

Perancangan Animasi Tentang Tokoh Alkitab Ayub Untuk Pembelajaran Moral Anak Remaja

Andreas Setyawan¹, Erandaru², Ryan Pratama³

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra,
Surabaya

Email: m42413167@john.petra.ac.id

Abstrak

Perkembangan teknologi zaman sekarang membuat semua hal menjadi instan dan cepat, sehingga membuat sebuah pola pikir instan bagi anak remaja dalam mengambil keputusan, mereka berpikir bagaimana caranya bisa keluar dari sebuah masalah dengan instan tanpa memikirkan akibatnya di kemudian hari. Perancangan animasi tentang tokoh alkitab Ayub ini bertujuan untuk membantu anak remaja dalam pembelajaran moral dari seorang yang mengambil keputusan dengan sangat bijak walaupun Ayub juga pernah terjatuh tetapi dari kejatuhannya Ayub terdapat banyak pembelajaran moral yang dapat disampaikan.

Kata kunci: Animasi, Ayub, Tokoh Alkitab, Moral, Anak Remaja.

Abstract

Title: *Animation of Job the Biblical Character for Teenager Morality Learning*

Technological development make all thing to instant and fast, that make teenager mindset into instant in making decisions, they just think about how to solve the problem in instant ways without considering the effect in the future. This animiation of Job the Biblical Character aims for help teenager to learn morality from someone who can make a wise decision although Job ever been wrong but from that so many value of morality can be learned.

Keywords: *Animation, Job, Biblical Character, Morality, Teenager.*

Pendahuluan

Perkembangan teknologi zaman sekarang menawarkan sebuah penemuan-penemuan baru yang selalu membuat berdecak kagum. Teknologi zaman sekarang secara tidak langsung membentuk pemikiran kritis untuk melakukan atau memecahkan suatu masalah dengan instan, misalnya dengan *smartphone* semua orang bisa memecahkan permasalahan jarak jauh dengan instan. Seiring dengan perkembangan teknologi yang sangat pesat ini membuat pola berpikir remaja zaman sekarang untuk lebih menyukai sesuatu yang bersifat instan, mereka selalu berpikir tentang cara instan tentang bagaimana mereka bertindak, dan terkadang tidak semua hal yang bersifat instan itu berujung pada sebuah hasil yang diinginkan.

Di dalam agama Kristen, terdapat banyak sekali sejarah dari para nabi, para rasul, dan murid-murid Yesus yang sangat menarik jika didengarkan ceritanya, Salah satu tokoh yang akan di angkat yaitu adalah kisah Ayub, seorang laki-laki dari tanah Us, dia orang yang saleh dan jujur, dia takut akan Allah

dan menjauhi kejahatan. yang dijuluki sebagai “Orang yang sabar”. Ayub tetap sabar dan setia kepada Allah ketika dia mendapatkan banyak sekali cobaan.

Ayub adalah seorang peternak yang kaya pada zamannya, dia memiliki tujuh ribu ekor kambing domba, tiga ribu ekor unta, lima ratus pasang lembu, lima ratus keledai betina. Ayub juga dikenal sebagai orang yang saleh, jujur, takut akan Allah dan menjauhi kejahatan. Kesalehan Ayub diuji dengan malapetaka-malapetaka yang terimanya, semua harta Ayub lenyap dalam sekejap, tubuhnya diselimuti penyakit-penyakit, anak-anaknya satu persatu meninggal, istri dan sahabatnya mulai meninggalkan dan menyuruh Ayub untuk mengutuki Allah. Dengan kesabaran dan iman yang teguh kepada Tuhan, Ayub berhasil melalui semuanya dan akhirnya Ayub dibenarkan dan dipulihkan kembali.

Perkembangan teknologi membuat banyak orang untuk ingin mengetahui sesuatu cerita atau informasi dengan instan, kebanyakan remaja zaman sekarang lebih memilih duduk dan menonton sebuah cerita dibandingkan dengan membaca sebuah buku dan

mengimajinasikan apa yang hendak buku itu sampaikan kepada mereka.

Menanggapi permasalahan yang ada saat ini, tokoh Ayub dapat menjadi sebuah panutan dalam pembelajaran moral remaja yang disajikan dalam sebuah media audio visual yaitu Animasi 3D yang dapat membantu anak remaja kristen sekarang untuk mempelajari kisah Ayub yang dijuluki sebagai “Orang yang sabar”, walaupun tidak mungkin 100% sama dengan cerita aslinya. Penggunaan Animasi 3D agar dapat menampilkan detail – detail dari musibah yang dialami oleh Ayub yang susah untuk direalisasikan. Dengan Animasi 3D ini anak remaja sekarang diharap dapat mengerti tentang kisah Ayub dan dapat merefleksikan dengan diri mereka dalam kehidupan moral sehari-hari.

Metode Perancangan

Data Primer

Data primer yang dibutuhkan dari perancangan ini adalah mengumpulkan referensi melalui wawancara dengan orang-orang yang sudah pernah mendalami Alkitab yaitu dosen filsafat agama, pendeta, Hamba Tuhan dan juga anak remaja yang berkuliah di Universitas Kristen Petra dan remaja gereja Kristen Kalam Kudus.

Data Sekunder

Mencari data berupa referensi gambar ilustrasi untuk modeling karakter dan setting tempat.

Metode Pengumpulan data

Metode pengumpulan data untuk perancangan ini yaitu melalui cara menganalisa Alkitab dan buku-buku tokoh alkitab Ayub serta wawancara untuk menyesuaikan dengan perancangan ini nantinya, dan mencari referensi gambar, warna, latar lokasi cerita yang akan dipakai di dalam animasi.

