyajikan gambar bergerak lancar seperti sebuah film atau video.

Yayasan Almuslim Peusangan pertama kali didirikan pada tahun 1929M. Dan saat ini yayasan Almuslim peusangan merupakan salah satu universitas swasta yang terkemuka yang ada di kabupaten Bireuen yaitu di kecamatan Matang Glumpang Dua. Seiring dengan semakin berkembangnya Yayasan Almuslim Peusangan dari segi akademis maupun non akademis maka semakin banyak kegiatan yang terjadi sehari-hari dari dalam maupun dari luar. Dan pada umumnya banyak orang maupun mahasiswa yang belum mengetahui sejarah tentang pembentukan yayasan Almuslim, yang dikarenakan kurangnya sarana informasi yang mencakup tentang sejarah pembentukan yayasan Almuslim.

Selama ini publikasi informasi tentang sejarah yayasan almuslim hanya di lampirkan

pada website Universitas Almuslim. Dengan kemajuan teknologi yang begitu pesat penyampaian informasi tidak hanya melalui website media internet, tapi dapat juga melalui media multimedia yang lain dalam bentuk animasi yang saat ini sedang menjadi trend tersendiri. Animasi yang menarik dapat menjadi ketertarikan tersendiri. Animasi juga berperan penting dalam memunculkan karakter dari suatu animasi tersebut.

Berdasarkan fakta yang terjadi diatas maka tentunya akan sangat membantu apabila penulis dapat membuat “*Animasi Sejarah Pembentukan Yayasan Almuslim Peusangan Berbasis 3D*”. Melalui pembuatan animasi ini juga diharapkan dapat digunakan sebagai modul presentasi untuk memperkenalkan Yayasan Almuslim. Dan juga dapat dijadikan sebagai dokumentasi perpustakaan pada Universitas Almuslim.

## TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Animasi

Kata animasi berasal dari kata *animation* yang berasal dari kata dasar *to anime* di dalam kamus Indonesia inggris berarti menghidupkan. Secara umum animasi merupakan suatu kegiatan menghidupkan, menggerakkan benda mati. Suatu benda mati diberi dorongan, kekuatan, semangat dan emosi untuk menjadi hidup atau hanya berkesan hidup. Sebenarnya, sejak jaman dulu, manusia telah mencoba menganimasi gerak gambar binatang mereka, seperti yang ditemukan oleh para ahli purbakala di gua *Lascaux Spanyol Utara*, sudah berumur dua ratus ribu tahun lebih. Mereka mencoba untuk menangkap gerak cepat lari binatang, seperti celeng, bison atau kuda, digambarkannya dengan delapan kaki dalam posisi yang berbeda dan bertumpuk (Hallas and Manvell 1973).

Orang Mesir kuno menghidupkan gambar mereka dengan urutan gambar-gambar para pegulat yang sedang bergumul, sebagai dekorasi dinding. Dibuat sekitar tahun 2000 sebelum Masehi (Thomas 1958). Lukisan Jepang kuno memperlihatkan suatu alur cerita yang hidup, dengan menggelarkan gulungan lukisan, dibuat pada masa Heian (794-1192) (ensiklopedi Americana volume 19, 1976).

Kemudian muncul mainan yang disebut *Thaumatrope* sekitar abad ke 19 di Eropa, berupa lembaran cakram karton tebal, bergambar burung dalam sangkar, yang kedua sisi kiri kanannya diikat seutas tali, bila dipilin dengan tangan akan memberikan santir gambar burung itu bergerak (Laybourn 1978).

Perkembangan dunia animasi komputer yang pesat dewasa ini memerlukan waktu puluhan tahun dalam proses penciptaannya. Animasi secara harfiah berarti membawa hidup atau bergerak. Secara umum menganimasi suatu objek merupakan benda yang bergerak dari objek tersebut agar menjadi hidup, animasi mulai dikenal sejak populernya media televisi yang mampu menyajikan gambar – gambar hasil bergerak hasil rekaman kegiatan dari makhluk hidup, baik manusia, hewan, maupun tumbuhan.

