

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Elemen-Elemen Multimedia

Istilah multimedia terdiri dari dua kata, yaitu multi dan media. Pengertian multi berarti banyak atau lebih dari satu, sedangkan kata media berarti alat/sarana/piranti untuk berkomunikasi. Komunikasi merupakan hubungan atau interaksi dua arah. Dengan adanya komunikasi sebuah informasi akan mudah dipahami oleh indera.

Multimedia merupakan kombinasi teks, seni, suara, animasi, dan video yang disampaikan dengan komputer atau peralatan manipulasi elektronik dan digital. Multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi **(Suyanto, 2005) dalam Rovianto Adi Rahman (2015)**.

Menurut Senn, di dalam multimedia terdapat beberapa elemen, elemen-elemen tersebut diantaranya adalah text, image, audio, video dan animasi **(Purwanto, 2008) dalam Rovianto Adi Rahman (2015)**.

1. *Text* Bentuk data multimedia yang paling mudah disimpan dan dikendalikan adalah text (teks). Kebutuhan teks bergantung pada penggunaan aplikasi multimedia.
2. *Image*
Image (grafik) merupakan hasil sebuah pengambilan citra yang didapat melalui alat penangkap citra, seperti kamera dan scanner, yang hasilnya sering disebut dengan gambar. Gambar dapat berwujud sebuah ikon, foto ataupun simbol.
3. *Audio*
Audio (suara) adalah komponen multimedia yang dapat berwujud narasi, music, efek suara atau penggabungan di antara ketiganya.

4. Video
Video merupakan sajian gambar dan suara yang ditangkap oleh sebuah kamera, kemudian disusun ke dalam urutan frame untuk dibaca dalam satuan detik.
5. Animasi
Animasi yaitu penggunaan komputer untuk menciptakan gerak pada *layer*. Penciptaan animasi terdiri dari tiga tahap yaitu, permodelan, layout dan animasi, dan rendering.

2.2 Metode Pengembangan Multimedia

Selanjutnya untuk metodologi pengembangan sistem mengacu pada Metode Pengembangan Multimedia Luther, (1994) (dalam Hadi Sutopo 2003). Yang dimaksud dengan metode Pengembangan Multimedia Luther menurut Luther (1994) dalam Rovianto Adi Rahman (2015). Terdiri dari 6 tahap yaitu Konsep (*concept*), Perancangan (*design*), Pengumpulan Materi (*material collecting*), Pembuatan (*assembly*), Pengujian (*testing*), Distribusi (*distribution*).

Adapun rangkaian kegiatan yang dilakukan dalam pengembangan sistem ini berdasarkan metodologi tersebut diantaranya adalah :

1. *Concept*

Tahap *concept* (pengonsepan) yaitu menentukan tujuan, termasuk identifikasi audiens, jenis iklan, tujuan iklan, isi iklan dan spesifikasi umum. Dasar aturan untuk perancangan juga ditentukan pada tahap ini, seperti durasi iklan, target, dan lain-lain. Hasil dari tahapan ini adalah deskripsi konsep dalam bentuk judul, ide cerita, sinopsis dan *storyline*.

2. *Design*

Tahap *design* (perancangan) ini menerjemahkan tujuan kedalam sebuah desain yang akan menjadi acuan dalam mengembangkan iklan layanan masyarakat ini. Hasil dari tahapan desain ini adalah desain karakter.

3. *Material Collecting*

Material collecting (pengumpulan materi) adalah tahap pengumpulan bahan. Bahan yang dikumpulkan adalah *image* atau gambar, audio, foto

digital, video, dan *image-image* pendukung lain. Proses yang dilakukan pada tahap ini adalah *graphic design*, *modelling* 3D, pembuatan *bumper opening*, *closing*, *credit title*. Pada praktiknya, tahap ini bisa dilakukan secara paralel dengan tahap *assembly*.

4. **Assembly**

Setelah dibuat *storyboard*, maka tahap selanjutnya adalah tahap *assembly* (pembuatan). Iklan layanan masyarakat ini berbasis animasi 2D dan 3D, maka dari itu tahapan-tahapan tersebut adalah *compositing* dan animasi yang menggunakan *software-software animating*, *sound effect*, serta *editing* dan *rendering* yang menggunakan *Software Editing*

5. **Testing**

Tahap testing (pengujian) yaitu dilakukan setelah tahap pembuatan dengan menjalankan dan melakukan peninjauan (*preview*) apakah ada kesalahan atau tidak. Pada tahap ini dilakukan uji kelayakan produk dengan teknik kuesioner kepada beberapa target audiens.

6. **Distribution**

Pada tahap distribusi, hasil video yang telah jadi sebelumnya, di-*upload* ke dalam media sosial Facebook, Google Form dan Youtube. Selain itu peneliti menampilkan langsung iklan layanan masyarakat ini pada sekelompok masyarakat yang menjadi sasaran. Ini merupakan tahapan akhir dimana media telah siap untuk ditonton.

