

BAB III

KONSEP DAN PROSES PERANCANGAN

III.1. Pengumpulan Data

III.1.1. Data Primer

Data primer adalah data utama atau data yang berasal dari objek penelitian secara langsung. Data primer bisa didapatkan dari observasi lapangan, wawancara, ataupun kuesioner.

A. Observasi Lapangan

Observasi dilakukan di Pesantren Ma'had Babul Falah untuk mencari tahu tentang kegiatan belajar dan mengajar mengenai tata cara sholat yang sedang dilakukan pada pesantren tersebut dan mencari tahu apa saja permasalahan yang terjadi selama proses kegiatan belajara dan mengajar tersebut. Penulis juga mencari informasi mengenai cara melakukan gerakan sholat yang benar dari guru ataupun ustadz yang berada di pesantren Ma'had Babul Falah .



Gambar III.1 Observasi Lapangan
(Sumber : Taufik Aulia Rahman. 2023)

B. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan Bapak Ustadz yang juga merupakan sebagai pemilik dari pesantren Ma'had Babul Falah, dengan menanyakan beberapa pertanyaan seperti dibawah ini.

1. Apa media pembelajaran utama yang digunakan santri pada pesantren ini untuk belajar tata cara sholat?

Jawaban Narasumber : Santri disini belajar mengguakan buku-buku dan kitab sebagai media pembelajaran utama dan dengan panduan dari guru atau ustad.

2. Menurut bapak, apakah media pembelajaran yang ada saat ini sudah cukup baik?

Jawaban Narasumber : Sebenarnya dengan adanya panduan dari guru atau ustad yang mengajar disini media tersebut sudah cukup baik, namun kekurangannya adalah para santri terlihat jenuh ketika belajar dan media pembelajaran tersebut tidak cukup instan untuk diakses dimanapun dan kapanpun.

3. Apakah para santri mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan menggunakan media belajar berupa buku?

Jawaban Narasumber : Beberapa santri terlihat sedikit kesulitan memahami isi materi yang disampaikan jika tanpa adanya guru ataupun ustad yang menjelaskan.

4. Kenapa para santri kesulitan memahami materi yang disampaikan tersebut?

Jawaban Narasumber : Beberapa santri kesulitan memahami mungkin karena penjelasan yang terdapat pada media buku tersebut hanya berisikan tulisan tanpa adanya ilustrasi ataupun gambar.

III.1.2. Data Sekunder

Data sekunder adalah data tambahan atau data dari pihak kedua yang bukan berasal dari objek penelitian secara langsung. Data sekunder bisa didapatkan dari buku, internet dan penelitian sebelumnya. Penulis menjadikan buku Syaikh Muhammad Nashiruddin Al-albani yang berjudul “Kisah Sifat Sholat Nabi” sebagai salah satu media sekunder dan acuan dalam perancangan *Motion Graphic* Tata Cara Gerakan Sholat Rasul ini.

III.2. Analisis Data

Analisis Data adalah tahap pengolahan data yang telah dikumpulkan dari subyek penelitian kemudian diuraikan menjadi beberapa kategori sehingga diharapkan mampu menjadi sebuah solusi. Adapun penulis menganalisa data dengan menggunakan 5W+1H sebagai berikut:

Tabel III.1. 5W+1H

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	<i>What/</i> Apa faktor yang menjadi permasalahan yang akan	Kurangnya pemahaman anak-anak santri pesantren ma’had babul falah, tentang tata cara sholat yang benar, juga

