

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Masalah teknologi komputer terus berkembang dalam era digital ini, dan salah satu bagiannya adalah teknologi multimedia. Teknologi multimedia yang juga ikut berkembang telah membuat penyampaian suatu informasi dapat disampaikan lebih interaktif dan efektif karena dapat menjangkau indera manusia, contohnya adalah teknologi *Virtual Reality*. *Virtual Reality* adalah teknologi yang membuat pengguna dapat berinteraksi dengan suatu lingkungan yang disimulasikan oleh komputer (*computer – simulated environment*), Suatu lingkungan sebenarnya yang ditiru atau benar-benar suatu lingkungan yang hanya ada dalam imajinasi (Sihite, Samopa, & Sani, 2016). *Virtual Reality* sebagai sebuah aplikasi dari teknologi multimedia memiliki kelebihan dalam mendeskripsikan sebuah keadaan atau suatu obyek dimana visualisasi yang ditampilkan tidak hanya dapat dilihat dari satu sudut pandang saja namun dapat dilihat dari segala sudut.

Virtual Reality menjadi konsep berinteraksi yang cukup mudah digunakan seiring dengan perkembangan teknologi *mobile* yang dapat difungsikan sebagai media tersebut (Pius, 2017). Penerapan media pembelajaran berupa teknologi *Virtual Reality* pada bidang pendidikan memiliki tujuan untuk meningkatkan daya serap informasi yang diterima oleh masyarakat atau mahasiswa. Beberapa peranan *Virtual Reality* simulasi, media pembelajaran interaktif, promosi dan permainan kini semakin banyak di kembangkan. (Dimas & Firly, 2017; Zikky, 2016). Dengan potensi yang telah ada tersebut maka penelitian ini memanfaatkan media teknologi *Virtual Reality* dalam menghasilkan media pembelajaran mata kuliah fotografi dasar.

Selama ini metode pembelajaran mata kuliah hanya dengan cara tertulis yaitu materi slide power point menggunakan *infocus* dan *hardcopy* maupun tidak tertulis yaitu materi yang langsung diberikan oleh dosen pengajar. Seperti halnya, media

pembelajaran fotografi dasar pada Jurusan Teknik Komputer Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital saat ini masih menggunakan media tertulis dan tidak tertulis dari dosen pengajar, sehingga masih kurang adanya ketertarikan mahasiswa untuk membaca materi tertulis tersebut. Dengan Menggunakan *Virtual Reality*, para mahasiswa dapat peran aktif selama pembelajaran dikarenakan mereka terlibat dalam kegiatan proses pembelajaran itu sendiri. Mereka juga dapat fokus terhadap kegiatan yang sedang dilakukan tanpa gangguan. Sehingga dibutuhkan aplikasi yang memudahkan dalam pembelajaran, salah satunya adalah *Virtual Reality*.

Berdasarkan permasalahan yang sudah disebutkan diatas, maka dengan menggunakan media teknologi *Virtual Reality*, metode pembelajaran ini akan lebih efektif, Karena dapat menampilkan langsung dalam bentuk gambar 3D dengan menggunakan *software Blender, Adobe After Effect, dan Unity* yang akan mudah dipahami oleh mahasiswa dan dosen pengajar dalam memberikan informasi mengenai beberapa bahasan fotogtafi dasar. Berdasarkan latar belakang tersebut maka diambil judul Skripsi yaitu **“Pembuatan Media Pembelajaran *Segitiga Exposure* dalam Teknik Fotografi dasar Berbasis *Virtual Reality*”**.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah dibuat diatas maka dirumuskan permasalahan yang akan dibahas adalah :

1. Bagaimana Cara Penerapan *Virtual Reality* sebagai Media Pembelajaran Mata Kuliah Fotografi Dasar?
2. Apakah Penggunaan *Virtual Reality* pada Media Pembelajaran Mata Kuliah Fotografi efektif dibandingkan dengan Media Pembelajaran tertulis

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuanyang hendak dicapai dari penelitian ini adalah :

1. Untuk membangun penerapan teknologi *Virtual Reality* sebagai media pembelajaran pada mata kuliah fotografi dasar.

2. Untuk mengetahui tingkat efektifitas penerapan teknologi *Virtual Reality* sebagai media pembelajaran dibandingkan dengan media tertulis dan tidak tertulis kepada mahasiswa.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Membantu dosen pengajar dalam memberikan materi fotografi dasar mengenai *segitiga exposure* kepada mahasiswa dan membuat informasi yang diberikan lebih menarik dan efektif.
2. Membantu mahasiswa Jurusan Teknologi Informatika Multimedia Digital dalam mempelajari fotografi dasar.
3. Sebagai media pembelajaran jarak jauh atau media pembelajaran *online*.

1.5 Ruang Lingkup

Ruang lingkup penelitian difokuskan pada penggunaan teknologi *Virtual Reality* sebagai media pembelajaran sehingga dapat dipahami efektivitas penggunaannya.