2.3 **Video Edukasi**

Menurut kamus bahasa Indonesia video adalah teknologi pengiriman sinyal elektronik dari suatu gambar gerak. Dari bahasa latin video diartikan “saya lihat”. Video pada awalnya ialah perkembangan dari dunia fotografi yang merupakan citra diam atau gambar diam kemudian terus berkembang dengan menampilkan citra gerak (*stop motion*), gambar-gambar yang digabung tersebut dinamakan *frame* dan kecepatan pembacaan gambar disebut dengan *frame rate*, dengan satuan fps (*frame per second*), karena dimainkan dalam kecepatan yang tinggi maka tercipta ilusi gerak yang halus, semakin besar nilai *frame rate* maka

akan semakin halus pergerakan yang ditampilkan. Video merupakan seperangkat komponen atau media yang mampu menampilkan gambar sekaligus suara secara bersamaan dikarenakan terjadinya gambar secara optis dan juga elektronik **(Baksin : 2009)**.

Edukasi menurut kamus besar bahasa Inggris education berarti pendidikan, sedangkan menurut Sugihartono (2007) **dalam (Sari Putri Intan: 2015)**, pendidikan berasal dari kata didik, atau mendidik yang berarti memelihara dan membentuk latihan. Sedangkan dalam kamus besar Bahasa Indonesia (1991) pendidikan diartikan sebagai proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau sekelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Pendidikan adalah sebuah proses pembelajaran yang didapat oleh setiap manusia, dalam hal ini adalah peserta didik, tujuannya adalah untuk membuat peserta didik itu paham, mengerti serta mampu berpikir lebih kritis.

Pendidikan dapat dirumuskan sebagai tuntunan pertumbuhan manusia sejak lahir hingga tercapai kedewasaan jasmani dan rohani, dalam interaksi alam dan lingkungan masyarakatnya. Pendidikan merupakan proses yang terus menerus, tidak berhenti. Pendidikan dapat didapat secara formal maupun non formal. Pendidikan formal diperoleh dari suatu pembelajaran yang terstruktur yang telah dirancang oleh suatu institusi. Sedangkan pendidikan non formal adalah pengetahuan yang didapat manusia dalam kehidupan sehari-hari baik yang dialami atau yang dipelajari dari orang lain. Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa edukasi adalah suatu usaha sadar dan secara terus menerus yang dilakukan pemerintah, keluarga, dan masyarakat untuk tujuan mengubah suatu individu menjadi berarah dan lebih baik, dalam segala aspek kehidupannya.

Jadi Video edukasi dapat diartikan sebagai suatu gambar yang bergerak atau disebut video yang dapat memberikan pendidikan atau pengajaran tujuannya adalah untuk membuat orang lain paham dari isi video yang disampaikan, serta mampu berpikir lebih kritis dalam menanggapi video yang ditampilkan.

2.4 *Motion Graphics*

Motion graphic adalah potongan-potongan media visual berbasis waktu yang menggabungkan film dan desain grafis. Hal tersebut bisa dicapai dengan menggabungkan berbagai elemen-elemen seperti animasi 2D dan 3D, video, film, tipografi, ilustrasi, fotografi, dan music (**Sukarno, 2014 dalam Ria Diajeng Anita dan Fitri Marisa 2017**).

Pengertian lain tentang motion graphic adalah grafis yang menggunakan video dan atau animasi untuk menciptakan ilusi dari gerak ataupun transformasi. Graphic design telah berubah dari static publishing dengan memanfaatkan teknologi komunikasi termasuk film, animasi, media interaktif, dan environmental design (**Humairah, 2015 dalam Ria Diajeng Anita dan Fitri Marisa 2017**).

2.5 Definisi Animasi dan Animasi 2D

Prakosa Gotot (2010) Animasi secara luas berbicara masalah bentuk suatu benda yang berubah-ubah menciptakan gerak dan kehidupan oleh karena itu satu kata animasi menjadi suatu pengertian yang berarti menciptakan suatu yang bisa hidup atau bergerak. Dalam kamus inggris-indonesia karya John M.Echols dan Hasan sadily. *Animate* berarti yang hidup, bernyawa, menghidupkan, menjiwai, menggelorakan, menyemarakkan. *Animated*: yang mengasyikkan, hidup. *Animation*:

Animasi tradisional/Traditional Animation (Animasi 2D) adalah animasi yang telah berumur sangat tua. Sering disebut *Cell Animation*, karena pengerjaannya menggunakan media kertas *Celluloid* transparan yang secara sekilas terlihat sama dengan kertas transparansi untuk OHP (*Over Head Projector*). *Celluloid* transparan berfungsi untuk mempermudah animator menggambar gerakan demi gerakan animasi sehingga tercipta animasi yang halus pergerakannya.

2.6 Langkah – Langkah Pembuatan Video Edukasi

Dalam pembuatan video edukasi ada beberapa proses yaitu:



Gambar 2.1 Proses Pembuatan Video Edukasi

2.6.1 Pra Produksi

Menurut Andi Fachruddin Pra Produksi merupakan tahapan yang paling penting dalam sebuah produksi video, merupakan semua tahapan yang dilakukan sebelum produksi dimulai, semakin baik perencanaan Pra Produksi maka akan memudahkan proses produksi. Tahap-tahap Pra Produksi yang dilakukan adalah:

1. Menentukan Ide

Menentukan Ide merupakan tahapan yang paling awal dalam kegiatan produksi video. Jika tidak ada ide tentunya tidak dapat memproduksi video. Karena dari ide bisa menentukan tema film yang nantinya akan diproduksi. Oleh karena itu ide sangat berguna dalam menentukan tema yang akan diangkat untuk bisa menjadi sebuah video.

2. Membuat Judul

Judul adalah sebuah bahasa yang tertulis dan terucap sebagai identitas sebuah karya yang mempunyai nilai-nilai filosofis dari karya tersebut. Judul juga dikenal dengan nama *premise*.