	diselesaikan dengan solusi yaitu sebuah <i>motiongraphic</i> ?	media edukasi yang ada belum efektif dan sulit dipahami oleh santri.
2.	<i>Why/</i> Kenapa permasalahan tersebut sampai bisa terjadi?	Karena belum adanya media edukasi yang efektif, menarik dan modern serta mampu mengikuti perkembangan teknologi <i>gadget</i> , yang dapat membangun minat <i>audience</i> untuk belajar tata cara sholat Rasul SAW.
3.	<i>Who/</i> Siapa target <i>audience</i> yang nantinya akan diberikan pemahaman mengenai tata cara gerakan sholat Rasul SAW melalui video <i>motion graphic</i> ?	<i>Motion graphic</i> ini penulis buat sebagai media pembelajaran untuk santri pesantren ma'had babul falah, juga disertai tautan video yang telah di unggah ke media sosial, agar <i>motion graphic</i> tetap bisa diakses melalui media sosial kapanpun dan dimanapun.
4.	<i>When/</i> Mulai dari kapan permasalahan tersebut terjadi?	Permasalahan tersebut terus - menerus terjadi seiring berjalannya waktu, karena rendahnya minat belajar yang disebabkan oleh media pembelajaran yang menjenuhkan.
5.	<i>Where/</i> Dimana Permasalahan tersebut terjadi?	Masalah tersebut kerap terjadi dalam lingkungan kegiatan belajar dan

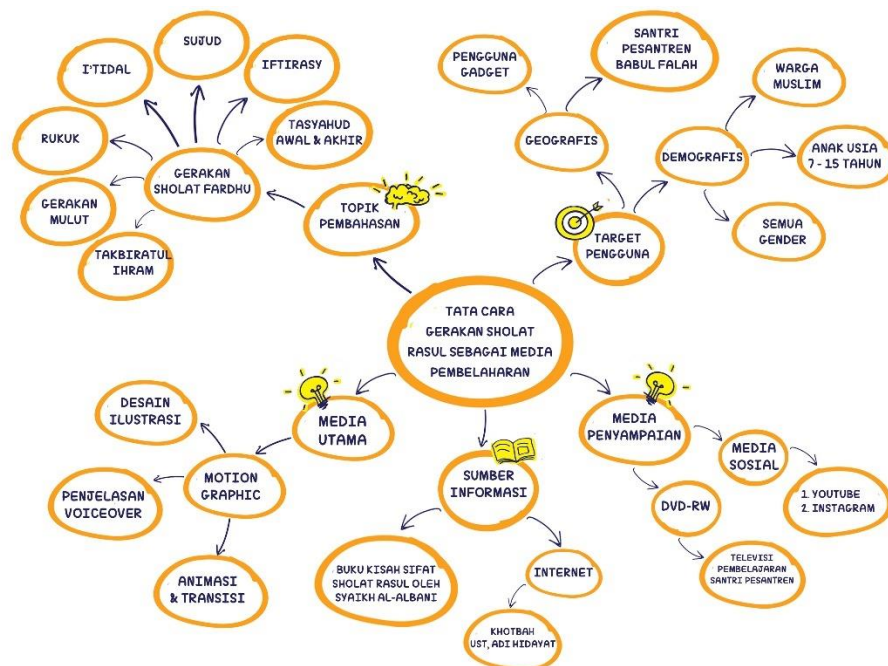
		mengajar pesantren ma'had babul falah.
6.	<i>How/</i> Bagaimana solusi dan penyelesaian untuk masalah tersebut?	Berdasarkan perkembangan zaman yang terjadi dalam hampir segala aspek salah satunya edukasi, masyarakat sekarang cenderung lebih suka belajar sambil melihat visual yang disertai dengan suara. Maka dari itu penulis merancang sebuah <i>motion graphic</i> tata cara sholat berdasarkan ajaran Rasul SAW. Hal tersebut bertujuan membangun minat para santri untuk lebih tertarik belajar mengenai tata cara gerakan sholat Rasul.

III.3 Ide Kreatif

Dalam membuat suatu konsep perancangan maka dibutuhkan ide kreatif yang berguna untuk menyampaikan pesan dan nilai yang terakandung di dalam sebuah karya. Ide kreatif dari skripsi karya ini adalah sebagai berikut.

III.3.1. Metode Berfikir

Adapun *brainstorming* yang penulis buat untuk membantu memudahkan penulis dalam perancangan karya ini.



Gambar III.2 Brainstorming
(Sumber : Taufik Aullia Rahman, 2023)

III.3.2. Tema

Tema yang diambil dalam pembuatan *Motion Graphic* yang akan dibuat yaitu “Tata Cara Gerakan Sholat Rasul”, yang menampilkan berbagai informasi tentang bagaimana cara rasul dalam melakukan Gerakan sholat mulai dari awal hingga selesai, yang akan dikemas dengan tampilan visual 2D.

