

PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI MOTION GRAPHIC UNTUK MENGATASI PUDARNYA KEBUDAYAAN ISLAM DI KALANGAN MAHASISWA

Dinda Resa Ayu Aisyah¹, Dea Ifadah², Desi Fitriani³, Ani Nur Aeni^{4*}

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang

E-mail: dindaresa04@upi.edu¹, deaifadahh@upi.edu², desi@upi.edu³, *aninuraeni@upi.edu⁴

Abstract

This research is intended to describe and develop an animated video MG (Motion Graphic) as a form of effort from the fading of Islamic culture among students. This rapidly growing digital media has given rise to various developments, one of which is the development of animated videos, the aim of which is to optimize students' understanding of how and what forms of Islamic culture are. In this research method, we use D&D (Design and Development) using the ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation and Evaluation) procedure. The data source needed is primary data by distributing questionnaires. The subjects in this study were students. The validation results show that the product developed can be categorized as valid and the MG animation video is feasible to use.

Keywords: *Islamic culture, development, animated videos*

Abstrak

Penelitian ini dimaksudkan untuk mendeskripsikan dan mengembangkan video animasi MG (*Motion Graphic*) sebagai bentuk upaya dari pudarnya kebudayaan Islam di kalangan mahasiswa. Media digital yang semakin pesat ini memunculkan berbagai pengembangan, salah satunya dengan bentuk pengembangan video animasi, tujuannya agar dapat mengoptimalkan pemahaman pada mahasiswa tentang bagaimana dan apa saja bentuk kebudayaan Islam. Pada metode penelitian ini kami menggunakan D&D (*Design and Development*) dengan menggunakan prosedur ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation and Evaluation*). Sumber data yang digunakan adalah data primer yang didapatkan dari penyebaran kuesioner. Subjek pada penelitian ini ialah kalangan mahasiswa. Hasil validasi menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan ini dapat dikategorikan valid dan video animasi MG layak digunakan.

Kata Kunci: *Kebudayaan Islam, pengembangan, video animasi*

PENDAHULUAN

Kebudayaan adalah seluruh objek aktivitas yang dilakukan dan dilahirkan oleh manusia. Pada umumnya, terdapat kebudayaan material dan non-material. Untuk kebudayaan material berkarakter jasmaniah yang terdiri dari benda-benda karya manusia, contohnya yaitu benda-benda yang dimanfaatkan untuk keberlangsungan kehidupan. Selanjutnya kebudayaan non-material berkarakter rohaniah adalah seluruh keadaan yang tidak bisa diduga bahkan sampai tidak dapat dilihat, contohnya bertutur, mualamat, dan keyakinan. Kebudayaan dihasilkan oleh manusia sebagaimana komponen masyarakat. Masyarakat tentunya berperan penting dalam kebudayaan, jika tidak adanya masyarakat tidak akan terlahir suatu kebudayaan.

Fakta sejarah mengungkapkan bahwa pada masa Daulah Abbasiyah, peradaban Islam dari segi seni budaya khususnya sastra mencapai puncak kejayaannya. Kota Baghdad merupakan kota yang menjadi pusat studi ilmu,

sastra serta seni. Masa kejayaan ini dikarenakan oleh sebuah proses asimilasi yaitu pertemuan budaya yang melibatkan bangsa Arab dengan bangsa lainnya. Hal ini didukung juga oleh sebuah aktivitas dalam penerjemahan yang dilakukan pada buku-buku dari Yunani, Byzantium, India, serta Persia ke dalam bahasa Arab yang telah terjadi. Peradaban Islam yang dapat diidentifikasi perkembangannya dari segi aspek seni budaya dan sastra seperti : seni tata kota, seni arsitektur serta seni sastra.

Kejayaan peradaban Islam pada masa lalu sudah seharusnya menginspirasi generasi muda sekarang seperti mahasiswa. Dari sejarah tersebut mahasiswa dapat mengambil hikmah penting perjuangan dan proses terciptanya kejayaan peradaban Islam. Kebudayaan Islam dapat dipahami mahasiswa melalui mata kuliah sejarah kebudayaan Islam. Kebudayaan Islam sangat penting apalagi untuk menyatukan masyarakat termasuk juga mahasiswa, dengan bersatunya tersebut akan terjalin silaturahmi untuk terus menghasilkan hasil karya demi berkembangnya kehidupan dimasa yang akan datang. Apalagi adanya mahasiswa sebagaimana generasi penerus bangsa untuk terus melahirkan suatu kebudayaan, yang mana kebudayaan juga bisa membuat kebahagiaan tersendiri karena dari hasil perjuangan di dalam menciptakannya sebagai ciri kemenangan manusia dalam menangani perjalanan hidup dengan banyaknya hambatan, bertujuan supaya dengan adanya kebudayaan bisa hidup lebih damai sebagai makhluk sosial.

