

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang kini meningkat dengan pesat bisa mempermudah kegiatan manusia dalam banyak hal, begitu pula dalam hal penanggalan kalender hijriyah, akan tetapi masih saja banyak terjadi perbedaan dalam penentuan tanggal baru atau hari besar lainnya dalam Islam.

Padahal dijelaskan bahwa penentuan bulan baru itu dengan melihat hilal, dalam hadist Nabi S.A.W, Dari Ibnu 'Abbas r.a, bahwa seorang Arab Badui ada pernah datang menemui Nabi S.A.W, ia pun berkata, "Aku telah melihat hilal." Nabi S.A.W bertanya, "Apakah engkau bersaksi bahwa tiada sesembahan yang berhak disembah selain Allah?" Ia menjawab, "Iya." "Apakah engkau bersaksi bahwa Muhammad adalah utusan Allah?", Nabi S.A.W kembali bertanya. Ia pun menjawab, "Iya." Nabi S.A.W pun memerintah, "Suruhlah manusia wahai Bilal agar mereka besok berpuasa." Diriwayatkan oleh yang lima.

Dari penjelasan di atas diharapkan masyarakat dapat memahami bagaimana terjadinya hilal dan apa itu hilal dengan sebuah video animasi 2D simulasi bagaimana terjadinya hilal. Karena ilmu itu wajib kita ketahui terlebih lagi ilmu agama yang menjadi landasan kehidupan kita. Maka dari itu penulis ingin membuat video animasi 2D simulasi bagaimana terjadinya hilal.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah yang ditemui, maka dapat disimpulkan rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana membuat animasi 2D simulasi terjadinya hilal?

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan simulasi animasi 2D simulasi terjadinya hilal, penulis memberi batasan masalah yaitu:

- a. Simulasi Animasi yang dibuat adalah animasi 2D.
- b. Ide cerita dan visualisasi video hanya terfokus kepada bagaimana terjadinya hilal yaitu dengan metode *Imkanur-Rukyah*.
- c. Metode yang digunakan hanya berfokus pada metode *imkanur rukyat*, sedikit membahas metode *rukyyatul hilal*, dan tidak membahas metode lain.
- d. Teknik yang digunakan adalah Motion Graphic.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Dari latar belakang dan Rumusan masalah, maka tujuan penulis dari penelitian ini adalah Menghasilkan sebuah video simulasi animasi 2D bagaimana terjadinya hilal agar kita mengerti bagaimana dan apa itu hilal.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan penulis dalam pembuatan video animasi ini dibagi menjadi dua yaitu metode pengumpulan data, metode perancangan dan metode implementasi.

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

a. Metode Kepustakaan

Yaitu memperoleh data melalui buku-buku, dan media cetak lainnya.

b. Metode Wawancara

Yaitu memperoleh data dengan melakukan wawancara kepada ahlinya tentang hal-hal yg berhubungan dengan terjadinya hilal.

c. Metode Study Literatur

Yaitu memperoleh data melalui pemanfaatan media internet dengan menjelajahi halaman-halaman yang membahas dan berhubungan tentang ilmu falak terutama hilal.

1.5.2 Metode Perancangan

Metode perancangan adalah merupakan tahapan pertama dalam pembuatan video animasi yaitu tahap praproduksi. Pada tahapan ini dilakukan persiapan yang dibutuhkan untuk membuat video animasi, diawali dengan menentukan ide cerita hingga pembuatan storyboard.

1.5.3 Metode Pengembangan

Metode pengembangan yang dilakukan merupakan tahap kedua dan ketiga pembuatan video animasi yaitu tahap produksi dan pasca produksi. Pada tahapan ini dilakukan pengimplementasian bahan-bahan yang telah dikumpulkan pada tahap praproduksi. Diawali dengan pembuatan gambar, dilanjutkan dengan penganimasian gambar. Kemudian pada tahapan praproduksi dilakukan pembuatan narasi suara, pemberian *sound* hingga tahap *finishing* berupa hasil *rendering*.

1.5.4 Metode Implementasi

Metode implementasi adalah tahap terakhir, yaitu tahap pengujian terhadap video animasi yang dibuat, untuk mengetahui apakah video tersebut semakin menambah wawasan bagi para orang yang melihatnya.

1.6 Sistematika Penulisan

Laporan penelitian ini disusun dengan sistematika sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab pertama merupakan bagian yang akan menjabarkan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab kedua merupakan bagian yang berisi tentang teori yang digunakan sebagai dasar penelitian, penjabaran, dan analisa.

BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN

Bab ketiga merupakan bab yang membahas tentang bagaimana pembuatan animasi dilakukan mulai dari pencarian ide, tema, *object* dan *storyboard* dan hasil yang harusnya didapatkan

BAB IV ANALISIS DAN PEMBAHASAN

Bab keempat ini membahas tentang proses produksi simulasi animasi dilakukan, meliputi tahap *drawing object*, *editing*, *dubbing voice*, animasi *motion graphic*, *mixing*, *finishing* dan *rendering*.

BAB V PENUTUP

Bab kelima berisi semua kesimpulan, kritik dan saran dari semua pembahasan laporan.

