

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Hadir nya virus covid-19 yang melanda seluruh dunia pada saat ini, yang mengakibatkan mobilitas dan kegiatan manusia menjadi terbatas. Yang awal nya kegiatan manusia dapat dilakukan secara langsung atau bertatap muka, namun dengan adanya virus covid-19 ini, kegiatan-kegiatan seperti beribadah dalam rumah ibadah pun dibatasi dan bahkan, kegiatan seperti beribadah di gereja pun ditiadakan. Tetapi dengan berkembangannya teknologi pada saat ini, dapat sangat membantu kita dalam melakukan kegiatan beribadah, yaitu dengan cara beribadah secara daring/*online*, dengan cara menggunakan media seperti youtube dan lain-lain.

Untuk memanfaatkan platform media pada saat ini, dalam hal ini adalah media youtube itu sendiri, dibuatlah kegiatan beribadah secara *online*. Dengan harapan agar kegiatan beribadah dapat terus dilakukan walaupun dengan kondisi covid-19 yang terus berkembang dan terus diberlakukannya PPKM di seluruh daerah di Indonesia pada saat ini. Dilakukan kegiatan beribadah secara *online* juga membutuhkan sebuah panduan beribadah agar kegiatan beribadah dapat tetap berlangsung dengan baik.

Maka dengan itu disini akan dibuatkan sebuah video tata tertib dalam beribadah secara *online* agar dapat membantu setiap jemaat GBI Generasi Baru (GENB) dalam beribadah, dan menjadi panduan dalam beribadah *online*. Gereja GBI Generasi Baru ini merupakan sebuah gereja lokal yang berada di Yogyakarta, di jalan Samirono, Caturtunggal, Kec. Depok, Kabupaten. Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. Pembuatan konten beribadah *online* ini sendiri dibuat menggunakan teknik *motion graphics* yang sudah sangat sering digunakan dalam berbagai industry digital pada saat ini, dan metode yang digunakan yaitu metode Luther yang memiliki 6 tahapan yaitu: *concept, design, material, collecting, assembly, testing, dan distribution*.

Teknik *motion graphics* merupakan proses menggabungkan ilustrasi, tipografi dengan menggunakan teknik animasi. *Motion graphics* terdiri dari dua kata, *motion* yang berarti gerak dan *graphics* atau yang kita kenal dengan sebutan grafis, maka dari itu *motion graphics* juga bisa diartikan dengan istilah grafis gerak. *Motion graphics* atau grafis bergerak adalah istilah yang digunakan untuk semua jenis Gerakan grafik, termasuk elemen 3D, *cell animation*, animasi *stop motion*, video digital, film dan banyak jenis grafik gerak lainnya. Grafik gerak mencakup berbagai topik dan teknik yang digunakan untuk membuat konten visual animasi. Berikut adalah beberapa area utama yang biasanya tercakup dalam grafik gerak: **Prinsip Animasi:** Memahami dasar-dasar animasi seperti *timing*, *easing*, *squash* dan *stretch* dll, yang penting untuk menciptakan gerakan yang halus dan menarik. **Kemampuan perangkat lunak:** Kemahiran dalam perangkat lunak seperti Adobe After Effects, Adobe Premiere Pro, dan lain-lain yang digunakan untuk membuat dan mengedit grafik gerak. **Tipografi:** Memanfaatkan teks secara efektif dalam grafik gerak, termasuk tipografi kinetik dimana teks bergerak secara dinamis. **Efek Visual (VFX):** Menggabungkan efek khusus seperti sistem partikel, efek pencahayaan, dan teknik pengkomposisian untuk menyempurnakan grafik gerak. **Papan Cerita dan Bercerita:** Merencanakan dan menyusun proyek grafis gerak melalui storyboard dan teknik naratif. **Prinsip desain:** Menerapkan prinsip desain seperti teori warna, komposisi, dan hirarki visual pada grafik gerak. **Integrasi Audio:** Menyinkronkan efek suara, musik, dan sulih suara dengan elemen visual untuk menciptakan pengalaman multimedia yang kohesif. **Grafik Gerak 3D:** Dasar-dasar membuat dan mengintegrasikan

elemen 3D ke dalam proyek grafis gerak. **Gaya Grafis Gerak:** Menjelajahi berbagai gaya seperti animasi infografis, video penjelasan, animasi logo, dan banyak lagi. **Komunikasi Klien:** Memahami kebutuhan klien dan memberikan proyek yang memenuhi harapan dan tujuan mereka [1]. Nama *motion graphics* diperkenalkan oleh Trish dalam buku (Chris Meyer). Yang berbicara tentang penggunaan aplikasi *Adobe After Effects* perangkat lunak berspesialisasi dalam proses pembuatan video yang akan membuat segala sesuatu tidak membosankan, tetapi terlihat lebih dinamis dan menarik.[2] Berdasarkan uraian di atas maka penulis mendapat judul “Pembuatan Video Tata Tertib Beribadah Online Gereja GBI Generasi Baru (GEENB) menggunakan *Motion Graphics*” untuk dijadikan sebagai bahan tugas akhir/Skripsi.