Metode Analisis Data

Metode kualitatif, Metode ini digunakan untuk memperoleh berbagai data ataupun informasi yang akurat dalam penelitian perancangan yang dilakukan. Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan terhadap responden yang termasuk dalam penelitian perancangan nantinya. Kemudian data ini disederhanakan dan diseleksi secara sistematis sehingga diperoleh suatu kesimpulan tertentu yang bersifat logis atau masuk akal.

Pembahasan

Definisi Animasi

Animasi secara luas berbicara masalah bentuk suatu benda yang berubah-ubah menciptakan gerak dan kehidupan. Oleh karena itu satu kata animasi menjadi

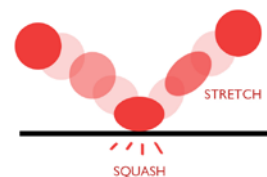
suatu pengertian, yang berarti menciptakan suatu yang bisa hidup atau bergerak.

Prinsip Film Animasi

12 prinsip animasi merupakan prinsip dasar animasi yang diciptakan oleh animator Disney, Frank Thomas & Ollie Johnston yang diperkenalkan lewat buku “*The Illusion of Life : Disney Animation*”. 12 prinsip animasi ini merupakan hal yang wajib diketahui oleh setiap animator atau calon animator untuk bisa menciptakan suatu animasi yang baik. (Dapoeranimasi, 2017).

Squash and Stretch

Squash & Stretch merupakan gerakan fleksibel seperti benda yang dihempaskan dan kemudian diregangkan. Gerakan seperti ini bisa kita temui sebagai contohnya pada bola yang memantul, dimana bola tersebut mempunyai gerakan squash (menghempas) sewaktu menyentuh tanah dan kemudian meregang sebelum bola tersebut kembali memantul ke atas. Gerakan seperti ini bisa memberikan kesan kelenturan yang membuat animasi menjadi lebih alami serta enak dilihat.



Sumber :

<http://www.dapoeranimasi.com/2017/02/22/12-prinsip-animasi/>

Gambar 1. Squash and stretch

Anticipation

Anticipation adalah gerakan yang dilakukan sebagai ancang-ancang untuk mempersiapkan diri memasuki gerakan yang berikutnya. Contohnya adalah ancang – ancang yang dilakukan sebelum seseorang meloncat atau berlari.



Sumber :

<http://www.dapoeranimasi.com/2017/02/22/12-prinsip-animasi/>

Gambar 2. Anticipation

Staging

Staging adalah tahap pengaturan suatu set adegan, posisi kamera atau pose suatu karakter sehingga adegan tersebut menjadi mudah dimengerti oleh penonton. Staging yang baik akan dapat dengan jelas mengkomunikasikan pada penonton mengenai cerita yang ingin disampaikan dari adegan tertentu.



Sumber :

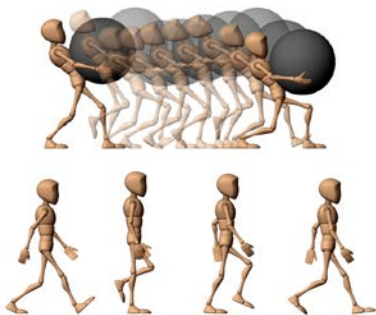
<http://www.dapoeranimasi.com/2017/02/22/12-prinsip-animasi/>

Gambar 3. Staging

Straight Ahead Action and Pose to Pose

Straight ahead action merupakan pendekatan menciptakan gerakan secara berkesinambungan mulai dari awal tanpa banyak perencanaan akan menjadi seperti apa akhir gerakannya nanti. Gerakan – gerakan yang diciptakan bisa merupakan ide yang spontan serta kreatif dan muncul seiring dengan proses pembuatan gerakan yang dilakukan secara berkesinambungan.

Pose to Pose dilakukan dengan menentukan terlebih dahulu pose – pose seperti apa yang akan dimiliki oleh karakter yang akan dianimasikan pada suatu adegan. Setelah menentukan pose-pose yang akan digunakan, baru dilakukan penghubungan gerakan antar pose yang ada. Metode ini menawarkan perencanaan & kejelasan dalam melakukan proses animasi, sedangkan pada *straight ahead action* terdapat spontanitas & kemungkinan ide yang segar keluar dari proses animasi tersebut.



Sumber :

<http://www.dapoeranimasi.com/2017/02/22/12-prinsip-animasi/>

Gambar 4. Straight ahead and pose to pose

Follow Through and Overlapping Action

Follow through & Overlapping action merupakan gerakan susulan pada si karakter atau benda yang

terjadi setelah berhentinya karakter atau benda tersebut. Contohnya seperti gerakan pendulum bergerak dari kiri ke kanan dan kemudian setelah pendulum tersebut berhenti, ayunan ekor pendulum tersebut masih tetap mengayun sampai akhirnya benar-benar berhenti. Contoh lainnya ialah sewaktu kita berhenti berjalan dan tangan kita berhenti mengayun, biasanya akan ada gerakan berlebih sedikit sebelum tangan kita benar-benar berhenti.



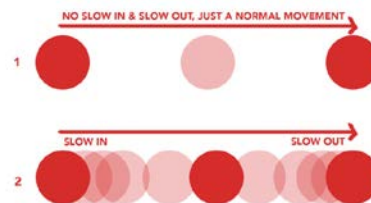
Sumber :

<http://www.dapoeranimasi.com/2017/02/22/12-prinsip-animasi/>

Gambar 5. Follow through and overlapping action

Slow In Slow Out

Slow in dan *slow out* merupakan gerakan perlambatan yang terjadi pada awal dan akhir suatu animasi. Gerakan perlambatan ini memberikan variasi pada suatu gerakan animasi ketimbang tidak ada perlambatan sama sekali. Animasi yang tidak mempunyai perlambatan di awal dan akhir animasinya akan terkesan sangat kaku.



