

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Media informasi visual terbukti lebih efektif daripada informasi berupa teks, dikarenakan otak memproses informasi visual 60.000 kali lebih cepat daripada konten berupa teks yang mana informasi akan diproses secara linier (dari awal kalimat hingga akhir kalimat).

Masyarakat di era yang serba digital semakin disibukkan dengan berbagai alat elektronik dan *gadget*, sehingga lebih banyak yang mengandalkan media digital untuk mendapatkan pembelajaran dan informasi, seperti film dokumenter, video-video interaktif maupun aplikasi *mobile*, dikarenakan masyarakat memiliki waktu dan energi yang terbatas untuk membaca informasi yang sangat banyak tersebar dimana-mana, maka perlu upaya yang berbeda untuk mendapatkan perhatian masyarakat agar mau memahami apa yang ingin kita sampaikan, salah satunya adalah melalui video infografis.

Video infografis dapat dijadikan sebagai penyampaian pesan yang dikemas dengan animasi dan efek-efek audio visual yang menarik. Bisa itu informasi mengenai sebuah produk (promosi), ataupun informasi mengenai himbauan maupun ajakan melakukan sesuatu hal.

Video infografis ini dijadikan sebagai media informasi guna mengajak masyarakat agar lebih tertarik dan gemar membaca Al-Qur'an sehingga bisa diambil manfaatnya.

Video infografis dibuat bukan hanya sebagai sebuah tontonan saja. Video infografis yang baik justru dapat menarik perhatian penonton dan bermanfaat melalui data yang akurat, tampilan dalam efek visualnya, audio yang menarik, juga informasi yang terkandung dalam video tersebut.

Video infografis ini dirancang dengan konsep animasi 2D. Sementara itu, untuk menghasilkan sebuah video infografis yang menarik perhatian penonton, maka video infografis “Keutamaan Membaca Al-Qur’an” dibuat dengan animasi yang simpel disertai efek visual pada teks dan didukung oleh audio yang mengiringi agar lebih hidup dan tidak kaku.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, rumusan masalah pada penelitian ini yaitu bagaimana membuat video infografis untuk penyampaian informasi “Keutamaan Membaca Al-Qur’an”.

1.3 Batasan Masalah

Untuk memberikan arah dan maksud yang jelas dalam meneliti dan menentukan metode yang dilakukan, penulis memberikan beberapa batasan masalah dalam pembuatan video infografis ini, antara lain sebagai berikut:

Isi dari video infografis ini mengangkat dan fokus pada “Keutamaan Membaca Al-Qur’an”.

Memaparkan beberapa keutamaan membaca Al-Qur’an.

Video ini ditujukan untuk semua umur.

Durasi film yang akan ditayangkan adalah kurang lebih 3 menit.

Software yang nantinya akan digunakan antara lain Adobe Audition, Adobe Flash, dan Adobe Premier.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah agar mampu merancang sebuah video infografis dengan informasi yang jelas.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah:

- 1) Bagi pembaca, agar pembaca dapat mengetahui bagaimana membuat video infografis dengan baik dan benar.
- 2) Bagi penonton, agar dapat mengambil pesan dan informasi yang terkandung di dalamnya.
- 3) Bagi penulis, agar penulis dapat membuat video infografis berbasis animasi 2 dimensi yang baik, menarik dan bermanfaat.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.6.1 Metode pengumpulan data

- a. Observasi. Observasi adalah metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap objek yang akan diteliti serta pencatatan secara cermat dan sistematis, sedangkan yang dimaksud disini adalah observasi lingkungan sebagai dasar pembentukan tema sehingga penonton lebih gemar membaca Al-Qur'an, dan observasi

berbagai video infografis sebagai contoh pengembangan agar dapat membuat video infografis yang baik.

- b. Studi pustaka. Pencarian sumber-sumber mengenai multimedia, animasi, video infografis dan keutamaan membaca Al-Qur'an,
- c. Studi literatur. Pemanfaatan internet dan buku imiah sebagai referensi dalam merancang video infografis "Keutamaan Membaca Al-Qur'an".