Perkembangan animasi semenjak munculnya perkembangan pertelevisian. Pada awalnya diciptakan animasi berbasis dua dimensi (2D Animation). Realisasi nyata dari perkembangan animasi dua dimensi yang cukup revolusioner berupa dibuatnya film-film kartun. Pembuatan animasi film kartun tersebut pada awalnya dikerjakan dengan membuat sketsa gambar yang digerakkan satu demi satu, jadi kesimpulannya animasi merupakan suatu gambar objek yang dapat bergerak. Pedesain animasi di computer yang lebih umum disebut dengan animator, hanya perlu menganimasikan objek antar *keyframe* tidak perlu lagi membuat animasi *frame* demi *frame* seperti dalam pembuatan animasi gambar demi gambar dalam pembuatan kartun film konvensional. Sedangkan *frame – frame* antar *keyframe* tersebut akan diterjemahkan sendiri oleh computer menjadi sebuah gerakan seperti yang diinginkan animator. Perkembangan dunia animasi komputer sekarang sudah sangat pesat, apalagi sejak diciptakannya animasi berbasis tiga dimensi (3D Animation) yang mempunyai ukuran panjang, lebar, dan tinggi (Z-axis) maka objek dan pergerakannya hampir mendekati kenyataan aslinya. Hanya saja objek tersebut dibuat dunia maya (Virtual reality).

Perkembangan ini juga dilengkapi dengan berbagai perangkat lunak yang mendukung seperti misalnya *Macromedia flash*, *GIF*

*animation* dan *corel Rave* sebagai *software* – *software* pendukung animasi dua dimensi sedangkan *3D MAX Studio*, *Alias Wave Front AMA*, *Light Wave*, dan *cinema 4D*, sebagai *software* – *software* inti populer pendukung animasi 3 dimensi.

Peranan animasi terutama animasi dalam dunia komputer dan peranan animator sebagai sang arsitek pendesain sebuah animasi. Dengan adanya dukungan *software* animasi berbasis 3 dimensi ini, maka sutradara tidak perlu lagi mendatangkan seorang aktris atau aktor yang bayarannya mahal dalam pembuatan film. misalnya cukup dengan mempunyai foto tampak samping dan tampak depan maka wajah kita dapat kelihatan mirip dengan aslinya, dalam bentuk tiga dimensi (3D).

Perkembangan animasi seiring dengan perkembangan pertelevisian, pada awalnya diciptakanlah animasi berbasis dua dimensi (2D Animation) Yakni objek yang dianimasi mempunyai ukuran panjang (X-azis) dan ( Y-axis). Realisasi nyata dalam perkembangan dua dimensi yang cukup revolusioner yakni film - film kartun. salah satu contoh yang paling teknis yakni gambar yang dapat bergerak atau objek dari benda tersebut.

## 1.2 Yayasan Almuslim Peusangan

Yayasan Almuslim Peusangan Bireuen Provinsi Aceh didirikan pada Tanggal 21 Jumadil akhir 1348 H, bertepatan dengan tanggal 24 Nopember 1929 M. Pada mulanya bernama Jami'ah Almuslim, dengan tokoh pendirinya Tgk. Abdurrahman Meunasah Meucap, Tgk. Chiek Muhammad Djohan Alamsyah (Ulee Balang Peusangan), Tgk. H. Ibrahim Meunasah Barat, Tgk. Abbas Bardan, Tgk. Abed Idham, Habib Muhammad, Tgk. Ridwan dan Lain-lain. Pendirian Almuslim Peusangan pada Tahun 1929 dilakukan dalam situasi peperangan antara putra-putra Aceh dengan serdadu-serdadu Belanda untuk mewujudkan perjuangan membela Kemerdekaan yang dikepalai oleh Tgk. Abdurrahman Meunasah Meucap.