III.3.3. Target Pengguna

Target *audience* merupakan individu ataupun kelompok yang menjadi sasaran pengaplikasian karya yang dibuat. Penjabaran mengenai target audience berisi profil sasaran sebagai berikut :

A. Demografis

Jenis Kelamin : Laki-laki & Perempuan

Usia : 7- 15 Tahun

Agama : Islam

Kelas Sosial : Semua lapisan masyarakat

B. Psikografis

Target menurut psikografi adalah anak-anak. Secara umum target psikografi adalah masyarakat muslim kalangan muda yang menggunakan *gadget*.

C. Geografis

Target geografis disini adalah daerah yang menjadi sasaran proyek ini yaitu lingkungan belajar dan mengajar pesantren Ma'had Babul Falah.

III.3.4. Strategi Kreatif

Adapun strategi kreatif yang telah penulis jabarkan menjadi beberapa bagian adalah sebagai berikut:

a. *What to Say*

Penulis ingin menyampaikan informasi Tata Cara Gerakan Sholat Rasul agar santri pada pesantren Ma'had Babul Falah memiliki media pembelajaran yang lebih efisien dan instan untuk memudahkan kegiatan belajar dan mengajar para santri tersebut dengan menggunakan media *motion graphic*.

b. *How to Say*

Pada strategi ini, cara penulis untuk menyampaikan *Motion Graphic* Tata Cara Gerakan Sholat Rasul adalah dengan menampilkan video tersebut pada televisi yang disediakan untuk kegiatan belajar dan mengajar juga menyertakan tautan video yang telah diunggah pada media sosial youtube.

III.4. Konsep Media

III.4.1. Media Utama

Motion Graphic yang akan penulis buat yaitu *Motion Graphic* Tata Cara Gerakan Sholat Rasul yang akan berdurasi sekitar 5-6 menit dan terdiri dari penggabungan animasi *motion* dan menggunakan gaya ilustrasi *flat* desain.

Pada Animasi *Motion* penulis menggunakan beberapa transisi dan *Tools* yang ada di After Effect untuk menggerakkan karakter dan *background*. Penulis juga menggunakan *Backsound* dan *dubbing* agar informasi yang disampaikan dapat lebih mudah dipahami. Sedangkan pada pembuatan ilustrasi dan *background* penulis menggambarinya menggunakan Adobe Illustrator.

III.4.2. Media Pendukung

Adapun beberapa media pendukung yang pengkarya gunakan untuk membantu dalam mempromosikan media utama yaitu sebagai berikut.

A. DVD-RW

Motion Graphic Tata Cara Gerakan Sholat Rasul akan dikemas di dalam DVD-RW dengan format MP4 1920x1080 *pixel*.

B. Notebook

Penggunaan *notebook* ataupun buku catatan sebagai media promosi, buku catatn ini dapat digunakan untuk mencatat materi yang disampaikan dari *motion graphic*.

C. Media Sosial

Motion Graphic Tata Cara Gerakan Sholat Rasul akan dipromosikan melalui akun media sosial Youtube dan Instagram pribadi milik penulis.

D. Banner

Motion Graphic Tata Cara Gerakan Sholat Rasul juga akan dipromosikan menggunakan *banner* pada saat pameran karya.

E. Mug

Motion Graphic Tata Cara Gerakan Sholat Rasul juga akan dipromosikan dengan *merchandise* berupa mug.

F. T-Shirt

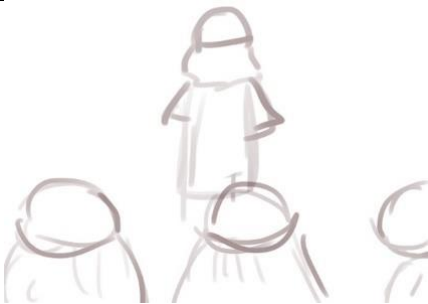
Sebagai media pendukung penulis juga menggunakan *t-shirt* ataupun kaos.

