

## Perancangan Animasi 3D Pengenalan Huruf Hijaiyah Untuk Anak Usia Dini

Iwan Kurnia<sup>1</sup>, Hafiz Azis Ahmad<sup>2</sup> & Alvanov Z Mansoor<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Institut Teknologi Bandung

Email: <sup>1</sup>iwank246@gmail.com; <sup>2</sup>hafizsan@yahoo.com & <sup>3</sup>nopa.zp@gmail.com

**Abstract.** Indonesia sebagai mayoritas penduduk muslim di dunia tidak sebanding dengan fenomena membaca Al-Qur'an yang masih sangat minim. Kunci dasar seorang muslim mampu membaca Al-Qur'an adalah dengan mengenali huruf hijaiyah terlebih dahulu sejak usia dini. Problematika yang terjadi pada anak usia dini ketika belajar membaca huruf hijaiyah adalah sering tertukarnya fonologi huruf hijaiyah, oleh karena itu diperlukan suatu media edutainment yang dapat menjembatani proses belajar yang ringan dan menyenangkan. Penelitian ini bertujuan untuk merancang animasi edutainment yang bisa meningkatkan kemampuan mengenali dan membaca huruf hijaiyah anak usia dini dengan mengadaptasi metode bunyi (thariqah al-shautiyyah) melalui visual storytelling dan pendekatan membaca permulaan melalui kata benda yang familiar dengan anak. Proses pengumpulan data primer dilakukan melalui studi literatur, wawancara dan observasi. Elemen narasi menggunakan gaya bercerita yang disampaikan oleh dialog antar karakter. Elemen suara menggunakan rhythm dan repetition sebagai strategi untuk mengingat materi sedangkan elemen visual melingkupi sinematografi dang pengayaan visual berjenis kartun.

**Keywords:** *visual storytelling; animasi; muslim; hijaiyah; anak usia dini.*

**Abstract.** Indonesia, as the majority of the Muslim population in the world, is not comparable to the phenomenon of reading the Qur'an which is still very minimal. The fundamental key for a Muslim to be able to read the Qur'an is to recognize the hijaiyah letters from an early age. The problem that occurs in early childhood when learning to read hijaiyah letters is that the phonology of hijaiyah letters is often confused; therefore, we need edutainment media that can bridge the learning process that is light and fun. This study aims to design edutainment animations that can improve the ability to recognize and read hijaiyah letters for early childhood by adapting the sound method (tariqah al-shautiyyah) through visual storytelling and early reading approaches through nouns that are familiar to children. Narrative elements use the storytelling style conveyed by the dialogue between characters. The sound element uses rhythm and repetition as a strategy to remember the material, while the visual element includes cinematography and cartoon-type visual style.

**Keywords:** *visual storytelling; animations; muslim; hijaiyah; early childhood.*

## 1 Pendahuluan

Agama Islam merupakan saah satu agama yang banyak dianut di Negara Indonesia. Berdasarkan data yang bersumber dari (globalreligiousfutures.org, 2021) menunjukkan bahwa 87% jumlah penduduk muslim Indonesia pada tahun 2020 sebanyak 229 juta jiwa. Jumlah penduduk muslim tersebut berkebalikan dengan fenomena yang terjadi mengenai kemampuan membaca *Al-Qur'an* di Indonesia yang masih sangatlah minim. Sebagaimana data yang diambil dari (pikiran-rakyat.com, 2017) dari sekitar 225 juta umat Muslim, menunjukkan hampir setengahnya termasuk kedalam kategori buta huruf Alquran dengan angka hampir mencapai 54% tidak bisa membaca kitab Al-Quran. Kemunduran ini terus bertambah tiap tahun menuju angka 65% muslim termasuk kategori buta huruf Al-Qur'an.

Kunci dasar seorang muslim mampu membaca *Al-Qur'an* adalah dengan mengenali huruf hijaiyah terlebih dahulu. Pengenalan membaca huruf hijaiyah dapat dilakukan sejak usia dini ketika anak berada dalam usia 5-6 tahun. Anak pada usia ini memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan yang unik. Seperti yang diungkapkan oleh Mansur dalam (Tatik Ariyanti, 2016) anak dalam fase ini adalah sekelompok anak yang memiliki karakteristik unik, hal tersebut dapat diartikan bahwa seorang anak sudah memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan motorik halus dan motorik kasar, anak juga sudah memiliki daya berpikir, daya cipta, daya bahasa serta komunikasi sangat baik, yang melingkupi tiga kecerdasan yaitu kecerdasan intelektual, kecerdasan emosional dan kecerdasan spiritual.

Mengenalkan huruf hijaiyah sangat diperlukan mengingat banyaknya pelafalan huruf dan penggunaan harokat yang berbeda sehingga dapat membingungkan anak yang masih baru belajar, seperti yang diungkapkan oleh (Al Azhim & Kholidah, 2021) problematika pelafalan huruf hijaiyah pada anak sering terjadi diakibatkan oleh: a. anak kesusahan melafalkan fonem huruf dari tebal ke tipis, b. anak kesusahan melafalkan fonem huruf karena artikulasinya yang berdekatan, c. anak kurang bisa membedakan karakteristik huruf yang mirip, d. minat belajar anak yang rendah. Selain perlu dikenalkan dengan huruf tunggal hijaiyah anak juga perlu dikenalkan dengan pengetahuan dasar pelafalan huruf hijaiyah terkait bagaimana suatu bunyi huruf dilafalkan (*makhorijul huruf*) dengan materi yang paling sederhana yaitu mengenal kelompok huruf yang memiliki makhraj yang sama

Untuk menumbuhkan atensi anak usia dini dalam mempelajari membaca huruf hijaiyah dari pelafalan tersebut diperlukan adanya suatu metode dan media pendukung yang menjembatani proses pembelajaran membaca Al-Qur'an yang menyenangkan dan ringan untuk anak. Media animasi dapat dijadikan pengantar

dalam menyampaikan konten materi pengenalan huruf hijaiyah kepada anak usia dini karena animasi memiliki struktur yang menarik seperti yang diungkapkan (Novelia & Hazizah, 2020) sebuah video animasi dapat dijadikan sebagai strategi dalam mengenalkan huruf hijaiyah untuk menghindari kebosanan anak dalam belajar karena animasi dapat menarik perhatian anak ketika belajar.

