

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Seiring dengan berkembangnya zaman, pada era globalisasi dan kemajuan teknologi informasi yang pesat, banyak orang yang bersaing dalam memanfaatkan teknologi informasi ini dengan tujuan agar kebutuhan penyampaian informasi yang mereka sajikan dapat menarik semua *audiens*. Khususnya generasi muda yang semakin akrab dengan konten digital, terutama yang berbasis visual dan interaktif. Saat ini, konten visual seperti video dan animasi telah menjadi salah satu media paling populer dalam komunikasi digital karena dapat menyampaikan informasi dengan lebih menarik dan mudah dipahami. Penggunaan media visual yang inovatif, seperti gambar digital atau cetak, fotografi, desain grafis, video, animasi dan *motion graphic*.

Berdasarkan data dari *We Are Social* dan *Hootsuite* pada tahun 2024, sekitar 212,9jt pengguna atau 77% populasi Indonesia adalah pengguna aktif internet dengan waktu rata-rata yang dihabiskan untuk menonton video online mencapai lebih dari 3 jam per hari. Di Indonesia semakin banyak lembaga pendidikan yang mulai menggunakan media digital untuk memperkenalkan program atau keunggulan mereka kepada masyarakat. Media sosial seperti Instagram, Youtube, dan Tiktok menjadi sarana untuk mempromosikan berbagai insitusi pendidikan, karena ketiga platform tersebut memungkinkan penyajian informasi dalam bentuk video, animasi, atau *motion graphic* yang menarik dan mudah di akses. Bahkan lembaga-lembaga pendidikan seperti pesantren dan madrasah juga mulai beradaptasi dengan mengikuti tren ini. Hal ini menunjukkan bahwa media digital dapat menjadi sarana efektif bagi lembaga pendidikan dalam menyampaikan informasi yang lebih mudah dipahami oleh masyarakat.

Salah satu Lembaga Pendidikan Qur'an yang sedang berkembang dan sudah dikenal luas di wilayah Baturaja ini adalah Lembaga Pendidikan

Qur'an Al-Muhajirun, dimana pendidikan Qur'an tersebut memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk karakter dan moral individu Muslim. Lembaga pendidikan Qur'an, baik formal maupun non-formal, bertanggung jawab untuk menyediakan pendidikan agama yang berkualitas tinggi bagi para pelajar agar mereka dapat memahami, mengamalkan, dan menginternalisasi ajaran-ajaran Al-Qur'an dalam kehidupan sehari-hari.

Lembaga Pendidikan Qur'an Al-Muhajirun merupakan Lembaga Pendidikan Qur'an non-formal dibawah naungan Yayasan Griya Muda Qur'ani yang ada di kota Baturaja, di tahun 2024 ini menciptakan program baru yaitu Sekolah TKQ Al-Muhajirun Baturaja dimana didalamnya terdapat anak-anak yang sedang menempuh pendidikan TK seperti sekolah TK pada umumnya. Maka dengan begitu angka jumlah santri saat ini mencapai kurang lebih 400 santri laki-laki dan perempuan dengan berbagai klasifikasi kelas yaitu kelas TKQ anak-anak, TPQ anak anak, remaja, dan juga dewasa. Lembaga Pendidikan Qur'an Al-Muhajirun ini menggunakan metode pembelajaran Qiro'ati, dimana metode ini memiliki enam jilid yang masing-masing tahapannya harus dilewati secara bertahap atau menyeluruh dan harus diselesaikan. Meskipun begitu Lembaga Pendidikan Qur'an Al-Muhajirun saat ini, media informasi yang digunakan masih bersifat *konvensional* seperti brosur, pamflet, dan papan informasi lainnya sebagai media informasi dalam menyampaikan program-program, fasilitas, kegiatan serta keunggulan dari Lembaga Pendidikan yang telah mereka sediakan.

