

# Pembuatan Aplikasi Animasi Tuntunan Berpakaian Bagi Wanita dan Pria Muslim Berbasis Android

## *Making Animated Application for Android-Based Muslim Women's and Men's Dress Guide*

Rahmi Aryan<sup>1</sup>, Nenna Irsa Syahputri<sup>2</sup>, Sarudin<sup>3</sup>  
<sup>1,2,3</sup> Universitas Harapan Medan, Medan, Indonesia

<sup>1\*</sup>rahmiaryan27@gmail.com, <sup>2</sup>nenna.ziadzha@gmail.com, <sup>3</sup>udinalga@gmail.com

**Riwayat:** Copyright ©2023, JITU, Submitted: 23 Februari 2023; Revised: 27 Februari 2023; Accepted: 28 Februari 2023 ; Published: 01 Maret 2023

**DOI :** 10.32938/jitu.v3i1.3971

*Abstract - Dress is one thing that is very important as self-expression and the interaction of the wearer influences how people communicate status, personality, identity, and feelings to others. Dressing also has rules according to Islamic law, namely dressing not transparently, not tight, not the color of the skin and not resembling the opposite sex. Due to the increasing era of globalization, Indonesian people, especially children of the next generation, actually imitate or participate in globalization by dressing that is not appropriate according to Islamic law. Besides that, the era of globalization greatly affects the development of technology. An example of a highly developed technology is Smartphones based on Android. One way to attract people's interest to know how to dress properly in Islam is with animated videos. The Android-Based Dressing Guide Application for Muslim Women and Men was created with two programs, namely Adobe Animate and Herman. The Adobe Animate application is used because it has more complete and up-to-date features and fulfills the need to create Android-based applications. Animated videos are made using Adobe Animate, for audio and backsound using stock background music from the Yottube platform and other supporting websites. The result of this application is an .apk file that is compatible with Android mobile devices. The results of testing this application are expected to provide understanding to children aged 6 years and over about the benefits of dressing according to Islamic law in an attractive and fun format.*

**Keywords –** Android, Adobe Aniamte CC, Aurat, Islam.

**Abstrak -** *Berpakaian adalah salah satu hal yang sangat penting sebagai ekspresi diri dan interaksi dari pemakainya memberikan pengaruh dengan bagaimana orang berkomunikasi status, kepribadian, identitas, dan perasaan kepada orang lain. Berpakaian juga mempunyai aturan menurut*

\*) Rahmi Aryan

Email: rahmiaryan27@gmail.com

*syariat Islam yaitu berpakaian tidak transparan, tidak ketat, tidak sewarna dengan warna kulit dan tidak menyerupai lawan jenis. Dikarenakan era globalisasi yang meningkat, masyarakat Indonesia terutama anak-anak generasi selanjutnya justru meniru atau ikut dalam globalisasi dengan cara berpakaian yang tidak sesuai menurut syariat Islam. Disamping itu era globalisasi sangat mempengaruhi perkembangan teknologi, Contoh teknologi yang sangat berkembang yaitu Smartphone yang berbasis Android. Salah satu cara agar menarik minat masyarakat untuk mengetahui cara berpakaian yang benar dalam Islam adalah dengan video animasi. Aplikasi Tuntunan Berpakaian Bagi Wanita Dan Pria Muslim Berbasis Android dibuat dengan dua program yaitu Adobe Animate dan Herman. Aplikasi Adobe Animate digunakan karena memiliki fitur yang lebih lengkap dan lebih up to date serta memenuhi kebutuhan untuk membuat aplikasi berbasis Andorid. Video animasi dibuat menggunakan Adobe Animate, untuk audio serta backsound menggunakan stock background music dari platform Yotutube dan website pendukung lainnya. Hasil dari aplikasi ini berupa file .apk yang sesuai dengan perangkat mobile Android. Hasil pengujian aplikasi ini diharapkan dapat memberikan pemahaman kepada anak-anak berumur 6 tahun keatas tentang keuntungan berpakaian sesuai syariat Islam dengan format yang menarik dan juga menyenangkan.*