Animasi sebagai media pengenalan huruf hijaiyah pernah dibuat oleh beberapa studio animasi baik dalam dan luar negeri seperti The Little Giants, Garis Sepuluh dan Les' Copaque dengan produk mereka yaitu: Nussa dan Rara: Belajar Menghafal Huruf Hijaiyah, Riko the Series: Mengenal Huruf Hijaiyah serta Upin dan Ipin: Mengenali Alif Ba Ta. Ketiga animasi tersebut merupakan animasi yang tergolong kedalam media animasi *edutainment* web series yang memiliki visual kartun 3D, berbeda dengan episode-episode lainnya yang disampaikan melalui narasi visual pada ketiga judul animasi tersebut menampilkan visual dan lagu dengan menyebutkan 29 huruf hijaiyah yang disampaikan secara berurut dari ا [alif] sampai يا [ya]. Ketiga animasi tersebut memiliki penuturan yang sama yaitu mengenalkan 29 huruf hijaiyah melalui musik, akan tetapi pengenalan masih sebatas huruf hijaiyah tunggal yang tidak disampaikan bagaimana suatu huruf berbunyi setelah diberi harakat secara satu persatu dan disampaikan secara utuh.

Disamping media terdapat hal yang penting juga berkaitan dengan metode. Penggunaan media semestinya ditunjang dengan menggunakan suatu metode yang mendukung sehingga tujuan dari penyampaian materi dapat tersampaikan dengan baik. Banyak jenis metode yang dapat diterapkan untuk pembelajaran mengenalkan dan membaca huruf hijaiyah salah satunya metode bunyi (*thariqah shautiyah*). (Makmud Syafe'i, Ahmad Syamsu Rizal, 2012) mengungkapkan bahwa metode bunyi (*thariqah shautiyah*) mengajarkan anak melalui bunyi-bunyi huruf hijaiyah dengan huruf huruf yang sudah diberi harakat (vocal). Pengenalan Huruf hijaiyah tunggal dan pengenalan harakat pernah ditayangkan oleh animasi kartun 2D berjudul Diva the series yang diunggah di kanal Youtube. Pada animasi ini huruf hijaiyah disampaikan melalui trivia dengan membaginya kedalam 6 bagian, akan tetapi keenam bagian belum dikelompokkan berdasarkan tempat keluarnya bunyi huruf. Dari beberapa contoh animasi yang telah disebutkan masih jarang ditemui animasi *edutainment* yang memuat *storytelling* konten pengenalan huruf hijaiyah tunggal dan pelafalannya yang didasari *makhorijul huruf*. Berdasarkan uraian tersebut perancangan konsep animasi 3D akan mengadaptasi metode (*thariqah shautiyah*) dan (*makhorijul huruf*) melalui *visual storytelling* sehingga diharapkan anak akan mendapatkan tontonan yang bisa meningkatkan cara mengenali dan membaca huruf hijaiyah yang ringan dan menyenangkan.

## 2 Huruf Hijaiyah

Huruf Hijaiyah menjadi kunci dasar dalam mengenali serta membaca Al-Qur'an dan Al-Hadist. (Imroatun, 2017) menuturkan sebuah huruf merupakan suatu perlambangan bunyi yang memiliki suatu ciri tertentu. Huruf ini terdiri dari 28 huruf tunggal, jumlahnya menjadi 29 huruf jika huruf hamzah (ء) dimasukkan dan berjumlah 30 huruf jika huruf lam alif (ل) dimasukkan. (Imroatun, 2017) mengungkapkan bahwa huruf hijaiyah dibagi menjadi dua kelompok yaitu tunggal (mufrad) dan berangkai (muzdawij) yang dibaca dari kanan ke kiri berbeda dengan huruf latin yang dibaca dari kiri ke kanan. Beberapa huruf hijaiyah memiliki bentuk yang sama yang hanya dibedakan melalui letak titik saja, dimana letak titik bisa berada di atas, ditengah dan dibawah dengan jumlah yang berbeda, bisa berjumlah satu dua bahkan tiga. Pada perancangan ini huruf hijaiyah terdiri dari 28 huruf Hijaiyah yang dikelompokkan menjadi 11 kelompok huruf yang berbeda berdasarkan bunyi/tempat keluarnya huruf (makhorijul huruf). Pengelompokan ini dilakukan untuk mempermudah proses penyampaian materi dengan terstruktur.