3. Membuat *Storyline*

Storyline adalah keseluruhan cerita dari awal sampai akhir dalam berbagai bentuk tulisan seperti script, scenario dan berbagai coretan teks yang sementara lainnya nanti bisa digabung-gabungkan menjadi satu cerita yang utuh (Gumelar, Kuntarto) dalam Winarno Edi: 2017.

4. Membuat Skenario

Skenario adalah *blue print film*. Menurut Elizabeth Lutters skenario adalah naskah cerita yang sudah lengkap dengan deskripsi dan dialog, telah matang, dan siap digarap dalam bentuk visual. Skenario berisi informasi-informasi, seperti scene, nama pemeran, deskripsi visual, tokoh yang berdialog.

5. Mengatur Jadwal Pembuatan Video animasi

Penentuan jadwal pembuatan video harus tepat, mengacu pada rencana yang telah dibuat.

6. Menyediakan Peralatan yang Dibutuhkan dalam Pembuatan Video Edukasi

Untuk membuat video edukasi ini dibutuhkan 1 buah laptop yang dilengkapi dengan beberapa *software* seperti *software desain*, *software animating*, *software editing video*, untuk menjadikan video menjadi satu kesatuan. Berikut adalah beberapa *software* yang diperlukan:

a. Software desain

Digunakan untuk melakukan proses desain karakter dan *background* yang dibutuhkan pada video edukasi, Karakter dan *background* untuk animasi perlu dibuat dengan baik agar animator lebih mudah dalam membuat animasi

b. Software Animating

Software ini digunakan untuk menggerakkan karakter yang sudah di desain sesuai dengan yang telah kita konsepkan dari awal.

c. Software Editing Video

Software ini digunakan untuk mengedit dan menggabungkan video serta digunakan sebagai alat *rendering* tahap akhir.

2.6.2 Produksi

Produksi merupakan suatu kegiatan yang dikerjakan untuk menambah nilai guna suatu benda atau menciptakan benda baru sehingga lebih bermanfaat dalam memenuhi kebutuhan. Ada beberapa cara yang digunakan didalam produksi video edukasi ini adalah:

1. **Desain Karakter**

Membuat seluruh karakter yang dibutuhkan dalam pembuatan video edukasi. Di dalam proses ini dapat digunakan sebagai salah satu wujud seni lukis (gambar) terapan yang menyediakan kebebasan untuk sang desainer (perancang) dalam memilih, membuat, atau mengatur elemen rupa menjadi seperti ilustrasi, foto, tulisan, dan garis di atas sebuah permukaan dengan tujuan agar diproduksi dan dikomunikasikan menjadi suatu pesan.

2. ***Animating***

Menggerakkan seluruh karakter yang telah di desain menggunakan *software animating*. Proses *animating* dapat berupa gerakan, baik itu gerakan objek/model atau menggerakkan tulisan yang dapat menentukan arah dimulainya suatu gerakan animasi, tentu saja disesuaikan dengan konsep yang telah dibuat.

3. ***Dubbing***

Dubbing adalah proses merekam suara. Dimana suara diambil dengan tujuan sebagai informasi pada video yang akan dibuat. *Dubbing* juga dapat dilakukan dengan Penggantian suara percakapan asli dari suatu rekaman gambar pada pita video atau film yang diterjemahkan ke dalam bahasa lain, atau dengan suara orang lain yang tidak sama seperti yang tampak pada gambar.

2.6.3 **Paska Produksi**

Pasca produksi adalah proses akhir dari pembuatan film. Menurut (Naratama: 2004) pasca produksi adalah proses penyelesaian akhir dari produksi, sedangkan menurut Handry TM, aktifitas paska produksi adalah proses editing gambar yang dilaksanakan oleh editor, proses pengisian musik dan spesial efek, proses *dubing* atau *sound effect*, proses *quality control* dan yang terakhir proses *mastering* dan penggandaan.

1. ***Editing Video***

Editing adalah proses mengorganisir, peninjauan, memilih, dan menyusun gambar dan suara hasil rekaman produksi. *Editing* harus menghasilkan tayangan gambar yang padu dan cerita yang penuh makna sesuai apa yang telah direncanakan sebelumnya yaitu untuk menghibur, menginformasikan, memberi inspirasi dan lainnya (**Roy Thompson dan Christopher J. Bowen, 2009**) dalam **Rovianto Adi Rahman (2015)**.

Editing merupakan pengolahan video setelah dilakukan proses produksi. Proses pengeditan menggunakan menggunakan 1 buah laptop dilengkapi dengan *software editing*, setelah itu video bisa di edit, dengan pemotongan video, penambahan animasi tulisan, pemberian efek, dan pemberian *sound* yang diinginkan. Untuk melakukan pengeditan video edukasi ini, saya menggunakan satu buah laptop. Dengan spesifikasi: Processor: *AMD E1-1200 APU with Radeon(tm) HD Graphics 1.40 GHZ*, *Installed Memory (RAM) 4.00 GB*, *System type 64-bit Operating system*.

