

## **PEMBUATAN FILM ANIMASI DRAMA PENYALIBAN YESUS**

**Edwin Chandra Wijaya**

Fakultas Teknik / Jurusan Teknik Informatika Program Multimedia  
edwin.ch92@yahoo.com

Banyak anak masih mengalami kebingungan pada saat mendengar atau membaca kisah Penyaliban Yesus ketika melakukannya seorang diri. Dari permasalahan tersebut, maka dibutuhkan sebuah penyajian cerita Penyaliban Yesus yang sesuai untuk anak usia 7 – 12 tahun. Untuk itu, dibuatlah sebuah film tentang penyaliban Yesus dengan judul Pembuatan Film Animasi Drama Penyaliban Yesus. Penyaliban itu sendiri adalah hukuman mati orang Romawi. Oleh bangsa Romawi, salib dijadikan alat hukuman yang paling kejam terhadap para budak dan orang asing yang memberontak. Dari hasil analisa terhadap anak – anak umur 7 – 12 tahun didapati mereka tidak mengerti alur cerita penyaliban Yesus. Selain itu guru sekolah Minggu sulit mendapatkan film yang sesuai dengan anak – anak, sehingga masih menggunakan film “The Passion of the Christ” dengan melakukan pemotongan pada bagian film. Dalam proses pembentukan karakter, karakter dibentuk dari gambaran umum untuk memudahkan pengenalan akan karakter penting didalamnya. Begitu pula dengan lingkungan yang disesuaikan dengan kondisi lingkungan sebenarnya. Setiap desain yang telah dibentuk akan diolah menjadi bentuk 3D yang digunakan dalam animasi hingga menjadi sebuah film yang siap dipakai. Film ini sudah melalui proses uji coba yang memberikan hasil yang memuaskan sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Penyajian cerita memiliki tampilan yang menarik dan dapat dipahami alur cerita dengan oleh anak – anak. Sehingga film animasi penyaliban Yesus dapat digunakan sebagai film alternatif yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan anak umur 7 - 12 tahun.

**Kata Kunci :** Penyaliban Yesus, Film, Animasi 3D

Many children were confused when heard or read the story of the Crucifixion of Jesus when doing it themselves . Of these problems , we need a presentation of the Crucifixion story that suitable for children aged 7-12 years old. Therefore, the movie about the crucifixion of Jesus with the title “The Making of Drama Film Animation Jesus Crucifixion” was made. The crucifixion itself is the Roman,,s death penalty. By the Roman, the cross used as a tool of the most cruel punishment for slaves and foreigners who rebelled . From the analysis of the children aged 7-12 years found they don’t understand about Jesus' crucifixion storyline . Sunday school teacher is difficult to get the film in accordance for the children, so they still use the movie "The Passion of the Christ " by making cuts for children film. In the process of the character building , the character is formed from a general overview to facilitate recognition for the important characters. Similarly with the character, the environment adapted from actual environmental conditions. Each design that has been formed will be processed into 3D shapes, which will be used in the animation until the film is ready to use . This film has been through the process of testing which gives satisfactory results in accordance

with desired goals . The presentation of the story has an attractive appearance and can be understood by a child. So the crucifixion animated films can be used as an attractive alternative films and in accordance with the needs of children aged 7-12 years .

**Keywords :** Crucifixion of Jesus , Movie , 3D Animation

## **PENDAHULUAN**

Saat ini Alkitab sudah dibaca sejak dini. Namun banyak anak masih mengalami kebingungan pada saat mendengar atau membaca kisah dari Alkitab, salah satunya Penyaliban Yesus. Dari permasalahan tersebut, maka dibutuhkan sebuah penyajian cerita Penyaliban Yesus yang sesuai untuk anak usia 7 – 12 tahun. Namun anak – anak saat ini lebih menyukai menonton film dibandingkan membaca. Saat ini film yang disukai anak – anak adalah film animasi 3D. Karena itu, dibuatlah sebuah film tentang penyaliban Yesus yang dapat digunakan sebagai media pengetahuan. Dalam film ini akan diceritakan kisah penyaliban Yesus yang cukup detail dengan memperhatikan adegan kekerasan pada film. Dengan dibuatnya film ini, diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan anak tentang cerita penyaliban Yesus.