**Kata kunci:** Android, Adobe Aniamte CC, Aurat, Islam.

### I. PENDAHULUAN

Teknologi informasi dan komunikasi sangat berkembang pesat setiap hari. Salah satu teknologi yang berkembang pesat saat ini adalah *smartphone* yang merupakan salah satu perangkat *mobile* yang berbasis *Android*. *Android* lebih banyak digunakan oleh penggunanya yang merupakan sistem operasi berbasis *Linux* yang dirancang seperti *smartphone* dan

tablet. *Android* juga menyediakan *platform* terbuka bagi para pengguna untuk menciptakan dan mengembangkan aplikasi mereka sendiri yang akan digunakan oleh bermacam piranti bergerak, dengan cara menciptakan sebuah aplikasi pembelajaran yang bisa digunakan sebagai pengganti buku dalam proses pembelajaran atau aplikasi seperti media sosial, *online shop*, *game* dan membuat animasi. Animasi sangat populer untuk semua kalangan terutama oleh anak-anak. Animasi Dalam bahasa Yunani Kuno Animasi berasal dari kata *animo* yang berarti hasrat, keinginan atau minat yang mempunyai makna roh, jiwa atau hidup. Masyarakat kuno menganggap animisme adalah suatu kepercayaan bahwa semua benda mempunyai jiwa (hidup) [1]. Animasi merupakan sebuah gambar bergerak yang terbentuk dari sekumpulan gambar yang disusun secara berurutan mengikuti alur pergerakan yang telah ditentukan pada setiap pertambahan hitungan waktu yang terjadi [2]. Animasi akan sangat menarik digunakan sebagai media pembelajaran untuk anak-anak dan sangat membantu dalam proses pembelajarannya.

Di zaman modern sekarang ini banyak anak-anak dan remaja yang berpenampilan tidak seperti yang diajarkan oleh agama islam, dan tidak memperhatikan auratnya dalam berpakaian.

sebagai dalam hadist Nabi SAW :

يَا أَسْمَاءُ إِنَّ الْمَرْأَةَ إِذَا تَلَّغَتْ الْمَحِيضَ لَمْ تَصْلُحْ أَنْ يَرَى مِنْهَا إِلَّا هَذَا وَ هَذَا وَأَشَارَ إِلَى وَجْهِهِ وَكَفَّي

Wahai Asma', sesungguhnya seorang wanita, apabila telah baligh (mengalami haid), tidak layak tampak dari tubuhnya kecuali ini dan ini (seraya menunjuk muka dan telapak tangannya). (HR Abu Dawud).

Setiap orang tentunya mempunyai cara tersendiri dalam menyikapi suatu hal, termasuk dalam memilih pakaian yang digunakan setiap hari, dan dalam tujuan besar dari berpakaian agar terciptanya suatu pemahaman yang benar terhadap islam berdasarkan Alqur'an dan Hadist yang akan membuat cara berpakaian yang tidak selaras dengan fungsi awal pakaian yaitu dengan menutup aurat [3].

Ilmu fiqh mengkaji lafazh aurat sebagai yang mempunyai muatan arti dalam ayat an-Nur; yaitu yang berarti sebagian anggota tubuh manusia yang dalam pandangan umum buruk/malu bila diperlihatkan dan bila dibiarkan terbuka mungkin bisa menimbulkan fitnah seksual. Oleh karena itu, para ulama fiqh bersepakat dalam pendapat bahwa aurat harus ditutup dari pandangan orang dengan pakaian yang tidak tembus pandang dan tidak membentuk lekukan tubuh [4].

Aurat menurut para ulama fiqh dalam Al-Khatib As-Syirbini adalah bagian tubuh yang harus ditutupi dan tidak boleh terlihat dari pandangan-pandangan yang tidak boleh melihatnya dan bagian yang harus ditutupi ketika sholat. Beliau menyimpulkan makna aurat adalah mencakup untuk apa-apa yang haram dilihat [5].