Sumber :

<http://www.dapoeranimasi.com/2017/02/22/12-prinsip-animasi/>

Gambar 6. Slow in slow out

Arcs

Arcs merupakan kurva melingkar yang terdapat pada suatu gerakan ketimbang hanya dengan memakai gerakan lurus saja. *Arc* memungkinkan gerakan animasi kita terlihat lebih natural ketimbang bila kita tidak menggunakan *arc* karena pada dasarnya gerakan yang terjadi di dunia nyata sehari-hari kita sangat jarang terjadi pada satu garis lurus.



Sumber :

<http://www.dapoeranimasi.com/2017/02/22/12-prinsip-animasi/>

Gambar 7. Arcs

Secondary Action

Secondary action merupakan gerakan tambahan yang terjadi untuk melengkapi gerakan utama yang ada. Gerakan *secondary action* hanya bersifat melengkapi dan tidak mengambil alih performa dari gerakan utama. Sebagai contoh adalah gerakan tangan kiri ke bawah setelah pose utama memegang kepala seperti yang terdapat pada karakter di bawah ini. *Secondary action* bila digunakan dengan tepat, akan dapat menambah kedalaman pada karakteristik karakter kita.



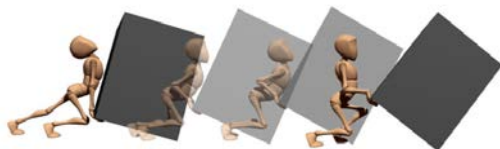
Sumber :

<http://www.dapoeranimasi.com/2017/02/22/12-prinsip-animasi/>

Gambar 8. Secondary action

Timing

Timing ditentukan dari jumlah *frame in between* yang ada di antara gerakan suatu benda atau karakter. Semakin cepat sedikit jumlah frame maka gerakan menjadi semakin cepat, sebaliknya semakin banyak jumlah frame yang ada maka gerakan menjadi lebih lambat. Gerakan dengan timing yang cepat dan lambat masing-masing akan memberikan cerita yang berbeda.



Sumber :

<http://www.dapoeranimasi.com/2017/02/22/12-prinsip-animasi/>

Gambar 9. Timing

Exaggeration

Exaggeration merupakan gerakan atau ekspresi yang dilebihkan dari yang biasanya untuk mendapatkan kesan animasi yang lebih meyakinkan. Seperti pada contoh gambar dibawah ini, dimana karakter sebelah kanan mempunyai gerakan memukul yang dilebihkan sehingga lebih terlihat meyakinkan daripada karakter di sebelah kiri.



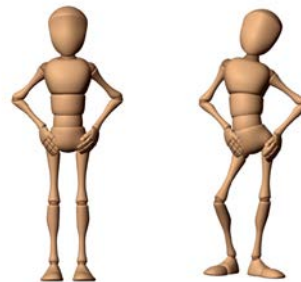
Sumber :

<http://www.dapoeranimasi.com/2017/02/22/12-prinsip-animasi/>

Gambar 10. Exaggeration

Solid Drawing

Pada animasi tradisional, *Solid drawing* berarti gambar yang mempunyai kedalaman perspektif. Pada animasi 3D, *solid drawing* berarti memberikan keseimbangan pada pose dengan tujuan untuk mencari pose siluet yang terbaik (terlihat lebih mempunyai berat dan volume) seperti pada pose karakter di sebelah kanan dan menghindari terjadinya *twining* seperti yang terdapat pada karakter sebelah kiri, dimana pose bagian kiri dan kanan dari karakter terlihat sama persis dan tidak mempunyai variasi *balance*-nya.



Sumber :

<http://www.dapoeranimasi.com/2017/02/22/12-prinsip-animasi/>

Gambar 11. Solid drawing

Appeal

Appeal merupakan penampakan dari sebuah karakter yang terlihat mempunyai karisma tersendiri dan menarik untuk dilihat. Untuk memperkuat *appeal* dari suatu karakter.



Sumber :

<http://www.dapoeranimasi.com/2017/02/22/12-prinsip-animasi/>

Gambar 12. Appeal

Observasi Perilaku Remaja

Masalah anak remaja yang paling sering terjadi adalah kehilangan integritas, dengan bertumbuhnya pola pikir anak remaja dan semakin kritis anak remaja bisa membuat sebuah pola pikir instan. Perlu adanya sebuah pembelajaran bagi anak remaja dalam mempertahankan integritas dan berpikir dengan cara yang benar. Pola pikir instan ini terbentuk dari sebuah pikiran yang kritis ditambah dengan adanya sebuah masalah yang sangat membebani mereka dan keinginan untuk secepatnya keluar dari masalah itu dengan menggunakan apapun caranya.

Peranan animasi kisah Ayub adalah untuk membantu anak remaja dalam memikirkan kembali pola pikir instan yang selama ini mereka terapkan. Ayub adalah orang yang berintegritas dan sabar dalam menghadapi seluruh cobaan yang diberikan oleh setan atas persetujuan dari Tuhan dengan memikirkan baik-baik apa keputusan apa yang dia ambil. Dengan sifat anak remaja zaman sekarang yang lebih suka berkumpul bersama teman dan lebih suka menonton film dari pada membaca sebuah buku, maka kisah Ayub dalam bentuk animasi dapat menarik mereka untuk melihat dan memikirkan kembali keputusan-keputusan yang dulu mereka ambil dalam kehidupan mereka.

Format Program

Karya perancangan kali ini direncanakan akan menggunakan format video animasi 3D dengan menggunakan *software* untuk pembuatan animasi 3D yaitu Blender dan menggunakan *software* tambahan untuk pembuat tekstur, efek, dan penggabungan video yaitu, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe Premiere, Adobe After Effect.