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang digunakan adalah dengan melakukan observasi dan wawancara pada anak dan guru sekolah Minggu. Dari hasil observasi dan wawancara tersebut didapatkan hasil anak berumur 7 - 12 tahun menyukai film animasi. Anak umur 7 -12 tahun lebih menyukai mengisi waktu luang dengan menonton film dibandingkan dengan membaca buku cerita.

Selain melakukan wawancara dan observasi, dilakukan analisis pada film sejenis. Dari analisis ini dapat diketahui bagaimana film – film penyaliban Yesus yang ada saat ini. Dilakukan analisis pada cerita dan visual agar dapat diketahui bagaimana cara penyampaian dan penggambaran yang sesuai.

Dari hasil analisis akan dilakukan perancangan desain baik perancangan cerita, karakter dan lingkungan. Setelah film telah selesai, maka dapat dilakukan ujicoba, verifikasi dan validasi. Verifikasi ditujukan untuk memeriksa film dan menu berjalan dengan baik. Validasi dilakukan dengan uji coba aplikasi pada anak

– anak sekolah Minggu. Untuk mengetahui pemahaman anak – anak setelah menonton film yang diberikan. Setelah itu dapat ditarik kesimpulan apakah film dapat memenuhi kebutuhan anak atau tidak.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Anak umur 7 – 12 tahun sudah mendapatkan cerita penyaliban Yesus, sehingga cerita ini bukan hal yang harus dihindari sebagai cerita anak –anak melainkan cara penyampaian dan penggambaran yang perlu diperhatikan. Film ini menggunakan bentuk karakter dengan proporsi 4 kepala sesuai dengan hasil analisa bahwa anak umur 7 – 12 tahun menyukai bentuk karakter seperti ini. Penggambaran karakter juga menggunakan dari beberapa referensi yang sudah umum digunakan sehingga memudahkan pengenalan setiap karakter. Sedangkan penggambaran lingkungan mengikuti dari referensi lingkungan nyata saat ini yang dimodifikasi.

Proses uji coba terbagi menjadi dua, yaitu tahap verifikasi dan tahap validasi. Tahap verifikasi dilakukan untuk menguji apakah film dan menu berjalan dengan baik. Sedangkan tahap validasi dilakukan untuk mengetahui apakah aplikasi yang dibuat sudah sesuai tujuan untuk memenuhi kebutuhan user.

Proses verifikasi dilakukan pada tombol disetiap menu. Hal ini dilakukan untuk mengecek setiap tampilan menu sesuai dengan tombol yang dipilih. Hasil verifikasi pada menu dapat dilihat pada Gambar 1 dan Gambar 2.

