

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

1.1 Implementasi

Implementasi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah pelaksanaan, penerapan. Adapun implementasi menurut para ahli yakni, menurut Usman (2002) dalam jurnal Rosad (2019), mengemukakan pendapatnya tentang Implementasi atau pelaksanaan sebagai berikut “implementasi adalah bermuara pada aktivitas, aksi, tindakan, atau adanya mekanisme suatu sistem. Implementasi bukan sekedar aktivitas, tetapi suatu kegiatan yang terencana dan untuk mencapai tujuan kegiatan”. Pengertian implementasi yang dikemukakan di atas, dapat dikatakan bahwa implementasi adalah bukan sekedar aktivitas, tetapi suatu kegiatan yang terencana dan dilakukan secara sungguh-sungguh berdasarkan acuan norma tertentu untuk mencapai tujuan kegiatan. Oleh karena itu, implementasi tidak berdiri sendiri tetapi dipengaruhi oleh objek berikutnya.

Denyka Arinda, et al (Menurut Setiawan, 2004: 39) dalam bukunya yang berjudul Implementasi dalam Birokrasi Pembangunan mengemukakan pendapatnya sebagai berikut “implementasi adalah perluasan aktivitas yang saling menyesuaikan proses interaksi antara tujuan dan tindakan untuk mencapainya serta memerlukan jaringan pelaksana, birokrasi yang efektif” . Menurut Ali (2019). Pengertian implementasi yang dikemukakan ini, dapat dikatakan bahwa implementasi yaitu merupakan proses untuk melaksanakan ide, proses atau seperangkat aktivitas baru dengan harapan orang lain dapat menerima dan melakukan penyesuaian dalam tubuh birokrasi demi terciptanya suatu tujuan yang bisa tercapai dengan jaringan pelaksana yang bisa dipercaya.

Dari beberapa pengertian implementasi diatas, bahwa implementasi merupakan pelaksanaan ide dari konsep yang sudah terencana, bukan sekedar aktivitas, Tapi juga perluasan aktivitas yang saling menyesuaikan.

1.2 Audio Visual

1.2.1 Pengertian Audio Visual

Menurut Raudatussolihah, B. (2022). 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. Media bukan hanya menjadi alat bantu para pendidik, tetapi juga sebagai alat untuk mendapatkan informasi yang sedang berkembang dan mempermudah manusia untuk mendapatkan informasi dari manapun. Sifat dari audio visual sebagai media pembelajaran dalam pendidikan dan pengajaran, yaitu mampu meningkatkan persepsi, meningkatkan pengertian, meningkatkan transfer (pengalihan) belajar, memberikan penguatan (*reinforcement*) atau pengetahuan hasil yang dicapai, dan meningkatkan retensi (ingatan).

Menurut Harahap (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.

1.2.2 Jenis-Jenis Audio Visual

Menurut Ningsih, S. O. (2022). Adapun jenis-jenis media audio visual adalah sebagai berikut:

1.2.2.1 Audio Visual Murni

Audio visual murni atau sering disebut dengan audio visual gerak yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak, unsur suara maupun unsur gambar tersebut berasal dari suatu sumber.

A. Film Bersuara

Film bersuara ada berbagai macam jenis, ada yang digunakan untuk hiburan seperti film komersial yang diputar di bioskop-bioskop. Akan

tetapi, film bersuara yang dimaksud dalam pembahasan ini adalah film sebagai alat pembelajaran. Film merupakan media yang amat besar kemampuannya dalam membantu proses belajar mengajar. Film yang baik adalah film yang dapat memenuhi kebutuhan siswa sehubungan dengan apa yang dipelajari. Film yang baik memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1. Sesuai dengan tema pembelajaran
2. Dapat menarik minat siswa
3. Benar dan autentik
4. *Up to date* dalam setting, pakaian dan lingkungan
5. Sesuai dengan tingkat kematangan siswa
6. Perbendaharaan bahasa yang benar.

B. Video

Video sebagai media audio visual yang menampilkan gerak, semakin lama semakin populer dalam masyarakat kita. Pesan yang disajikan bisa bersifat fakta maupun fiktif, bisa bersifat informatif, edukatif maupun instruksional. Sebagian besar tugas film dapat digantikan oleh *video*. Tapi tidak berarti bahwa *video* akan menggantikan kedudukan film. Media *video* merupakan salah satu jenis media audio visual, selain film yang banyak dikembangkan untuk keperluan pembelajaran.

C. Televisi

Selain film dan *video*, televisi adalah media yang menyampaikan pesan-pesan pembelajaran secara audio visual dengan disertai unsur gerak.