Judul Program

Film animasi 3D yang dirancang ini akan diberi judul “Ayub Seorang Dengan Ketabahan yang Luar Biasa”. Kata-kata yang digunakan menunjukkan sifat dari Ayub dalam menghadapi semua percobaan yang ada.

Durasi

Film animasi 3D ini akan dirancang dengan durasi waktu 4 hingga 5 menit.

Tujuan Program

Tujuan dari pembuatan program ini agar anak remaja dapat merefleksikan kisah Ayub dalam kehidupannya dan menceritakan kembali kepada orang lain sehingga dapat menjadi berkat bagi orang lain.

Pesan yang Ingin Disampaikan

Pesan yang ingin disampaikan melalui film animasi 3D ini adalah agar anak-anak remaja dapat memikirkan kembali tentang bagaimana cara mereka mengambil keputusan dan bagaimana cara membuat keputusan dengan tetap terus berintegritas, terkadang ada sebuah keputusan yang mereka ambil dengan sangat tergesa-gesa yang membuat dampak negatif di masa depan mereka.

Target Audience

Target Audience yang perancangan ini adalah anak remaja tengah berusia 15 – 18 tahun sampai remaja akhir berusia 18 – 21 tahun yang beragama Kristiani.

Desain Karakter

Desain dari pemain – pemain dalam animasi ini menggunakan pakaian zaman dahulu dari tanah Us atau di sekitar timur Israel. Karakter akan didesain dengan *style* animasi Jepang (*anime*) agar dapat relevan dengan anak remaja zaman sekarang.

Ayub

Desain dari karakter Ayub berusia sekitar 40 – 50 tahun dengan berjanggut. Ayub memiliki sifat yang saleh, jujur, menjauhi kejahatan, takut akan Allah, penyabar.



Gambar 13. Ayub

Iblis

Desain dari karakter iblis yaitu seseorang berjubah hitam dan bersayap iblis, untuk mempermudah orang untuk mengetahui bahwa karakter ini adalah iblis memiliki sifat yang hormat, cerdas, licik, penentang.



Gambar 14. Iblis

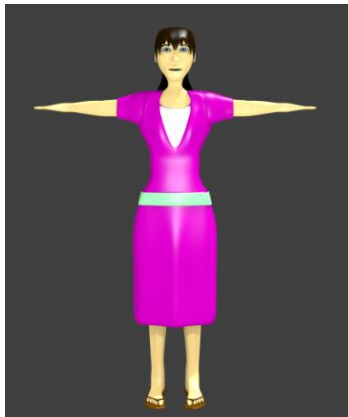
hitam. Elifas memiliki sifat yang sopan dan percaya terhadap kekuatan mistik.



Gambar 17. Elifas

Istri Ayub

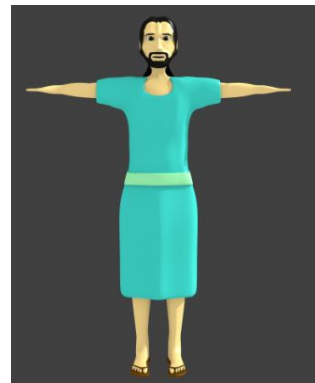
Desain dari karakter istri Ayub berusia sekitar 40 – 45 tahun dan berambut hitam panjang, Istri Ayub memiliki sifat yang saleh, takut akan Allah, penyabar.



Gambar 15. Istri Ayub

Bildad

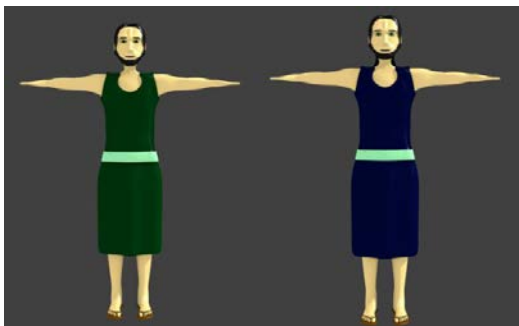
Desain dari karakter Bildad berusia 40 – 50 tahun dengan berpakaian pengembara dengan berjanggut hitam. Bildad memiliki sifat yang tradisional, dan mengutarakan pendapat dengan suatu pemikiran yang sudah lama dia percayai.



Gambar 18. Bildad

Para Penjaga Ternak

Desain dari para pengawal kerajaan berusia sekitar 30 – 40 tahun dengan pakaian khas penjaga ternak, dengan memiliki sifat yang tegas, dan setia.



Gambar 16. Para penjaga ternak

Zofar

Desain dari karakter Zofar berusia 40 – 50 tahun dengan berpakaian pengembara dengan berjanggut hitam. Zofar memiliki sifat yang suka membantah dan kasar.



Gambar 19. Zofar

Elifas

Desain dari karakter Elifas berusia 40 – 50 tahun dengan berpakaian pengembara dengan berjanggut

Properti

Film animasi ini menggunakan property yang disesuaikan dengan kebudayaan yang sesuai pada masa tersebut. Property yang akan digunakan yaitu kerajaan surga dan rumah di zaman dahulu.

Setting Lokasi

Setting lokasi yang akan diambil ada 3 bagian yaitu di kerajaan Us tempat di mana Ayub berada, Kerajaan surga di mana terjadi percakapan antara Tuhan dan iblis, dan di tanah lapang tempat dimana Ayub meratapi penderitaannya.

Sinopsis

Ada seseorang laki-laki di tanah Us bernama Ayub, dia adalah orang yang saleh, jujur, menjauhi kejahatan dan takut akan Allah. Dia memiliki tujuh anak laki-laki dan tiga anak perempuan, dia memiliki tujuh ribu ekor kambing domba, tiga ribu ekor unta, lima ratus pasang lembu, lima ratus keledai betina dan budak-budak dalam jumlah yang sangat besar, sehingga Ayub adalah orang yang terkaya dari semua orang di sebelah timur.