Selama dalam pertarungan yang berlarut-larut ini, mereka melihat, merasa dan menyadari optimisme yang semakin menciut untuk menggondol suatu kemenangan, disebabkan

oleh berubahnya situasi dan kondisi yang pada gilirannya membawa kepada taktik dan strategi yang hanya dimanfaatkan oleh pihak lawan. Karena pihak lawan bertarung jauh di luar tanah airnya, sehingga di negerinya mereka dapat berpikir dengan tenang sambil mengkonsolidir diri mereka dengan mengadakan sumber-sumber kekuatan baru, baik ilmu-ilmu pengetahuan ataupun hasil-hasil produknya untuk diterjunkan ke medan perang. Situasi ini berbanding terbalik dengan kondisi para pejuang Aceh dimana saat itu mereka berfikir dan menyiapkan berbagai strategi dalam kondisi sambil berperang. Sebagai akibatnya segalanya menjadi terbengkalai baik segi; perekonomian, kehidupan bernegara, termasuk dunia pendidikan dan ilmu pengetahuan.

Dalam situasi yang demikian Pahlawan Perjuangan Kemerdekaan Tgk. Abdurrahman Meunasah Meucap dan kawan-kawan berkesimpulan bahwa semua itu disebabkan oleh kebodohan, oleh karena itu mereka mencari jalan lain yaitu membangun dan menyalakan pelita di tengah kegelapan malam, untuk menerangkan jalan yang akan mereka tempuh ke arah yang memberi jawaban terhadap tantangan ini dengan mendirikan Pendidikan atau Yayasan Almuslim Peusangan dengan Kurikulum pendidikan sesuai kebutuhan pada masa itu dengan sistem terpadu dan menyeluruh, yakni suatu Kurikulum yang konfrehensif, sehingga lulusannya pada saat itu menjadi ahli-ahli di berbagai disiplin ilmu pengetahuan.

Sejak Almuslim Peusangan berdiri dalam kurun waktu yang cukup lama, tentunya ada masa jaya dan suram. Namun setelah dilaksanakan Musyawarah Besar Almuslim pada bulan Nopember 1979, kelembagaan Almuslim dan tata cara operasionalnya telah diperbaharui dengan Akte Notaris Nomor: 14/Lsm/AU/1993, tanggal 16 April 1998 dan telah terdaftar di Kepaniteraan Pengadilan Negeri Bireuen.

## 1.3 Aplikasi Autodesk 3ds Max

3ds Max Studio merupakan salah satu *software* 3 dimensi yang paling populer di Indonesia. Kepopuleran tersebut diraih karena kemampuan *software* ini dalam mengolah

proses modeling, animasi dan *special effect* 3 dimensi yang sangat baik dan mudah digunakan. Beberapa karya terkenal industri perfilman membuktikan bahwa *3ds Max Studio* merupakan *the best of 3D maker*, seperti *X-Men*, *The Matrix*, *Dr. Doolittle 2* dan masih banyak lagi. Software ini juga merambah industri game. Penggemar game konsol Playstation 2 tentu mengenal *Guitar Hero I & II*. Keduanya juga dibuat dengan menggunakan *software 3ds Max Studio*. Buku ini menguraikan dengan gamblang bagaimana proses pembuatan atau modeling karakter, proses pembangunan struktur tulang hingga proses pembuatan animasi. Kelebihan buku ini terletak pada tutorial kasus yang menuntun Anda untuk menguasai *3ds Max Studio* dengan cara belajar sambil bekerja (*learning by doing*). buku ini dapat diaplikasikan dengan menggunakan *software 3ds Max Studio release 5* sampai dengan 8.

3D Studio Max atau biasa dikenal dengan 3D Max adalah suatu *software* (Perangkat lunak) untuk membuat sebuah grafik vektor 3 dimensi dan animasi. ditulis oleh *Autodesk Media & Entertainment*, dulunya dikenal sebagai *Discreet and Kinetix*. *3D Studio Max* dikembangkan dari pendahulunya yaitu *3D Studio for DOS*, tetapi untuk *platform Win32*. *Kinetix* kemudian bergabung dengan akuisisi terakhir *Autodesk, Discreet Logic*. Yang sampai saat penulis membuat artikel ini yang terbaru adalah *3D Studio Max* versi 9. Para desain grafis banyak menggunakan *software* ini digunakan untuk membuat sebuah film animasi, arsitektur rumah, ataupun membuat logo suatu perusahaan. Untuk menjalankan aplikasi ini membutuhkan spesifikasi komputer yang cukup tinggi agar mendapat kenyamanan saat menggunakannya. Karena banyak proses yang membutuhkan grafik yang tinggi untuk melakukan rendering dan sebagainya.