1.2.2.2 Audio Visual Tidak Murni

Audio Visual tidak murni yaitu media yang unsur suara dan gambarnya berasal dari sumber yang berbeda. Audio visual tidak murni ini sering disebut juga dengan audio visual diam plus suara yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti *Sound slide* (Film bingkai suara). *Slide* atau *filmstrip* yang ditambah dengan suara bukan alat audio-visual yang lengkap, karena suara dan rupa berada terpisah, oleh sebab itu *slide* atau *filmstrip* termasuk media audio

visual saja atau media visual diam plus suara. Gabungan *slide* (film bingkai) dengan *tape audio* adalah jenis *system* multimedia yang paling mudah diproduksi. Media pembelajaran gabungan *slide* dan *tape* dapat digunakan pada berbagai lokasi dan untuk berbagai tujuan.

1.3 Surah Al-Fatihah

(Ahmad et al., 2022) Al-Fatihah berasal dari kata *Fataha, Yaftahu, Fathan* yang berarti pembukaan yang dapat pula berarti kemenangan. Sedangkan fatihah dalam arti kemenangan dapat dijumpai pada nama surat yang ke-48 yang berjudul Al-Fath yang berarti kemenangan. Berdasarkan uraian diatas maka dapat diambil kesimpulan bahwa surat Al-Fatihah dilihat dari segi ajarannya yang memuat pokok-pokok yang terkandung dalam surat-surat lainnya, dalam Al-Qur'an sering pula disebut sebagai Ummul Qur'an dan Ummul Kitab. Nama lainnya yang diberikan kepada surat Al-Fatihah adalah As Sabul Matsani atau tujuh yang diulang (M. Quraish Shihab, 2000: 3). Surat Al-Fatihah terdiri dari 7 ayat.

Dinamakan surat Al-Fatihah yang berarti Permulaan. Surat Al-Fatihah adalah mahkota tuntunan Ilahi. Surat Al-Fatihah ini dari segi penempatannya yaitu pada awal Al-Qur'an, karena sebagian ulama berpendapat bahwa surat ini adalah awal surat Al-Qur'an yang turun. Dapat dikatakan juga bahwa Al-Fatihah adalah pembuka yang sangat agung bagi segala macam kebajikan (Ahmad Mustofa Al-Maragi, 1992:25). Dapat dipahami bahwa, surat Al-Fatihah adalah surat awal pada kitab suci Al-Qur'an atau induk Al-Qur'an sehingga dinamakan pembuka yang sangat agung, serta mengandung pokok-pokok ajaran tentang keimanan, yaitu beriman kepada Allah, hari akhir, ibadah, hukum agama atau syari'ah dan kisah-kisah.

1.4 Naghham

(Wido et al., 2021) Secara etimologi atau lughah, kata *naghham* berarti lagu atau simphony. Menurut Bustaman Ismail, kata *naghham* secara etimologi paralel dengan kata *ghina* yang bermakna lagu atau irama. Secara terminologi *naghham* dimaknai sebagai membaca Al-Qur'an dengan irama (seni) atau suara yang indah

dan merdu atau melagukan Al-Qur'an secara baik dan benar tanpa melanggar aturan-aturan bacaan.(H. Muhsin Salim:2008).

Seni baca al-Qur'an atau dikenal dengan nama An-Naghom fil Qur'an maksudnya adalah memperindah suara pada tilawatil Qur'an. Sedangkan ilmu Nagham adalah mempelajari cara/metode di dalam menyenandungkan /melagukan /memperindah suara pada tilawatil Qur'an. Seni baca al-Qur'an adalah merupakan ilmu lisan, yaitu ilmu yang direalisasikan dengan bacaan atau perkataan. Albadi, Wido Supraha, Hasbi Indra (2021). Fauzan (2021) mendefinisikan Lagu (nagham) merupakan komponen penting dalam tilawah yaitu keberadaannya sebagai penghias tilawah. Nagham tilawah dibagi menjadi 7 lagu inti yaitu bayyati, shoba, hijaz, nahawand, rost, sikah dan jiharkah.

1.5 Remastering

(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.

Remastering audio merupakan proses penting untuk memastikan bahwa rekaman audio dapat diapresiasi dengan kualitas terbaiknya, baik untuk tujuan pengarsipan, pendidikan, maupun hiburan. Selaras dengan gagasan tersebut Remastering audio merupakan proses pengolahan ulang atau pemrosesan kembali rekaman audio yang sudah direkam sebelumnya dengan tujuan meningkatkan kualitas suara, menghapus kebisingan atau distorsi, dan memperbaiki kesalahan teknis yang ada pada rekaman asli.