Pada suatu hari datang lah iblis menghadap Tuhan dan meminta izin untuk mencobai umat yang sangat di bangga-bangga kan Nya karena kesalehannya yaitu Ayub. Tuhan mengijinkan iblis tetapi dengan syarat untuk tidak mengambil nyawa Ayub.

Setelah iblis mendapatkan izin untuk mencobai Ayub, dengan segeralah iblis bertindak, iblis mengambil seluruhnya yang dimiliki Ayub dalam satu saat, pertama pesuruh Ayub mengabarkan bahwa semua ternak Ayub dirampok dan mereka membunuh semua penjaganya. Setelah itu datanglah pesuruh lainnya melapor bahwa semua anak Ayub meninggal karena angin ribut yang menghantam rumah mereka. Tidak hanya itu iblis pun memberikan penyakit barah yang busuk kepada Ayub dari telapak kaki hingga batu kepala.

Mendengar semua hal itu respon Ayub adalah mengoyak jubahnya dan mencukur kepalanya dan kemudia sujud menyembah Tuhan. Dalam kesemuanya itu Ayub tidak berbuat dosa dan tidak menuduh Allah berbuat yang kurang patut. Ayub hanya bisa terus berdoa, berserah kepada Tuhan dan menggaruk-garuk badannya sambil duduk di tengah-tengah abu. Satu persatu orang kepercayaan Ayub mulai meninggalkan dia, hingga pada akhirnya istrinya pun menyuruh dia mengutuki Tuhan. Ketiga sahabat Ayub pun datang menjenguknya dan setelah bertemu mereka tidak bisa berkata apa-apa selama 7 hari, karena penderitaan yang dialami oleh Ayub sangatlah berat. Akhirnya salah satu dari mereka ada yang memulai membuka pembicaraan dan mereka semua menasehati Ayub, tetapi semua nasehat yang disampaikan ke Ayub tidak lain hanyalah sebuah perkataan yang menyakiti hati Ayub.

Pada akhirnya Tuhan pun menjawab doa dari Ayub dengan menunjukkan kuasa Nya kepada Ayub, karena Ayub sempat merasa dirinya lebih pintar dari pada Tuhan, setelah mendengar jawaban dari Tuhan, Ayub dengan segera sujud meminta maaf atas perilaku salahnya. Tuhan menyuruh Ayub untuk mendoakan sahabat mereka yang hanya bisa memberi nasehat yang menyayat hati itu, Ayub pun melaksanakannya. Setelah Ayub mendoakan dan mengampuni sahabatnya maka Tuhan mengembalikan semua yang harta kekayaan Ayub dua kali lipat, dan seluruh kerabat Ayub satu persatu mulai berdatangan, Ayub pun mendapatkan kembali 7 anak laki-laki dan 3 anak perempuan. Sesudah itu Ayub masih hidup 140 tahun lamanya.

Storyline & Naskah

Scene 1 : Narator memperkenalkan tokoh Ayub

EXT. Tanah Lapang Pagi / Siang

Narator : Ada seorang laki-laki di tanah Us bernama Ayub, dia orang saleh dan jujur, dia takut akan Allah dan menjauhi kejahatan.

Narator : Ayub memiliki tujuh anak laki-laki dan tiga anak perempuan dari seorang istri

Narator : Dia dikenal sebagai orang yang sangat kaya, ternak Ayub berjumlah ratusan hingga ribuan.

Scene 2 : Perbincangan antara iblis dan Tuhan tentang Ayub

EXT. Surga Pagi / Siang

Narator : Suatu hari di surga ketika para malaikat datang untuk menghadap Tuhan dan di antara mereka datanglah juga iblis

Tuhan : Dari mana engkau?

Iblis : Dari perjalanan mengelilingi dan menjelajah bumi

Tuhan : Apakah engkau memperhatikan hamba Ku Ayub?

Tuhan : Sebab tiada seorang pun di bumi seperti dia, yang demikian saleh dan jujur, yang takut akan Allah dan menjauhi kejahatan.

Iblis : Apakah dengan tidak mendapat apa-apa Ayub takut akan Allah?

Iblis : Ambil lah seluruh kepunyaan Ayub, dia pasti akan mengutuki Engkau di hadapan-Mu

Tuhan : Baiklah, segala yang dipunyai ada dalam kuasamu

Tuhan : Tetapi janganlah kau cabut nyawanya

Scene 3 : Pesuruh Ayub melaporkan kejadian semua ternak dirampok dan bencana yang dialami oleh semua anak Ayub.

EXT. Tanah Lapang Siang

Narator : Pada suatu hari ketika anak-anak Ayub yang lelaki dan perempuan makan-makan dan minum anggur di rumah saudaranya mereka yang sulung

Narator : Datanglah seorang pesuruh kepada Ayub dan berkata

Pesuruh 1 : Tuan, seluruh ternak telah dirampok dan mereka memukul para penjaganya dengan mata pedang.

Pesuruh 1 : Hanya aku sendiri yang luput sehingga dapat memberitahukan hal ini kepada tuan.

Pesuruh 2 : Anak-anak tuan yang lelaki dan perempuan sedang makan-makan dan minum anggur di rumah saudara mereka yang sulung,

Pesuruh 2: Maka tiba-tiba angin ribut bertiup dari seberang padang gurun, rumah itu dilanda angin ribut dari segala penjuru dan roboh menimpa anak-anak tuan, dan mereka semua mati

Pesuruh 2: Hanya aku sendiri yang luput, sehingga dapat memberitahukan hal ini kepada tuan.

Narator : Tidak hanya itu, setelah menerima semua kejadian yang sangat tidak terduga itu, iblis pun membuat Ayub terkena sakit barah yang busuk, dari telapak kakinya hingga ke batu kepalanya.

