

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dunia digital memiliki peran penting dalam dunia pendidikan. Perkembangan dunia digital memiliki pengaruh yang sangat signifikan dalam dunia pendidikan salah satunya yaitu pada pola interaksi pengajar dan peserta didik. Pembelajaran yang konvensional lebih cepat membuat bosan peserta didik yang memiliki literasi teknologi yang baik. Kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien dibutuhkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan kegiatan pembelajaran sehingga materi yang disampaikan oleh pengajar kepada peserta didik bisa diserap secara optimal.

Pada dunia pendidikan, pemanfaatan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar baik di dalam maupun di luar jam kegiatan belajar mengajar dirasa masih sangat kurang. Padahal pada hakikatnya kegiatan belajar mengajar adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui perantara tertentu. Dalam kegiatan belajar mengajar pesan tersebut berupa materi pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik, sedangkan perantara yang digunakan adalah media. Oleh karena itu, media pembelajaran sebagai sarana yang penting untuk menciptakan komunikasi yang dinamis antara pendidik dan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar sehingga materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan mudah oleh guru dan dapat diterima dengan mudah pula oleh peserta didik. Selain itu, dengan penggunaan media pembelajaran sebagai salah satu inovasi pembelajaran diharapkan meningkatkan ketertarikan dan daya serap peserta didik terhadap materi pembelajaran yang disampaikan. Diungkapkan oleh Peter Shea (dalam Munir 2008: 69) bahwa daya tangkap yang dimiliki peserta didik, 10 % dari apa yang dibaca, 20% dari apa yang didengar, 30 % dari apa yang dilihat, 50 % dari apa yang dilihat dan didengar, 70 % dari apa yang dikatakan, 90 % dari apa yang peserta didik lakukan.

Fotografi Dasar pada program Sarjana Terapan Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital. Materi pembahasan dalam mata kuliah Fotografi Lanjutan cukup banyak salah satu materinya yaitu teknik pencahayaan dan arah cahaya. Mata kuliah ini bersifat abstrak sehingga mahasiswa perlu memahami secara mendalam agar konsep teknik pencahayaan dan arah cahaya dapat dicerna.

Sejak dahulu media telah digunakan baik sebagai perantara komunikasi atau sebagai penyampai pesan yang bersifat instruksional atau pembelajaran yang digunakan untuk membantu proses belajar. Media yang digunakan untuk menyebarkan pesan pembelajaran ini dikenal dengan istilah media pembelajaran. Secara umum penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar memiliki manfaat sebagai berikut: 1) mampu menumbuhkan motivasi belajar peserta didik dikarenakan pengajar akan lebih menarik perhatian; 2) Makna bahan pengajaran akan menjadi lebih jelas sehingga dapat dipahami peserta didik dan memungkinkan terjadinya penguasaan serta pencapaian tujuan pengajaran; 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi; 4) Mampu meningkatkan aktivitas dalam kegiatan belajar mengajar (Nurseto, 2011).

Meningkatkan efektivitas pembelajaran dan hasil belajar, maka perlu dikembangkan media belajar Fotografi Lanjutan. Media yang diperlukan tidak hanya dalam tataran teoritis, namun juga praktis, ekonomis dan mudah dijangkau yang dapat memperkuat konsep Fotografi Lanjutan secara integratif. Beberapa alternatif media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam mata kuliah Fotografi Lanjutan salah satunya adalah media video.

Video merupakan suatu media yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran. Video dapat menyajikan gambar bergerak dan bersuara pada peserta didik. Kemampuan video dalam memvisualisasikan materi sangat efektif untuk membantu pendidik menyampaikan materi yang bersifat dinamis (Agustien dkk., 2018).

Pengemasan media video ini dikombinasikan dengan animasi. Animasi merupakan objek diam yang diproyeksikan menjadi gambar bergerak yang seolah-olah hidup sesuai dengan karakter yang dibuat dari beberapa kumpulan gambar yang berubah beraturan dan bergantian sesuai dengan rancangan, sehingga video yang ditampilkan lebih variatif dengan gambar-gambar menarik dan berwarna yang mampu meningkatkan daya tarik belajar peserta didik (Agustien et al., 2018). Animasi mampu menjelaskan

