

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Setiap bangsa, Suku, Ras, atau Agama di dunia ini pasti memiliki peradaban dengan nilai-nilai sejarah yang dilalui dalam proses perkembangannya. Nilai Sejarah yang penuh makna tersebut tentu menjadi renungan bagi setiap generasi, tidak terkecuali umat Muslim. Memiliki Sejarah masa keemasan pada abad pertengahan di Kota *Baghdad* (Irak), dibawah kekuasaan *Bani Abasiyah*. Membangun salah satu perpustakaan terbesar yang pernah ada. Berfungsi sebagai pusat ilmu pengetahuan dan kultur bagi masyarakat Muslim pada masanya. Memunculkan ilmuwan-ilmuwan Muslim terkemuka yang Menciptakan berbagai inovasi dan teknologi dalam berbagai bidang keilmuan.

Mengutip dari buku karya Jonathan Lyons yang berjudul "*The Great Bait Al-Hikmah* Kontribusi Islam dalam Peradaban Barat", Islam dianggap memusuhi inovasi. Begitulah *stereotip* pandangan Barat terhadap Islam. Padahal Sejarah mencatat, mustahil peradaban Barat lahir tanpa kontribusi para ilmuwan Muslim. Diakui atau tidak, mereka telah berhasil mengubah peradaban Barat yang sebelumnya terbelakang. Terutama terkait dengan penemuan di bidang sains, teknologi, dan filsafat [1].

Umat Islam mengalami ketertinggalan yang cukup jauh dalam mengembangkan teknologi modern. Rendahnya perkembangan di bidang teknologi serta ilmu pengetahuan, mengakibatkan umat Islam sangat tertinggal cukup jauh. Umat Islam hanya menjadi pengamat serta lalai dengan keadaan yang ada, menerima dan menampung tawaran yang disuguhkan oleh negara-negara Barat dengan segala kehebatan dunia teknologi yang mereka miliki. Berdasarkan fakta dan data menurut Raden Ridwan Hasan Saputra mengenai pendidikan Islam di Indonesia, rata-rata kurang memahami dan mengetahui ilmuwan Muslim. Karena memang mereka tidak pernah mempelajari, sehingga menimbulkan kekhawatiran. Sejarah itu harus dikenal karena penting, terutama mengenai para ilmuwan Muslim. Dimana Islam pernah berjaya dengan ilmu pengetahuan. Dengan mengetahui sejarah ini, diharapkan mampu membangkitkan semangat pelajar Islam untuk belajar kembali dan berinovasi seperti ilmuwan-ilmuwan Muslim [2].

Media informasi berperan penting dalam penyampaian kisah sejarah ilmuwan Muslim. Media informasi dapat dipahami sebagai saluran atau alat untuk mengumpulkan dan mengolah kembali informasi yang didapat dari fakta yang ada menjadi bentuk yang lebih berguna bagi penerima informasi. Media informasi Memiliki banyak bentuk salah satunya adalah animasi. Dibandingkan dengan buku, animasi lebih efektif dan disukai karena dapat memberikan visual serta audio yang mempermudah dalam memahami informasi yang diberikan. Salah satu jenis animasi yang dapat digunakan sebagai media informasi adalah animasi motion graphic [3].

Animasi adalah gambar bergerak yang terbentuk dari sekumpulan objek (gambar) yang disusun secara beraturan mengikuti alur pergerakan yang telah ditentukan pada setiap pertambahan hitungan waktu yang terjadi. *Motion graphic* merupakan salah satu dari jenis animasi. Pembuatan video *motion graphic* menggabungkan sejumlah elemen seperti objek 2 dimensi, objek 3 dimensi, desain grafis, ilustrasi, animasi, tipografi, video dan musik. Dibandingkan dengan teknik *frame by frame* yang diharuskan menggambar satu per satu untuk mendapat pergerakan yang halus, Teknik *motion graphic* lebih efisien waktu dan tenaga karena hanya menentukan *key frame* diawal dan *key frame* di akhir, tidak perlu menggambar berulang-ulang untuk membuat pergerakan [4].