Scene 4 : Ayub tetap berserah kepada Tuhan atas semua yang terjadi.

EXT. Tanah Lapang Siang

Narator : Ayub pun mengoyak jubahnya dan mencukur kepalanya, kemudian sujudlah dia dan menyembah

Ayub : Dengan telanjang aku keluar dari kandungan ibuku, dengan telanjang juga aku akan kembali kedalamnya.

Ayub : Tuhan yang memberi, Tuhan yang mengambil, terpujilah nama Tuhan.

Narator : Dalam kesemuanya itu Ayub tidak berbuat dosa dan tidak menuduh Allah berbuat yang kurang patut.

Scene 5 : Istri Ayub menyuruh Ayub untuk mengutuki Allahnya yang memberikan cobaan kepada orang yang tidak bersalah

EXT. Tanah Lapang Siang

Narator : Kemudian datanglah istri Ayub dan mengatakan sesuatu yang menyakitkan hati Ayub

Istri : Masih bertekunkah engkau dalam kesalehanmu?

Istri : Kutukilah Allahmu dan matilah!

Ayub : Engkau bicara seperti perempuan gila!

Ayub : Apakah kita mau menerima yang baik dari Allah, tetapi tidak mau menerima yang buruk?

Narator : Dalam kesemuanya itu Ayub tidak berbuat dosa dengan bibirnya.

Scene 6 : Ketiga sahabat Ayub datang untuk melihat kondisi Ayub, dan semua kata-kata mereka hanya menambah sakit hati Ayub

EXT. Tanah Lapang Siang

Narator : Ketika ketiga sahabat Ayub mendengar kabar tentang segala malapetaka yang menimpa dia, maka datanglah mereka dari tempatnya masing-masing

Narator : Mereka adalah Elifas orang Teman, Bildad orang Suah, dan Zofar orang Naama.

Narator : Tetapi setelah melihat keadaan Ayub yang sangat menderita mereka hanya bisa menatapnya dan

tidak mengucapkan sepatah kata kepadanya selama tujuh hari tujuh malam

Elifas : Ayub, lebih baik kamu mengakui semua kesalahanmu kepada Tuhan

Elifas : Jika kau melakukannya pasti Tuhan akan mendengarkan doamu

Ayub : Sungguh aku tidak pernah berbuat kesalahan yang dapat membuat murka Tuhan

Bildad : Kalau begitu kenapa kamu mendapatkan semua ini? Apakah kau ingin bilang bahwa Tuhan tidak adil?

Bildad : Tuhan itu adil, manusia akan mendapatkan sesuatu yang mereka tanam sebelumnya

Ayub : Tetapi aku memang tidak bersalah, aku tidak menabur sesuatu di zaman dulu yang membuat aku layak untuk menerima semua ini.

Zofar : Sudahlah Ayub, kamu memang harus menerima ini, maka dari itu rendahkanlah hatimu dan akuilah semua kesalahanmu

Narator : Dari semua pendapat sahabat Ayub, tidak ada satupun yang menghibur Ayub, yang ada hanya menambah sayatan di hati Ayub.

Scene 7 : Ayub meluapkan semuanya kedalam doa, ketika Tuhan menjawab doanya Ayubpun menarik kembali perkataan bahwa Tuhan tidak adil

EXT. Tanah Lapang Siang

Narator : Setelah semua itu Ayub pun tetap bertekun dalam doa, dan di dalam doanya Ayub menyampaikan seluruh perasaan yang Ayub alami,

Ayub : Apakah yang ku perbuat hingga aku mendapatkan semua ini Tuhan?

Ayub : Apakah Engkau layak untuk disebut sebagai Tuhan yang adil?

Tuhan : Dimanakah engkau, ketika Aku meletakkan dasar bumi?

Tuhan : Ceritakanlah, kalau engkau mempunyai pengertian

Tuhan : Apakah engkau pernah memikirkan bagaimana dunia ini berjalan dengan teratur?

Tuhan : Apakah si pengecam hendak berbantah dengan Yang Mahakuasa?

Narator : Mendengar semua itu Ayub langsung bersujud berdoa meminta ampun

Ayub : Aku tahu, bahwa Engkau sanggup melakukan segala sesuatu, dan tidak ada rencana-Mu yang gagal

Ayub : Hanya dari kata orang saja aku mendengar tentang Engkau, tetapi sekarang mataku sendiri memandang Engkau

Ayub : Oleh sebab itu aku mencabut perkataan ku dan dengan menyesal aku duduk dalam debu dan abu

Scene 8 : Ayub dipulihkan Tuhan dan dikaruniakan anak dan harta.

EXT. Tanah Lapang Siang

Narator : Setelah Ayub mencabut perkataannya dan menyesal, Tuhan pun memulihkan keadaan Ayub, dan memberikan kepada Ayub dua kali lipat dari segala kepunyaannya dahulu.

Narator : Pemberian Tuhan bukan karena Ayub sudah berhasil melewati semuanya, tetapi ini adalah sebuah pemberian yang sudah direncanakan dari Tuhan langsung kepada Ayub