Sisi lain juga mengungkapkan bahwa *prototype* masyarakat modern zaman sekarang pada umumnya sangat menyukai model busana yang memamerkan atau tidak menutup aurat wanita seperti menggunakan rok mini dan celana ketat merupakan gejala yang tidak dapat dihindari oleh masyarakat modern saat ini. Sesungguhnya kecenderungan model pakaian yang tidak senonoh menunjukkan kelemahan moral masyarakat. Termasuk mode berpakaian khususnya bagi wanita Muslimah yang selalu mengalami perubahan mode yang disesuaikan dengan *live style* yang perkembangan zaman [6].

Dan berdasarkan kajian literatur, maka dalam pandangan ajaran Islam pengenalan aurat kepada anak usia dini adalah keharusan sehingga mengetahui aurat laki-laki dan perempuan mana yang dapat terlihat dan mana yang tidak boleh terlihat auratnya, kemudian ajak bermain sambil belajar dalam mengenal aurat baik dari buku cerita, nyanyian, maupun film animasi anak [7]. Animasi merupakan sebuah gambar bergerak yang terbentuk dari sekumpulan gambar yang disusun secara berurutan mengikuti alur pergerakan yang telah ditentukan pada setiap pertambahan hitungan waktu yang terjadi [2].

Aurat merupakan anggota tubuh seseorang yang wajib ditutupi menurut agama dengan pakaian atau sejenisnya sesuai dengan batasannya masing-masing baik wanita maupun pria. Dengan banyaknya model bentuk pakaian yang mengikuti *trend* yang sedang berkembang tak sedikit masyarakat meniru model pakaian yang kurang memperhatikan dalam sisi hukum syari'at Islam bagi penggunaannya. Bagaimana cara menyikapi pakaian sebagai penutup aurat yang baik, benar dan sesuai dengan hukum Islam. Oleh karena itu, setiap muslim dan Muslimah wajib untuk mengetahui batasannya dan kemudian menaatinya dengan menjaga auratnya dalam kehidupan sehari-hari [8]. Menutup Aurat yang baik adalah dengan menggunakan pakaian yang tidak memperlihatkan kulit bagian aurat, tidak memperlihatkan bentuk tubuhnya yang menarik perhatian bagi lawan jenisnya, tidak tembus pandang, desainnya tidak menarik perhatian orang lain dan tidak kalah penting adalah nyaman digunakan. Untuk laki-laki tutuplah bagian pusar sampai ke lutut. Sedangkan untuk perempuan memperlihatkan wajah dan telapak tangan.

Karena kurangnya minat anak dalam membaca buku yang terlalu monoton sehingga diperlukan aplikasi yang menarik untuk anak dalam belajar tuntunan cara berpakaian yang baik dalam agama islam dengan aplikasi. Aplikasi menurut Hengky Pratama adalah suatu perangkat lunak yang dibuat khusus untuk memenuhi kebutuhan berbagai aktivitas dan pekerjaan [9]. Aplikasi adalah program siap pakai yang dapat digunakan untuk menjalankan perintah-perintah dari pengguna aplikasi tersebut dengan tujuan pembuatan aplikasi tersebut, aplikasi mempunyai arti yaitu pemecahan masalah yang menggunakan salah satu tehnik pemrosesan data aplikasi yang biasanya berpacu pada sebuah

komputasi yang diinginkan atau diharapkan maupun pemrosesan data yang diharapkan[10].

Aplikasi tuntunan berpakaian didalamnya terdapat gambar animasi yang akan memudahkan anak dalam memahami isi yang ada didalam tersebut. Animasi merupakan sebuah gambar bergerak yang terbentuk dari sekumpulan gambar yang disusun secara berurutan mengikuti alur pergerakan yang telah ditentukan pada setiap pertambahan hitungan waktu yang terjadi[2].

