

BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Adab dalam Islam ternyata tidak dapat dipisahkan dari kehidupan seorang Muslim, karena sebenarnya adab-adab dalam Islam mengandung berbagai macam aspek penting, salah satunya ialah aspek kesehatan. Jika seorang Muslim melakukan adab yang benar dari ia bangun tidur hingga ia tidur kembali, maka tubuh yang sehat akan menjadi miliknya. Salah satu adab yang paling penting dalam kehidupan sehari-hari ialah adab makan dan minum, karena aktivitas makan dan minum berhubungan langsung dengan perut atau pencernaan yang merupakan sumber utama dari segala macam penyakit. Jadi setiap apa yang masuk ke dalam perut dapat menimbulkan kesehatan maupun penyakit. Penyakit-penyakit tersebut dapat muncul akibat pola makan dan pola minum yang salah.

Saat ini tidak jarang kita melihat Muslim yang bahkan sudah dianggap dewasa secara umur, tidak lagi mengaplikasikan adab-adab sesuai ajaran Islam, bahkan ketika mereka melakukan aktivitas makan dan minum setiap harinya. Hal ini terjadi bukan dikarenakan mereka tidak tahu dan tidak paham tentang adab makan dan minum sesuai ajaran Islam, namun juga karena kebiasaan meremehkan hal-hal kecil dan dilakukan terus menerus sehingga menimbulkan kebiasaan yang buruk tersebut. Maka dari itu kebiasaan baik seperti beradab saat makan ini seharusnya ditanamkan sejak masa anak-anak. Film animasi ini diharapkan dapat menjadi salah satu media pembelajaran yang menanamkan kebiasaan baik kepada anak sejak dini.

Merancang sebuah film animasi ternyata tidaklah mudah, karena memiliki tantangan dan kendala sendiri dalam proses pembuatannya. Tantangan yang ditemui ialah bagaimana merangkai sebuah cerita dengan pesan-pesan edukasi tentang adab makan dan minum di dalamnya, namun juga tetap mengutamakan alur cerita yang runtut dan menarik, sehingga membuat *audience* tidak menjadi cepat bosan dan semakin saat menonton

film animasi tersebut. Selain itu memikirkan bagaimana cara penyampaian pesan edukasi tanpa menggurui *audience*, sehingga proses edukasi menjadi menyenangkan. Tantangan lainnya ialah mencari pengisi suara yang sesuai dengan karakter yang dibuat, agar setiap karakter mempunyai ciri khas dan membuat karakter seakan benar-benar hidup.

Sedangkan untuk kendala yang dihadapi ialah kerja sama tim dalam pembuatan film animasi, sangat susah menemukan tim yang memiliki kinerja yang stabil, dapat bekerja sama dengan baik, dan memiliki kemampuan sesuai di bidang. Selain itu alat menjadi salah satu kendala yang sangat pokok, karena pengerjaan animasi membutuhkan spek komputer yang cukup besar. Oleh karena itu jika menggunakan komputer dengan spek standart, maka membuat pengerjaan film semakin lama. Hal ini dikarenakan *loading* yang lebih lama sehingga membuat proses produksi film menjadi terhambat. Pembuatan film animasi sangat memakan waktu, perlu adanya perencanaan waktu, sehingga proses produksi sesuai dengan *deadline* yang telah ditentukan.

Film animasi tentang adab makan dan minum dalam Islam ini diharapkan dapat menambah deretan film edukasi keagamaan untuk anak-anak Muslim di Indonesia, sehingga bermanfaat dalam membantu orang tua dan guru untuk memberi contoh kepada anak-anak untuk menjadi Muslim yang baik, taat beragama, serta sehat lahir batin. Hikmah lain yang didapat dari perancangan ini ialah menambah pengalaman kepada perancang dalam hal kerjasama tim, memberikan pengalaman baru menjadi seorang *leader* dalam sebuah proyek film animasi, menambah *skill* perancang, selain itu juga menambah wawasan penulis/perancang serta pembaca tentang adab-adab dalam Islam.

B. SARAN

1. Dalam melakukan perancangan film animasi dengan durasi yang panjang seperti ini, hendaknya lebih mematangkan persiapan dan perencanaannya sebelum proses produksi berlangsung. Mulai perencanaan materi/muatan pesan edukasi, konsep kreatif perancangan, proses produksi, penjadwalan pengerjaan (*schedule*), serta estimasi pendanaan (*budgeting*) harus benar-benar dikaji dengan baik. Jika perencanaan tidak dikaji secara baik maka akan menghambat proses perancangan, sehingga tidak mendapatkan sesuai dengan deadline yang telah ditentukan serta hasil yang diinginkan.
2. Untuk perancangan *Chapter* selanjutnya dalam film animasi ini, diharapkan lebih bisa manajemen waktu dengan baik sehingga karya yang dihasilkan dapat memiliki kualitas yang lebih maksimal.



DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Aini, Muhammad Nur, 2013, *Pola Hidup Sehat Rasulullah Sehari-hari*, Yogyakarta: Real Books.
- Al-Ausyan, Majid Sa'ud, 2014, *Panduan Lengkap & Praktis Adab dan Akhlak Islami*, Jakarta: Darul Haq.
- as-Sayyid, Abdul Basith Muhammad, 2006, *Pola Makan Rasulullah Makanan Sehat Berkualitas Menurut al-Qur'an dan as-Sunnah*, Jakarta: Penerbit Almahira.
- Bustaman, Burmansyah, 2001, "Web design dengan macromedia flash mx 2004", Yogyakarta: Andi Offset.
- Fadlillah, Muhammad, 2014, *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif, dan Menyenangkan*, Jakarta: Kencana.
- Hamruni, 2009, *Eduitainment dalam Pendidikan Islam dan Teori-teori Pembelajaran Quantum*, Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga.
- Hanafi, Muchtar, 2014, *Hidup Sehat Setiap Hari Seperti Nabi Sesuai Subah dan Teruji Secara Ilmiah*, Surakarta: Ziyad Books.
- Harold, Whitaker & John Halas. 2002, *Timing For Animation*, Jawa timur: Bayumedia publishing.
- Hurlock, Elizabeth B., 1980, *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*, Jakarta: Erlangga.
- Hurlock, Elizabeth B., 1988, *Perkembangan Anak*, Jakarta, Erlangga.
- Lestari, Ratna Puji, 2013, *Ya Allah Berkahilah Makanan dan Minuman Kami*, Bandung: DAR! Mizan.
- Mayke S. Tedja Saputra, 2005, *Bermain, Mainan dan Permainan*, Jakarta: Grasindo.

McCloud, Scott, 2001, *Understanding Comics*, Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.

Mulyasa, 2012, *Manajemen PAUD*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Prakosa, Gatot, 2010, *Animasi, Pengetahuan Dasar Film Animasi Indonesia*, Jakarta: Yayasan Visual Indonesia.

Putra, Nusa & Ninin Dwilestari, 2012, *Penelitian Kualitatif PAUD*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Winder, Catherine & Zahra Dowlatabadi, 2011, *Animation Producing*, Oxford: Elsevier Inc.

Zembry, 2001, *Animasi web dengan macromedia Flash 8*. Jakarta: Elex Media Komputindo.

E-book

At Tuwim, Nurah, 2007, *Cara Makan Rasulullah SAW*, Maktab Dakwah Dan Bimbingan Jaliyat Rabwah, Islamhouse.com

Labourne, Kit, 1989, *The Animation book*, Abseville Press, New York, USA

Nada, 'Abdul'aziz bin Fathi as Sayyid, 2007, *Ensiklopedia Adab Islam Menurut Al-qur'an*, Jakarta: Pustaka Imam Asy-Syafi'i.

White, Tony, 2009, *How to Make Animated Films*, Oxford: Elsevier.

Williams, Richard, 2001, *The Animator's Survival Kit*, Faber and Faber, London, New York.

Website

<http://gadgetan.com/rovio-siapkan-angry-birds-toons-di-tv-nasional-seluruh-dunia/41999>

http://id.wikipedia.org/wiki/Battle_of_Surabaya

http://id.wikipedia.org/wiki/Keluarga_Somat

http://id.wikipedia.org/wiki/Nina_Sahabatku

<http://kastarianimation.com/wp-content/uploads/Company-Profile-kastari-animation.pdf>

<http://kinemagrafkom.blogspot.com/2011/09/infinite-frameworks.html>

<http://ormovies.com/?p=15029>

<http://thepinksmoke.com/miyazakipart1page2.htm>

<http://uniqpost.com/62561/10-film-animasi-superhero-terbaik/2/>

<http://www.wildanulakhir.com/adit-sopo-jarwo-gebrakan-animasi-indonesia/x3379f7cbf9421f41fbda2c0bbb918234-jpg-pagespeed-ic-gndqe1fzwp/>