#### 2.4 Adobe Premiere

Adobe Premiere adalah salah satu program editing video yang dikembangkan oleh *Adobe Systems*. *Adobe System* sendiri adalah perusahaan perangkat lunak yang bergerak di bidang grafis, animasi, video, dan pengembangan web. *Adobe* adalah salah satu

perusahaan perangkat lunak yg paling besar di dunia (*wikipedia*). *Adobe premiere* merupakan sebuah program editing video yang sering sekali digunakan oleh rumah-rumah produksi, televisi dan praktisi di bidangnya. Dalam hal editing, adobe banyak sekali memproduksi *software-software* canggih yang mungkin seringkali kita gunakan. Sebut saja *Adobe Photoshop*, *3D Studio Maker*, *Adobe After Effects* dan masih banyak *software* editing lainnya. *Adobe premiere* sendiri lebih dikhususkan untuk merangkai gambar, video, dan audio. Sedangkan untuk menambahkan animasi pada video yang kita kerjakan, bisa menggunakan *Adobe After Effects*. Memang, produk-produk dari *Adobe Systems* dibuat sengaja untuk bisa saling berintegrasi, hal ini bertujuan memudahkan pemisahan fungsi aplikasi bagi para pengguna.

### PERANCANANGAN SISTEM

#### 3.1 Perancangan Sistem

Analisa sistem merupakan teknik pemecahan masalah dengan cara mengurai dan mempelajari sistem dan proses kerja agar dapat mengidentifikasi kekuatan, kelemahan dan peluang untuk dilakukan perbaikan dengan cara mendefinisikan masalah, mengidentifikasi masalah, mengidentifikasi penyebabnya, menentukan solusi, dan mengidentifikasi kebutuhan informasi yang dibutuhkan.

#### 3.2 Sinopsis/Ringkasan Cerita

Suatu ketika di nangroe peusangan di tengah-tengah masa berkecambuknya perang antar Aceh melawan Belanda, dimana Nanggroe Peusangan dikusai oleh Belanda, dalam situasi demikian semua rakyat peusangan menjadi terpuruk, baik segi ekonomi, maupun pendidikan.

T.M. Johan Alamsyah atau sering di panggil dengan sebutan ampoen chik, merupakan seorang ulee balang atau raja pemimpin nangroe peusangan. Beliau memiliki keinginan untuk mengeluarkan rakyat peusangan dari penjajahan Belanda kala itu. Dikarnakan mustahil untuk melawan Belanda yang memiliki senjata lengkap dan modern, maka T. M. Johan Alamsyah mengambil jalan

untuk untuk melawan Belanda dengan cara Diplomatis yaitu mencerdaskan dan mengembalikan marwah rakyat peusangan dengan ilmu pendidikan dan agama.

Disamping itu, ditempat lain seorang ulama Peusangan yaitu Tgk. Abdullah Rahman sepulangnya dari perantauan beliau juga bertekad mencerdaskan rakyat Peusangan, beliau ingin mendirikan sebuah sekolah di Peusangan. Mulanyabeliau berencana ingin mendirikan sekolah di daerah Gandapura.

Berita inipun terdengar oleh uee balang Peusangan T. M. Johan Alamsyah atau ampoen chik. Mendengar berita bahwa Tgk. Abdullah Rahman yang ingin mendirikan sekolah di Gandapura, maka Ampoen Chik mengundang Tgk. Abd. Rahman beserta 2 orang lainnya yaitu Tgk. H. Muhammad Amin dan Tgk. Abdul Razak, untuk datang ke kediamannya dalam merundingkan hal tersebut. Dalam perundingan tersebut dikarenakan memiliki misi yang sama, maka diputuskan sekolah akan didirikan di daerah Peusangan itu sendiri.