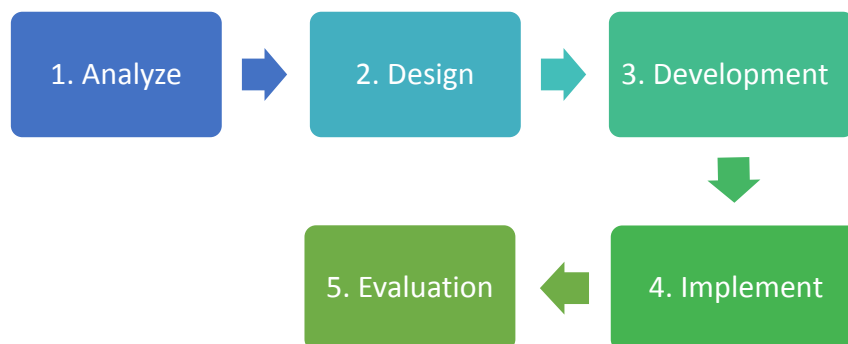
Seperti yang telah diketahui bahwasanya seiring perkembangan zaman kebudayaan Islam kian memudar. Di zaman ini khususnya masa pandemi covid 19, kalangan mahasiswa lebih suka kebebasan, kebebasan disini diartikan sebagai kebudayaan ke barat-baratan. Sehingga seperti yang dapat dilihat dalam kehidupan sehari-hari kebudayaan Islam seperti pengajian kajian mulai ditinggalkan, dengan alasan tidak kekinian.

Saat ini, globalisasi yang terus menerus berkembang seiring berkembangnya jaman dengan teknologi dan informasi yang semakin meluas, setiap individu juga mengalami masa transformasi sosial dan kegelisahan dalam aspek psikologis yang cukup berpengaruh. Salah satu faktor pudarnya budaya Islam di kalangan mahasiswa diantaranya gaya hidup di zaman sekarang yang sudah sangat modern dan berubah mengikuti gaya barat, banyak pula para generasi muda beranggapan bahwasanya kehidupan orang-orang dari daerah barat merupakan kehidupan yang selalu mengikuti perkembangan jaman atau biasa disebut gaul, selain dari faktor arus globalisasi.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah fokus pada upaya dalam mengatasi permasalahan pudarnya kebudayaan Islam di kalangan mahasiswa, salah satunya dengan membuat suatu kegiatan kebudayaan Islam yang rutin dilakukan. Supaya nantinya setiap generasi yang akan datang tidak melupakan kebudayaan Islam yang akan sudah ada bahkan bisa menciptakan kebudayaan Islam yang baru sesuai dengan perkembangan zamannya.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini merupakan metode penelitian pengembangan, dimana jenis penelitiannya adalah Design and Development atau D&D. Menurut Sugiyono pada tahun 2012, hasil dari penelitian pengembangan ini yaitu produk dan menguji keefektifan produk.



Gambar 1 Bagan 1 Model RnD penelitian ADDIE

Pada dasarnya, *Design and Development* merupakan metode penelitian yang sistematis mengenai desain, pengembangan dan proses evaluasi yang berkaitan dengan produk dan perangkat instruksional maupun non instruksional yang baru maupun pengembangan yang sudah ada, hal ini disampaikan oleh Richey & Klein pada tahun 2007. Bord dan Gall menyampaikan bahwasanya, penelitian dan pengembangan jika didefinisikan, ialah sebuah proses yang bertujuan agar produk pendidikan dapat berkembang serta dapat divalidasi (Ismailah, 2020). Dalam penelitian ini, pendekatan penelitian yang digunakan berupa model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan, seperti disajikan pada gambar 1 (Putra et al., 2017).

Penelitian ini dilakukan sebagai bentuk pemenuhan tugas kelompok pada mata kuliah Seminar Pendidikan Agama Islam dengan melaksanakan percobaan pada produk yang sebelumnya sudah dibuat oleh mahasiswa. Uji coba yang dilakukan dengan cara menyebarkan angket atau kuesioner melalui media aplikasi WhatsApp atau WA. Pelaksanaan penelitian sekitar awal bulan Maret 2022 untuk penyusunan dan publikasi. Kemudian, untuk pelaksanaan survey dan pengelolaan data dilaksanakan sekitar akhir bulan Maret 2022. Subjek dalam penelitian ini adalah kalangan mahasiswa yang diambil secara acak. Sama seperti subjek penelitian, subjek uji coba pada penelitian sekaligus pengembang video animasi adalah kalangan mahasiswa.