Dalam tugas akhir ini, penulis bermaksud untuk membuat animasi 2D *motion graphic* sebagai media informasi sejarah Islam. Menceritakan dan menampilkan *Bait Al-Hikmah* sebuah perpustakaan, pusat penelitian dan tempat pertemuan para intelektual pada era kesultanan Abbasiyah. Menghasilkan para ilmuwan Muslim yang hasil karyanya memberi pengaruh besar pada perkembangan ilmu pengetahuan di Barat, Yang pada akhirnya dihancurkan oleh tantara Mongol. Animasi dipilih sebagai media informasi, karena dapat menyampaikan pesan dan visual secara maksimal dibandingkan dengan buku yang hanya memuat tulisan yang membuat Sebagian orang enggan untuk membaca. Penulis tidak mungkin menampilkan ulang sejarah menggunakan *live shoot* karena hal tersebut membutuhkan *resource* yang sangat besar, maka dipilihlah animasi *motion graphic* sebagai alternatif untuk menyajikan visual mengenai sejarah yang disampaikan.

1.2 Perumusan masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat dirumuskan sebuah permasalahan yaitu:

1. Kurangnya pemahaman yang memadai mengenai kontribusi ilmuwan Muslim. Kekurangan ini menciptakan hambatan dalam menginspirasi dan memotivasi generasi muda Muslim.
2. Bagaimana membuat media informasi sejarah islam dalam bentuk animasi 2D untuk memperkenalkan tokoh ilmuwan muslim?
3. Bagaimana efektivitas animasi *motion graphic* dalam menyampaikan sejarah Islam untuk memperkenalkan tokoh ilmuwan Muslim dan peran Bait Al-Hikmah sebagai pusat ilmu pengetahuan?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai oleh penulis dalam penulisan Tugas Akhir ini adalah:

1. Meningkatkan pemahaman generasi muda Muslim mengenai kontribusi ilmuwan Muslim terhadap perkembangan teknologi saat ini, menggunakan media informasi animasi 2D *motion graphic*.
2. Untuk menghasilkan animasi 2D *motion graphic* mengenai tokoh ilmuwan Muslim dalam sejarah Islam.
3. Untuk mengetahui efektivitas animasi *motion graphic* sebagai media informasi, untuk memperkenalkan ilmuwan muslim dan perpustakaan Bait Al-Hikmah.

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan penelitian dan masalah yang telah disebutkan sebelumnya, penulis memberikan batasan masalah sehingga tidak terjadi pembahasan diluar pokok bahasan yang dimaksud. Adapun batasan masalah dari tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Animasi menggunakan teknik *motion graphic*
2. Pembuatan tugas akhir dilakukan menggunakan komputer dengan menggunakan *software Adobe Photoshop 2022, Adobe After Effects 2022, Adobe Premiere Pro 2022, Adobe Media Encoder 2022.*
3. Animasi bertema sejarah menampilkan perpustakaan *Bait Al- Hikmah* dan beberapa ilmuwan Muslim pada masa Bani Abbasiyah seperti Al-Khawarizmi, Al-Haitsam, Al-Zahrawi, Mariam Al-Astrudabi.
4. Animasi ditujukan untuk masyarakat dengan rentang usia 10 tahun keatas.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari disusunnya Tugas Akhir ini antara lain :

1. Memberikan video animasi pengetahuan sejarah islam sekaligus hiburan.
2. Membuka pintu pengetahuan lebih luas, memperkenalkan kontribusi ilmuwan Muslim terhadap perkembangan teknologi saat ini.
3. Memberikan informasi tahap dan proses pembuatan animasi *motion graphic*.
4. Menambah referensi dalam pembuatan karya ilmiah selanjutnya.

1.6 Sistematika Penulisan

Tugas Akhir ini terdiri dari lima bab, Sistematika penulisan serta urutan tata letak adalah sebagai berikut :

1 Bab I Pendahuluan

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

2 Bab II Tinjauan Pustaka

Bab ini terdiri dari *literature review* dan landasan teori yang digunakan dalam penyusunan laporan tugas akhir.

3 Bab III Metodologi Penelitian

Bab ini menguraikan pengumpulan kebutuhan alat dan bahan serta langkah yang dilakukan dalam menyelesaikan penelitian, dan analisis perancangan produk.

4 Bab IV Hasil dan Pembahasan

Bab ini berisi penjelasan tentang implementasi metode penelitian serta pengujian produk.

5 Bab V Kesimpulan dan Saran

Bab ini berisi kesimpulan dan saran penulis terkait penelitian yang telah dilakukan.