2. **Pemberian musik pendukung**

Musik pendukung ditambahkan untuk memperindah suasana video yang ditampilkan. Musik pendukung bisa menggunakan suara *real* yang dibuat sendiri ataupun mengambil *background* yang sudah ada izin dari hak penciptanya. Menurut **Suhastjarja (1992)** dalam **Rovianto Adi Rahman (2015)**. musik ialah ungkapan rasa indah manusia dalam bentuk suatu konsep pemikiran yang bulat, dalam wujud nada-nada atau bunyi lainnya yang mengandung ritme dan harmoni, serta mempunyai suatu bentuk dalam ruang waktu yang dikenal oleh diri sendiri dan manusia lain dalam lingkungan

3. ***Final Rendering***

Final rendering merupakan proses akhir dari pembuatan. Semua elemen yang diperlukan dijadikan satu di *software editing*. Sebelum proses *rendering* dilakukan, terdapat beberapa pengaturan yang perlu diatur. Langkah - langkah pengaturan *render* yaitu pilih menu *File - Export - Media*. Lalu akan masuk ke jendela *Export Setting*. Pada *Export Setting*

ada beberapa hal yang harus diatur, diantaranya yaitu *Format* dan *Preset*. *Format* merupakan *Codex* yang digunakan dalam video, format yang digunakan dalam film ini yaitu H.264 dan untuk *Preset* yaitu HD 1080.

2.7 Perbandingan Metode Terdahulu

Dari metode penelitian terdahulu terhadap skripsi yang akan penulis buat ada beberapa persamaan dan perbandingan, yang akan penulis jadikan referensi serta menambahkan keunggulan pada skripsi yang akan penulis buat. Ada 5 referensi dari metode penelitian terdahulu yang penulis ambil sebagai berikut:

2.7.1 Referensi Jurnal Penelitian Materi di Dalam Video

1. Kedudukan dan prosedur penetapan ahli waris oleh pengadilan Agama Kota Palembang

Jurnal ini dibuat oleh Otito dengan Nim: 502011247 asal kampus Universitas Muhammadiyah Palembang Fakultas Hukum 2016.

Tabel 2.1 Perbandingan Referensi 1

Persamaan	Perbedaan
Persamaan skripsi yang dibuat adalah sama-sama mengambil materi tentang ahli waris dengan tujuan dapat memberikan manfaat, tempat penelitian yang sama yaitu pengadilan agama kota Palembang Sumatera Selatan	Perbedaan skripsi milik Otito memberikan <i>output</i> kepada masyarakat berupa teks (tulisan) sedangkan penulis membuat <i>output</i> berupa video edukasi untuk masyarakat. Pembahasan pada skripsi Otito berfokus pada prosedur penetapan ahli waris oleh pengadilan agama kota Palembang, sedangkan penulis berfokus pada penetapan dan perhitungan ahli waris menurut fiqh dan kompilasi hukum Islam. Metode penelitian Otito adalah metode pengumpulan data, sedangkan penulis menggunakan metode Luther. <i>Output</i> skripsi milik Otito tidak secara

	langsung diterapkan kepada masyarakat sedangkan skripsi yang penulis buat akan diterapkan langsung kepada masyarakat melalui penampilan video dan penilaian dilakukan melalui kuesioner.
--	--

2. **Hak Suami Sebagai Ahli Waris dalam Kompilasi Hukum Islam (Analisis Putusan Perkara Gugat Waris Di Pengadilan Agama Kota Cirebon Nomor : 753/Pdt.G/2011/PA.Cn.)**

Jurnal ini dibuat oleh Mohamad Apip Firmansyah dengan Nim: 107044102095 asal kampus Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Konsentrasi Peradilan Agama Program Studi Hukum Keluarga Islam Fakultas Syariah dan Hukum 2014.

Tabel 2.2 Perbandingan Referensi 2

Persamaan	Perbedaan
Persamaan skripsi yang dibuat adalah sama-sama mengambil materi tentang ahli waris dengan tujuan dapat memberikan manfaat, tempat penelitian yang sama yaitu pengadilan agama.	Perbedaan skripsi milik Mohamad Apip Firmansyah memberikan <i>output</i> kepada masyarakat berupa teks (tulisan) sedangkan penulis membuat <i>output</i> berupa video edukasi untuk masyarakat. Pembahasan pada skripsi Mohamad Apip Firmansyah berfokus ahli waris menurut kompilasi hukum islam sedangkan penulis berfokus pada penetapan dan perhitungan ahli waris menurut fiqh dan kompilasi hukum islam. Metode penelitian Mohamad Apip Firmansyah adalah metode

	kualitatif, sedangkan penulis menggunakan metode Luther. <i>Output</i> skripsi milik Mohamad Apip Firmansyah tidak secara langsung diterapkan kepada masyarakat sedangkan skripsi yang penulis buat akan diterapkan langsung kepada masyarakat melalui penampilan video dan penilaian dilakukan melalui kuisisioner.
--	--

2.7.2 Referensi Jurnal Penelitian Cara Pembuatan Video

1. Pembuatan Film Animasi Pendek 2D “*Smile*” dengan Teknik *Frame by Frame*

Jurnal ini dibuat oleh Defi Putriati dan Agus Purwanto dari Sistem Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta, jurnal ini ditanggung jawab oleh rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta, Prop. Dr. M. Suryanto, M.M. diterbitkan pada tahun 2018.