Cara kerja dalam penelitian ini terdiri dari 5 tahapan, antara lain: 1) *analyze* yaitu suatu tahapan yang berfungsi untuk mendapatkan sebuah informasi-informasi mengenai kebutuhan yang diperlukan dalam sebuah pengembangan berbasis video, 2) *design* yaitu tahap perancangan desain produk berbasis video, dimana hal ini termasuk dalam desain untuk pembukaan materi, desain dalam inti materi, dan desain yang digunakan sebagai penutup materi pada

suatu video tertentu melalui media aplikasi Canva, 3) *development* yaitu pembuatan serta penggabungan video yang sebelumnya telah didesain atau dirancang terlebih dahulu melalui aplikasi Kinemaster dan Capcut sebagai medianya, 4) *implementation* yaitu tahapan uji coba sebuah produk yang berbasis video kepada mahasiswa, dan 5) *evaluation* yaitu tahap pengembangan produk berbasis video dengan materi Kebudayaan Islam Daulah Abbasiyah. Adapun instrumen yang digunakan dalam pelaksanaan penelitian ialah angket atau kuesioner yang termasuk dalam instrumen non-tes, dimana angket tersebut diukur skala Likert nya. Angket atau kuesioner yang digunakan berisikan beberapa pertanyaan yang nantinya akan dijawab dalam isian singkat yang ditujukan untuk mahasiswa dengan tujuan supaya mengetahui bagaimana tingkat efektivitas dari pengembangan produk berbasis video.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Video *Motion graphic* adalah video yang bertujuan untuk memberikan informasi terhadap mahasiswa di Indonesia. *Motion graphic* adalah jenis animasi yang menggabungkan teks, grafik, warna dan gerakan untuk membuat konten video yang menarik secara visual. Teknik *Motion graphic* guna menyampaikan informasi yang baik dan edukatif kepada mahasiswa. Hasil penelitian ini adalah tentang menciptakan video informasi yang edukatif dan informatif dengan menggunakan Teknik *Motion graphic* yang dilengkapi dengan *background* musik dan karakter yang terdapat pada video ini.



Gambar 2 Contoh tampilan Video *Motion Graphic*

Hasil penelitian diperoleh melalui angket untuk menemukan beberapa point yang menjadi benang merah dalam penelitian ini. Diantaranya, mahasiswa di jaman sekarang ternyata masih tertarik pada kebudayaan Islam dan menjadikan sebuah kepentingan bersama dalam melestarikannya. Mahasiswa menuliskan bahwa kebudayaan Islam sangat penting dilestarikan supaya mempunyai ciri khasnya tersendiri juga tidak terlupakan. Apalagi di jaman sekarang banyak kebudayaan yang menyimpang dari agama Islam. Tidak hanya kebudayaan jaman sekarang saja, mahasiswa harus mengetahui kebudayaan Islam di masa lalu. Namun sebagian besar mahasiswa kenyataannya belum

mengetahui kebudayaan Islam di masa lalu, seperti siapa Daulah Abbasiyah dan bagaimana latar belakangnya.

Tabel 1. Hasil Indikator Produk Pengembangan Video Animasi MG Untuk Mengatasi Pudarnya Kebudayaan Islam Di Kalangan Mahasiswa

Aspek	Indikator	f	%	Rerata
Aspek 1	Eksistensi kebudayaan di kalangan mahasiswa	100	77,8	
Aspek 2	Kebudayaan Islam di masa Daulah Abbasiyah	100	97,2	72,23
Aspek 3	Solusi video Animasi dalam mengatasi pudarnya kebudayaan Islam	100	41,7	

Seiring berkembangnya jaman tidak bisa dipungkiri bahwa kebudayaan Islam mulai terlupakan meskipun tidak semua mahasiswa. Oleh karena itu, video animasi *motion graphic* menurut mahasiswa menjadi salah satu cara mengatasi pudarnya kebudayaan Islam dan efektif jika digunakan pada jaman sekarang. Sebagaimana beberapa mahasiswa menuliskan bahwa langkah pertama yang bisa mahasiswa lakukan yaitu mengenal berbagai kebudayaan Islam lebih jauh karena memang pengetahuan tentang kebudayaan Islam mahasiswa jaman sekarang kurang luas, dan mempelajari kebudayaan yang memang sangat penting karena dengan adanya budaya akan tumbuh jati diri dan karakter dalam setiap orangnya.