Dan dalam kesepakatan bersama, maka pada tanggal 24 November 1929 Masehi, dilangsungkan sebuah rapat yang menghasilkan sebuah organisasi bernama Jami'ah Al-Muslim yang beranggotakan, Tgk. Abd. Rahman (ketua), Tgk. H. M. Amin, Engku Nurdin, Guru Husen Samalanga, T. H. Muhammad Ali, Tgk. Abdul Razak, dan Tgk. Syekh Hamzah.

Dan dalam mewujudkan keinginan untuk mencerdaskan rakyat peusangan, maka pada tanggal 13 April 1930 diresmikan sebuah sekolah agama yang diberi nama Madrasah Al-muslim Peusangan. Yang memiliki 2 bangunan sekolah yang didirikan secara darurat, yang beratapkan rumbia.Lokasinya tepat dekat Mesjid Matangglumpangdua (SMP Negeri sekarang).

Melihat pesatnya kemajuan Madrasah Al-Muslim, diputuskan untuk membangun gedung permanen yang lokasinya di jalan ke Uteuen Gathom dekat Teungku Di Glee (kantor yayasan sekarang), yang diresmikan pada tanggal 28 Mei 1931, yang terdiri dari 7 ruangan kelas.

Selang beberapa tahun kemudian, setelah kemerdekaan RI 1945, maka pada 11 November 1946, seluruh Madrasah yang ada di

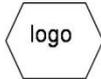
Aceh diserahkan kepada pemerintah menjadi sekolah negeri dengan nama S.R.I.N (Sekolah Rendah Islam Negeri) diantaranya termasuklah Madrasah Al-Muslim.

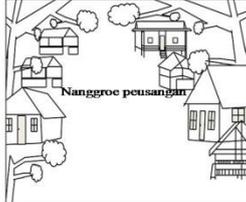
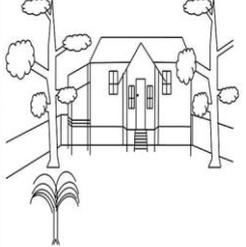
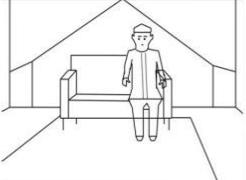
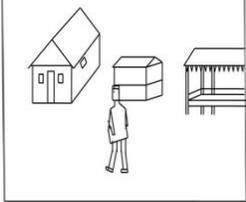
Dengan demikian maka Jami'ah Al-Muslim tidak lagi memiliki kegiatan apapun, dan hampir saja lenyap. Maka generasi penerus Peusangan memutuskan untuk menghidupkan kembali Jami'ah Al-muslim dengan badan hukum sesuai perkembangan zaman. Maka pada tahun 1979 dibentuklah Yayasan Almuslim Peusangan yang diketuai oleh M. Nur Nekmat.

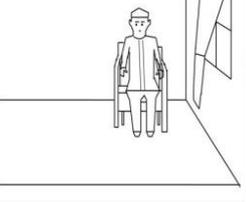
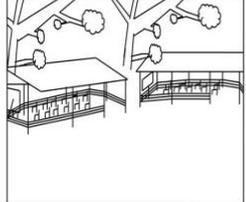
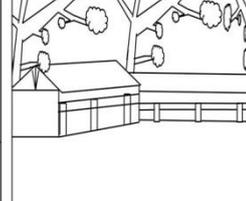
Setelah Yayasan Almuslim Peusangan telah cukup lama membina Madrasah Tsanawiyah, Aliyah, SMA, dan Pasantren Pertanian, maka pada tanggal 1 Agustus 1985 M, diresmikan sebuah Sekolah Tinggi pertama Almuslim dengan Fakultas Tarbiyah (Pendidikan Agama Islam). Berikutnya tahun akademik 1986/1987 dimulai dua sekolah tinggi lagi yaitu Sekolah Tinggi Pertanian dan Sekolah Perguruan dan Ilmu Pendidikan. Selanjutnya Akademik Manajemen Informatika dan Komputer (AMIK).