Tabel 2.3 Perbandingan Referensi 3

Persamaan	Perbedaan
Persamaan pada skripsi yang dibuat adalah sama-sama menggunakan animasi 2D, sama-sama memberikan <i>output</i> berupa video.	Perbedaan skripsi milik Defi Putriati dan Agus Purwanto Pembahasan pada skripsi Defi Putriati dan Agus Purwanto berfokus pada pembuatan film animasi pendek “ <i>Smile</i> ” dengan teknik <i>frame by frame</i> . Sedangkan penulis berfokus pada penerapan video tentang ahli waris menurut fiqih dan kompilasi hukum islam. Metode penelitian Defi Putriati

	<p>dan Agus Purwanto adalah pengumpulan data, sedangkan penulis menggunakan metode luther dan studi literatur. <i>Output</i> skripsi Defi Putriati dan Agus Purwanto secara langsung diterapkan kepada masyarakat dengan perhitungan persentase keberhasilan videonya menggunakan kuesioner dengan pertanyaan terkait cerita dan kelayakan informasi. sedangkan skripsi yang penulis buat akan diterapkan langsung kepada masyarakat melalui penampilan video dan penilaian melalui kuisisioner dengan pertanyaan terkait konten informasi dan segi tampilan.</p>
--	---

2. Implementasi Teknik *Mixing Real Video* dan Animasi 2D pada Pembuatan Video Klip Flapa Band

Jurnal ini dibuat oleh Deddy Utama asal kampus Institut Teknologi Sepuluh November (ITS). Program Studi Teknologi Multimedia Broadcasting - Jurusan Telekomunikasi Politeknik Elektronika Negeri Surabaya.

Tabel 2.4 Perbandingan Referensi 4

Persamaan	Perbedaan
-----------	-----------

<p>Persamaan pada skripsi yang dibuat adalah sama-sama menggunakan animasi 2D, sama-sama memberikan <i>output</i> berupa video.</p>	<p>Perbedaan skripsi milik Deddy Utama Pembahasan pada skripsi Deddy Utama berfokus pada implementasi teknik <i>mixing real video</i> dan animasi 2D pada pembuatan video klip pada flapa band. Sedangkan penulis berfokus pada penerapan video tentang ahli waris menurut fiqih dan kompilasi hukum islam. Metode penelitian Deddy Utama adalah metode studi literatur, sedangkan penulis menggunakan metode luther dan studi literatur. <i>Output</i> skripsi Deddy utama tidak secara langsung diterapkan kepada masyarakat tetapi lebih kepada implementasi pada penggabungan videonya sedangkan skripsi yang penulis buat akan diterapkan langsung kepada masyarakat melalui penampilan video dan penilaian melalui kuisisioner.</p>
---	---

3. Iklan layanan Masyarakat dengan Pendekatan Infografis Tentang Pentingnya konsumsi Air Putih

Tugas Akhir ini dibuat oleh Adi Rahman Rovianto dengan Nim: 4311122018. Asal kampus Politeknik Negeri Jakarta Konsentrasi Teknik Multimedia dan Jaringan Program Studi Teknik Informatika Jurusan Teknik Informatika dan Jaringan 2015.

Tabel 2.5 Perbandingan Referensi 5

Persamaan	Perbedaan
------------------	------------------

<p>Persamaan skripsi yang dibuat adalah jenis video yang dibuat sama-sama video animasi 2D, sama-sama menggunakan metode pengembangan multimedia Luther. Sama-sama dengan pengujian teknik dan responden. Sama-sama menyebarkan kuesioner kepada objek penelitian. Sama-sama diterapkan kepada masyarakat.</p>	<p>Perbedaan skripsi milik Adi Rahman Rovianto pembahasan pada skripsi Adi Rahman Rovianto berfokus pada iklan layanan masyarakat sedangkan penulis pada video edukasi, materi video Adi Rahman yang diambil adalah tentang pentingnya konsumsi air putih sedangkan penulis pada penetapan dan perhitungan ahli waris menurut fikih dan kompilasi hukum islam. Metode penelitian Adi Rahman Rovianto adalah metode pengumpulan data dengan kepustakaan dan literatur, serta metode pengembangan multimedia Luther. sedangkan penulis menggunakan metode pengumpulan data dengan kepustakaan, studi literatur dan wawancara serta metoda pengembangan multimedia Luther. Tugas akhir Adi Rahman Rovianto menyebarkan kuesioner secara online sedangkan penulis secara langsung.</p>
--	--

2.8 Hukum Waris

Saifuddin Arief, Notariat Syari'ah Dalam Praktik Jilid 1 Hukum Keluarga Islam, hal 159 dalam **(Firmansyah Mohamad Apip: 2014)**. Hukum waris merupakan bagian dari hukum perdata, dimana dari dahulu sampai sekarang ini hukum waris di Indonesia sangat beraneka ragam sekali. Adapun garis besarnya terbagi menjadi tiga bagian:

1. Hukum waris yang terdapat pada undang-undang perdata (KUH Perdata/BW)

2. Hukum waris yang terdapat pada Kompilasi Hukum Islam (KHI)
3. Hukum waris yang terdapat pada kitab-kitab fiqh yang tersusun dalam fiqh mawaris atau ilmu Faraidh.