Berdasarkan hasil kuesioner pada tabel 1, hasil indikator produk pengembangan video animasi MG terhadap upaya mengatasi pudarnya kebudayaan Islam di kalangan mahasiswa menunjukkan persebaran data dengan penyimpangan yang cukup besar. Hal ini tampak oleh perbedaan persentase tingkat kepercayaan di aspek 2 (kebudayaan Islam di masa Daulah Abbasiyah) sebesar 97,2% terhadap aspek 3 (solusi video animasi dalam mengatasi pudarnya kebudayaan Islam) sebesar 41,7%. Dapat mengetahui seberapa luas hamburan melalui simpangan baku (Altman & Bland, 2005) sebagai berikut:

$$\sigma = \sqrt{\frac{\sum(x_i - \mu)^2}{N}} \quad (1)$$

$$\sigma = \sqrt{\frac{1586,607}{3}} = 23$$

Gambar 1. Simpangan Baku Variasi Data

Simpangan baku menunjukkan variasi atau persebaran data. Apabila nilai simpangan baku semakin besar, maka nilai-nilai pada item atau semakin tidak akurat dengan rata-rata akan semakin beragam, begitu pun sebaliknya jika nilai simpangan baku semakin kecil, maka nilai-nilai pada item atau semakin akurat dengan rata-rata kurang beragam atau semakin serupa (Hajar, 1996). Hasil kuesioner menunjukkan nilai simpangan baku sebesar 23 dengan rata-rata 72,23. Hal ini membuktikan bahwa persebaran data sangat besar yang juga dapat dilihat dari rentang data sebesar 55,5% dari total keseluruhan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa keyakinan mahasiswa terhadap kebudayaan Islam di masa Daulah Abbasiyah dan eksistensi kebudayaan di kalangan mahasiswa lebih besar daripada solusi yang ditawarkan oleh penulis, yaitu video animasi *motion graphic* guna mengatasi pudarnya kebudayaan Islam. Mahasiswa cenderung yakin terhadap eksistensi kebudayaan Islam di kalangan mahasiswa. Kecenderungan ini bukan berarti mahasiswa tidak memerlukan suatu upaya mencegah pudarnya budaya, melainkan solusi video animasi *motion graphic* dirasa kurang menjawab permasalahan.

Jika dibandingkan dengan penelitian sebelumnya, (Rishandy, 2019), dalam penelitiannya mengenai perancangan video *motion graphic* terhadap pelestarian tari Jaipong kreasi, menyimpulkan bahwa generasi muda menyukai rancangan video *motion graphic* dan dapat dijadikan sebagai referensi untuk pelestarian budaya lainnya. Studi lain oleh (Lestari, 2021) memaparkan bahwa media kampanye budaya dalam video *motion graphic* mampu menyadari remaja pentingnya menjaga kesenian daerah agar tetap lestari. Perbedaan simpulan yang diambil terhadap penelitian-penelitian sebelumnya dapat terjadi oleh berbagai faktor, antara lain kurangnya jumlah sampel, homogenitas sampel, ataupun keterbatasan kuesioner dalam merumuskan masalah.

PENUTUP

Kesimpulan

Seiring dengan perkembangan zaman, kebudayaan Islam mulai pudar. Kalangan mahasiswa lebih suka budaya kebarat-baratan. Sehingga seperti yang dapat dilihat dalam kehidupan keseharian kebudayaan Islam seperti pengajian kajian mulai ditinggalkan, dengan alasan tidak kekinian. Upaya dalam mengatasi permasalahan pudarnya kebudayaan Islam di kalangan mahasiswa, salah satunya dengan membuat suatu kegiatan kebudayaan Islam yang rutin dilakukan, seperti pembuatan video-video *motion graphic* berisi budaya-budaya Islam. Supaya nantinya setiap generasi yang akan datang tidak melupakan kebudayaan Islam yang akan sudah ada bahkan bisa menciptakan kebudayaan Islam yang baru sesuai dengan perkembangan zamannya.

Puncak kejayaannya yang terjadi pada masa Daulah Abbasiyah merupakan puncak kejayaan dalam peradaban Islam dari aspek seni budaya. Kota Baghdad merupakan kota yang dijadikan sebagai pusat studi ilmu, sastra serta kesenian.

Kemajuan ini dikarenakan oleh proses asimilasi yaitu pertemuan budaya yang melibatkan bangsa Arab dengan bangsa lainnya. Kemajuan peradaban budaya Islam ini tentunya sangat perlu dilestarikan, khususnya di kalangan mahasiswa sebagai penerus bangsa. Upaya ini perlu dimulai dalam jati diri dan karakternya sebagai mahasiswa.

