

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Gereja adalah tempat yang bisa memberikan setiap orang dapat menerima didikan rohani yang sesuai dengan apa yang tercantum dalam Alkitab. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), gereja merupakan gedung atau rumah yang digunakan untuk tempat berdoa dan melakukan upacara agama Kristen atau badan organisasi umat Kristen yang memiliki satu kepercayaan, ajaran, dan tata cara ibadah. Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa gereja adalah sebuah organisasi dimana orang-orang yang mengatur gereja memiliki suatu wewenang dalam mengatur kehidupan bergereja karena didalam gereja tidak hanya pendeta, tetapi ada majelis dan jemaat atau umat [1].

Seiring perkembangan teknologi, gereja membutuhkan strategi komunikasi yang lebih dinamis untuk menyampaikan informasi terkait kebijakan agility dalam kerangka gereja. Penggunaan video animasi motion grafis menjadi penting dalam konteks ini karena kemampuannya menyampaikan pesan kompleks kebijakan dengan cara yang mudah dipahami, menarik, dan sesuai dengan pola pikir serta preferensi jemaat atau umat, terutama generasi muda yang terlibat dalam organisasi. Dengan memanfaatkan media visual yang inovatif ini, diharapkan gereja dapat lebih efektif dalam menyebarkan informasi dan memotivasi jemaat atau umat untuk terlibat aktif dalam menerapkan kebijakan *agility* dalam kehidupan sehari-hari [2].

Motion grafis dapat diartikan sebagai setiap gerakan yang memiliki dampak yang baik guna peningkatan dan memilih metode untuk memindahkan elemen dalam sebuah layer (Krasner, 2008:137). Berdasarkan teori yang telah dikemukakan oleh para ahli, maka dapat disimpulkan bahwa *motion* grafis merupakan sebuah visual gambar yang bergerak dengan menggunakan teknologi sehingga dapat menciptakan sebuah ilusi visual dengan seolah-olah sebuah objek bergerak dengan penggabungan beberapa elemen seperti tulisan, gambar, suara, dan lain-lain [3].

Menurut Boyd Pelley 2016 dan Ken Schwaber Pionir *Agility* gereja adalah kemampuan gereja untuk beradaptasi dengan perubahan sosial, budaya, dan kebutuhan jemaat secara cepat dan efektif. Ini mencakup penerapan metode yang fleksibel dalam

pelayanan, pengambilan keputusan yang responsif, dan keterlibatan jemaat dalam berbagai aspek kegiatan [4].

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah bagaimana perancangan video animasi *motion* grafis sebagai media informasi kebijakan *Agility* gereja?

1.2 Batasan Masalah

Untuk menghindari meluasnya materi yang dibahas pada penelitian ini, maka diberikan batasan masalah sebagai berikut:

1. Animasi *motion* grafis dibuat menggunakan software *Adobe After Effect CC2022* dan *Adobe Premiere Pro CC2020*.
2. Penelitian ini berfokus pada bagaimana video animasi *motion graphic* dapat digunakan sebagai alat komunikasi untuk mendukung implementasi kebijakan *agility* gereja.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai oleh peneliti dalam penelitiannya adalah menghasilkan video animasi *motion* grafis tentang informasi kebijakan *agility* gereja.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan pemikiran dan mendorong kemajuan inovasi dengan teknologi dalam dunia Pendidikan.

1. Teoritis

Manfaat penelitian bagi peneliti adalah sebagai referensi untuk melakukan penelitian dengan membuat video *motion* grafis yang berkaitan dengan media interaktif.

2. Praktis

Manfaat penelitian bagi gereja dan jemaat atau umat adalah membantu untuk promos acara gereja, program musik, seminar, retret, atau acara khusus lainnya dengan cara yang menarik dan informatif.

1.5 Metode Perancangan

Untuk membuat video *animasi motion graphic* ini, dibutuhkan metode perancangan sebagai berikut: [4].

1. Pra Produksi

Mempersiapkan segala sesuatu yang diperlukan dalam produksi.

Persiapan pra produksi antara lain menentukan konsep pengambilan video, pembuatan naskah, dan pembuatan storyboard.

2. Produksi

Pada tahap produksi, dilakukan proses pembuatan aset video, pengeditan, dan visualisasi dari perancangan.

3. Pasca produksi

Pada tahap pasca produksi, terdapat proses compositing, editing dan rendering.

1.6 Sistematik Penulisan

BAB I PENDAHULUAN, berisi Latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA, berisi tinjauan pustaka, teori mengenai pengertian video animasi, teknik motion grafis, dan Analisa kebutuhan system dalam pembuatan video animasi motion grafis.

BAB III METODE PENELITIAN, menjelaskan gambaran umum mengenai video animasi grafis, metode yang digunakan, analisa kebutuhan sistem, dan proses sebelum produksi dalam pembuatan video motion grafis.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN, menjelaskan mengenai hasil dan proses pembuatan video animasi motion grafis. Dari proses produksi seperti konsep video, lokasi pengambilan bideo, dan konsep animasi motion grafis serta setelah produksi seperti kompositing, editing, rendering.

BAB V PENUTUP, berisi kesimpulan dan saran yang dapat peneliti rangkum selama proses penelitian pembuatan video motion grafis.