Dalam perjalanan waktu yang panjang dan perjuangan yang berat, maka terhitung tanggal 15 januari 2003, dengan surat Mentri Pendidikan RI NO.02/D/0/2003 tanggal 15 Juni 2003 lahirlah UNiversitas Almuslim.

### 3.1.2 Storyboard

SCENE 1	RIA INDRIANI MEMPERSEMBAHKAN	DIALOGUE
PANEL		ACTION Sfx : bagmusic, narasi Durasi :
SCENE 2	SEJARAH PEMBENTUKAN UNIVERSITAS ALMUSLIM 	DIALOGUE
PANEL		ACTION Sfx : bagmusic, narasi Durasi :

SCENE	3	Cerita ini merupakan hanyalah ilustrasi semata, mohon maaf jika ada kesalahan pada gelar, nama, maupun tempat	DIALOGUE
PANEL			ACTION Sfx : bagmusic, narasi Durasi :
SCENE	4		DIALOGUE Suatu ketika di nanggroe penangan di tengah-tengah masa berkecambahnya penang, atau Aceh melawan Belanda, dimana Nanggroe Peusangan dikursi oleh Belanda, dalam situasi demikian semua rakyat peusangan menjadi terparak, baik segi ekonomi, maupun pendidikan
PANEL			ACTION Tracking camera Sfx : bagmusic, narasi Durasi :
SCENE	5	GAMBAR	DIALOGUE
PANEL			ACTION Sfx : bagmusic, narasi Durasi :
SCENE	6	Kediaman Ampoen Chik 	DIALOGUE T.M. Johan Alamsyah atau sering di panggil dengan sebutan ampoen chik, merupakan seorang ulce balang atau raja pemimpin nanggroe peusangan
PANEL			ACTION Tracking camera Sfx : bagmusic, narasi Durasi :
SCENE	7	Ampoen Chik 	DIALOGUE Beliau memiliki keinginan untuk mengeluarkan rakyat peusangan dari penjajahan Belanda kala itu. Dikarsakan mustahil untuk melawan Belanda yang memiliki senjata lengkap dan modern, maka T. M. Johan Alamsyah mengambil jalan untuk untuk melawan Belanda dengan cara Diplomatis yaitu menceerdaskan dan mengembalikan marwah rakyat peusangan dengan ilmu pendidikan dan agama
PANEL			ACTION Gerakan tangan dan kepala Sfx : bagmusic, narasi Durasi :
SCENE	8	Tgk. Abdullah Rahman 	DIALOGUE Disamping itu, ditempat lain seorang ulama Peusangan yaitu Tgk. Abdullah Rahman sepulangnya dari perantauan beliau juga bertekad menceerdaskan rakyat Peusangan, beliau ingin mendirikan sebuah sekolah di Peusangan. Mulanya beliau berencana ingin mendirikan sekolah di daerah Gandapura
PANEL			ACTION Gerakan berjalan Sfx : bagmusic, narasi Durasi :

SCENE	9	Tgk. Abdullah Rahman 	DIALOGUE
PANEL			ACTION Gerakan tangan Sfx : bagmusic, narasi Durasi :
SCENE	10	24 November 1929	DIALOGUE
PANEL			ACTION Sfx : bagmusic, narasi Durasi :
SCENE	12	Bangunan Sekolah Pertama 	DIALOGUE Dan dalam mewujudkan keinginan untuk menceerdaskan rakyat peusangan, maka pada tanggal 13 April 1930 diresmikan sebuah sekolah agama yang diberi nama Madrasah Al-muslim Peusangan. Yang memiliki 2 bangunan sekolah yang didirikan secara darurat, yang beratapkan rumbia. Lokasinya tepat dekat Mesjid Mutannggumpangan (SMP Negeri sekarang).
PANEL			ACTION Tracking camera Sfx : bagmusic, narasi Durasi :
SCENE	13	Bangunan Sekolah Permanen 	DIALOGUE Melihat pesatnya kemajuan Madrasah Al-Muslim, diputuskan untuk membangun gedung permanen yang lokasinya di jalan ke Uteuen Guthom dekat Temzku Di Glee (kantor yayasan sekarang), yang diresmikan pada tanggal 28 Mei 1931, yang terdiri dari 7 ruangan kelas.
PANEL			ACTION Tracking camera Sfx : bagmusic, narasi Durasi :
SCENE	14	Bangunan Perguruan Tinggi Pertama 	DIALOGUE maka pada tanggal 1 Agustus 1985M, diresmikan sebuah Sekolah Tinggi pertama Almuslim dengan Fakultas Tarbiyah (Pendidikan Agama Islam).
PANEL			ACTION Tracking camera Sfx : bagmusic, narasi Durasi :
SCENE	15	Berikutnya tahun akademik 1986/1987 dimulai dua sekolah tinggi lagi yaitu Sekolah Tinggi Pertanian dan Sekolah Perguruan dan Ilmu Pendidikan.	DIALOGUE
PANEL		Selanjutnya Akademik Manajemen Informatika dan Komputer (AMIK).	ACTION Sfx : bagmusic, narasi Durasi :