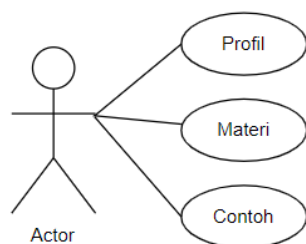
## II. METODE PENELITIAN

### A. Perancangan Sistem

*Use case diagram* merupakan gambaran dari fungsionalitas yang diharapkan dari sebuah sistem, dan merepresentasikan sebuah interaksi antara aktor dan sistem. Didalam *use case diagram* terdapat aktor yang merupakan sebuah gambaran entitas dari manusia atau sebuah sistem yang melakukan pekerjaan di sistem [11]. Dalam pembuatan aplikasi animasi tuntunan cara berpakaian bagi wanita dan pria muslim berbasis android menggunakan UML (*Unified Modelling Language*) yaitu, *use case diagram* dan *activity diagram*.

#### 1. Use Case Diagram

Berikut ini rancangan *use case diagram* untuk aplikasi yang akan dibangun, *use case diagram* berfungsi memperlihatkan hubungan-hubungan yang terjadi antara *actor* dengan sistem, dapat dilihat pada Gambar 1:



Gambar 1. Use Case Diagram

#### 2. Perancangan Storyboard

*Storyboard* ini membantu kita untuk merancang sebuah cerita seperti halnya membuat gambaran kasar sebelum kita membuat objek aslinya [12], *Storyboard* dibuat dengan memerikan keterangan atau penjelasan perintah dalam aplikasi, hal ini dimaksudkan agar hubungan setiap menu dalam aplikasi lebih sistematis dan ketika terjadi kesalahan maka akan segera diketahui dan dapat diperbaiki [13].

Tabel 1. Storyboard

Dengan pembuatan *storyboard* maka aplikasi tuntunan cara berpakaian wanita dan pria muslim dapat menyampaikan pesan atau ide dengan lebih mudah kepada orang lain

### 3. Perancangan User Interfaces

*User Interface* merupakan tampilan visual dari sebuah produk, biasanya terdapat pada aplikasi ataupun video *games*, tujuan *user interface* dibuat untuk menjembatani sistem dengan *user* atau pengguna. *User Experience* (UX) merupakan seluruh aspek yang berkaitan dengan pengalaman seorang pengguna dalam menggunakan sebuah produk, seberapa mudah cara kerjanya untuk dipahami, bagaimana perasaan ketika menggunakan produk, dan bagaimana pengguna mencapai tujuannya melalui produk [14]. Sementara, salah satu bagian dari program yang bersentuhan dan berinteraksi langsung dengan user dinamakan *User Interface* (UI) [15].

### 4. Pengujian Aplikasi

Aplikasi *game* yang telah dibuat mengikuti tahap-tahap sebelumnya akan diuji, apakah setiap tombol pada UI, *input*, dan fungsi-fungsi yang lain berjalan dengan baik dan sesuai dengan keinginan. Saat menemukan kesalahan, malfungsi, atau *bug*, maka akan dilakukan sedikit perbaikan tetapi tidak mengubah struktur *game* secara keseluruhan, yang nantinya dapat berjalan sesuai bagaimana mestinya.

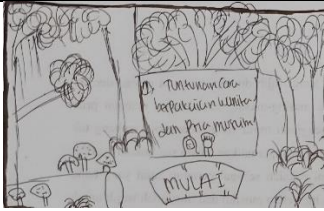

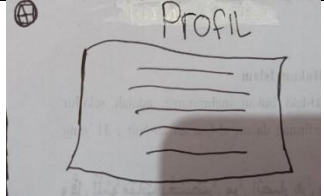
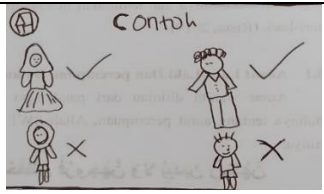
### 5. Analisis Hasil dan Pengambilan Kesimpulan

Hasil dari penelitian ini di analisis berdasarkan aplikasi yang sudah dibuat apakah sudah dapat dimainkan dan sesuai dengan rancangan yang telah dibuat sebelumnya, apakah masih terdapat *bug* yang mengganggu atau sudah tidak ditemukan lagi *bug* tersebut.