Secara umum makhorijul huruf hijaiyah dibagi menjadi 5 kelompok akan tetapi secara khususnya pembagian makhorijul huruf hijaiyah terdapat banyak sekali pandangan. Pada perancangan ini pengelompokan huruf hijaiyah itu sendiri dikelompokkan menjadi 11 kelompok huruf tunggal yang diadaptasi dari metode belajar membaca Al-Quran Asyarah yang disusun oleh (Imana, 2009, 2010). Salah satu ciri yang ada pada metode Asyarah adalah penggunaan metode membaca huruf yang sudah bervokal dan bukan lagi dengan mengeja huruf. Pengenalan cara membaca huruf hijayah dilakukan dengan langsung mengenalkan pada huruf yang sudah berharakat (thariqah shautiyah). Cara tersebut nantinya akan dijadikan sebagai salah satu strategi yang termuat dalam animasi yang dilakukan dengan cara membagi cerita kedalam 11 bagian.

**Tabel 1** Pengelompokan Huruf Berdasarkan Makhraj

No	Huruf	Bunyi	Tempat Keluar
1	أ هـ	Ha – a	Tenggorokan bawah (أ = ا)
2	ع خ	Ha – a'	Tenggorokan tengah
3	ح غ	Gho – kho	Tenggorokan atas
4	ق ك	Ka – qo	Pangkal lidah
5	ج ح ي	Ya – sya – ja	Tengah lidah
6	ل ن ر	Ro – na -la	Ujung lidah dengan langit
7	ت ذ ط	Tho – da – ta	Ujung lidah disentuhkan dengan gusi atas
8	ث ذ ظ	Zho – dza – tsa	Ujung lidah disentuhkan dengan gigi seri atas
9	س ص ز	Za – sho – sa	Ujung lidah mendekati gigi seri bawah
10	ض	Dho	Tepi lidah
11	م ب و ف	Fa – wa – ba – ma	Merapatkan bibir (م ب) Memonyongkan bibir (و) Menyentuhkan bibir (ف)

### **3 Anak Usia Dini**

Anak usia dini merupakan anak yang usianya berada pada rentang 0-6 tahun (Mansur, 2007) menjelaskan bahwa anak usia dini yaitu anak yang memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dasar yang unik meliputi 6 aspek perkembangan yaitu: aspek agama dan moral, aspek motorik dan fisik, aspek kognitif, aspek seni, aspek social emosional, perilaku dan aspek bahasa. Sedangkan Montessori dalam (Robingatin dan Ulfah. Z, 2019) mengatakan anak prasekolah yaitu anak yang tergolong kedalam usia 3-4 tahun dan 5-6 tahun sebagai usia masa peka anak terhadap segala bentuk stimulasi (rangasangan) sekitar. Aspek-aspek perkembangan pada anak akan terus berkembang seiring tahapan perkembangan usia anak. Dari keenam aspek tersebut bahasa memiliki peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Perkembangan bahasa pada anak usia 5-6 tahun dikategorikan sudah menguasai dasar dasar bahasa aslinya. Oleh karena itu pada fase ini anak anak sudah seharusnya menguasai pelafalan, tata bahasa, perbendaharaan kata maupun arti kata, metalinguistik maupun pragmatika (Kurniati, 2017). Dalam prosesnya anak memerlukan suatu rangsangan yang dapat meningkatkan berbagai kemampuan aspek dasar perkembangan khususnya bahasa dan kognitif anak. Sehingga hal tersebut yang menjadi landasan perancangan animasi pengenalan huruf hijaiyah yang ditargetkan untuk anak usia dini dengan rentang umur 5-6 tahun dengan animasi edutainment sebagai stimuli sebagai sarana belajar membaca.

#### **3.1 Membaca Permulaan**

Dalam perancangan ini kemampuan membaca anak usia dini dibatasi dalam ruang lingkup membaca permulaan. Membaca permulaan yaitu kemampuan membaca awal yang harus dipelajari agar anak dapat membaca. Kemampuan membaca permulaan dapat dilakukan dengan beberapa pendekatan dari beberapa pengetahuan kebahasaan seperti mengenalkan bunyi-bunyi huruf maupun symbol. Berdasarkan (Kebudayaan, 2016) No 137 Tahun 2014 terkait Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini menyebutkan tingkat keberhasilan keaksaraan anak usia 5 sampai 6 tahun melingkupi: 1. Simbol huruf disebutkan dan dikenali, 2. Mengenali bunyi huruf awal dari nama benda-benda yang ada di lingkungan sekitarnya, 3. Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki suara / bunyi maupun huruf awalan yang sama, 4. Memahami hubungan antara bunyi serta bentuk huruf serta terakhir 5. Serta membaca namanya sendiri. Berdasarkan pendapat yang diungkapkan oleh (Windasari, 2020) menuturkan bahwa membaca permulaan berkaitan dengan pengondisian awal anak dalam belajar mengenali huruf dan kata serta bunyi huruf yang dikeluarkan. Bunyi huruf tersebut berkaitan dengan ketepatan dalam menyuarakan tulisan, pelafalan/fonologinya, kelancaran dan juga kejelasan suaranya. Pentingnya membaca permulaan bukan hanya pada

huruf latin saja akan tetapi juga pada huruf hijaiyah yang juga bertujuan memberantas buta huruf Al-Qur'an.