1.6 *Kinetic Typhography*

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.

Dalam kehidupan sehari-hari, Turgut (2012) menyatakan bahwa tipografi kinetik biasanya ditemukan pada iklan, *motion graphics*, klip musik, dan *title sequence* dalam film. Dalam *kinetic typography*, huruf memiliki struktur yang dinamis yang dapat memasuki aspek yang berbeda dalam tampilannya, perubahan gaya dan warna sesuai dengan arti katanya atau musik/ritme suara. Sehingga dapat dikatakan bahwa tipografi memiliki kepentingan yang besar sebagai alat komunikasi yang dinamis dengan struktur yang tidak terbatas.

Dalam Fadillah 2023 ,Forlizzi et al. (2003) pun menyatakan bahwa *kinetic typography* pun dinilai dapat mewakili nada/intonasi bagaimana *speaker* berbicara. Contohnya nada yang tinggi bisa diwakili dengan gerakan naik ataupun turun, volume suara bisa ditunjukkan dengan ukuran yang diperbesar dan tempo yang bisa digambarkan dengan mengatur jarak huruf. Hal tersebut bisa digunakan untuk mengungkap kualitas dari karakter dan sisi emosional (*affective*) dari teks.

Dapat disimpulkan bahwa *kinetic typography* adalah teknik visual yang kreatif dan inovatif dalam merancang teks yang bergerak atau berubah-ubah, yang dapat digunakan dalam berbagai konteks untuk menciptakan efek yang menarik dan efektif dalam menyampaikan pesan. Penulis memilih teknik ini karena teknik *Kinetic Typography* ini selaras dengan tujuan dari pembuatan video pembelajaran sebagaimana yang telah diuraikan diatas, yaitu dengan *text* yang bergerak sesuai dengan audio yang terdengar maka pemahaman akan makna yang tersampaikan selaras.

1.7 Metode Villamil Molina

Menurut Villamil Molina dalam Iwan Binanto, 2017. Pengembangan multimedia akan berhasil jika memiliki perencanaan yang teliti, penguasaan teknologi multimedia yang baik, serta penguasaan manajemen produksi yang baik juga. Metode ini merupakan metode yang memberikan gambaran tentang pengembangan multimedia melalui lima tahapan, yaitu a) *Development*, b) *Preproduction*, c) *Production*, d) *Postproduction*, e) *Delivery*.

1.7.1 Development

Pada tahap ini konsep aplikasi multimedia yang akan dikembangkan mulai dibentuk berdasarkan ide yang ada. Selain itu, ditentukan juga tujuan dan sasaran serta anggaran.

1.7.2 Preproduction

Setelah tahap diatas dilalui maka tahap ini dapat dikerjakan yaitu mengembangkan kontrol anggaran, memperkerjakan para *specialis* yang terlibat dalam proses aplikasi multimedia, memperkerjakan kru produksi audio, menyewa atau membeli peralatan lain yang dibutuhkan. Pemasangan perangkat lunak yang dibutuhkan, merancang riset untuk *specialist content*, pengembangan aliran logis, *script*, *storyboard* serta pembuatan jadwal yang direalisasikan. Pada proses ini juga diperhatikan kebutuhan perangkat keras dan perangkat lunak yang diperlukan.

1.7.3 Production

Setelah tahap *Preproduction* dilalui, maka tahap ini mulai dikerjakan. Aktifitas yang berhubungan dengan tahap ini adalah riset konten, pengembangan *outline/garis* besar aplikasi, desain antar muka, pengembangan grafis 2D, perekaman suara, pemilihan music latar dan perekaman, pengembangan animasi computer, produksi video digital, dan *authoring* untuk mengumpulkan dan menyatakan apa yang sudah dibuat perbagian sehingga menjadi produk yang utuh dan siap untuk dilakukan uji coba.

1.7.4 Post Production

Pada tahapan ini pengembangan aplikasi multimedia memasuki tahapan pengujian, namun sebelum itu terlebih dahulu dilakukan evaluasi internal oleh tim pengembangan dengan memperhatikan aspek – aspek a) desain, b) tujuan dan sasaran, c) teks dan narasi, d) grafis, e) suara, f) *delivery*. Setelah aplikasi multimedia lolos uji, maka memasuki tahapan packing/pengemasan. Pengemasan dapat ke DVD/Flashdisk/Hardisk atau dipublikasikan ke internet.

1.7.5 Delivery

Tahap ini adalah tahapan terakhir dari pengembangan aplikasi multimedia. *Delivery* dapat menggunakan beberapa cara yaitu berbasis persentasi kelompok, persentasi individual dan melalui internet.