

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Masjid merupakan tempat utama bagi umat islam untuk beribadah, [1] tetapi dalam sejarahnya masjid ini menjadi pusat dakwah, dan pusat untuk mengatur kemaslahatan umat islam di masa lampau. Hampir semua kegiatan yang bersifat seperti politik, ekonomi, dakwah, semua dilakukan di masjid. [1] Pembangunan masjid pada masa lampau banyak menggunakan simbol-simbol filosofis tertentu dengan harapan bisa menjadi jalan dakwah melalui arsitektur bangunannya. [2] Salah satu masjid bersejarah yang sampai saat ini masih berfungsi dengan baik adalah Masjid Gedhe Kauman.

Masjid Gedhe Kauman didirikan pada tahun 1773 M pada masa pemerintahan Sultan HB I bersama Kyai Fatih Ibrahim Diponegrat. Arsitek masjid ini bernama Kyai Wiryokusumo, yang kemudian membuat gaya bangunannya mirip dengan Masjid Demak. Bangunan Masjid terdiri dari pelataran masjid, gapura masjid, serambi masjid, bangunan utama masjid, dan beberapa bangunan yang tersusun membentuk masjid gedhe kauman. Setiap bangunan memiliki filosofi masing-masing, seperti atap masjid utama yang bertingkat 3, menandakan tingkatan manusia islam, iman, dan ihsan, yang kemudian di puncaknya ada mustaka yang setiap bentuknya memiliki makna tertentu. [3] Hal ini menggambarkan betapa bangunan ini menjadi sangat bernilai secara filosofi dan sejarah. Sehingga saat ini fungsi masjid gedhe kauman, bukan hanya menjadi tempat ibadah bagi pengunjung, tapi juga menjadi salah satu tujuan wisata religi, yang kemudian informasi sejarah dan setiap filosofinya di sampaikan kepada pengunjung melalui *tour guid* yang ada.

Berdasarkan uraian diatas, bentuk penyampian informasi sejarah masjid gedhe kauman biasanya melalui *tour guide* yang menjelaskan filosofi maupun sejarahnya kepada pengunjung. Namun berdasarkan wawancara langsung dengan *tour guide* di wisata kampung kauman didapatkan data bahwa *tour guide* yang menguasai sejarah masjid ini cenderung sedikit, sehingga terkadang dalam penyampaian sejarahnya masih ada bagian-bagin tertentu yang terlewatkan. Oleh karena itu, dalam

penelitian ini, penulis membuat sebuah video informasi sejarah dengan memanfaatkan animasi 2D *motion graphic*. Sehingga harapan dalam penelitian ini, informasi yang terkandung dalam sejarah maupun filosofi masjid bisa tersampaikan dengan baik kepada wisatawan.

1.2 Perumusan Masalah

Bagaimana menggunakan animasi 2D *motion graphic* sebagai media penyampaian informasi sejarah di masjid gedhe kauman dan bagaimana kesesuaiannya terhadap kebutuhan dari *local tour guide* masjid gedhe kauman?

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini terarah, fokus, tidak meluas, penulis membatasi penelitian antara lain:

1. Penelitian ini dilakukan hanya di lingkup area wisata Masjid Gedhe Kauman.
2. Penelitian ini hanya membahas tentang media informasi berupa video animasi 2D *motion graphic*.
3. Penelitian ini dilakukan dengan tahapan produksi multimedia (Pra-produksi, produksi, dan pasca produksi).
4. Sasaran utama video ini hanya terbatas kepada *local tour guide* di Masjid Gedhe Kauman.
5. Software yang digunakan adalah *Adobe After Effect 2020*, *Adobe Premiere Pro 2020*, *Clip Studio Paint*, *Adobe Audition*.
6. Resolusi hasil video akhir adalah 1920x1080 px dengan durasi akhir 4.21 menit

1.4 Tujuan Penelitian

1. Memudahkan *tour guide* dalam menyampaikan informasi sejarah masjid gedhe kauman kepada pengunjung.
2. Sebagai alternatif media baru dalam menyampaikan informasi sejarah seputar masjid gedhe kauman.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan bisa memberikan kajian dalam pengembangan media informasi wisata sejarah dengan memanfaatkan teknik animasi 2D *motion graphic* dan juga dapat digunakan sebagai referensi dan gambaran untuk penelitian lebih lanjut di masa yang akan datang.