1.2 Perumusan masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka dengan itu permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Bagaimana pembuatan video tata tertib beribadah online Gereja GBI Generasi Baru (GENB) dengan Motion Graphics.

1.3 Tujuan Penelitian

1. Tujuan dari pembuatan *motion graphics* ini adalah untuk menghasilkan video panduan tata tertib beribadah secara online Gereja GBI Generasi Baru (GENB)
2. Terciptanya informasi dalam bentuk video.
3. Mengaplikasikan Teknik *Motion Graphics* dalam konten video ini.

1.4 Batasan Masalah

1. Pembuatan video dengan *motion graphics* yang akan ditayangkan di media youtube.

2. Pembuatan video tata tertib dalam beribadah *online* untuk jemaat GBI Generasi Baru (GENB)
3. Pembuatan video ini bersifat *motion graphics*.
4. Alur panduan informasi dalam beribadah *online* ini dalam bentuk video, dengan implementasi *motion graphics*.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Mengimplementasikan hasil studi di Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Penelitian ini mampu menjadi landasan dan referensi objek penelitian untuk yang lain.
3. Sebagai sarana informasi yang berguna untuk kegiatan beribadah secara daring Gereja GBI Generasi Baru Yogyakarta.
4. Terciptanya informasi panduan beribadah secara *online* untuk jemaat yang mengikuti ibadah secara *online*.

1.6 Metode Penelitian

Peneliti menjabarkan cara-cara memperoleh data-data yang digunakan untuk kebutuhan dalam penyusunan penelitian dimaksud.

1.7 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data-data sangat penting dalam penelitian ini agar dapat membantu penulis dalam menyelesaikan masalah dalam penelitian penulis. Untuk itu penulis menggunakan beberapa metode dalam penelitian ini.

1.8 Metode Observasi

Pengumpulan data dengan model observasi adalah melakukan kunjungan dan pengamatan secara langsung di gereja GBI Generasi Baru untuk memperoleh data-data yang akurat.

1.9 Metode Wawancara

Melakukan pengumpulan data dengan wawancara tanya jawab secara langsung dengan pihak multimedia Gereja GBI Generasi Baru dan meminta data-data terkait, kepada pihak multimedia gereja.

1.10 Metode Analisis

Dalam metode ini penulis setelah mendapatkan data dari hasil observasi dan wawancara, penulis melakukan analisis data dengan metode analisis kualitatif.

1.11 Metode produksi

Tahap produksi ini terdapat 3 tahapan sebagai berikut :

1. Pra produksi
2. Produksi
3. Pasca produksi

1.12 Metode Evaluasi

Dalam tahap ini pengujian dilakukan untuk kesesuaian data dan informasi yang disampaikan sudah sesuai, dari hasil analisis dan produksi.

1.13 Sistematika Penulisan

Pada bagian ini dituliskan urutan dan sistematika penulisan yang dilakukan. Berikan ringkasan mengenai isi masing-masing bab.

BAB 1: PENDAHULUAN

Bab ini merupakan tahapan awal terhadap permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini dan terdapat tahapan-tahapan seperti. Terdapat latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan dalam skripsi ini.

BAB II: LANDASAN TEORI

Tahap ini adalah penulisan dasar teori-teori yang diawali dengan penulisan tinjauan pustaka, landasan teori sebagai pedemoman dalam penelitian ini.

BAB III: METODE PENELITIAN

Dalam bab 3 ini menjelaskan tentang pengumpulan data dan konsep dari video *motion graphics* yang akan dibuat pada penelitian ini.

BAB IV: HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap ini menjelaskan terkait hasil dan pokok pembahasan dari dari konsep yang sudah di buat pada bab sebelumnya, dan juga menjelaskan teknik yang digunakan dalam pembuatan video *motion graphics* tata tertib beribadah *online*.

BAB V: PENUTUP

Tahap ini berisikan kesimpulan dan saran dari hasil analisis dari teknik pada video *motion graphics* yang sudah di buat.

DAFTAR PUSTAKA

Tahap membuat daftar pustaka sebagai acuan dari penelitian ini.