### 3.2 Kendala Huruf Hijaiyah Pada Anak Usia Dini

Berdasarkan hasil wawancara yang didapatkan dari pakar pendidikan anak usia dini yaitu Helda Leila Sari yang sekarang mengembangkan media ajar anak usia dini menyebutkan beberapa kendala pembelajaran hijaiyah anak usia dini secara umum yaitu: secara eksternal masih banyaknya media audiovisual yang ditemui di Indonesia sebatas nyanyian maupun lagu-lagu *alif - ba - ta - tsa* saja, yang tidak memberikan pembelajaran secara detail seperti huruf alif lagunya seperti apa dan dibawakan seperti apa, bagaimana jika suatu huruf bervokal dibaca seperti apa, begitupun dengan huruf-huruf yang lainnya. Pendapat kedua dituturkan oleh Hafiz Azis Ahmad seorang dosen FSRD ITB yang menuturkan pemberian nyanyian yang dituturkan dari alif sampai ya sering membuat anak bingung pada posisi huruf-huruf yang posisinya berada ditengah, anak tahu lagu tapi tidak hafal bentuk yang mengakibatkan harus mengulang lagu dari awal. Kendala lain sering tertukarnya antara huruf-huruf yang memiliki bunyi yang sama misalkan antara Ha [ هـ ] dengan Ha [ ح ] menjadi kendala lain ketika anak membaca huruf hijaiyah. Pendapat serupa juga dikemukakan oleh Al Azhim & Kholidah, (2021) yang mengungkapkan pelafalan huruf hijaiyah masih menjadi sebuah problematika. Pada penelitiannya di RTQ Al-Ghozali Tlogomas Malang kesalahan tersebut jika dijadikan kedalam angka hampir menempati sekitar 60% salah melafalkan hal ini menunjukkan dari 29 huruf sebanyak 18 huruf salah dilafalkan.

## 4 Metode

Proses perancangan ini menggunakan data yang telah diperoleh dari studi literatur, wawancara dan observasi. Disamping itu perancangan juga sebelumnya dilakukan konsultasi dengan pakar pendidikan yang terbiasa membuat media dan metode bahan ajar untuk anak usia dini dan juga beberapa masukan didapatkan dari pegiat animasi. Proses pencarian data juga meliputi pencarian kriteria identitas pada elemen naratif, elemen visual dan elemen suara. Elemen naratif meliputi pencarian data terkait cerita dan plot serta karakter dan penokohan. Elemen visual meliputi pencarian data terkait sinematografi dan mise-en-scene. Elemen suara meliputi pencarian data terkait dialog, music dan sound effects. Setelah semua data diperoleh tahap selanjutnya mencocokkan setiap kriteria berdasarkan kebutuhan dan perkembangan animasi di Indonesia.

### 4.1 Pemilihan Media

Proses penyampaian informasi dalam bentuk animasi kepada anak harus melingkupi pengetahuan dasar sehingga informasi dapat diserap secara

maksimal. Pada perancangan ini anak yang berada dalam usia 5-6 tahun telah memiliki kemampuan dasar membaca permulaan yang sangat memungkinkan untuk diberikan konten materi terkait pengenalan dan cara baca huruf hijaiyah. Pemilihan media animasi karena animasi terdiri dari tiga elemen yaitu narasi, audio dan visual yang memungkinkan untuk diserap oleh otak. Melalui narasi materi yang berat bisa disampaikan dengan ringan, dan melalui audiovisual proses penyampaian informasi akan lebih memudahkan untuk ditangkap dan diingat oleh anak. Mayer dalam (Amalia, 2019) menuturkan teori kognitif proses informasi pada otak manusia dibagi menjadi gambar dan kata (*multimedia presentation*) yang kemudian diserap melalui mata dan telinga dan diproses didalam otak untuk disimpan didalam memori jangka panjang.

Perkembangan animasi 3D telah mengisi acara televisi swasta dalam negeri turut mempengaruhi minat anak dalam menonton tayangan animasi, seperti hadirnya film Upin Ipin yang masih mengisi acara televisi swasta dalam negeri. Perkembangan juga terjadi bukan hanya melalui televisi akan tetapi juga terjadi melalui media Youtube yang masif. Pada tahun 2015 hadirnya platform khusus anak yaitu *Youtube for kids* turut mempengaruhi *screen time* anak ketika menonton film khususnya animasi. Sebagaimana data yang didapatkan dari Narasi.tv terkait dampak animasi Cocomelon pada anak menunjukkan sebanyak 35,5% anak memiliki *screen time* <3jam pada hari kerja dan sebanyak 32% anak memiliki *screen time* <3jam pada akhir pekan. Waktu *screen time* ini tentunya mengharuskan mendapat peran orangtua dalam memberikan tontonan program yang berkualitas tinggi dan memiliki nilai edukasi agar perkembangan anak bisa berimbang. Perkembangan animasi yang memuat konten edukasi di Indonesia sendiri cukup banyak diantaranya yang sedang populer di tahun 2018-2021 adalah hadirnya sosok Nussa Rara dan kehadiran animasi Riko the series.

Genre animasi 3D webseries yang dikembangkan studio TheLittleGiants dengan produknya Nussa dan Rara yang telah merambah kedalam layar lebar dan Riko the series dari kanal Youtube yang mulai masuk kelayar kaca televisi swasta dalam negeri juga sudah melekat dalam benak orang tua dan keseharian anak-anak yang bukan hanya memiliki konten materi yang bagus tetapi juga pengayaan visual yang sangat menarik atensi menjadi pilihan tontonan banyak orangtua dan anak. Hasil penelitian yang telah dilakukan oleh (Langga et al., 2019) menyebutkan animasi Nussa menjadi pilihan orangtua dalam memberikan tontonan edutainment pada anaknya. Hal tersebut menunjukkan keberhasilan animasi Nussa yang turut mempengaruhi iklim animasi edutainment di Indonesia sangatlah besar. Berdasarkan hal tersebut pengembangan jenis animasi 3D sangat perlu mengingat perkembangan animasi 3D yang masif dan banyak mengisi keseharian anak-anak pada akhir tahun 2018 sampai sekarang.

