

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Audio visual merupakan media yang terdiri dari unsur suara dan unsur gambar. Kelebihan dari media adalah bersifat auditif (mendengar) dan visualitas (melihat). Media audio visual digunakan dalam proses pembelajaran sebagai bahan atau alat untuk membantu tulisan dan kata yang diucapkan dalam menularkan pengetahuan, sikap dan ide. Menurut Raudatussolihah, B. (2022). Media audio visual diartikan sebagai media instruksional modern yang telah sesuai berdasarkan zamannya yang berkaitan dengan hal yang bisa dilihat maupun didengar. Dengan kata lain, media yang memanfaatkan perkembangan zaman untuk melakukan penyampaian informasi dengan lebih jelas. Menurut Harahap (2022). Selaras dengan gagasan tersebut, audio visual dapat menjadi alat pendukung varian belajar karena sifat dari audio visual yang bisa diputar secara berulang-ulang sehingga dapat mengingat materi dimana saja dan kapan saja.

Sejalan dengan untuk tercapainya pemahaman dalam menggunakan audio visual dengan itu maka harus menghasilkan audio dan juga visual berkualitas. Hal ini dapat dilihat melalui pendekatan teknik audio dan visual untuk menunjang kualitas audio visual yang dihasilkan. (Ridha et al ,2012) *Remastering* adalah membuat versi baru dari aslinya, yang merujuk pada *remastering* audio, video atau film, yang dimana rekaman asli atau film melalui proses *editing* sehingga dihasilkan produk yang lebih modern dan canggih dalam proses *publishing*. *Remastering* juga sebagai proses yang bertujuan untuk mempertahankan kualitas suara rekaman asli sambil meningkatkan pengalaman mendengarkan musik. *Remastering* audio dapat dilakukan pada rekaman musik, *podcast*, *film*, dan audio lainnya dengan menggunakan berbagai teknik seperti *equalization*, kompresi, penghapusan *noise*, dan peningkatan dinamika untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas audio. Luthfiasari dan Fadillah (2023). *Kinetic Typography* adalah kombinasi dari tipografi dan gerak (*motion*) atau biasa juga disebut sebagai *typographic animation*. Tidak seperti bentuk hasil cetak yang statis, *kinetic*

typography menggunakan gerak untuk mengungkapkan gestur dengan cara yang sama efektifnya dengan citra visual. Sebagai medium, *kinetic typography* merupakan suatu karya multidisiplin karena dapat mengintegrasikan teknologi, tipografi, gerak, desain grafis, musik, dan narasi teks. Dengan menggunakan teknik yang ada pada audio visual diharapkan dapat menjadi penunjang dalam membuat audio visual yang dapat dipahami baik secara materi visual dan juga materi audio.

Selaras dengan hal tersebut berdasarkan observasi langsung peneliti di lingkungan sekitar serta wawancara kepada beberapa bidang dalam Organisasi PW JQH NU Sumsel ternyata masih ada masyarakat yang belum tepat terhadap bacaan Surah Al-Fatihah. Jam'iyatul Qurra Wal Huffazh NU Sumatera Selatan adalah sebuah organisasi di Sumatera Selatan yang berfokus pada pengembangan dan pemeliharaan bacaan Al-Qur'an, serta pembinaan para qari dan hafizh dalam lingkungan Nahdlatul Ulama (NU). Mengingat pentingnya surah Al-Fatihah menurut Norazman.,et (2021). Berdasarkan ilmu Fiqih seandainya tidak dibaca maka sholat seseorang tidak sah dan tidak diterima. Adanya gagasan tersebut alangkah baiknya jika Surah Al-Fatihah selalu di ingat dan dibaguskan bacaannya. Melalui permasalahan tersebut maka peneliti berinisiatif menyediakan solusi berupa audio visual mengenai surah Al-Fatihah. Dengan tersedianya Audio Visual ini diharapkan bisa menjadi variasi pembelajaran untuk masyarakat khususnya pada Organisasi PW JQH NU Sumsel.

Berdasarkan uraian di atas, maka judul yang diambil pada laporan tugas akhir ini adalah “Implementasi Audio Visual Surah Al-Fatihah dengan 7 Naghah menggunakan Teknik *Remastering* dan Teknik *Kinetic Typography* dengan Metode Villamil Molina”.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada laporan tugas akhir ini yaitu:

1. Bagaimana implementasi audio visual Surah Al-Fatihah dengan 7 naghah menggunakan Teknik *Kinetic Typography* dan Teknik *Remastering*?
2. Apakah Impelementasi audio visual menggunakan Teknik *Kinetic Typography* dan Teknik *Remastering* dapat dijadikan sebagai variasi

pembelajaran surah al fatihah dengan 7 naghah untuk masyarakat khususnya Organisasi PW JQH NU Sumsel?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang penulis ambil dari penelitian ini adalah :

1. Pembuatan audio visual menggunakan teknik *kinetic typography* dan *remastering*.
2. Pembuatan Audio Visual menggunakan metode *villamil-Molina*
3. Pengujian audio visual menggunakan pengujian *cohen kappa*
4. Pembuatan Audio Visual Surah Al-Fatihah dengan 7 Nagham menggunakan Aplikasi *Adobe Premier, Adobe Audition, Photoshop*.
5. Visual pada Surah Al-Fatihah menggunakan Animasi 2D.
6. *Output* berupa video format mp4.

1.4 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah menyediakan Audio visual menggunakan Teknik *Kinetic Typography* dan Teknik *Remastering* tentang pembelajaran Surah Al-Fatihah menggunakan 7 naghah.

1.5 Manfaat

Manfaat yang penulis ambil dari penelitian ini adalah :

1. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan sebagai referensi bagi peneliti dan mahasiswa lainnya terkait pembuatan Audio visual.
2. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi media pembelajaran bagi masyarakat khususnya Organisasi PW JQH NU Sumsel tentang surah al-fatihah dengan 7 naghah melalui audio visual.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika skripsi ini penulis bermaksud memberikan gambaran isi dari laporan skripsi.

BAB I PENDAHULUAN

Dalam hal ini penulis menguraikan tentang latar belakang, permasalahan, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat penelitian dan metodologi penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab yang menguraikan tentang kajian pustaka baik dari buku-buku ilmiah, maupun sumber-sumber lain yang mendukung dalam proses pembuatan dokumenter tersebut.

BAB III METODELOGI PENELITIAN

Bab ini menguraikan tentang metode yang digunakan dalam penelitian ini, dimana metode yang dipakai adalah metode Villamil-Molina.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menguraikan pengimplementasian setiap langkah-langkah metode yang digunakan, sehingga menghasilkan produk yang ingin dicapai.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisikan tentang kesimpulan yang dapat diambil dari uraian bab-bab terdahulu dan saran-saran demi peningkatan yang lebih baik di masa yang akan datang.