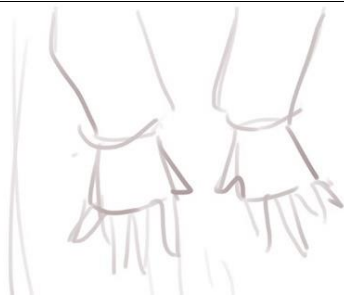
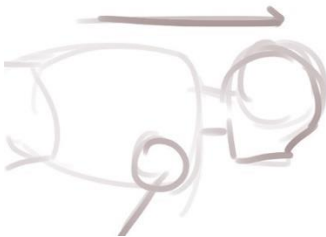
III.5. Visualisasi

III.5.1. Pengembangan Elemen Visual

Adapun pengembangan Elemen Visual yang penulis lakukan selama proses perancangan *Motion Graphic* sebagai berikut.

Tabel III.2. *Storyboard*

No.	Sketsa Gambar	Keterangan
1.		<i>Scene 1</i> Takbir Detik 00.32 - 00.50. Posisi takbiratul ihram dengan pengambilan gambar close angle disertai dengan <i>voiceover</i> yang menjelaskan.
2.		<i>Scene 2</i> Takbir Detik 00.51 - 01.10. Pengambilan gambar dengan posisi close up angle, juga disertai <i>voiceover</i> .
3.		<i>Scene 1</i> Gerakan Mulut Detik 01.11 - 01.27. Sujud diambil dari beberapa angle, salah satunya angle samping, juga disertai dengan <i>voiceover</i> .

4.		<i>Scene 2 Gerakan Mulut Detik 01.28 - 01.41. Pengambilan gambar dengan posisi close up angle, juga disertai voiceover.</i>
5.		<i>Scene 1 Rukuk Detik 01.42 - 01.56. Rukuk diambil dari beberapa angle samping, juga disertai dengan voiceover</i>
6.		<i>Scene 2 Rukuk Detik 01.47 - 02.00. Rukuk diambil dari beberapa angle, salah satunya angle samping, juga disertai dengan voiceover</i>
7.		<i>Scene 3 Rukuk Detik 02.01 - 02.12. Rukuk diambil dari beberapa angle, salah satunya angle samping, juga disertai dengan voiceover</i>
8.		<i>Scene 1 I'tidal Detik 02.13 - 02.25. Gerakan I'tidal diambil dari close angle juga disertai dengan voiceover</i>

9.		<i>Scene 2 I'tidal</i> Detik 02.26 - 02.32. Menunjukkan tampak depan dari Gerakan I'tidal.
10.		<i>Scene 1 Sujud</i> Detik 02.27 - 02.49. Sujud diambil dari beberapa angle, salah satunya angle samping, juga disertai dengan <i>voiceover</i> .
11.		<i>Scene 2 Sujud</i> Detik 02.50 - 02.57. Sujud diambil dari beberapa angle, salah satunya angle samping, juga disertai dengan <i>voiceover</i> .
12.		<i>Scene 3 Sujud</i> Detik 02.58 - 03.02. Sujud diambil dari beberapa angle, salah satunya angle samping, juga disertai dengan <i>voiceover</i> .
13.		<i>Scene 1 Duduk Iftirasy</i> Detik 03.03 - 03.13. Duduk <i>Iftirasy</i> diambil dari <i>side angle</i> juga disertai dengan <i>voiceover</i> .

14.		<i>Scene 2 Duduk Iftirasy Detik</i> 03.14 - 03.26. Duduk <i>Iftirasy</i> diambil dari <i>low back angle</i> juga disertai dengan <i>voiceover</i> .
15.		<i>Scene 3 Duduk Iftirasy Detik</i> 03.27 - 03.33. Duduk <i>Iftirasy</i> diambil dari <i>Close up angle</i> juga disertai dengan <i>voiceover</i> .
16.		<i>Scene 4 Duduk Iftirasy Detik</i> 03.34 - 03.39. Duduk <i>Iftirasy</i> diambil dari <i>Close angle</i> juga disertai dengan <i>voiceover</i> .
17.		<i>Scene 1 Tasyahud Awal Detik</i> 03.40 - 03.50. Tasyahud awal diambil dari belakang agar terlihat posisi kaki yang benar, juga disertai <i>voiceover</i> .
18.		<i>Scene 2 Tasyahud Awal Detik</i> 03.50 – 04.17. Tasyahud awal diambil dari <i>Close up angle</i> focus ke telunjuk, juga disertai <i>voiceover</i>