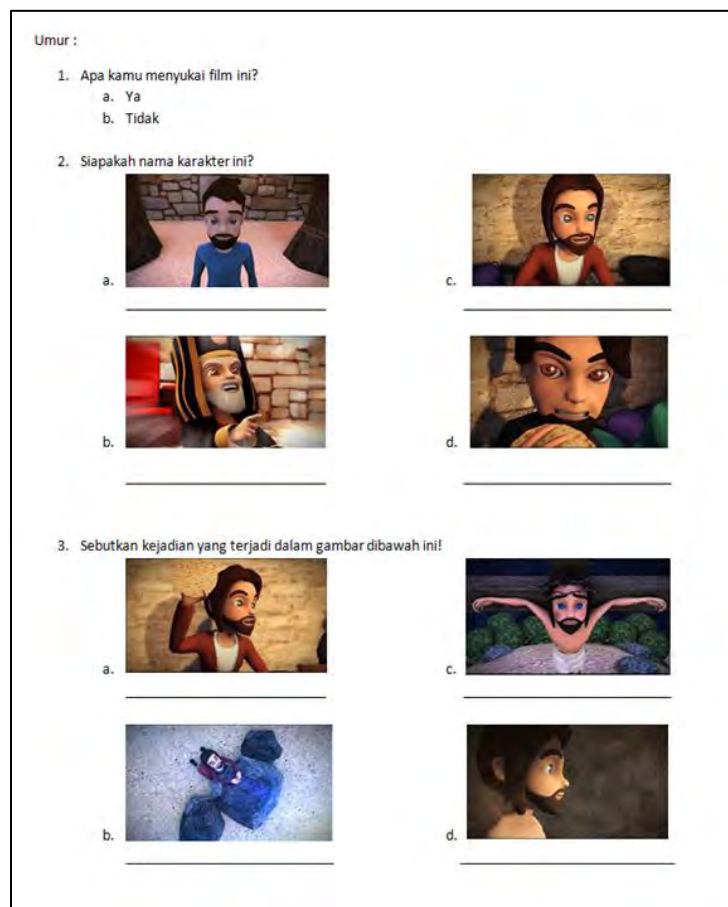


Gambar 1. Verifikasi Menu Utama



Gambar 2. Verifikasi Menu Pilih Adegan

Proses validasi dilakukan dengan uji coba aplikasi pada anak umur 7 – 10 tahun di sekolah Minggu. Uji coba dimulai dengan memberikan film "Salib Yesus" kepada anak –anak. Lalu setelah menonton film yang diberikan maka akan diberikan 3 soal kepada anak –anak untuk dikerjakan. Selain itu dilakukan interview terhadap guru sekolah Minggu untuk mendapatkan komentar dari film yang telah diberikan. Soal yang diberikan dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Soal Uji Coba

Dari hasil uji coba dapat dilihat ketertarikan anak yang mencapai 93,75%, paham karakter 96,87 dan pemahaman alur cerita sebesar 85.93%. Sehingga dapat disimpulkan terjadi peningkatan kemampuan dan ketertarikan anak dalam film "Salib Yesus".

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Dari keseluruhan pembuatan tugas akhir ini dapat ditarik kesimpulan yaitu film ini dapat meningkatkan kemampuan anak dalam memahami cerita penyaliban Yesus. Hal ini terlihat dari hasil uji coba sebelum dan sesudah bermain. Kemampuan anak dalam menjawab meningkat setelah menonton film "Salib Yesus".

Saran yang berguna bagi pengembangan dan penyempurnaan aplikasi ini agar menjadi lebih baik yaitu dapat memperpanjang durasi film. Sehingga setiap adegan dapat diperdalam perasaan setiap karakter. Ciri khas visual tiap karakter dapat diperbaiki dengan bentuk tampilan yang lebih baik.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Aingindra (2012). Kemajuan Teknologi. <http://www.aingindra.com/kemajuan-teknologi.html> (Diakses pada tanggal 15 Oktober 2013)
- AllAboutJesusChrist (2013). Jesus Nail's. <http://www.allaboutjesuschrist.org/jesus-nails-faq.htm> (Diakses pada tanggal 24 November 2013)
- Ferdy, M. (2012). Manfaat Alkitab. <http://rh-thelight.blogspot.com/2012/09/manfaat-alkitab.html> (Diakses pada tanggal 15 Oktober 2013)
- Gomes, O. (2012). <http://www.biblestudyspace.com/profiles/blogs/jesus-delivered-to-pilate-judas-hangs-himself-the-crowd-chooses> (Diakses pada tanggal 15 Oktober 2013)
- Hearne, J. (2011). <http://www.ttstm.com/2011/06/june-29-peter-martyr-apostle-rock.html> (Diakses pada tanggal 12 Desember 2013)
- John, P. (2013). <http://haniesto.blogspot.com/2013/08/renungan-29-agustus-2013.html> (Diakses pada tanggal 12 Desember 2013)
- Johnson, B. (1995). Understanding What A Story Is. <http://www.storyispromise.com/wstoryis.htm> (Diakses pada tanggal 15 Oktober 2013)
- Juandev (2012). Jerusalem Garden Olives. [http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Jerusalem,Gethsemane\\_Garden\\_olives.JPG](http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Jerusalem,Gethsemane_Garden_olives.JPG) (Diakses pada tanggal 12 Desember 2013)
- Kamilus, N. (2002). Salib : Hukuman Mati yang Ngeri dan Keji. <http://www.indocell.net/yesaya/pustaka2/id353.htm> (Diakses pada tanggal 15 Oktober 2013)