suatu kejadian secara sistematis dalam tiap waktu perubahan, melalui animasi sangat membantu dalam menjelaskan prosedur dan urutan kejadian. Media pembelajaran berbasis animasi dalam pembelajaran bertujuan untuk memaksimalkan efek visual dan memberikan interaksi berkelanjutan sehingga pemahaman bahan ajar meningkat.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan narasumber Bapak Meiyi Darlies, S.Kom., M.Kom. selaku dosen pengampu mata kuliah fotografi lanjutan. Bapak Meiyi Darlies, S.Kom., M.Kom. menyatakan bahwa mahasiswa sangat penting untuk memahami materi tentang arah cahaya dan teknik pencahayaan yang merupakan salah satu dasar yang harus dipelajari agar tidak kesulitan dalam proses pembelajaran mata kuliah *Cinematografi*, videografi, dan perancangan produk fotografi. Selain itu, beliau juga menyatakan bahwa belum tersedianya media pembelajaran berbasis animasi untuk mata kuliah fotografi lanjutan.

Berdasarkan permasalahan di atas, penulis bermaksud membuat media pembelajaran tentang materi teknik pencahayaan dan arah cahaya pada mata kuliah Fotografi Lanjutan yang berbasis video animasi 2 dimensi.

Adapun judul dari skripsi yang akan penulis buat yaitu **“Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi 2 Dimensi Untuk Mata Kuliah Fotografi Lanjutan Dalam Materi Teknik Pencahayaan dan Arah Cahaya Di Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalahnya yaitu:

1. Bagaimana merancang dan membuat media pembelajaran video berbasis animasi 2 dimensi untuk mata kuliah Fotografi Lanjutan dalam materi Teknik Pencahayaan dan Arah Cahaya di Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital Politeknik Negeri Sriwijaya?
2. Bagaimana tingkat kelayakan media pembelajaran video berbasis animasi 2 dimensi pada mata kuliah Fotografi Lanjutan dalam materi Teknik Pencahayaan dan Arah Cahaya menurut penilaian ahli animasi 2D dan mahasiswa?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari pembuatan media pembelajaran video berbasis animasi 2 dimensi ini adalah :

1. Merancang dan membuat media pembelajaran video berbasis animasi 2 dimensi untuk mata kuliah Fotografi Lanjutan dalam materi Teknik Pencahayaan dan Arah Cahaya di Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.
2. Mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran video berbasis animasi 2 dimensi pada mata kuliah Fotografi Lanjutan dalam materi Teknik Pencahayaan dan Arah Cahaya menurut penilaian ahli dan mahasiswa.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari pembuatan media pembelajaran video berbasis animasi 2 dimensi adalah sebagai berikut :

1. Manfaat secara teoritis
 - a) Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi bagi ilmu pengetahuan dan teknologi dalam perkembangannya.
 - b) Penelitian ini diharapkan dapat memberikan referensi bagi peneliti lainnya yang ingin melakukan penelitian dalam bidang yang sama agar lebih inovatif.
2. Manfaat secara praktis
 - a) Manfaat bagi Politeknik
 - 1) Dapat dijadikan sebagai referensi dalam memaksimalkan sumber belajar yang akan digunakan peserta didik.
 - 2) Memberikan alternatif strategi pembelajaran.
 - b) Peserta didik
 - 1) Media pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan sebagai salah satu sumber belajar mandiri.
 - 2) Dengan menggunakan media pembelajaran video berbasis animasi 2 dimensi, peserta didik dapat belajar lebih mudah dan efektif.
 - c) Manfaat bagi pendidik

- 1) Memotivasi pendidik untuk menggunakan alat bantu media pembelajaran video berbasis animasi 2 dimensi untuk mahasiswa.
 - 2) Memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran.
- d) Manfaat bagi peneliti
- 1) Mengetahui teknik pengembangan dan teknik pengujian media pembelajaran pada mata kuliah Fotografi Lanjutan dalam materi teknik pencahayaan dan arah cahaya.
 - 2) Menambah pengetahuan dan pengalaman dalam penerapan teknologi informasi dan komunikasi pada pembuatan media pembelajaran video berbasis animasi 2 dimensi ini.

1.5 Ruang Lingkup Penulisan

Batasan masalah pada penyusunan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran berbasis animasi ini dalam bentuk 2 dimensi.
2. Materi yang dibahas adalah mengenai teknik pencahayaan dan arah cahaya pada mata kuliah Fotografi Lanjutan di Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital.
3. Perangkat lunak yang digunakan dalam membuat video ini ialah *Cubase 5*, *Adobe Illustrator*, *Wondershare Filmora*, dan *Adobe After Effect*.