

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Kementerian Agama Republik Indonesia adalah salah satu instansi pemerintah yang menjadi sumber referensi paling penting bagi seluruh masyarakat. Kementerian Agama Republik Indonesia merupakan kementerian yang mempunyai tugas untuk menyelenggarakan urusan pemerintahan dibidang agama. Adapun tugasnya yaitu masalah perkawinan, peradilan agama, kemasjidan, urusan haji, dll. Kementerian Agama tidak hanya mengurus tugas itu saja, akan tetapi masyarakat memerlukan layanan Kementerian Agama, yang sebelumnya pelayanannya tidak menggunakan teknologi digital. Pada saat ini Kementerian Agama menekankan adanya transformasi digital, agar datanya menjadi satu data Kementerian Agama. Perubahan transformasi digital ini merupakan salah satu cara Kementerian Agama menyelesaikan inovasi yang benar-benar efektif [1].

Menurut Kepala Biro HDI Kementerian Agama Republik Indonesia menyampaikan bahwa sedang melakukan transformasi digital, dimana layanannya bersifat manual, lambat, berbelit, berbiaya mahal, dan kurang efektif akan diganti dalam bentuk digital. Hal ini merupakan salah satu dari tujuh program prioritas di Kementerian Agama yaitu transformasi digital, selain penguatan moderasi beragama, revitalisasi KUA, kemandirian pesantren, *International Islamic Cyber University*, *religiosity index*, dan tahun toleransi. Transformasi digital merupakan keniscayaan di era serba maya di seluruh lini kehidupan yang ditopang oleh teknologi informasi [1]. Untuk mendukung program transformasi digital tersebut, Kementerian Agama ingin membuat sebuah video infografis yang digunakan untuk mensosialisasikan program Menteri Agama dan sosialisasi kepada masyarakat. Akan tetapi dengan keterbatasan sumber daya manusia transformasi digital dalam bentuk video infografis ini belum sepenuhnya

dapat terlaksana.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, penulis melakukan penelitian membuat video infografis dengan mengambil judul “Pembuatan Video Infografis Transformasi Digital di lingkungan Kementerian Agama dengan Teknik *Motion Graphic* untuk Sosialisasi Program Menteri Agama”. Video infografis animasi 2d ini dibuat menggunakan Teknik *motion graphic* yaitu adanya penggabungan visual gambar karakter dan audio yang bisa bergerak, supaya lebih mudah dipahami oleh *audience*. Video yang akan dibuat berdasarkan kebutuhan sosialisasi program Menteri Agama dan mensosialisasikan kepada masyarakat.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

- a. Bagaimana cara membuat video infografis terkait transformasi digital untuk memperkenalkan kepada masyarakat?
- b. Bagaimana cara menerapkan video infografis pada Kementerian Agama?

### **1.3 Batasan Masalah**

Pembatasan masalah digunakan untuk menghindari adanya penyimpangan agar penelitian ini lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan sehingga tujuan penelitian dapat tercapai. Beberapa batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Membuat video infografis mengenai apa itu transformasi digital di lingkungan Kementerian Agama Republik Indonesia untuk program Menteri Agama.
- b. Video infografis berbentuk animasi 2D dengan menggunakan teknik *motion graphic*.
- c. Dikemas dalam format *file* .mp4 dengan kualitas *Full HD* 1080p resolusi 1920x1080px.
- d. Video yang dibuat akan diupload di youtube.
- e. Video infografis ditampilkan secara singkat, tetapi tidak mengurangi isi

dan maksud yang ingin disampaikan.

- f. Pembuatan ini menghasilkan sebuah video infografis yang mengedukasi salah satu program prioritas Menteri Agama.

#### **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

Maksud dari penelitian dengan judul “Pembuatan Video Infografis Transformasi Digital Di Lingkungan Kementerian Agama dengan Teknik Motion Graphic untuk Sosialisasi Menteri Agama” adalah sebagai syarat kelulusan jenjang Pendidikan S1 pada Universitas AMIKOM Yogyakarta dan memberikan informasi kepada masyarakat mengenai transformasi digital di Kementerian Agama.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

- a. Membantu masyarakat untuk mendapat informasi mengenai transformasi digital di Kementerian Agama.
- b. Membantu Kementerian Agama untuk mesosialisakan transformasi digital di Kementerian Agama kepada masyarakat.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah hasil video infografis yang dihasilkan dapat digunakan Kementerian Agama untuk memberikan media informasi kepada masyarakat mengenai transformasi digital di Kementerian Agama.

#### **1.6 Metode Penelitian**

Dalam melakukan penelitian ini mengumpulkan data dengan beberapa metode agar informasi yang terkumpul menjadi informasi yang terstruktur. Oleh karena itu ada beberapa metode sebagai berikut:

##### **1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

- a. Observasi, teknik pengumpulan data dengan cara mengamati video-video infografis dan animasi 2D yang menggunakan motion graphic untuk mendapatkan referensi.
- b. Wawancara, untuk mendapatkan informasi dan data yang valid dengan Biro HDI tentang layanan Kementerian Agama.
- c. Studi Pustaka, penelitian ini mengacu pada studi literatur, internet,

dan referensi lain dari berbagai sumber.

- d. Kuisioner merupakan metode pengambilan data kepada responden secara langsung melalui pengisian survei.

#### **1.6.2 Metode Analisis**

Dalam metode analisis dilakukan dengan cara mengumpulkan kebutuhan secara lengkap, kemudian dianalisis apa saja kebutuhan yang harus dipenuhi sebagai berikut:

- a. Kebutuhan Analisis SWOT, Analisis kebutuhan yang digunakan dalam proses identifikasi pada penelitian ini.
- b. Kebutuhan Fungsional, Analisis kebutuhan fungsional merupakan kebutuhan yang berhubungan langsung dengan penelitian ini.
- c. Kebutuhan Non-Fungsional, Analisis kebutuhan non-fungsional bertujuan untuk mengetahui perangkat keras dan perangkat lunak apa saja yang dibutuhkan selama pembuatan video infografis tersebut.

#### **1.6.3 Metode Perancangan**

Dalam metode perancangan ini ada beberapa tahapan yang harus dilakukan untuk pembuatan video infografis sebagai berikut:

- a. Praproduksi, pada tahap pra-produksi berfokus pada pengambilan data, penentuan konsep, perangkat lunak dan desain untuk mempermudah proses produksi.
- b. Produksi, pada tahap produksi dilakukan perancangan dan pembuatan animasi secara menyeluruh dengan menggunakan perangkat lunak yaitu: *Adobe Illustrator CC*, dan *Adobe Audition CC*.
- c. Pasca Produksi, pada tahap pasca produksi, ada proses pendukung yang mengemas video infografis tersebut dengan menggunakan perangkat lunak yaitu: *Adobe After Effects CC*, dan *Adobe Premiere Pro CC*.

#### **1.6.4 Metode Testing**

Peneliti melakukan testing terhadap video infografis dengan

melakukan penayangan hasil akhir video infografis di akun media sosial Kementerian Agama.

### **1.7 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan terdapat beberapa bab yang disusun sebagai berikut:

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, Batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian, serta sistematika penulisan.

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

Bab ini terdapat ringkasan penelitian – penelitian yang sebelumnya dengan topik yang mendukung.

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

Bab ini menjelaskan variabel penelitian, metode analisi, metode perancangan, metode pengembangan dan metode testing.

#### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bagian ini berisi tentang analisis dan hasil dari pembahasan mengenai bentuk video infografis transformasi digital.

#### **BAB V KESIMPULAN**

Pada bab ini berisikan beberapa kesimpulan dari hasil penelitian.