1.5.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Pengelola

Menjadi metode alternatif sebagai bentuk pengembangan media informasi yang terdapat di masjid gedhe kauman

b. Bagi Pemerintah

Menjadi bahan pertimbangan untuk bisa di terapkan di tempat-tempat bersejarah lainnya sehingga informasi yang tersampaikan bisa dipahami dengan baik.

c. Bagi Masyarakat

Menjadi sarana media baru untuk lebih mengetahui informasi sejarah seputar tempat bersejarah.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang akan penulis gunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.6.1 Studi Pustaka

Melalui metode ini penulis memperoleh data-data, artikel, *e-book*, jurnal, maupun internet, sebagai referensi yang berkaitan dengan pembuatan video animasi 2D *motion graphic*.

1.6.2 Wawancara

Wawancara dilakukan peneliti untuk menentukan permasalahan yang terdapat di objek penelitian dalam hal ini adalah dengan tour guide di Masjid Gedhe Kauman

1.6.3 Observasi

Melalui metode observasi ini penulis meneliti dan mengamati secara langsung ke objek penelitian mengenai penampakan game yang akan di buat video animasi 2D *motion graphic*.

1.6.4 Analisis

Data yang diperoleh dari hasil observasi yang telah dilakukan akan dianalisis untuk dibuat gambaran kasar berupa *storyboard* dan naskah mengenai video animasi 2D yang akan di buat dalam penelitian ini.

1.6.5 Pembuatan Sistem

Pada tahap ini kebutuhan sistem seperti perangkat keras dan perangkat lunak ditentukan sesuai dengan spesifikasi sistem yang diperlukan.

1.6.6 Implementasi

Setelah kebutuhan sistem tersedia, maka dilakukan implementasi penggunaan perangkat lunak yang di perlukan, seperti *adobe premiere pro*, *adobe audition*, *adobe after effect*, *clip studio paint*. mulai dari proses pembuatan ilustrasi proses *compositing* dan *editing*, hingga *rendering* Hasil akhir dari Langkah ini adalah video bisa di putar di platform umum. Sehingga bisa di saksikan penonton umum.

1.6.7 Pengujian

Pengujian dilakukan untuk membuktikan apakah video sudah sesuai dengan yang dibutuhkan oleh *tour guide* di masjid gedhe kauman.

1.7 Sistematika penulisan

Sistematika dalam penulisan tugas akhir ini dibagi menjadi lima bab, antara lain sebagai berikut :

BAB I

PENDAHULUAN

Dalam bab ini berisi gambaran umum penulisan tugas akhir yaitu tentang Latar Belakang Masalah, Tujuan Penelitian, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, dan Sistematika Penulisan.

BAB II **TINJAUAN PUSTAKA**

Berisikan tentang teori penunjang dan referensi-referensi berupa buku, jurnal, dan laporan tugas akhir sebagai acuan yang mendukung penelitian.

BAB III **METODE PENELITIAN**

Berisi penjelasan mengenai obyek penelitian, Pengumpulan data, analisis kebutuhan, langkah penelitian dan hasil observasi.

BAB IV **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini menjelaskan tentang implementasi dan pembahasan aplikasi yang dikerjakan, urutan-urutan pekerjaan pembuatan video, hasil yang diperoleh saat proses berlangsung dan hasil akhir berupa animasi 2D *motion graphic*. serta hasil pengujian yang dilakukan peneliti.

BAB V **PENUTUP**

Bab ini merupakan penutup dari penulisan tugas akhir. Terdapat kesimpulan dari penelitian yang dilakukan, sesuai dengan data-data yang sudah di olah. Dan terdapat juga saran dari penyelesaian Tugas Akhir ini yang berfungsi bagi pengembangan untuk melakukan analisis lebih mendalam mengenai pokok bahasan yang dibahas.