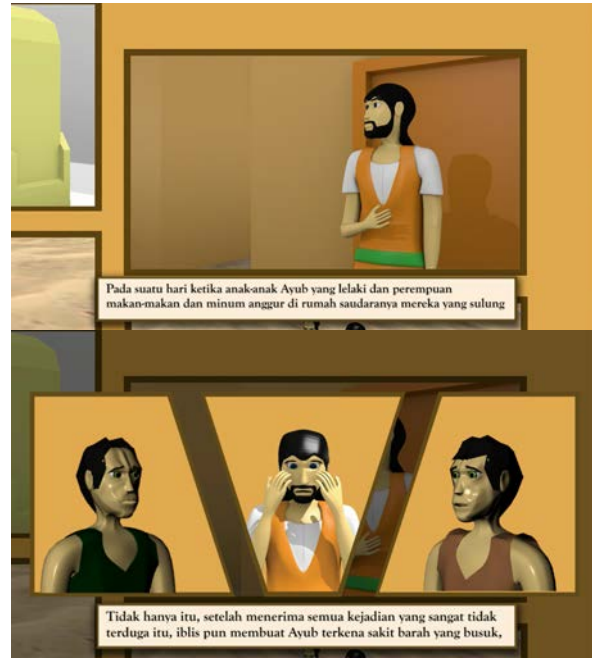
Final



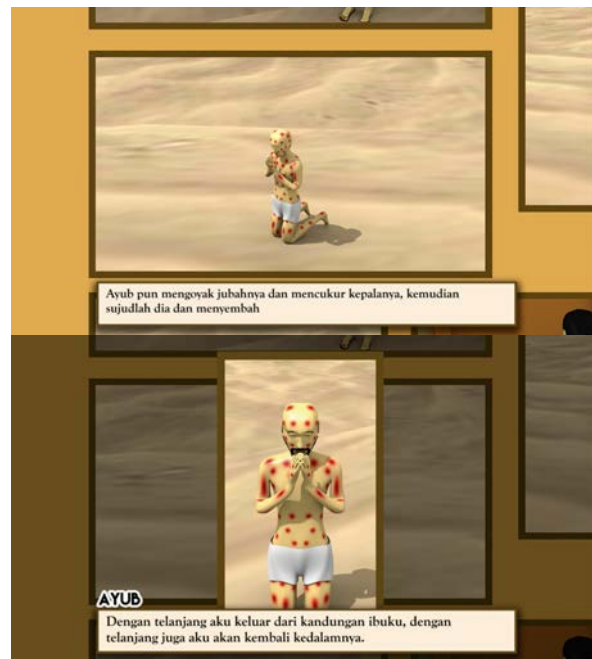
Gambar 20. Scene 1



Gambar 21. Scene 2



Gambar 22. Scene 3

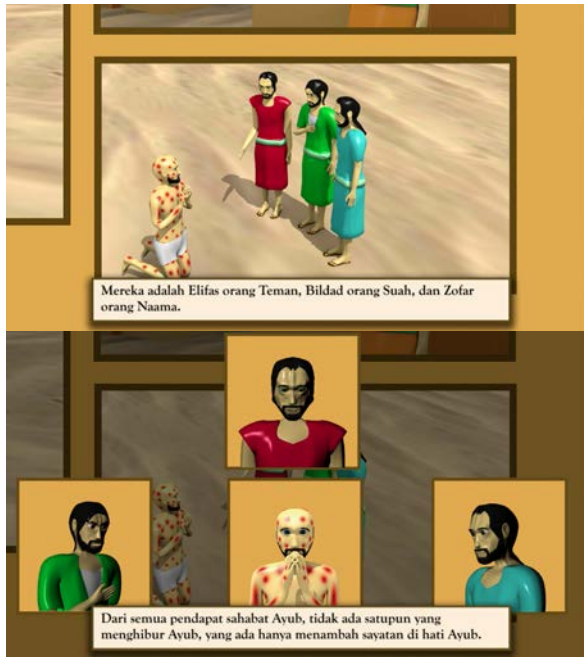


Gambar 23. Scene 4





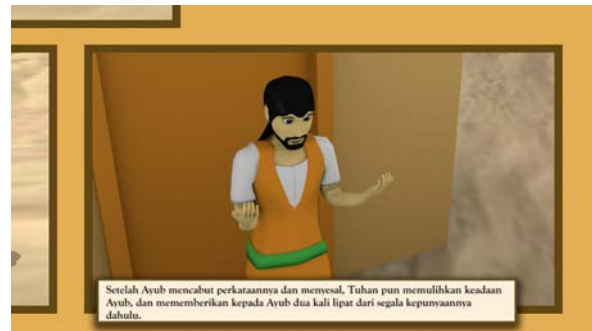
Gambar 24. Scene 5



Gambar 25. Scene 6

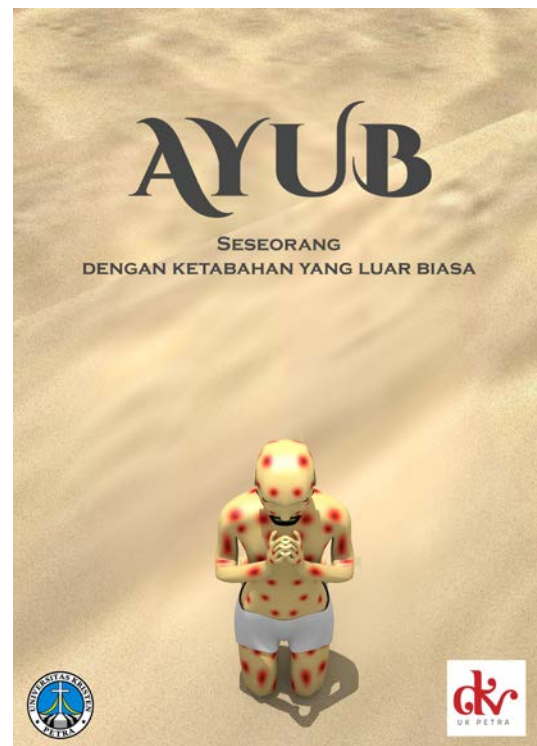


Gambar 26. Scene 7

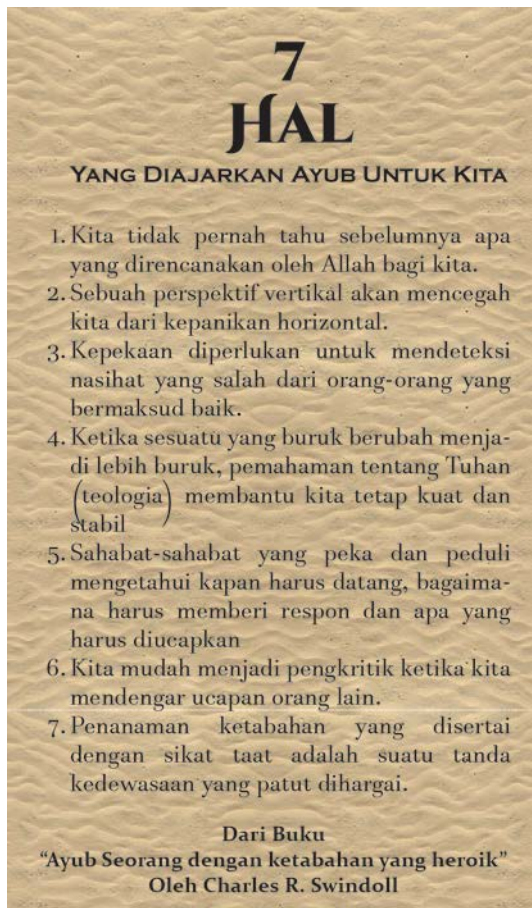


Gambar 27. Scene 8

Media Pendukung



Gambar 28. Poster film



Gambar 29. Kartu penjelasan

Kesimpulan

Membuat animasi 3D untuk tugas akhir harus sangat dipersiapkan sangat matang, mulai dari konsep hingga *skill* pengeksekusiannya, apalagi jika dikerjakan hanya seorang diri, perlu adanya *timeline project* sehingga bisa mengerjakan secara efisien dan tidak banyak membuang waktu.

Konsep cerita Ayub yang menggambarkan penderitaan yang bertubi-tubi kepada orang yang tidak layak menerimanya dapat membuat remaja bertanya-tanya dan merefleksikan bagaimana sikap yang diambil oleh orang yang sebenarnya tidak bersalah tetapi tetap mendapatkan percobaan yang sangat sakit. Visualisasi Ayub ditujukan agar remaja mengerti bagaimana penderitaan Ayub dalam mengalami penyakit barah dan bagaimana ekspresi Ayub ketika mendapatkan semua cobaan itu. Visualisasi latar belakang dengan tema padang gurun yang disesuaikan dengan latar belakang yang disesuaikan dengan keadaan zaman dahulu di tanah Us. Nilai moral yang ingin disampaikan kepada anak remaja terdapat pada kesimpulan dari buku "Ayub Seorang Dengan Ketabahan Yang Heroik." Yaitu

1. Kita tidak pernah tahu sebelumnya apa yang direncanakan oleh Allah bagi kita.

2. Sebuah perspektif vertikal akan mencegah kita dari kepanikan horizontal
3. Kepekaan diperlukan untuk mendeteksi nasihat yang salah dari orang-orang yang bermaksud baik.
4. Ketika sesuatu yang buruk berubah menjadi lebih buruk, pemahaman tentang Tuhan (teologia) membantu kita tetap kuat dan stabil
5. Sahabat-sahabat yang peka dan peduli mengetahui kapan harus datang, bagaimana harus memberi respon dan apa yang harus diucapkan
