

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini mungkin istilah *virtual reality* masih terdengar asing di telinga beberapa kalangan masyarakat. Namun disadari atau tidak, penggunaannya sendiri saat ini sudah semakin banyak digunakan, bahkan digunakan di berbagai bidang.

Virtual Reality merupakan suatu teknologi yang memungkinkan seorang pengguna (*user*) merasa lingkungan yang disimulasikan dengan suatu alat terasa seolah-olah nyata adanya. *Virtual Reality* sendiri berasal dari bahasa Inggris yaitu dari kata “*Virtual*” dan “*Reality*”. Jika diartikan per-kata, “*Virtual*” berarti dekat sedangkan untuk “*Reality*” memiliki arti hal hal yang nyata. Dapat disimpulkan, *virtual reality* memiliki arti “mendekati kenyataan”. Namun, dalam bahasa Indonesia sendiri *virtual reality* dikenal dengan istilah realitas maya.

Kini, metode pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar mayoritas masih menggunakan cara yang tradisional/konvensional. Metode konvensional yang dimaksudkan yaitu untuk pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan cara ceramah dan memberikan visualisasi dengan menggunakan papan tulis serta diskusi dan penugasan setelahnya. Dalam metode ini, peserta didik/mahasiswa cenderung lebih pasif dan hanya terpaku pada penjelasan pengajar/dosen. Hal tersebut membuat interaksi para peserta didik/mahasiswa menjadi sangat minim dan dapat menyebabkan rasa bosan serta membuat kegiatan belajar mengajar menjadi sangat monoton.

Media pembelajaran sendiri merupakan salah satu faktor yang dapat meningkatkan kualitas pemahaman peserta didik/mahasiswa. Dengan dibuatnya sebuah media pembelajaran juga dapat menarik minat dan semangat peserta didik dalam belajar. Dalam perkembangan teknologi saat ini, media pembelajaran sendiri dapat dibuat semenarik mungkin dengan mengintegrasikannya dengan kemajuan teknologi yang ada.

Seperti yang telah dijelaskan didalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 1 menjelaskan bahwa, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses

pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Dengan begitu, penerapan media pembelajaran yang terintegrasi dengan kemajuan teknologi dinilai dapat membuat pemahaman peserta didik/mahasiswa terhadap materi pembelajaran menjadi meningkat. Hal tersebut juga dapat diterapkan untuk pembelajaran yang ada di jurusan Teknik Komputer, Politeknik Negeri Sriwijaya. Sampai saat ini mayoritas pembelajaran yang ada di jurusan Teknik Komputer masih menggunakan metode konvensional.

Di kehidupan sehari-hari, seringkali kita menjumpai penggunaan videografi. Penggunaan videografi saat ini sudah merajalela di segala macam bidang yang ada bahkan dari segala macam usia dan gender. Namun, sebagian besar penggunaannya masih belum mengetahui pengetahuan dasar tentang gerakan kamera dan sudut pengambilan gambar. Berbeda dengan para peserta didik yang sudah memilih jurusan yang berhubungan dengan videografi, mereka akan mempelajari pengetahuan dasar tentang gerakan kamera dan sudut pengambilan gambar. Meski begitu, hanya cara konvensional yang mereka terima saat ini.

Dengan adanya perkembangan teknologi saat ini, seharusnya para pengajar mampu mengembangkan cara mengajarnya diiringi dengan bantuan kemajuan teknologi yang ada. *Virtual Reality* bisa menjadi salah satu pilihan pengembangan cara pengajaran kepada peserta didik/mahasiswa. Maka dari itu berdasarkan uraian di atas, penulis berencana memberikan judul laporan ini yaitu **“Implementasi Virtual Reality sebagai Media Pembelajaran Mata Kuliah Videografi pada Materi Pergerakan Kamera dan Sudut Pengambilan Gambar”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka permasalahan yang akan dibahas adalah:

1. Bagaimana pembuatan media pembelajaran berupa *virtual reality* pada mata kuliah Videografi materi pergerakan kamera dan sudut pengambilan gambar di jurusan Teknik Komputer?

2. Bagaimana tanggapan responden terhadap media pembelajaran *virtual reality* dilihat dari segi grafis, audio, warna dan *user experience* (UX)?
3. Bagaimana tanggapan responden terhadap media pembelajaran *virtual reality* dilihat dari segi penyampaian informasi dan tampilan?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari laporan kerja praktik ini adalah sebagai berikut:

1. Penyampaian materi pembelajaran dengan menggunakan media *virtual reality*
2. Menghasilkan materi pembelajaran dengan menggunakan media *virtual reality*.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang didapat dari laporan kerja praktik ini adalah sebagai berikut :

1. Meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi dan memberikan metode pembelajaran yang baru
2. Memudahkan para pengajar/dosen dalam menyampaikan materi dengan visualisasi yang baik.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Agar penelitian ini berjalan dengan baik dan terarah, maka penulis memberikan ruang lingkup penelitian, yaitu:

1. Pembuatan media pembelajaran berupa *virtual reality* dengan menggunakan beberapa *software* diantaranya yaitu, *Unity* dan *Blender*
2. Materi pembelajaran yang akan divisualisasikan dengan menggunakan *virtual reality* yaitu merupakan mata kuliah Videografi yang materinya mencakup pergerakan kamera dan sudut pengambilan gambar.