## 4.2 Konsep Media

Perancangan animasi ini menggunakan teknik animasi 3D. Pengayaan visual pada perancangan ini berupa animasi berjenis kartun seperti Nussa, Upin dan Ipin, Riko the series dan series 3D lainnya seperti Cocomelon yang menajdi tontonan terbanyak pada tahun 2021 dengan desain yang cenderung lucu, semi realis dan imajinatif. Konsep perancangan karya animasi 3D dibuat berdasarkan hasil wawancara kepada beberapa ahli serta observasi kepada target audiens sehingga dihasilkan sebuah animasi yang memuat konten edutainment huruf hijaiyah tunggal yang dikelompokan berdasarkan *makhorijul huruf*.

Berdasarkan landasan teoritis yang telah dipaparkan sebelumnya pengenalan huruf tunggal hijaiyah memiliki materi yang luas terutama dari sisi *makhorijul huruf* karena setiap huruf memiliki karakteristik bunyi yang berbeda. Pada perancangan animasi ini tidak membahas secara detail terkait cara pelafalan huruf dari sisi makhraj. Pembelajaran *makhorijul huruf* biasanya dilakukan secara *talaqqi* (berhadapan langsung dengan guru) dan *musyafahah* (dengan cara melihat gerak bibir secara langsung). Perancangan ini lebih bersifat dasar dari sisi makharijul huruf dan lebih menekankan keterkaitan huruf dengan vocal (harakat) serta bunyi bukan teknis bagaimana suara suatu huruf dihasilkan.

**Tabel 2** Cara Membaca Harakat

Tanda vokal	Nama	Huruf latin	Cara membaca
◌َ	Fathah	A	Membuka dua bibir secara sempurna
◌ِ	Kasrah	I	Menurunkan bibir bawah
◌ُ	Dammah	U	Memonyongkan dua bibir secara sempurna

Kemampuan membaca permulaan terkait membaca huruf hijaiyah bisa dilakukan dengan mengasosiasikan huruf yang membantu anak dalam mengenali bentuk dan bunyinya sebagai strategi mengingat. Perancangan konten materi yang disampaikan untuk anak usia dini melalui animasi 3D dapat berupa pengenalan bentuk huruf tunggal melalui asosiasi dengan kata benda yang familiar dan mudah dikenali anak sebagai bagian dari membaca permulaan.

**Tabel 3** Asosiasi Huruf dengan Kata Benda Hewan

Tanda Vokal	Huruf	Bunyi	Kata	Bunyi	Artinya
◌َ	ا	A	أرنب	Arnabun	Kelinci
◌ِ	ب	Ba	بقر	Baqaratun	Sapi
◌ُ	ت	Ta	تمساح	Timsaahun	Buaya
◌َ	ث	Tsa	ثعلب	Tsa'labun	Rubah
◌ِ	ج	Ja	جراد	Jaradun	Belalang

## Perancangan Animasi 3D Sebagai Pengenalan Huruf Hijaiyah 695

ح	Ha	حصان	Hishaanun	Kuda
خ	Kha	خروف	Kharaafun	Domba
د	Di	ديك	Diikun	Ayam jago
ذ	Dzu	ذباب	Dzubaabatun	Lalat
ر	Ru	رؤيان	Ruubiyannun	Udang
ز	Za	زرافة	Zarafatun	Jerapah
س	Sa	سمك	Samakun	Ikan
ش	Sya	شبل	Syablun	Anak singa
ص	Sha	صقر	Shaqrun	Burung elang
ض	Dhi	ضفدع	Dhifdi'un	Kodok
ط	Tha	طاووس	Thaawawusun	Merak
ظ	Dza	ظبي	Dzabiyun	Rusa
ع	U'	عصفور	'ushfuurun	Burung pipit
غ	Ghu	غراب	Ghuraabun	Burung gagak
ف	Fi	فيل	Fiil	Gajah
ق	Qi	قرد	Qirdun	Monyet
ك	Ka	كلب	Kalbun	Anjing
ل	La	لقلق	Laqlaqun	Pelikan
م	Ma	ماعز	Maaizun	Kambing
ن	Na	نحلة	Nahlatun	Lebah
و	Wa	وزع	Wazaghun	Cicak
ه	Hi	هري	Hirrun	Kucing
ي	Ya	يعسوب	Ya'suubun	Capung

Indikator yang termuat dalam perancangan ini lebih menekankan kepada membaca permulaan dengan membaca huruf tunggal hijaiyah setelah diberi harakat (vocal), pelafalan kata yang mempunyai suku awal dari huruf hijaiyah, serta menghubungkan karakter binatang atau kata benda dengan huruf. Kemampuan membaca permulaan dalam perancangan ini dilakukan dengan cara tidak mengeja huruf dahulu tetapi dilakukan dengan langsung mengenalkannya dengan kata-kata yang bermakna bagi anak yaitu dengan cara menghubungkan bunyi bahasa arab dengan huruf hijaiyah. Adapun strategi mengingat yang digunakan pada perancangan ini melalui storytelling, rhytm dan repetition serta mengasosiasikan huruf awal dengan kata benda yang familiar bagi anak. Seperti ketika mengenalkan huruf ا dibaca A dikenalkan melalui kata Arnabun ارناب yang berarti Kelinci. Strategi bukan hanya dilakukan melalui ritme, repetisi dan asosiasi saja akan tetapi juga melalui bentuk informasi pendukung lainnya seperti, teks huruf, symbol huruf, pelafaan huruf, nama kata benda dan warna.

