

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Taman Pendidikan Al-quran (TPA/TPQ) merupakan unit pendidikan non formal jenis keagamaan berbasis komunitas muslim yang menjadikan Al-quran sebagai materi utamanya, serta belajar materi-materi pelajaran agama islam seperti do'a harian, tarikh (sejarah islam), fiqh, dan membimbing mereka menjadi muslim yang taat beragama.

Salah satu TPA yang ada di Yogyakarta yaitu TPA Masjid Nurul Hidayah merupakan salah satu TPA yang memiliki hafidz dan hafidzah yang cukup banyak yaitu 10 anak. Setelah penulis mencari data dan informasi yang dibutuhkan, disini para pengajar tercatat berjumlah sebanyak 4 orang dan adik-adik santri berjumlah sekitar 60-an.

Visi TPA Masjid Nurul Hidayah yaitu membina generasi sholih-sholihah yang berakhlak dan berakidah sesuai Al-quran dan As-Sunah.

Sedangkan Misi nya yaitu :

1. Mencetak generasi sholih-sholihah dengan pemahaman salafush sholih.
2. Membina akidah para santri sesuai pemahaman Ahlus Sunnah wal Jama'ah
3. Meningkatkan kemampuan santri dalam membaca Al-quran dan mengamalkannya.

4. Meningkatkan kecerdasan dan keterampilan para santri dalam berkarya

Masalah yang dihadapi oleh pengajar yaitu terbatasnya daya tangkap atau nalar adik-adik santri dan cepat bosan dalam memahami maksud yang diutarakan oleh pengajar disini. Hal inilah yang dinilai mengakibatkan banyak santri merasa kurang paham akan maksud dari proses pembelajaran tersebut.

Bentuk metode pengajaran dan penyampaian materi di TPA Masjid Nurul Hidayah selama ini hanya menggunakan papan whiteboard saja dan tidak dilengkapi dengan materi-materi yang menarik layaknya pembelajaran interaktif seperti video animasi menggunakan teknik motion grafik. Apabila dilengkapi dengan video animasi menggunakan teknik motion grafik ini dapat dipastikan kegiatan belajar mengajar pasti akan lebih menarik dan seru karena akan jauh terasa menyenangkan bagi adik-adik santri kedepannya.

Dampak atau Manfaat dengan adanya video animasi seperti ini akan menambah ketertarikan adik-adik santri untuk terus mendalami ilmu agama dan juga ilmu teknologi. Sehingga akan tercipta kepribadian santri yang religius dan berwawasan teknologi.

Dengan menggunakan animasi motion grafik yang kreatif dan interaktif mampu menjelaskan hal-hal yang tidak dapat dijelaskan melalui cara penyampaian saja. Animasi ini menjelaskan 2 pokok utama dari Pengenalan Rukun Iman dan Rukun Islam yaitu apa, dan manfaat dari program ini.

Berdasarkan observasi yang penulis lakukan di objek penelitian yaitu menemukan bahwa TPA Masjid Nurul Hidayah belum memiliki media

pembelajaran seperti diatas. Hal ini yang akhirnya mendorong penulis untuk membuat judul yaitu **“Membuat Anlmasi 2D Tentang Pengenalan Rukun Iman dan Rukun Islam” Berbasis Motion Grafis di TPA Masjid Nurul Hidayah Yogyakarta.**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka perlu dirumuskan suatu masalah yang akan dipecahkan/diselesaikan pada penelitian/perancangan ini adalah **“Bagaimana membangun atau merancang animasi 2D tentang pembelajaran rukun iman dan rukun islam dengan motion grafik di TPA Masjid Nurul Hidayah Yogyakarta”**

1.3 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah yang ada, penulis membatasi permasalahan dengan poin-poin sebagai berikut :

1. Animasi berbentuk 2D untuk pengenalan rukun iman dan rukun islam.
2. Teknik yang digunakan untuk membuat video tersebut yaitu motion grafik
3. Animasi 2D ini termasuk media informasi interaktif.
4. Ditujukan kepada adik-adik TPA Masjid Nurul Hidayah Yogyakarta
5. Hasil motion grafik akan diberikan kepada pihak pengajar atau guru ngaji TPA Masjid Nurul Hidayah Yogyakarta.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai oleh penulis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan program studi Strata Satu (S1) Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Mengenalkan rukun iman dan rukun islam dalam bentuk animasi 2D dengan teknik motion grafik untuk adik-adik TPA Masjid Nurul Hidayah Yogyakarta.
3. Menerapkan ilmu yang di dapat selama menempuh pendidikan jenjang kuliah di Universitas Amikom Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi Penulls

- a. Mampu mengembangkan diri di bidang animasi dan desain
- b. Mengetahui proses pembuatan animasi 2D
- c. Sebagai modal dan pengalaman berharga dari projek membuat animasi
- d. Menambah wawasan dan mengasah skill dalam pembuatan animasi

2. Bagi adlk-adlk TPA Masjid Nurul Hidayah

- a. Mudah memahami rukun iman dan rukun islam dalam bentuk penyajian animasi 2D.
- b. Meningkatkan iman dan ketaqwaan mereka kepada Allah SWT.
- c. Menjadi generasi masa depan yang unggul.
- d. Menjadi pedoman hidup agar selalu mengingat Allah SWT dan senantiasa beribadah kepadanya.

3. Bagi pengajar atau guru ngaji TPA Masjid Nurul Hidayah

- a. Menjadi referensi sebagai media pembelajaran.
- b. Menambah pengetahuan tentang media animasi 2D.
- c. Bisa menambah wawasan tentang cara mengajar dengan video animasi

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang kami ambil meliputi :

1. Observasi
Mengumpulkan data dengan mencari informasi dari berbagai sumber buku, artikel, video tutorial, dan iklan motion grafik.
2. Literature
Mengumpulkan data dengan membaca buku-buku pusaka di perpustakaan untuk melengkapi bahan penelitian.

1.6.2 Metode Perancangan

1. Pra Produksi, meliputi ide cerita, pembuatan Naskah dan Storyboard.
2. Produksi, meliputi pembuatan karakter, kompositing, Mixing sound, editing dan pendukung.
3. Pasca produksi, meliputi Rendering dan publikasi.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan skripsi ini tersusun dari 5 bab utama dan beberapa sub bab. Penulisan skripsi ini disusun secara sistematis yang terdiri dari bagian-bagian

yang saling terkait antara bab I dengan bab lainnya. Susunan penulisan penelitian ini sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini meliputi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang teori multimedia, unsur multimedia, jenis animasi, pengertian motion grafik, sejarah motion grafik, metode pembuatan video motion grafik, tahap-tahap pembuatan animasi, serta perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tinjauan umum tentang profil TPA Masjid Nurul Hidayah Yogyakarta. Analisis video yang akan dibuat, analisis kebutuhan dan perancangan video serta SWOT.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang hasil dan proses membuat animasi 2D tentang pengenalan rukun iman dan rukun islam berbasis motion grafis di TPA Masjid Nurul Hidayah Yogyakarta.

BAB V PENUTUP

Bab ini menerangkan tentang kesimpulan yang diambil dari pelaksanaan seluruh kegiatan penelitian yang dilakukan, juga saran.

DAFTAR PUSTAKA

Memuat keterangan yang didapatkan dari beberapa sumber seperti buku dan internet sebagai referensi dan panduan untuk membantu dalam pembuatan dan sebagai penulisan skripsi.