2.9 Penetapan dan Perhitungan Ahli waris Menurut Fiqih

2.9.1 Pengertian Ilmu *Mawarits*

Kamal Abu Malik (2009). Ilmu *Mawarits* adalah ilmu pokok yang berlandaskan ilmu fiqh dan ilmu hitung yang berkaitan dengan perhitungan warisan bagi orang-orang yang berhak menerimanya. Tujuannya adalah agar setiap yang berhak menerima warisan dari *tirkah* mendapatkan haknya sebagaimana mestinya. Ilmu waris memiliki kedudukan yang tinggi dan pengaruh yang besar. Cukuplah tentang kemuliaannya bahwa Allah memperinci dan menjelaskan pokok-pokok ilmu ini dalam kitab-Nya. Dia sendiri yang memberikan batasan dari bagian-bagiannya dan kepada siapa saja warisan harus diberikan. Hal ini memperkuat bahwa alangkah pentingnya setiap ahli waris mendapatkan bagiannya sesuai dengan haknya menurut hikmah yang telah ditetapkan oleh Allah. Hanya dialah yang maha mengetahui apa yang terbaik bagi hambanya dan diapun maha mengetahui terhadap apa yang dapat membinasakan mereka. Dialah yang maha mengetahui terhadap siapa yang berhak mendapatkan harta warisan dan siapa yang tidak berhak mendapatkannya. Landasan hukum ilmu tentang waris berpanduan pada alqur'an dan al-hadist yaitu pada Q.S An-Nisa' ayat 7, ayat 11-12 dan ayat 176.

2.9.2 Orang-Orang yang Berhak Mendapatkan Harta Warisan

A. Ahli Waris dari Kalangan Laki-Laki Secara Terperinci

1. bapak dan kakek dari pihak bapak, dan seterusnya ke atas.
2. Suami.
3. Saudara laki-laki seibu.
tiga golongan di atas termasuk *ash-haabul furudh* dari kalangan laki-laki, yakni mereka yang bagiannya telah ditentukan.
4. Anak laki-laki dan cucu laki-laki, dan seterusnya hingga ke bawah.
5. Saudara laki-laki sekandung.
6. Saudara laki-laki sebapak.

7. Anak laki-laki dari saudara laki-laki sekandung.
8. Anak laki-laki dari saudara laki-laki seapak.
9. Saudara ayah yang sekandung.
10. Saudara ayah yang seapak.
11. Anak laki-laki dari saudara ayah yang sekandung.
12. Anak laki-laki dari dari saudara ayah yang seapak.
13. Seorang laki-laki yang memerdekakan hamba sahaya.

Mereka itu dari nomor 4-13 adalah para ahli waris dari kalangan laki-laki yang mendapatkan warisan dengan cara “*ashaabah*.”

B. Ahli Waris dari Kalangan Perempuan Secara Terperinci

1. Anak Perempuan.
2. Anak perempuan dari anak laki-laki dan seterusnya kebawah.
3. Ibu.
4. Nenek dari pihak ibu, dan seterusnya ke atas.
5. Nenek dari pihak bapak, dan seterusnya ke atas.
6. Saudara perempuan sekandung.
7. Saudara perempuan seapak.
8. Saudara perempuan seibu.
9. Isteri.
10. Seorang perempuan yang memerdekakan hamba sahayanya.

2.10 Penetapan dan Perhitungan Ahli Waris Menurut Kompilasi Hukum Islam (KHI)

2.10.1 Pengertian dan Unsur Waris Menurut Kompilasi Hukum Islam(KHI)

Abdurrahman, Kompilasi Hukum Islam, (Jakarta : Radar Jaya Ofset, 2007, cet-5), hal 155 dalam (Firmansyah Mohamad Apip: 2014). Menurut Kompilasi Hukum Islam (KHI) hukum kewarisan adalah hukum yang mengatur pengalihan hak pemilikan harta peninggalan (tirkah) pewaris, menentukan siapa-siapa yang berhak menjadi ahli waris dan berapa bagiannya masing-masing. Secara umum dapat dikatakan bahwa hukum waris adalah hukum yang mengatur mengenai kedudukan harta dan kekayaan seseorang setelah meninggal dunia dan mengatur

mengenai cara-cara berpindahnya harta kekayaan tersebut kepada orang lain. Jadi menurut KUH Perdata maupun Hukum Islam pengertian tentang hukum kewarisan hampir sama walaupun tidak persis sama. Namun untuk lebih jelasnya Pokok-pokok hukum kewarisan dalam KHI adalah sebagai berikut:

1. Secara garis besar tetap berpedoman pada garis-garis hukum Faraidh.
2. Tetap menempatkan status anak angkat diluar ahli waris dengan modifikasi
3. melalui wasiat wajibah. Porsi anak perempuan bagiannya tetap dan tidak mengalami reaktualisasi
4. bagian anak laki-laki dua banding satu (2:1) dengan bagian anak perempuan tetapi melalui perdamaian dapat disepakati oleh para ahli waris jumlah pembagian yang menyimpang dari ketentuan pasal 171 KHI.

Kuncoro Wahyu: 2015 Sama seperti hukum waris secara umum hukum waris islam juga mempunyai unsur-unsur dasar yaitu: pewaris, ahli waris, dan warisan, akan tetapi harta warisan hanya bisa dibagikan kepada ahli waris ketika total harta warisan dikurangi dengan penguburan jenazah, hutang-hutang pewaris, zakat, wasiat (hukum waris islam membenarkan adanya wasiat tetapi jumlah yang dapat diwasiatkan dari seluruh harta tidak boleh lebih dari sepertiga). Unsur-unsur dasar hukum waris islam itu adalah sebagai berikut:

1. Adanya harta kekayaan peninggalan pewaris yang disebut warisan definisinya adalah: seluruh harta benda yang ditinggalkan oleh orang yang meninggal dunia (pewaris), baik harta benda itu sudah dibagi atau belum.
2. Adanya pewaris atau orang yang menguasai atau memiliki harta warisan dan mengalihkan atau meneruskannya. Pewaris adalah orang yang pada saat meninggalnya meninggalkan harta warisan dan ahli waris yang masih hidup Istilah pewaris secara khusus dikaitkan dengan suatu proses pengalihan hak atas harta seseorang yang telah meninggal dunia kepada keluarganya dari yang masih hidup. Seseorang yang masih hidup dan mengalihkan haknya kepada keluarganya tidak dapat disebut pewaris meskipun pengalihan itu dilakukan pada saat menjelang kematian.
3. Adanya ahli waris yaitu orang yang berhak mewarisi karena hubungan kekerabatan (nasab) atau hubungan perkawinan (nikah) dengan pewaris,

beragama islam dan tidak terhalang karena hukum untuk menjadi ahli waris.

2.10.2 Penyelesaian Kewarisan Menurut Kompilasi Hukum Islam (KHI)

Oemarsalim, Dasar-Dasar Hukum Waris Di Indonesia, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), hal 4 dalam **(Firmansyah Mohamad Apip: 2014)**. Dasar hukum positif pelaksanaan hukum waris Islam di Indonesia adalah dalam intruksi presiden (inpres) No. 1 tahun 1991 tentang Kompilasi Hukum Islam (KHI). INPRES ini salah satu bab nya mengatur masalah kewarisan. Peraturan ini menjadi acuan seluruh Peradilan Agama di Indonesia untuk menangani masalah kewarisan. Selanjutnya dalam Kompilasi Hukum Islam (KHI) Pasal 171 a) hukum kewarisan adalah hukum yang mengatur tentang pemindahan hak pemilikan harta peninggalan (tirkah) pewaris, menentukan siapa-siapa yang berhak menjadi ahli waris dan berapa bagiannya masing-masing. Dalam kewarisan ada yang berhak menerima warisan namun menjadi terhalang haknya dalam menerima warisan dikarenakan perbuatan yang dilakukan oleh ahli waris kepada pewaris. Misal ahli waris membunuh atau percobaan pembunuhan kepada pewaris. Hal ini dijelaskan dalam pasal 173 KHI yang mana dalam huruf a dan b. Kewajiban ahli waris sebelum membagikan harta warisan dalam pasal 175 KHI adalah wajib menyelesaikan hutang-hutang pewaris.

a. Menentukan ahli waris

Kompilasi Hukum Islam (KHI) dalam pasal 174 menegaskan bahwa sanya kelompok-kelompok ahli waris adalah:

1. Menurut hubungan darah, yaitu : a) golongan laki-laki terdiri dari ayah, anak laki-laki, saudara laki-laki, paman, kakek. b) golongan perempuan terdiri dari ibu, anak perempuan, saudara perempuan dan nenek.
 2. Menurut hubungan perkawinan yaitu: Duda atau Janda.
 3. Apabila semua ahli waris ada, maka yang berhak mendapatkan warisan adalah, anak, ayah, ibu, janda atau duda.
- #### b. Menentukan bagian masing-masing ahli waris.

Anak perempuan bila hanya seorang ia mendapat separuh bagian, bila dua orang atau lebih mereka bersama-sama mendapat dua pertiga bagian, dan apabila

anak perempuan bersama-sama dengan anak laki-laki, maka bagian anak laki-laki adalah dua berbanding satu dengan anak perempuan (KHI Pasal 176). Ayah mendapat sepertiga bagian bila pewaris tidak meninggalkan anak, bila ada anak, ayah mendapat seperenam bagian (KHI Pasal 177). Ibu mendapat seperenam bagian bila ada anak atau dua saudara atau lebih. Bila tidak ada anak atau dua orang saudara atau lebih, maka ia mendapat sepertiga bagian (KHI pasal 178 (1)). Ibu mendapat sepertiga bagian dari sisa sesudah diambil oleh janda atau duda bila bersama-sama dengan ayah (KHI pasal 178 (2)). Duda mendapat separuh bagian, bila pewaris tidak meninggalkan anak, dan bila pewaris meninggalkan anak, maka duda mendapat seperempat bagian (KHI pasal 179). Janda mendapat seperempat bagian bila pewaris tidak meninggalkan anak, dan bila pewaris meninggalkan anak maka janda mendapat seperdelapan bagian (KHI pasal 180). Bila seorang meninggal tanpa meninggalkan anak dan ayah, maka saudara laki-laki dan saudara perempuan seibu masing-masing mendapat seperenam bagian. Bila mereka itu dua orang atau lebih maka mereka bersama-sama mendapat sepertiga bagian (KHI pasal 181).