6. Kita mudah menjadi pengkritik ketika kita mendengar ucapan orang lain.
7. Penanaman ketabahan yang disertai dengan sikap taat adalah suatu tanda kedewasaan yang patut dihargai.

Animasi ini dibuat untuk menarik perhatian remaja Kristen untuk mengenal Ayub sebagai tokoh pembelajaran moral dan merelfeksikan keputusan yang diambil Ayub ketika menghadapi begitu banyak cobaan dengan keputusan remaja ketika menghadapi suatu masalah.

Saran

Saran perancangan sejenis adalah jika hendak mengambil tugas akhir dengan media animasi disarankan untuk memikirkan waktu sebaik mungkin, pengerjaan animasi harus sedini mungkin karena waktu pengerjaan dalam Skripsi tidak lama. Untuk kedepannya tema yang bisa diangkat adalah pembelajaran dari satu lagi sahabat Ayub yaitu adalah Elihu dalam melihat masalah dari seluruh perspektif yang ada.

Daftar Referensi

- International Design School. (2010, August). 7 Jenis Animasi Stop Motion. Retrived October 11, 2017 from <http://www.idseducation.com/articles/7-jenis-animasi-stop-motion/>
- Dapoeranimasi. (2017, February). 12 Prinsip Animasi . Retrived October 11, 2017 from <http://www.dapoeranimasi.com/2017/02/22/12-prinsip-animasi/>
- Gotquestionsministries. (n.d). Apa itu Alkitab?. Retrived October 11, 2017 from <https://www.gotquestions.org/Indonesia/apa-itu-Alkitab.html>
- Asap (2010, February). Kitab Ayub. Retrived October 11, 2017 from <http://kitabdansejarah.blogspot.co.id/2010/02/kitab-ayub.html>
- Dahlan, Ahmad (n.d). Pengertian dan Definisi Moral. Retrived October 11, 2017 from <http://www.eurekapedidikan.com/2015/02/pengertian-dan-definisi-moral.html>
- Hariyanto (n.d). Pengertian Remaja Menurut Para Ahli. Retrived October 11, 2017 from <http://belajarpsikologi.com/pengertian-remaja/>

Prakosa, G. (2010). *Animasi Pengetahuan Dasar Film Animasi Indonesia*. Jakarta: Fakultas Film dan Televisi-Institut Kesenian Jakarta dengan Yayasan Seni Visual Indonesia.

Swindoll, C.R. (2005). *Job a Man of Heroic Endurance*. Nashville: The W Publishing Group a Division of Thomas Nelson, Inc.,