- Lkolter (2012). <http://kanakukinstitute.com/saturdays-tour-before-heading-home/> (Diakses pada tanggal 12 Desember 2013)
- Marco (2013). <http://cristolibertador.com.br/pt/?p=2636> (Diakses pada tanggal 12 Desember 2013)
- Tissot, (1886). <http://biblelibrary.com/imageresults?searchtext=Annas,%20Caiaphas> (Diakses pada tanggal 12 Desember 2013)
- Medhurst, P. (2012). [http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Jan\\_Luyken's Jesus\\_27.Caiaphas.\\_Phillip\\_Medhurst\\_Collection.jpg](http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Jan_Luyken's_Jesus_27.Caiaphas._Phillip_Medhurst_Collection.jpg) (Diakses pada tanggal 12 Desember 2013)
- Karl, N. (2014). An Introduction To Game Model Skinning. <http://home.metrocast.net/~chipartist/SkinTute/> (Diakses pada tanggal 15 Oktober 2013)
- Owen, S. (1999). Principles of Traditional Animation Applied to 3D Computer Animation. [http://www.siggraph.org/education/materials/HyperGraph/animation/character\\_animation/principles/printradanim.htm](http://www.siggraph.org/education/materials/HyperGraph/animation/character_animation/principles/printradanim.htm) (Diakses pada tanggal 24 November 2013)
- Parson, D. (2007). <http://www.delparson.com/gallery.html> (Diakses pada tanggal 12 Desember 2013)
- Prasmono, R. (2010). PengertianStoryboard. <http://bikinStoryboard.blogspot.com/p/seorang-wanita-sedang-menunggu-taksi.html> (Diakses pada tanggal 24 November 2013)
- Rogers, K. (2013). <http://revkevinrogers.blogspot.com/2013/03/judas-poster-child-of-betrayal.html> Justin, Slick (2008). What is Rigging? Preparing 3D Model For Animation. <http://3d.about.com/od/Creating-3D-The-CG-Pipeline/a/What-Is-Rigging.htm> (Diakses pada tanggal 24 November 2013)
- Candra, S. (2010). Unsur – Unsur Intrinsik Drama. <http://dramakreasi.blogspot.com/2010/04/unsur-unsur-intrinsik-drama.html> (Diakses pada tanggal 24 November 2013)
- Suriani, R. (2012). <http://fatherrays.blogspot.com/2012/11/the-relativism-of-pontius-pilate.html> (Diakses pada tanggal 12 Desember 2013)
- Thornton, J. (2010). [http://www.godsgrazingfield.net/index.php?p=1\\_291](http://www.godsgrazingfield.net/index.php?p=1_291) (Diakses pada tanggal 12 Desember 2013)
- Tripadvisor (2010). Jerusalem Vacations. [http://www.tripadvisor.com/Tourism-g293983-Jerusalem\\_Jerusalem\\_District-Vacations.html](http://www.tripadvisor.com/Tourism-g293983-Jerusalem_Jerusalem_District-Vacations.html) (Diakses pada tanggal 24 November 2013)
- Wijaya, D. (2011). <http://dedewijaya.wordpress.com/2011/09/03/akhirnya-tabut-perjanjian-israel-di-temukan> (Diakses pada tanggal 24 November 2013)
- Wikipedia (2013). Animasi. <http://id.wikipedia.org/wiki/Animasi> (Diakses pada tanggal 15 Oktober 2013)