Hasil penelitian yang dilakukan melalui kuesioner menunjukkan bahwa mahasiswa cenderung masih menganggap eksistensi budaya Islam masih ada di kalangan mahasiswa. Kuesioner juga menunjukkan hasil yang sangat kuat terhadap pengakuan mahasiswa tentang kemajuan kebudayaan Islam pada masa Daulah Abbasiyah. Namun, standar deviasi menjadi sangat besar karena hasil aspek 3 pada kuesioner, yaitu solusi video graphic motion sebagai upaya mempertahankan budaya Islam. Kalangan mahasiswa cenderung melihat video graphic motion sebagai solusi yang kurang efektif untuk dilaksanakan di kalangan mahasiswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, M. Y., & Tambak, S. (2018). Penanaman Nilai-Nilai Pendidikan Akidah Melalui Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). *Al-Hikmah: Jurnal Agama dan Ilmu Pengetahuan*, 15(1), 24-41.
- Amin, K. (2019). *Buku Siswa Sejarah Kebudayaan Islam*. Direktorat KSKK Madrasah dan Direktorat Jendral Pendidikan Islam, 1-120.
- Bakri, S. (2014). *Kebudayaan Islam Bercorak Jawa (Adaptasi Islam dalam Kebudayaan Jawa)*. Dinika: Journal of Islamic Studies, 12(02).
- Dina Safira, H. H. (2021, 08 23). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Terhadap Materi Sejarah Kebudayaan Islam Abu Bakar As-Shiddiq Sang Pembener Kelas V MI/SD. *EduBase : Journal of Basic Education*, 2, 69-77.
- Hajar, Ibnu, 1996. *Dasar-dasar Metodologi Penelitian Kuantitatif Dalam Pendidikan*. Jakarta. PT. Raja Grafindo Persada.
- Kistoro, H. C. A. (2021). *Model Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Sekolah Dasar*. *Jurnal Riset Intervensi Pendidikan (JRIP)*, 3(1), 42-49.
- Kusdiana, A., & Saebani, B. A. (2013). *Sejarah dan Kebudayaan Islam Periode Pertengahan*.
- Lestari, E. L. (2021). *Perancangan Motion Graphic sebagai Kampanye "Budaya Saya" untuk Kesenian Daerah Jawa Barat*.
- Nurul wahyuni, A. S. (2020). Pengembangan Modul Interaktif Dengan Menggunakan LectoraInspire 18 Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN 2 Tanah Datar. *At-Tarbiyah al-Mustamirrah: Jurnal Pendidikan Islam*, 1, 25-34.
- Pawitasari, E., Mujahidin, E., & Fattah, N. (2015). Pendidikan karakter bangsa dalam perspektif Islam (studi kritis terhadap konsep pendidikan karakter kementerian pendidikan & kebudayaan). *Ta'dibuna: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(1), 1-20.
- Putri, R. A. C., Karochmah, D. N., Nurrohmah, S., & Aeni, A. N. (2022). Video "The Muharram Celebration" sebagai Media Pengenalan Kebudayaan Islam pada Siswa SD. *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan dan Kemasyarakatan*, 16(4), 1256-1265.
- Rifriyanti, E. (2019). Variasi Metode Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MTS Miftahul Ulum Weding Bonang Demak. *Al-Fikri: Jurnal Studi Dan Penelitian Pendidikan Islam*, 2(2), 1-10.
- Risandhy, R., Syarief, A., & Jasjfi, E. F. (2019). Pengembangan Video Motion Graphics seni Tari Jaipong Kreasi. *Jurnal Seni dan Reka Rancang: Jurnal Ilmiah Magister Desain*, 1(2), 291-306.

- Rohmah, S. (2022). *Penerapan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Daring Sejarah Kebudayaan Islam*. Al-Fikri: Jurnal Studi dan Penelitian Pendidikan Islam, 4(2).
- Safira, D., & Batubara, H. H. (2021). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Terhadap Materi Sejarah Kebudayaan Islam Abu Bakar As-Shiddiq Sang Pembena Kelas V MI/SD*. EduBase: Journal of Basic Education, 2(2), 69-77.
- Setyawan, D., & Arumsari, A. D. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)*. EDUCULTURAL: International Journal of Education, Culture and Humanities, 1(2), 1-10.
- Suhadi, E., Mujahidin, E., Bahruddin, E., & Tafsir, A. (2014). *Pengembangan Motivasi dan Kompetensi Guru dalam Peningkatan Mutu Pembelajaran di Madrasah*. Ta'dibuna: Jurnal Pendidikan Islam, 3(1), 42-60.