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Storyboard

Tahapan ini dilakukan untuk menjelaskan rancangan *storyboard* dalam pembuatan aplikasi tuntunan cara berpakaian wanita dan pria muslim berbasis Android. *Storyboard* adalah gabungan atau rangkaian gambar yang telah disusun rapi secara berurutan sesuai dengan alur cerita yang telah dibuat. Dengan pembuatan *storyboard* maka aplikasi tuntunan cara berpakaian wanita dan pria muslim dapat menyampaikan pesan atau ide dengan lebih mudah kepada orang lain.

Scene	Adegan	Keterangan
1		Ketika membuka aplikasi ada <i>backsound tring song effect</i> di tampilan awal, dan tekan tombol mulai untuk masuk ke menu utama
2		Ketika masuk di menu utama diiringi dengan <i>backsound cartoon</i> sampai <i>user</i> tutup aplikasi. Di menu utama terdapat tombol profil, tombol contoh dan tombol "Materi" untuk pemilihan selanjutnya,
3		Pilih tombol profil, dan muncul tampilan seperti gambar disamping
4		Contoh pakaian yang benar dan pakaian yang salah

## B. Implementasi *User Interface* (UI)

Setelah tombol mulai ditekan, maka tampilan menu akan muncul seperti pada Gambar 3



**Gambar 3.**Tampilan Menu

Tampilan aplikasi ini dibuat mengikuti rancangan yang telah dibuat di tahap sebelumnya. Berikut adalah hasil tampilan awal pada aplikasi Tuntunan Berpakaian Bagi Wanita dan Pria Muslim Berbasis

Pada tampilan menu terdapat 5 tombol yang berfungsi untuk memindahkan adegan (*scene*) yang memiliki tampilan sesuai pada tulisan yang tertera.

- Button Materi* : Tombol materi berfungsi untuk melanjutkan ke *scene* Pilihan Video Materi.
- Button Profil* : Berfungsi untuk pindah *scene* biodata diri.
- Button Contoh* : Berfungsi untuk pindah ke *scene* contoh berpakaian yang benar.
- Button Home* : Tombol yang berfungsi untuk kembali ke tampilan awal aplikasi.
- Button Close* : Tombol ini berfungsi untuk keluar dari aplikasi.



Android dengan menggunakan Adobe Animate CC 2021 dengan Action Script 3.0. Tampilan ini berisikan judul penelitian beserta tombol mulai untuk memulai yang terlihat pada Gambar 4. Pada tampilan *main menu* terdapat 4 (tombol) yang berfungsi untuk membuka tampilan-tampilan lainnya sesuai dengan nama tombol yang tertera pada *button* tersebut. Berikut ini adalah tampilan dari *main menu*.

**Gambar 2.** Tampilan Awal

Berikut adalah tampilan profil yang menunjukkan biodata diri berupa Nama, NPM, dan Nama Universitas



**Gambar 4.** Tampilan Profil

Berikut hasil desain dari tampilan menu materi pada aplikasi Tuntunan Berpakaian Bagi Wanita Dan Pria Muslim berbasis Android.

**Gambar 5.** Tampilan Menu Materi Pengertian Aurat

## II. KESIMPULAN

Adapun kesimpulan setelah aplikasi Animasi Tuntunan Berpakaian Bagi Wanita dan Pria Muslim dibangun, yaitu:

- Aplikasi ini dibangun dengan Adobe Animate CC dengan bantuan Herman Untuk *Publishing* agar dapat digunakan untuk perangkat Android,
- Tuntunan Berpakaian Bagi Wanita dan Pria Muslim ini sangat sesuai untuk anak usia enam tahun keatas karena harus sudah bisa menjaga aurat mereka dengan benar sesuai dengan ajaran agama islam.
- Aplikasi ini terdapat profil yang berisikan tentang biodata *developer*, materi video animasi dan juga contoh pakaian yang benar dan salah.
- Materi yang ada didalam aplikasi ini ada lima video animasi yaitu video pengertian aurat, pengenalan batasan aurat, cara berpakaian yang baik, dan dua video hikmah.
- Durasi setiap video berkisar kurang lebih satu menit. Untuk memberikan ketertarikan anak dengan aplikasi ini, karakter yang dibuat yaitu karakter anak-anak dua dimensi dan ditambahkan *background* yang ceria agar pengguna tidak bosan saat menggunakan aplikasi ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. Partono, *Animasi 2D*. 2017.
- [2] M. Rizki Soleh *et al.*, "Perancangan Animasi Interaktif Prosedur Merawat Peralatan Multimedia pada Jurusan Multimedia SMK BPS&K II Bekasi," *Jurnal Teknologi dan Informasi*, 2019, doi: 10.34010/jati.v9i2.
- [3] L. A. Nafi'ani, "PANDANGAN MAHASISWI JURUSAN BIMBINGAN PENYULUHAN ISLAM (BPI) ANGKATAN 2016 IAIN PONOROGO TERHADAP MODEL BERPAKAIAN MUSLIMAH," 2018.
- [4] Oktariadi S, "BATASAN AURAT WANITA DALAM PERSPEKTIF HUKUM ISLAM," 2016.
- [5] M. Husna, "PEMAHAMAN REMAJA MENGENAI BATASAN AURAT WANITA DIHADAPAN SAUDARA SEPUPU (Pada Desa Muara Uwai Kec," 2021.
- [6] B. A. Murtopo, "Etika Berpakaian dalam Islam (Bahrn Ali Murtopo) ETIKA BERPAKAIAN DALAM ISLAM: TINJAUAN BUSANA WANITA SESUAI KETENTUAN ISLAM," 2017.
- [7] A. Habibie, "PENGENALAN AURAT BAGI ANAK USIA DINI DALAM PANDANGAN ISLAM," 2017.
- [8] R. Rista, "AURAT WANITA DALAM HADITS," 2019.
- [9] B. Huda and B. Priyatna, "Penggunaan Aplikasi Content Management System (CMS) untuk Pengembangan Bisnis Berbasis E-commerce," 2019.

- [10] M. Saed Novendri *et al.*, "APLIKASI INVENTARIS BARANG PADA MTS NURUL ISLAM DUMAI MENGGUNAKAN PHP DAN MYSQL."
- [11] M. T. Prihandoyo, "Unified Modeling Language (UML)



Model Untuk Pengembangan Sistem Informasi Akademik Berbasis Web," 2018.

- [12] U. Khulsum, Y. Hudiyo, D. Endang, and D. Sulistyowati, "PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MENULIS CERPEN DENGAN MEDIA STORYBOARD PADA SISWA KELAS X SMA," 2018.
- [13] R. Y. Ariyana, Erma Susanti, and Prita Haryani, "Rancangan Storyboard Aplikasi Pengenalan Isen-Isen Batik Berbasis Multimedia Interaktif," *INSOLOGI: Jurnal Sains dan Teknologi*, vol. 1, no. 3, pp. 321–331, Jun. 2022, doi: 10.55123/insologi.v1i3.375.
- [14] D. Nuswantoro, E. Adyati Rahmasari, and D. Hening Yanuarsari, "Penulis adalah pengajar pada Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Ilmu Komputer, Universitas KAJIAN USABILITY DALAM KONSEP DASAR USER EXPERIENCE PADA GAME 'ABC KIDS-TRACING AND PHONICS' SEBAGAI MEDIA EDUKASI UNIVERSAL UNTUK ANAK."
- [15] A. Ar Razi *et al.*, "PENERAPAN METODE DESIGN THINKING PADA MODEL PERANCANGAN UI/UX APLIKASI PENANGANAN LAPORAN KEHILANGAN DAN TEMUAN BARANG TERCECER," *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, vol. 03, no. 02, 2018, [Online]. Available: <http://bit.do/demandia>