1.6.2 Pra produksi

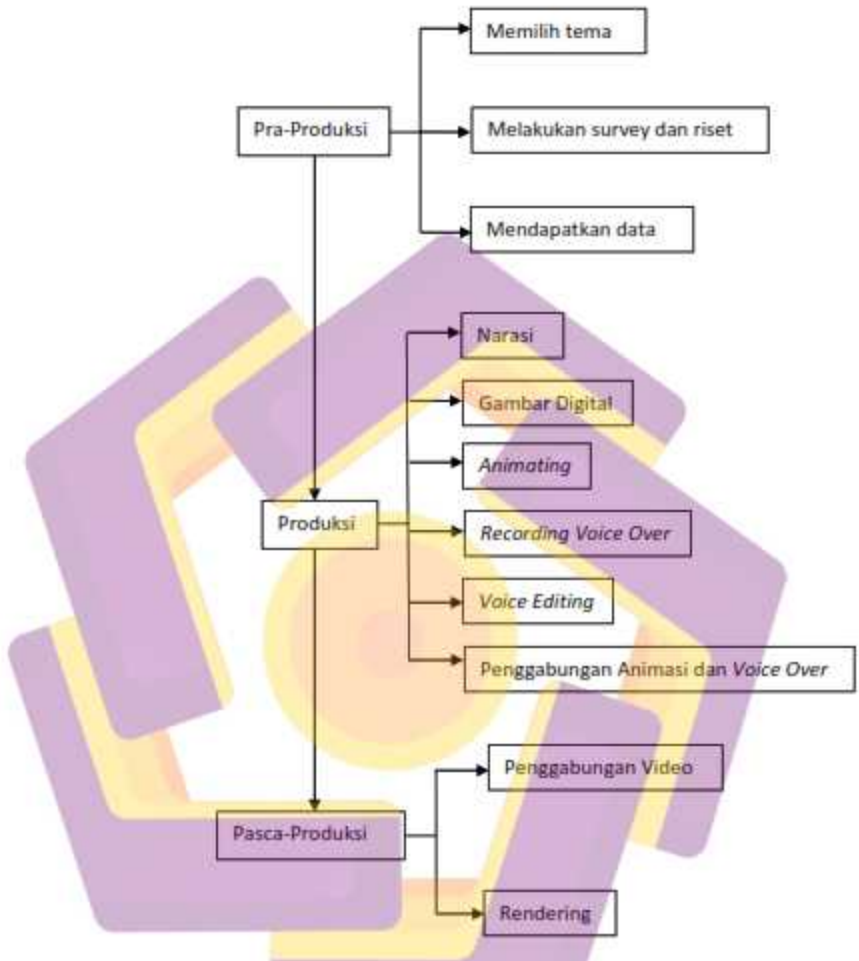
Proses pra produksi meliputi memilih tema, melakukan survey dan riset, mendapatkan data, dan menganalisa data.

1.6.3 Produksi

Proses produksi meliputi membuat narasi, membuat sketsa, mengedit, dan mendesain.

1.6.4 Pasca produksi

Pasca produksi meliputi melakukan pengujian dan penyempurnaan.



Gambar 1. 1 Diagram Alur Penelitian

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan laporan ini akan diuraikan dalam bentuk bab, yang masing-masing bab akan diuraikan dalam beberapa subbab, diantaranya:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini akan dijelaskan mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini akan membahas tinjauan pustaka dan dasar teori yang menjadi landasan dan mendukung penulisan skripsi, diantaranya pengertian video infografis, pengertian animasi, narasi, tema, dan perangkat lunak yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Dalam bab ini akan membahas tentang analisis kebutuhan, dan pra produksi yang mencakup tema dan perangkat lunak yang digunakan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam *bab* ini akan membahas tentang proses produksi, pasca produksi dan *screenshot* video infografis.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari seluruh isi laporan dan saran-saran yang membangun dari penulis dan pembaca.