**Tabel 3** Cara Pengucapan Harakat

ح ج ح	ث ت ث	ث ت ث	ب ب ب	ا ا ا	<b>Huruf</b>
Ja-Ji-Ju	Tsa-Tsi-Tsu	Ta-Ti-Tu	Ba-Bi-Bu	A-I-U	<b>Baca</b>
ر ر ر	ذ ذ ذ	د د د	خ خ خ	ح ح ح	<b>Huruf</b>
Ro-Ri-Ru	Dza-Dzi-Dzu	Da-Di-Du	Kho-Khi-Khu	Ha-Hi-Hu	<b>Baca</b>
ض ض ض	ص ص ص	ش ش ش	س س س	ز ز ز	<b>Huruf</b>
Dho-Dhi-Dhu	Sho-Shi-Shu	Sya-Syi-Syu	Sa-Si-Su	Za-Zi-Zu	<b>Baca</b>

ف ف ف	غ غ غ	ع ع ع	ظ ظ ظ	ط ط ط	<b>Huruf</b>
Fa-Fi-Fu	Gho-Ghi-Ghu	A'-I'-U'	Zho-Zhi-Zhu	Tho-Thi-Thu	<b>Baca</b>
ن ن ن	م م م	ل ل ل	ك ك ك	ق ق ق	<b>Huruf</b>
Na-Ni-Nu	Ma-Mi-Mu	La-Li-Lu	Ka-Ki-Ku	Qo-Qi-Qu	<b>Baca</b>
ء = ا	ي ي ي	ء ء ء	ه ه ه	و و و	<b>Huruf</b>
Alif=hamzah	Ya-Yi-Yu	A-I-U	Ha-Hi-Hu	Wa-Wi-Wu	<b>Baca</b>

Indikator yang telah dipaparkan tersebut dikemas kedalam bentuk *visual storytelling* animasi dengan 2 karakter utama. Berdasarkan uraian tersebut konten materi dalam perancangan animasi 3D ini meliputi: a. Mengenali huruf, b. Mengetahui symbol huruf, c. Mengetahui huruf setelah diberi vocal (harakat), d. Mengenal suara huruf awal dari kata benda, e. melafalkan kata, f. Mengenal karakteristik dari kata benda seperti binatang g. Mengenal dasar kelompok makharijul khuruf, konten konten tersebut akan disampaikan melalui cerita dalam film animasi 3D dengan 2 tokoh utama dan 1 figuran serta beberapa kata benda (hewan) yang nantinya akan turut mempengaruhi alur cerita dan juga menjadi kunci penyampaian pengenalan huruf hijaiyah didalam sebuah *visual storytelling*.

## 5 Perancangan Animasi “Alifa dan Hamzah”

Teknis pembuatan animasi ini dibagi menjadi tiga tahapan yaitu tahap pra-produksi, produksi dan pasca-produksi. Tahapan pra-produksi meliputi proses pembuatan *story*, *storyboard* dan desain karakter dan *voice over*. Tahapan produksi meliputi *3D modeling*, *3D texturing*, *3D rigging*, *3D layouting*, *animation*, *lighting* dan *rendering*. Tahapan pasca-produksi meliputi 2D vfx (pemberian *motion graphic*, *color grading* dan *color correction*).



**Figure 1** Perancangan Logo Alifa dan Hamzah

Perancangan animasi ini menceritakan dua tokoh kakak beradik bernama Alifa dan Hamzah yang hidup di daerah pedesaan. Animasi menceritakan kehidupan sehari-hari yang erat dengan tema lingkungan hidup, ekologi, *go green* dan *slow living*. Hal ini terlihat dari salah satu scene pada episode 1 yang memperlihatkan *property* dari *environment* dari kegiatan mereka yang sedang menyiram dan memetik sayuran. Alifa berperan sebagai sosok kakak perempuan yang berumur 15 tahun dan sedang menginjak bangku 1 SMA sedangkan Hamzah berperan

## Perancangan Animasi 3D Sebagai Pengenalan Huruf Hijaiyah 697

sebagai adik laki-laki yang baru berusia 6 tahun yang baru saja akan masuk bangku 1 SD. Alifa mempunyai penokohan sebagai sosok yang baik, pintar, dan tahu banyak tentang keilmuan, selain menyayangi adiknya Alifa juga menyayangi hewan serta tanaman. Hamzah merupakan sosok adik yang memiliki penokohan polos dan suka mengikuti kegiatan yang dilakukan oleh Alifa, dia sosok kretaif yang suka mengolah limbah menjadi mainan dan barang yang bermanfaat.



**Figure 2** Gambar 2 Perancangan Desain Karakter Hamzah



**Figure 3** Gambar 3 Perancangan Desain Karakter Alifa

Pengambilan nama Alifa dan Hamzah didasari oleh huruf hijaiyah yaitu alif dan hamzah. Dua huruf tersebut memiliki karakteristik yang saling berhubungan yaitu [ء = ا]. Dari segi bentuk huruf alif dan hamzah tentu sangat berbeda akan tetapi ketika diberikan huruf vocal/harakat maka pelafalannya sama, misalkan ketika huruf alif diberi harakat fathah [اَ] berbunyi A begitu juga dengan hamzah [ءَ] jika diberikan harakat yang sama maka akan berbunyi sama A. Hal tersebut yang secara umum diketahui oleh kebanyakan orang. Akan tetapi secara lebih rinci huruf Alif yang biasanya dikenal dan memiliki harakat sejatinya bukan alif, karena huruf Alif itu selamanya mati tidak bisa diberi harakat dan hanya jadi

pemanjang (mad), ketika huruf alif diberikan harakat (vocal) bukan lagi disebut huruf Alif akan tetapi disebut huruf Hamzah, dan huruf Hamzah pada beberapa kasus tidak bisa berdiri sendiri akan tetapi selalu berdampingan duduk dengan huruf lain yang sering dijumpai berdampingan dengan huruf alif. Berdasarkan hal tersebut penamaan Alifa dan Hamzah dalam konsep perancangan ini akan lebih menarik jika dijadikan sosok kakak beradik yang menjadi tokoh utama pada cerita karena karakteristiknya yang sama sama saling berhubungan.