Media informasi yang akan dibuat ini dapat membantu dalam penyampaian informasi terkait sejarah, visi misi, program pendidikan, dan kegiatan unggulan pada Lembaga tersebut, Penerapan media informasi berbasis *motion graphic* dapat menjadi salah satu alat bantu untuk mempermudah dalam penyampaian informasi sekaligus menarik minat calon santri dan masyarakat secara umum. Dalam perancangan media informasi ini penulis menjadikan Lembaga Pendidikan Qur'an Al-Muhajirun sebagai objek penelitian dan bertujuan agar dapat digunakan sebagai media visual yang dinamis, tidak hanya mampu menampilkan informasi secara menarik, tetapi

juga dapat menyederhanakan informasi kompleks menjadi lebih mudah dipahami oleh berbagai kalangan usia dan latar belakang.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, penulis tertarik untuk membangun dan melakukan penelitian yang berjudul **“Perancangan *Company Profile* Berbasis *Motion Graphic* Sebagai Media Informasi Pada Lembaga Pendidikan Qur’an Al-Muhajirun”**.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya maka penulis merumuskan masalah dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang dan membuat media informasi berbasis motion graphic yang efektif dalam menyampaikan program-program pada Lembaga Pendidikan Qur’an Al-Muhajirun ?
2. Bagaimana desain visual dan elemen grafis pada motion graphic agar dapat mempengaruhi efektivitas penyampaian informasi dan citra Lembaga Pendidikan Qur’an Al-Muhajirun ?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka penelitian ini mempunyai tujuan sebagai berikut :

1. Membuat media informasi berbasis *motion graphic* untuk menyampaikan program-program pada Lembaga Pendidikan Qur’an Al-Muhajirun.
2. Meningkatkan daya tarik dalam penyampaian informasi dan program yang ada pada Lembaga tersebut.

1.4. Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini berfokus pada perancangan dan pembuatan *company profile* berbasis video *motion graphic*, suatu media yang menyampaikan informasi seperti program-program kegiatan, visi misi, fasilitas, dan keunggulan pada Lembaga Pendidikan Qur’an Al-Muhajirun.

1.5. Manfaat Penelitian

1. Manfaat bagi Lembaga Pendidikan Qur'an Al-Muhajirun

Manfaat yang diharapkan untuk Lembaga Pendidikan Qur'an Al-Muhajirun adalah sebagai berikut :

- a. Memberikan solusi media informasi visual yang efektif dan efisien dalam menyampaikan sejarah lembaga, program pendidikan, visi misi, serta kegiatan unggulan yang diselenggarakan.
- b. Membantu proses promosi lembaga secara visual melalui media digital yang menarik, informatif, dan mudah diakses oleh masyarakat luas.
- c. Memperkuat Citra dan menjadi warna baru untuk lembaga sebagai institusi pendidikan *modern* yang *responsive* terhadap teknologi.
- d. Dapat digunakan dalam jangka panjang dan dalam berbagai kesempatan diantaranya (presentasi, acara khotaman, pendaftaran santri baru, dan lainnya).

2. Manfaat bagi Calon Santri dan Orang Tua

Manfaat yang akan diperoleh adalah sebagai berikut :

- a. Memberikan kemudahan dalam memperoleh informasi secara visual dan online mengenai profil sejarah lembaga, program pendidikan, visi misi, dan kegiatan unggulan.
- b. Menyediakan media informasi visual yang relevan dengan kebiasaan digital masyarakat saat ini, terutama generasi muda dan orang tua milenial.
- c. Menjadi referensi awal yang representatif dalam proses pengambilan keputusan untuk memilih lembaga pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan anak.

3. Manfaat bagi Penulis

Manfaat yang akan diperoleh adalah sebagai berikut :

- a. Memberikan pengalaman nyata dalam merancang dan membuat media informasi berbasis *motion graphic* yang diterapkan langsung pada kebutuhan institusi.
- b. Mengembangkan kemampuan teknis dalam bidang desain komunikasi visual, termasuk storytelling, animasi, dan pengemasan pesan visual.
- c. Memberikan pemahaman lebih dalam tentang bagaimana teknologi dapat dimanfaatkan sebagai media informasi dan promosi dalam sektor pendidikan keagamaan.

1.6. Sistematika Penulisan

Berikut urutan penulisan yang ada pada penelitian ini.

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, batasan masalah, manfaat penelitian dan sistematika penulisan yang akan digunakan untuk penelitian dalam persiapan skripsi ini.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini berisi tentang dasar-dasar analisis dalam penyusunan skripsi, meliputi pengertian serta dasar-dasar teori yang digunakan sebagai pedoman dan acuan dalam pemecahan masalah.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini menguraikan secara rinci aspek-aspek penting yang mendukung pelaksanaan penelitian, pembahasannya mencakup kondisi penelitian, tempat dan waktu penelitian, bahan dan alat, data pendukung, dan cara kerja .