

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Zakat mal yaitu zakat yang harus dikeluarkan setiap umat muslim terhadap harta yang dimiliki dan telah memenuhi syarat, haul, nisab dan kadarnya[1]. Menurut Undang-Undang No.38 tahun 1999 tentang pengelolaan zakat dalam penjelasan pasal 11 ayat (1) disebutkan: Zakat mal adalah bagian harta yang disisihkan oleh seorang muslim atau badan yang dimiliki oleh orang muslim sesuai dengan ketentuan agama untuk diberikan kepada yang berhak menerimanya. Harta zakat mal yang dikeluarkan adalah emas, perak, binatang, tumbuh-tumbuhan (buah-buahan dan biji-bijian) dan barang perniagaan. Orang yang disepakati wajib mengeluarkan zakat mal, ialah orang Islam yang merdeka, balig (telah sampai umur), berakal dan memiliki nisab dengan milik yang sempurna. Syarat akhir untuk mencapai satu nisab, diperuntukan kepada zakat mal yang sudah dimiliki selama satu tahun[1].

LAZISMU adalah lembaga nirlaba tingkat nasional yang berkhidmat dalam pemberdayaan masyarakat melalui pendayagunaan secara produktif dana zakat, infaq, wakaf dan dana kederewanan lainnya baik dari perseorangan, lembaga, perusahaan dan instansi lainnya. Di Lazismu PCM Depok Sleman ada kegiatan untuk mengedukasi masyarakat tentang zakat mal, yaitu melalui pembekalan petugas ZIS di masjid-masjid Muhammadiyah dan mengadakan pengajian rutin PCM dengan tema

zakat yang diadakan tiga kali dalam setahun (bulan ramadhan, dzulhijah dan tentative). Namun dari kegiatan edukasi tersebut masih tetap saja ada kendala yang dihadapi diantaranya : pemahaman tentang zakat mal, pemahaman tentang perhitungan zaat mal, dan pemahaman tentang jenis atau bentuk zakat mal.

Video animasi dapat menjelaskan gagasan atau konsep yang kompleks sehingga dapat diterima dan dipahami dengan baik oleh pengguna. Melalui video animasi, cerita, produk, konten dan layanan dapat disampaikan dengan cara yang menarik bagi masyarakat luas. Memperkaya wawasan tentang pembayaran zakat mal yang ada di Lazismu akan lebih informatif jika menggunakan *video motion graphics* agar tepat sasaran. Saat ini media yang digunakan Lazismu PCM Depok hanya menggunakan pamflet, amplop, poster, spanduk dan media cetak lain. Dalam publikasi informasi melalui media online/ elektronik seperti website dan media sosial berupa deskripsi, gambar dan artikel yang kurang menarik sehingga informasi yang di dapatkan masyarakat terbatas hanya pada media gambar dan teks.

Maka dengan adanya media publikasi berupa video animasi dengan menggunakan teknik pembuatan *motion graphics* yang menjadi trend di dunia marketing, akan meningkatkan daya tarik masyarakat luas karena *motion graphics* menggabungkan animasi, teks ilustrasi, data dan audio untuk menyajikan informasi dengan cara yang menghibur. Video *motion graphic* sering digunakan untuk menjelaskan secara mudah konsep, gagasan, ide dan proses dalam waktu singkat. Video *motion graphic* juga sangat mudah untuk membangun dan memperkuat

branding perusahaan. Sehingga masyarakat luas yang belum mengetahui tentang zakat mal dapat tertarik untuk mempelajari dan membayarkan zakat malnya di Lazismu dengan mudah.

Oleh karena itu penulis membuat penelitian yang berjudul "Perancangan dan Pembuatan Video Publikasi zakat Maal di LAZISMU PCM Depok Sleman Menggunakan Teknik *Motion Graphic*". *Motion Graphic* membuat penyampaian informasi menarik dan mudah dimengerti karena informasi yang disajikan berupa audio visual dan gerakan. Penulis berharap media Video bisa memberikan pemahaman kepada masyarakat tentang pentingnya zakat maal, syarat-syarat, perhitungan serta jenis atau bentuk zakat maal seperti apa.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas maka penulis menuliskan rumusan masalah adalah bagaimana membuat video publikasi zakat maal di Lazismu PCM Depok Sleman dengan menggunakan teknik *motion graphic* ?

## **1.3 Batasan Masalah**

Agar tidak menyimpang dari permasalahan dan bisa mencapai sasaran yang diharapkan, maka penulis membatasi permasalahan pada :

1. Pembuatan video menggunakan Teknik *Motion Graphic*.
2. Video publikasi ini hanya menampilkan bahasan bagaimana panduan zakat maal yang ada di Lazismu.

3. Software yang digunakan adalah Adobe after efect CS 6, Adobe Premiere CS 6 Adobe Illustrator CS 6 dan Adobe Audition CS 6.
4. Video untuk proses pengelolaan zakat diambil dari apa yang dilakukan di Lazismu.

