

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Di era sekarang ini, kemajuan teknologi semakin pesat dan besar. Kemajuan teknologi saat inilah yang mempermudah sebuah lembaga, perusahaan atau seseorang dalam menyampaikan sebuah informasi atau pesan. Kemajuan teknologi yang cukup pesat salah satunya adalah dibidang teknologi informasi berbasis multimedia. Peran multimedia sangatlah penting, oleh karena itu sebuah lembaga, perusahaan atau seseorang dimudahkan dalam menyampaikan suatu informasi melalui media gambar, teks, audio, video serta animasi, sehingga informasi yang disajikan akan lebih jelas dan memiliki daya tarik tersendiri. Manfaat tersebut bisa didapatkan oleh lembaga, untuk mendapatkan hasil keuntungan yang maksimal. Salah satunya dengan menyajikan informasi menggunakan video animasi 2D.

Pondok-pesantren merupakan lembaga khusus dalam bidang pengajaran dan pembimbingan agama islam, salah satunya adalah Pondok-pesantren Al-Muhamdi yang berada di dusun Krapyak kelurahan Wedomartani kecamatan Ngemplak kabupaten Sleman Daerah Istimewa Yogyakarta. Pondok-pesantren, salah satunya Pondok-pesantren Al-muhamdi memiliki sistem pembelajaran yang unik dan banyak kegiatan termasuk kegiatan sosial yang menarik. Namun disamping itu banyak masyarakat belum mengetahui kegiatan apa saja yang dilakukan didalam lembaga Pondok-pesantren termasuk Pondok – pesantren Al-

muhi karena kurangnya informasi yang disampaikan sebagian besar hanya lewat brosur.

Dalam merancang media ini peneliti memilih menggunakan teknik *motion graphic* sebagai media utama. Media *motion graphic* akan lebih mampu menyampaikan secara jelas karena gambar atau objek yang dihasilkan lebih fleksibel serta penyampaian informasi kepada semua masyarakat lebih komunikatif. Video infografis ini merupakan media informasi yang dapat dimanfaatkan untuk menyajikan visualisasi data menggunakan grafik suatu informasi secara sederhana tanpa mengurangi informasi tersebut serta dilengkapi narasi serta *background* dan narasi agar lebih di terima oleh *audiens*.

Maka dari itu peneliti ingin membuat penelitian dengan judul **“Pembuatan Video Animasi 2D Ayo Belajar Di Pesantren Sebagai Media Informasi Menggunakan Teknik Motion Graphic (study kasus : Pondok Pesantren Al-Muhammadiyah Yogyakarta)”**. Sebagai informasi agar lebih efektif dalam memberitaukan tentang pondok pesantren khususnya Al-Muhammadiyah Yogyakarta.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan, maka permasalahan yang muncul sebagai berikut: “Bagaimana merancang dan membuat animasi 2D infografis belajar di Pondok-pesantren Al-Muhammadiyah?”

### 1.3 Batasan Masalah

Beberapa ruang lingkup yang digunakan dalam penelitian ini agar media informasi tepat sasaran dan sesuai dengan yang di tuju maka di berikan batasan masalah sebagai berikut:

- a. Video infografis ini akan di buat dalam bentuk animasi dua dimensi dengan menggunakan teknik *motion graphic*.
- b. Informasi mengenai data seputar Pondok-pesantren Al-Muhammadiyah Krapyak, Wedomartani, Sleman Yogyakarta.
- c. Software yang digunakan dalam pembuatan video infografis antara lain Adobe *After Effect CS6*, *Adobe Illustrator CS6*, *Adobe Audition CS6*, dan *Adobe Premiere CC 2015*.
- d. Menggunakan format file video .mp4 dengan resolusi 1920x1080p.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Dalam suatu penelitian yang akan dilakukan pastilah ada maksud dan tujuan. Penelitian ini dilakukan dengan beberapa tujuan antara lain :

- a. Membuat video infografis Pondok-pesantren Al-Muhammadiyah sebagai penyampaian informasi yang lebih komunikatif dan fleksibel kepada masyarakat.
- b. Menerapkan ilmu dan teknologi menggunakan teknik *motion graphic* dalam menyampaikan informasi tentang Pondok-pesantren melalui video.