Bila seorang meninggal tanpa meninggalkan anak dan ayah, sedang ia mempunyai satu saudara perempuan kandung atau seayah, maka ia mendapat separuh bagian. Bila saudara perempuan tersebut bersama-sama dengan saudara perempuan kandung atau seayah dua orang atau lebih, maka mereka bersama-sama mendapat dua pertiga bagian. Bila saudara perempuan tersebut bersama-sama dengan saudara laki-laki kandung atau seayah, maka bagian saudara laki-laki dua berbanding satu dengan saudara perempuan (KHI pasal 182). Bagi ahli waris yang belum dewasa atau tidak mampu melaksanakan hak dan kewajibannya, maka baginya diangkat wali berdasarkan keputusan Hakim atas usul anggota keluarga (KHI pasal 184). Anak yang lahir di luar perkawinan hanya mempunyai hubungan saling mewaris dengan ibunya dan keluarga dari pihak ibunya (KHI pasal 186). Ahli waris yang meninggal lebih dahulu dari pada sipewaris maka kedudukannya dapat (KHI pasal 185 (1)). Digantikan oleh anaknya, kecuali mereka yang tersebut dalam Pasal 173. (KHI pasal 185 (2)). Bagian ahli waris pengganti tidak boleh melebihi dari bagian ahli waris yang sederajat dengan yang

diganti (KHI pasal 185 (3)). Anak yang lahir di luar perkawinan hanya mempunyai hubungan saling mewaris dengan ibunya dan keluarga dari pihak ibunya (KHI pasal 186). Bagi pewaris yang beristeri lebih dari seorang, maka masing-masing isteri berhak mendapat bagian atas gono-gini dari rumah tangga dengan suaminya, sedangkan keseluruhan bagian pewaris adalah menjadi hak para ahli warisnya (KHI pasal 190). Bila pewaris tidak meninggalkan ahli waris sama sekali atau ahli warisnya tidak diketahui ada atau tidaknya, maka harta tersebut atas putusan Pengadilan Agama diserahkan penguasaannya kepada Baitul Mal untuk kepentingan Agama Islam dan kesejahteraan umum (KHI pasal 191).

2.10.3 Penetapan dan Perhitungan Ahli waris

Penetapan ahli waris adalah: Penetapan yang dikeluarkan oleh Pengadilan dalam sebuah gugatan yang diajukan oleh ahli waris. Untuk melakukan penetapan ahli waris seseorang atau beberapa orang telah mendapatkan harta warisan dari anggota keluarganya yang telah meninggal, maka untuk melegalisasi kepemilikan hak atas warisnya secara hukum, mestilah dibuatkan surat ketetapan fatwa waris dari pengadilan agama. Fatwa waris dari salah satu pengadilan agama dapat dipergunakan untuk pengurusan seluruh harta peninggalan pewaris di dalam wilayah Republik Indonesia. Fatwa waris tersebut memang merupakan bukti kelengkapan untuk proses pengurusan baik itu jual beli atau peralihan hak atas tanah warisan dimaksud. Hal ini sesuai ketentuan Pasal 111 ayat (1) huruf c butir 3 Peraturan Menteri Negara Agraria / Kepala Badan Pertanahan Nasional No. 3 Tahun 1997 tentang Ketentuan Pelaksanaan Peraturan Pemerintah No. 24 Tahun 1997 tentang Pendaftaran tanah. **Hasibuan Ahmad: 2016 dalam (Otito: 2016).**

2.10.4 Pengadilan Agama

Pengadilan agama adalah pengadilan tingkat pertama yang melaksanakan kekuasaan kehakiman di lingkungan peradilan agama yang berkedudukan di ibukota kabupaten atau kota. Pengadilan agama dibentuk dengan keputusan presiden. Sejak 1 Maret 2003 pengadilan agama, di aceh berbentuk pengadilan khusus dengan nama mahkamah syar'iyah. Pembentukan tersebut berdasarkan UU No.18 Tahun 2001 dan Keppres No.11 Tahun 2003 tentang mahkamah syar'iyah dan Mahkamah Syar'iyah Provinsi. Pengadilan agama menyelenggarakan

penegakan hukum dan keadilan di tingkat pertama bagi rakyat pencari keadilan perkara tertentu antara orang-orang yang beragama islam di bidang perkawinan, waris, wasiat, tiibah, wakaf, zakat, infaq, shadaqah dan ekonomi syari'ah. kewenangan penegakan hukum ekonomi syari'ah oleh pengadilan agama disebutkan dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2006 tentang perubahan atas Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1989 tentang peradilan agama. Susunan pengadilan agama terdiri dari pimpinan, hakim anggota, panitera, sekretaris, dan jurusita. Pimpinan terdiri dari seorang Ketua dan seorang wakil ketua. **Hasibuan Ahmad: 2016 dalam (Otito: 2016)**. Dalam hal ini penulis melakukan penelitian di Pengadilan Agama Kota Palembang Sumatera Selatan.



Gambar 2.2 Kantor Pengadilan Agama Kota Palembang Sumatera Selatan

2.11 Definisi Pengujian

Rovianto Adi Rahman (2015). Pengujian yang dilakukan penulis adalah proses untuk menilai kelayakan video dan juga untuk mengetahui hasil video yang telah dibuat disukai oleh masyarakat atau tidak. Setelah melakukan serangkaian tahap dalam pembuatan video edukasi ini, penulis selanjutnya melakukan pengujian (*testing*) terhadap hasil video yang telah dibuat.

2.12 Pengertian Metode Perhitungan Skala Likert

Skala Likert adalah skala yang digunakan untuk mengukur persepsi, sikap atau pendapat seseorang atau kelompok mengenai sebuah peristiwa atau fenomena sosial, berdasarkan definisi operasional yang telah ditetapkan oleh peneliti. Skala

ini merupakan suatu skala psikometrik yang biasa diaplikasikan dalam angket dan paling sering digunakan untuk riset yang berupa survei, termasuk dalam penelitian survei deskriptif. Penggagas dan pencipta skala likert adalah Rensis Likert asal Amerika Serikat yang menerbitkan suatu laporan yang menjelaskan penggunaannya. Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dengan Skala Likert, variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel.