Perancangan pada animasi ini khususnya pada episode Arnabun dan Hirrun berlangsung didalam kamar dan halaman rumah. Konsep animasi ini akan diceritakan tidak jauh dari lingkungan rumah Alifa dan Hamzah yang lebih banyak menghabiskan waktu di rumah bersama keluarga.



**Figure 4** Perancangan Property dan Environment

Proses penyampaian animasi Alifa dan Hamzah dikelompokkan dari 28 huruf dibagi menjadi 11 episode yang berbeda. Jumlah episode dan urutan episode ini mengikuti pengelompokan berdasarkan *makhorijul huruf*. Oleh karena itu animasi Alifa dan Hamzah pada nantinya bisa dikategorikan sebagai animasi series.

Pada episode 1 animasi akan menceritakan pengenalan huruf Alif (ا) dan Ha (ه). Bagian pertama proses penceritaan menampilkan scene suasana rumah Alifa dan Hamzah yang menampilkan banyak tanaman dan bunga-bunga (*establishing shot*), dari sudut kanan ditampilkan Alifa yang sedang menyiram tanaman dan bunga, kamera (*tracking*) bergerak maju kemudian kamera berhenti didalam kamar menampilkan interior kamar Hamzah dan memperlihatkan Hamzah yang melihat kakanya Alifa sedang menyiram. Scene berpindah ke halaman rumah yang memperlihatkan aktifitas Alifa dan Hamzah yang sedang menyiram tanaman, dan memetik sayuran wortel dengan riang.

## Perancangan Animasi 3D Sebagai Pengenalan Huruf Hijaiyah 699



**Figure 5** Sampel Blocking Animasi Dalam Frame

Babak kedua memperlihatkan seekor kucing mengeong melompati pagar kayu dan tersungkur jatuh, kucing itu terjatuh karena berusaha lari menghindari kejaran kucing lain. Kemudian kak Alifa mendekati kucing dan memanggilnya “Hirrun kamu tidak apa-apa?”, Hamzah yang bingung kenapa Kak Alifa memanggil kucing dengan sebutan Hirrun terjadi tanya jawab singkat bahwa kucing memiliki bahasa arab Hirrun, Hirrun diawali dari Huruf HA, kemudian shot beralih pada kucing yang disertai nyanyian Hirrun Ha Hi Hu yang dilakukan berulang. Bagian ketiga memperlihatkan Hamzah yang mencoba menolong kucing kemudian masuk dalam dunia imajinasi Hamzah menjadi seorang dokter hendak melakukan operasi pada Hirrun.. Ditengah operasi Hirrun mendengar suara perut keroncongan yang rupanya suara perut itu berasal dari Hirrun si kucing. Mode imajinasi Hamzah berakhir dengan memperlihatkan pergantian scene dunia imajinasi dengan dunia realita Hamzah sebenarnya setelah Hamzah mengetahui bahwa Hirrun si kucing hanya kelaparan dan tidak memerlukan operasi.

Kembali pada babak pertama Hamzah yang kebingungan mencari makanan untuk Hirrun si kucing seketika teringat dengan wortel yang dia petik. Hamzah berpikir wortel yang rasanya manis akan disukai oleh Hirrun juga. Kemudian Hamzah mulai mendekati wortel dan hendak mengambilnya. Pada babak kedua saat Hamzah sudah mendekati wortel yang mau dia ambil dia dikagetkan dengan seekor kelinci yang tengah mencuri wortel. Terjadilah pertempuran memperebutkan wortel antara Hamzah dan Kelinci didalam dunia imajinasi Hamzah. Kemudian Hamzah terasadar dan kembali pada mode realita saat mendengar Kak Alifa mengucapkan “masyaallah arnabun...” Hamzah yang kebingungan dipanggil arnabun seketika bertanya dan Alifa menjawab bahwa Arnabun diawali dari huruf Alif yang diakhiri dengan nyanyian Arnabun A I U.

Animasi ini memiliki struktur awal dan tengah yang jarang ditemui akhirnya. Babak awal menampilkan suasana, aktifitas dan lainnya. Babak kedua menampilkan konflik yang terjadi dengan hadirnya sosok binatang dan diawali dengan pertanyaan. Pada babak ini pengenalan huruf dilakukan melalui dialog

antar tokoh yang diakhiri dengan nyanyian yang terdiri dari *rhythme* dan *repetition*. Pergantian dunia imajinasi diperlihatkan dengan pergantian *background, property*, dan gantungan tas kesayangan Hamzah yang berubah menjadi robot burung hantu yang bisa terbang. Pada babak ini ditutup dengan dialog antar karakter dengan binatang.