SCENE	16	15 Januari 2003	DIALOGUE
PANEL			ACTION Sfx : bagmusic, narasi Durasi :
SCENE	17	Video	DIALOGUE Dalam perjalanan waktu yang panjang dan perjuangan yang berat, maka terhitung tanggal 15 Januari 2003, tanggal 15 Juni 2003 lahirnya UNivemitas Almuslim.
PANEL			ACTION Sfx : bagmusic, narasi Durasi :
SCENE	28	Menampilkan beberapa foto pendiri dan bangunan Almuslim terdahulu	DIALOGUE
PANEL			ACTION Sfx : bagmusic, narasi Durasi :



Gambar 4.2 Video Kedua

#### 4.3 Tampilan Video Ketiga

Tampilan video ketiga ini merupakan animasi dari objek dari tokoh T. M. Djohan Alamsyah (Ampoen Chik).



Gambar 4.3 Video Ketiga

#### 4.4 Tampilan Keempat

Pada tampilan ini merupakan animasi dari tokoh Teungku Abdullah Rahman yang sedang berjalan.



### IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 4.1 Tampilan Video Utama

Setelah proses perancangan, maka akan diuraikan hasil dari penganimasian dan pengeditan yang dilakukan.



Gambar 4.1 Halaman Video Utama

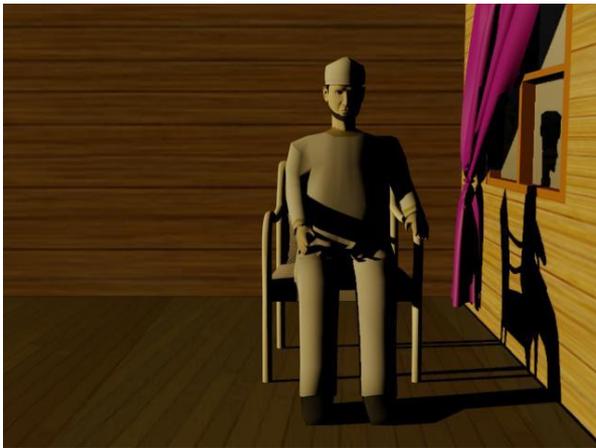
#### 4.2 Video Kedua

Tampilan video kedua merupakan tampilan dari ilustrasi rumah dari T.M. Djohan Alamsyah (Ampoen Chik).

Gambar 4.4 Video Keempat

#### 4.5 Tampilan Kelima

Pada tampilan video ini menampilkan animasi objek dari salah satu tokoh. Penganimasiannya merupakan gerakan tangan.



Gambar 4.5 Video Kelima

#### 4.6 Video Keenam

Ini merupakan tampilan gabungan dari beberapa objek, yang menganimasikan tentang pertemuan beberapa tokoh dari objek tersebut. Penganimsian objek berupa gerakan tangan dan kepala.



Gambar 4.6Video Enam

#### 4.7 Tampilan Ketujuh

Ini merupakan tampilan animasi dari gabungan beberapa objek, yang merupakan penganimasiannya dari gerakan-gerakan pada objek.