19.		Scene 1 Salam Detik 05.00 – 05.12. Salam diambil dari <i>close up angle</i> juga disertai dengan <i>voiceover</i> .
20.		Scene 2 Salam Detik 05.13 – 05.20. Salam diambil dari <i>wide angle</i> juga disertai dengan <i>voiceover</i> .
21.		Scene 3 Salam Detik 05.13 – 05.20. Salam diambil dari <i>wide angle</i> juga disertai dengan <i>voiceover</i> .

Adapun pengembangan Visual sektsa diatas menjadi VIsual Digital yang penulis lakukan selama proses perancangan *Motion Graphic*, Penulis membuat ilustrasi digital dibawah ini menggunakan *software* Adobe Illusrator dan menggunakan alat *pen tool*. Berikut ini adalah hasil dari digitalisasi ilustrasi.



Gambar III.3. Ilustrasi Digital Takbir
(Sumber : Taufik Aulia Rahman, 2023)

Gambar diatas adalah ilustrasi digital objek orang yang sedang melakukan gerakan takbir dengan pengambilan gambar *full vody* dan *close angle*.



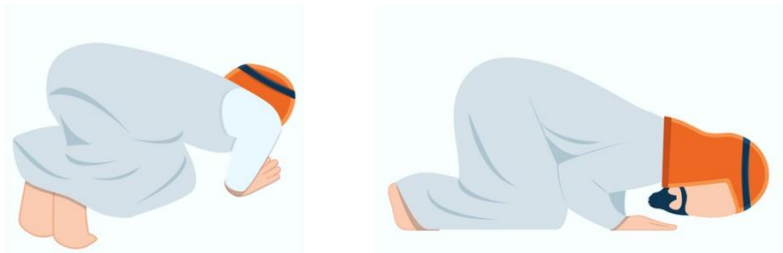
Gambar III.4. Ilustrasi Digital Sholat Berjamaah
(Sumber : Taufik Aulia Rahman, 2023)

Gambar diatas adalah ilustrasi digital orang yang sedang melakukan sholat berjamaah dengan pengambilan gambar *back angle* dan *close up anlge* terhadap imam yang berada di bagian depan.



Gambar III.5. Ilustrasi Digital Rukuk
(Sumber : Taufik Aulia Rahman, 2023)

Gambar ilustrasi diatas adalah ilustrasi digital objek orang yang sedang melakukan rukuk dengan pengambilan gambar *side angle*.



Gambar III.6. Ilustrasi Digital Sujud
(Sumber : Taufik Aulia Rahman, 2023)

Gambar diatas adalah ilustrasi digital dari objek orang yang sedang sujud dengan pengambilan gambar 45 derajat dari belakang dan *ide angle*.



Gambar III.7. Ilustrasi Digital Tasyahud Awal
(Sumber : Taufik Aulia Rahman, 2023)

Gambar diatas adalah ilustrasi digital objek orang yang sedang duduk *iftirasy* dengan pengambilan gambar *back wide angle*.



Gambar III.8. Ilustrasi Digital Tasyahud Awal & Akhir
(Sumber : Taufik Aulia Rahman, 2023)

Gambar diatas adalah ilustrasi digital dari objek orang yang sedang melakukan duduk tasyahud akhir dengan pengambilan gambar *wide angle* dan *back angle* serta 45 derajat dari belakang.



Gambar III.9. Ilustrasi Digital Salam
(Sumber : Taufik Aulia Rahman, 2023)

Gambar diatas adalah ilustrasi digital dari objek orang yang sedang melakukan gerakan salam dengan pengambilan gambar *wide angle full body*.