- c. Sebagai persyaratan mencapai derajat sarjana S1 pada jurusan Informatika di UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian antara lain:

- a. Secara teoritis, dengan adanya video ini, maka Pondok-pesantren Al-Muhdi akan lebih dikenal secara menyeluruh.
- b. Menciptakan branding Pondok-Pesantren sebagai lembaga yang lebih dipercaya dan dikenal oleh masyarakat khususnya Pondok-pesantren Al-Muhdi Yogyakarta.
- c. Menggambarkan kegiatan-kegiatan di Pondok-pesantren Al-Muhdi Yogyakarta secara menyeluruh.

## 1.6 Metode Penelitian

### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

#### 1. Observasi

Metode ini mengumpulkan data dengan meninjau langsung ke objek yang diteliti. Guna untuk mendapatkan data dan informasi yang bersifat nyata dan meyakinkan, maka dari itu peneliti melakukan peninjauan langsung pada tempat objek yang akan diteliti serta video - video infografis yang menggunakan teknik *motion graphic*.

#### 2. Wawancara

Metode ini mengumpulkan data dengan melakukan percakapan secara langsung berupa tanya jawab dengan K.H Agus

masruri selaku pengasuh Pondok-pesantren Al-muhdi serta beberapa orang yang belajar disana agar mendapat data dan informasi yang di perlukan.

### 3. Studi Pustaka

Metode ini mempelajari literatur, buku, catatan kuliah serta sumber referensi yang digunakan untuk mendapatkan informasi yang digunakan sebagai acuan dalam penelitian.

#### 1.6.2 Metode Analisis

Peneliti melakukan analisis terhadap video – video yang menggunakan teknik *motion graphic* yang telah ada, peneliti juga melakukan analisis terhadap kegiatan di Pondok-pesantren Al-Muhdi secara langsung, data yang di dapatkan akan menjadi konsep yang akan ditampilkan dalam animasi 2D menggunakan teknik *motion graphic*.

#### 1.6.3 Metode Perancangan

Dalam Metode Perancangan peneliti menggunakan dan menentukan konsep desain. Langkah – langkah antara lain :

- Menentukan software.
- Menentukan desain dan *storyboard*.
- Menentukan *dubing*.
- Menentukan pewarnaan.

#### 1.6.4 Metode Pengembangan

Metode ini meliputi tahapan produksi dan paska produksi pembangunan dan pembutan bahan – bahan mulai dari karakter hingga *dubing* yang nantinya akan diimplementasikan pada tahap produksi.

#### 1.6.5 Metode Testing

Dalam metode ini peneliti menggunakan pengujian Alpha dan Beta untuk melakukan pengujian.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah peneliti dalam penyusunan skripsi ini, maka peneliti menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut:

#### **BAB I : PENDAHULUAN**

Bab ini berisikan latar belakang diadakanya penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan yang digunakan untuk skripsi ini.

#### **BAB II : LANDASAN TEORI**

Bab ini berisi penjelasan mendalam tentang multimedia, *motion graphic*, sejarah *motion graphic*, dasar serta prinsip mulimedia, dasar serta prinsip *motion graphic*, teori-teori yang berkaitan dengan multimedia dan *motion graphict*, dan software yang digunakan untuk proses perancangan animasi 2D dengan menggunakan teknik *motion graphic*.

### **BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini membahas tentang analisis kebutuhan sistem berupa, software, dan hardware, serta konsep dan perancangan animasi *motion graphic* 2D belajar di Pondok-pesantren Al-muhammadiyah.

### **BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini, akan di bahas mengenai implementasi dari seluruh rancangan dan desain animasi *motion graphic* 2D pondok pesantren yang telah dibuat sebelumnya beserta gambar-gambar mulai dari tampilan animasi tersebut.

### **BAB V : PENUTUP**

Bab ini akan berisikan tentang kesimpulan dan saran. Pembuatan kesimpulan nantinya didasarkan pada analisis yang objektif dan di perkuat dengan data yang telah di temukan. Dan saran merupakan merupakan sebuah solusi yang bersifat membangun dan sesuai topik yang di bahas dan layak untuk dilaksanakan

### **DAFTAR PUSTAKA**

Berisi sumber – sumber pustaka yang digunakan peneliti baik dari buku, majalah, narasumber maupun data dari internet.