Gambar 4.7Video Tujuh

#### 4.8 Tampilan Kedelapan

Pada tampilan ini memperlihatkan objek sekolah yang pertama kali di bangun. Penganimasiannya menggunakan tracking kamera.



Gambar 4.8Video Kedelapan

#### 4.9 Tampilan Sembilan

Ini merupakan tampilan bangunan sekolah kedua. Penganimasiannya menggunakan tracking kamera.



Gambar 4.9 Video Sembilan

#### 4.10 Tampilan Sepuluh

Tampilan ini merupakan animasi dari Perguruan Tinggi Almuslim yang pertama kali di bangun. Animasi menggunakan tracking kamera.



Gambar 4.10 Video Sepuluh

## KESIMPULAN

### 5.1 Kesimpulan

Dari keseluruhan pembahasan yang telah dibahas pada bab-bab sebelumnya, maka penulis dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Telah dibuat film animasi singkat yang berjudul *Sejarah Pembentukan Yayasan Almuslim Peusangan Berbasis 3 Dimensi*,

dengan menggunakan aplikasi *Autodesk 3Ds Max* dan *Adobe Premiere*.

2. Film animasi 3 dimensi ini dibuat sebagai dokumenter dengan tujuan menyajikan sedikitnya tentang sejarah pembentukan Yayasan Almuslim peusangan. Dan juga dapat memberikan referensi kepada mahasiswa lain untuk dapat mengembangkan film animasi 3 dimensi.

### 5.2 Saran

Dalam pembuatan film singkat animasi 3 dimensi ini masih terdapat kekurangan yang untuk selanjutnya bisa menjadi pertimbangan dalam pembuatan film animasi 3 dimensi selanjutnya. Adapun saran yang bisa disampaikan tentang aplikasi ini adalah :

1. Disini animasi dari objek orang gerakannya agak sedikit kaku, diharapkan selanjutnya dapat dibuat dengan gerakan yang senyata mungkin.
2. Memiliki spesifikasi komputer yang tinggi agar proses rendering tidak lamban.
3. Menggunakan rendering V-Ray agar animasi tampak realistic atau lebih nyata.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Syukur Alhamdulillah berkat rahmat Allah SWT penulis dapat menyelesaikan penulisan jurnal ini. Penulis menyadari bahwa tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak yang telah membantu penulis, maka penulis tidak akan bisa menyelesaikannya dengan baik. Karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Kedua orang tua, dan semua keluarga yang telah mendukung saya secara finansial, moral dan doa.
2. Zara Yunizar, M.Kom dan T.M.Johan, M.IT selaku dosen pembimbing yang telah memberikan masukan dan nasehat yang membangun.
3. Kepada Bapak Kepala Yayasan Almuslim Peusangan yang telah sudi kiranya berkenan memberikan informasi tentang sejarah yayasan Almuslim Peusangan.
4. Muharrami dan Nina Nuriani yang telah membantu dan selalu memberikan dukungan serta semangat kepada saya.

Serta teman-teman yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang selalu memberi dukungan kepada saya.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Dewi, Richi, Triyono T. 2014. Media Iklan Profil SMA IT Alia Tangerang Berbasis 3 Dimensi, JURNAL Sistem Informasi STMIK Raharja, Vol. 07, No. 3, ISSN : 1978-8282.
- [2] Indra, T. 2012. Perancangan Video Animasi Pendek 3D Kisah Abraham Sebagai Pendukung Pembelajaran Iman, JURNAL Fakultas Seni Dan Desain Universitas Kristen Patra, No.00022071/DKV/2012.
- [3] Okky, 2010. Perancangan Multimedia Interaktif Sejarah Kerajaan Singasari Dan Media Penunjangnya. Jurnal Universitas Kristen Patra. No.0021939/DKV/2011
- [4] Andre. 2013. *Penjelasan Adobe Premier*.  
<http://www.andre.web.id/2013/12/adobe-premiere.html>. Diakses tanggal 4 Agustus 2015.
- [5] Mahanani. 2012. *Penjelasan, editing audio*. <http://www.mahanani.web.id/2012/11/editing-audio-dengan-adobe-audition.html>. Diakses tanggal 4 Agustus 2015.