#### **1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian**

Tujuan dan manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Untuk membuat media publikasi dan mensosialisasikan tentang Pembayaran zakat maal di LAZISMU PCM Depok Sleman kepada masyarakat luas.
2. Hasil penelitian berupa video motion grafis yang akan di tampilkan oleh Lazismu pada saat mengedukasi masyarakat.
3. Menghasilkan sebuah karya yang dapat dijadikan portofolio.
4. Bagi penulis dengan diadakan penelitian tersebut maka dapat menambah dan memperdalam pengetahuan apa yang diperoleh selama kuliah khususnya pengetahuan pada bidang multimedia disamping itupula menjadi syarat utama dalam menyelesaikan program kelulusan Strata-1 Sistem Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta.

#### **1.5 Metode Penelitian**

Dalam pembuatan skripsi ini, penulis menggunakan beberapa metode sebagai dasar penyusunan dalam melakukan penelitian. Metode tersebut antara lain sebagai berikut.

### **1.5.1 Pengumpulan data**

Pengumpulan data yang akurat dan lengkap sangat diperlukan dalam penyusunan skripsi ini. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut :

#### **1.5.1.1 Metode Observasi**

Metode observasi adalah metode pengumpulan data dengan cara orang yang mengadakan observasi (*observer*) turut ambil bagian dalam kehidupan orang-orang yang diobservasi (*observed*). Metode observasi ini digunakan penulis untuk memperoleh data dengan mengamati secara langsung mengenai pembayaran zakat maal untuk memastikan proses yang ada di lazismu kepada masyarakat.

#### **1.5.1.2 Metode Wawancara/ *interview***

Metode wawancara adalah metode pengumpulan data dengan cara tanya jawab dengan narasumber yang dilakukan secara sistematis berdasarkan daftar pertanyaan baik tertulis maupun lisan mengenai masalah yang dibahas. Metode wawancara ini digunakan penulis untuk memperoleh data dengan menanyakan langsung dengan Ketua dari LAZISMU PCM Depok Sleman yaitu Sandro Andriawan sehubungan dengan masalah yang dihadapi pada proses pengumpulan zakat maal.

#### **1.5.1.3 Metode Keperpustakaan**

Metode keperpustakaan yang dimaksudkan untuk mendapatkan konsep - konsep teoritis dengan menggunakan buku-buku sebagai bahan referensi dalam mendapatkan informasi yang dapat diperoleh di perpustakaan.

### **1.5.2 Metode Analisis**

Metode analisis data dilakukan dengan mengidentifikasi masalah, menentukan analisis penyelesaian masalah. Dalam metode ini, penulis menggunakan SWOT. Selain itu juga dibutuhkan analisis kebutuhan sistem, yaitu kebutuhan fungsional dan non-fungsional.

### **1.5.3 Metode Perancangan**

#### **a. Merancang Konsep Video**

Merancang konsep merupakan langkah awal setelah teknik pengumpulan data. Di dalam perancangan konsep setelah pengumpulan data. Di dalam perancangan konsep ini menentukan secara keseluruhan pesan dan menentukan aliran pada video yang akan dibuat. Untuk dapat merancang konsep dalam membuat video sangat dibutuhkan kreativitas.

#### **b. Merancang Naskah**

Dalam merancang naskah menentukan dialog dan urutan elemen elemen secara rinci. Ada beberapa pertimbangan dalam menulis video agar lebih efektif, seperti memperhatikan tampilan video agar terlihat menarik, dan memperhatikan kata kata yang digunakan.

### c. Merancang *Storyboard*

Sebelum memulai memproduksi video diperlukan *storyboard*. *Storyboard* adalah serangkaian gambar sketsa yang menggambarkan urutan atau alur cerita setelah naskah video dan rancangan animasi yang dibuat selesai.

#### 1.5.4 Implementasi Rancangan

Yaitu tahap produksi dan pengeditan (Pasca produksi) dalam pembuatan video motion grafik.

#### 1.5.5 Metode Deskriptif

Metode deskripsi memiliki tujuan untuk mengumpulkan data secara rinci dan aktual. Di dalam penelitian ini menjelaskan gejala-gejala yang telah ada seperti mengenali masalah dan memeriksa kondisi serta pratek yang masih berlaku. Penelitian ini juga membuat komparasi atau perbandingan mengenai yang dilakukan dalam menentukan solusi menghadapi suatu permasalahan.

#### 1.6 Sistematika Penulisan

Agar penyusunan skripsi ini lebih terarah pada permasalahan dan pembuatan keteraturan dalam penulisan maupun penyusunan maka dibuat dalam beberapa bab yang diuraikan sebagai berikut :

## **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini menguraikan latar belakang masalah perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan.

## **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini menguraikan teori menguraikan tentang teori-teori yang digunakan dalam penulisan skripsi ini, seperti tinjauan pustaka, teori tentang animasi yang meliputi.

## **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini dijelaskan tentang kebutuhan sistem dan tahapan pra produksi berupa konsep ide, naskah, desain karakter, pewarnaan, desain *background* dan *storyboard*.

## **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini akan diuraikan tentang tahapan pembuatan animasi dari produksi hingga pasca produksi dan melakukan uji. Yang pertama adalah uji teknik motion grafik dan yang kedua adalah uji kesesuaian informasi.

## **BAB V PENUTUP**

Bab ini merupakan penutup dari pembuatan skripsi yang didalamnya terdapat kesimpulan serta saran.

## **DAFTAR PUSTAKA**

## **LAMPIRAN**