## 6 Simpulan

Strategi komunikasi yang dilakukan dalam menyampaikan konten materi pada animasi ini disampaikan melalui visual storytelling. Konten materi memuat 28 huruf hijaiyah tunggal yang sudah diberi harakat, kemudian dikelompokkan menjadi 11 kelompok huruf yang nantinya akan dijadikan 11 episode berseries. Perancangan ini masih berupa prototype dengan hasil final 1 episode yang memuat huruf *Alif* dan *Ha*. Pengelompokan huruf pada perancangan ini diadaptasi dari metode Asyarah yang didalamnya juga memuat pengelompokan berdasarkan *makhorijul huruf*. Adapun struktur *storytelling* yang termuat dalam animasi ini melingkupi tiga elemen yaitu elemen naratif, elemen visual dan elemen suara. Elemen naratif disampaikan lewat penceritaan yang dibawakan melalui dialog antar tokoh. Elemen visual disampaikan melalui peng gayaan kartun animasi 3D yang telah disesuaikan dengan target audience usia 5-6 tahun, sinematografi, teks huruf hijaiyah serta symbol huruf. Elemen terakhir yaitu suara yang melingkupi penyampaian materi yang memuat *rhythm* dan *repetition*. Struktur cerita pada animasi ini terdiri dari 2 babak. Pada babak pertama kerap kali diperlihatkan dengan aktifitas tokoh, suasana, waktu, tempat maupun latar suasana. Babak kedua memperlihatkan kemunculan sosok binatang yang menjadi kunci penyampaian konten materi. Asosiasi huruf dengan binatang dilakukan untuk mengenali bunyi huruf awal dari nama kata benda yang merupakan bagian dari membaca permulaan. Sosok Alifa kerap kali memanggil setiap nama binatang dengan bahasa arab sehingga membuat Hamzah bingung dan bertanya, hal tersebut menjadi plot bagaimana alur cerita tersampaikan secara dinamis dalam menyampaikan konten materi.

## Pustaka

- [1] Al Azhim, D. A. L. E., & Kholidah, L. N. (2021). Problematika Pelafalan Huruf Hijaiyah pada Anak Usia Dini di Rhoudhotu Tarbiyatil Qur'an (RTQ) Al-Ghozali Tlogomas Malang. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 1(1), 62–75. <https://doi.org/10.17977/um064v1i12021p62-75>
- [2] Amalia, S. (2019). Perancangan Animasi 2D Sebagai Media Edukasi Tentang Menumbuhkan Rasa Percaya Diri Untuk Remaja Tunarungu. *Wimba: Jurnal Komunikasi Visual*, 10(2), 107–120. <https://doi.org/10.5614/jkvw.2019.10.2.4>

- [3] Globalreligiousfutures.org. (2021). *Religious Demography: Affiliation 2020*.  
[http://globalreligiousfutures.org/countries/indonesia#/?affiliations\\_religion\\_id=0&affiliations\\_year=2020&region\\_name=AllCountries&restrictions\\_year=2016](http://globalreligiousfutures.org/countries/indonesia#/?affiliations_religion_id=0&affiliations_year=2020&region_name=AllCountries&restrictions_year=2016)
- [4] Imana, Y. (2009). *Satu Langkah Mudah Membaca Al-Quran Metode Asyarah*. Bandung: Khazanah Intelektual. Khazanah Intelektual.
- [5] Imana, Y. (2010). *Fun Learning Tahsin Tajwid Al Quran Metode Asyarah for Kids*. Salamadani.
- [6] Imroatun. (2017). Pembelajaran huruf Hijaiyah bagi anak usia dini. *Proceedings of The 2nd Annual Conference on Islamic Early Childhood Education*, 175–188.
- [7] Kebudayaan, K. P. da. (2016). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. Kementrian Pendidikan.
- [8] Kurniati, E. (2017). Perkembangan Bahasa Pada Anak dalam Psikologi Serta Implikasinya dalam Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 17(3), 47–56.  
<https://doi.org/10.33087/JIUBJ.V17I3.401>
- [9] Langga, F. H. (2019). *Narasi Visual Islami dalam Animasi “Nussa.”* Institut Teknologi Bandung.
- [10] Langga, F. H., Ahmad, H. A., & Mansoor, A. Z. (2019). Web Series Animasi Nussa Sebagai Media Pendidikan Islami Pada Anak. *Wimba : Jurnal Komunikasi Visual*, 10(1).  
<https://doi.org/10.5614/jkvw.2019.10.1.5>
- [11] Makhmud Syafe’i, Ahmad Syamsu Rizal, K. R. M. (2012). *Efektivitas Metode ASyarah dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak USia Dini*. 10(2), 185–197.
- [12] Mansur. (2007). *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*. Pustaka Pelajar.
- [13] Novelia, S., & Hazizah, N. (2020). Penggunaan Video Animasi dalam Mengenal dan Membaca Huruf Hijaiyah. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1037–1048.  
<https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/567>
- [14] Pikiran-rakyat.com. (2017). *Ironis, 54% Muslim Indonesia Tak Bisa Baca Alquran*. <https://www.pikiran-rakyat.com/nasional/pr-01290792/ironis-54-muslim-indonesia-tak-bisa-baca-alquran-415880>
- [15] Robingatin dan Ulfah. Z. (2019). *Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini*. Ar-Ruzz Media.
- [16] Tatik Ariyanti. (2016). Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini Bagi Tumbuh Kembang Aanak The Importance Of Chilhood Education for Child Development. *JURNAL DINAMIKA PENDIDIKAN DASAR*, 08, 50–58.

- [17] Windasari, I. W. (2020). Efektivitas Fonik Sintetik dan Fonik Analitik dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun. In *Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta*. Universitas Negeri Yogyakarta.

### **Ucapan Terima Kasih**

Hafiz Aziz Ahmad, S.Sn., M.Des., Ph.D. sebagai dosen pembimbing

Dr. Alvanov Zpalanzani, S.T, MM. sebagai *reader*

*Jabar Future Leader Scholarship (JFLS 2019)* yang telah mendanai penelitian ini.