

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi terus berkembang dalam berbagai bidang kehidupan dengan sangat pesat. Hal ini ditandai dengan adanya sarana yang bertujuan untuk membantu aktifitas sehari-hari manusia agar lebih efektif dan efisien dalam menggunakan teknologi. Salah satu bentuk perkembangan teknologi untuk media informasi adalah hadirnya *Virtual Reality* (VR).

Kemajuan teknologi yang semakin berkembang membuat sebuah media informasi kini beralih ke dalam media *Virtual Reality* (Moura, 2017). *Virtual Reality* adalah pemunculan gambar-gambar tiga dimensi yang dibuat oleh komputer sehingga terlihat nyata dengan bantuan sejumlah peralatan tertentu, yang menjadikan penggunaanya seolah-olah terlibat langsung secara fisik dalam lingkungan tersebut (Puto, 2015). *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* seperti simulasi, media pembelajaran interaktif, promosi, dan permainan kini semakin banyak dikembangkan (Dimas& Firly, 2017). 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 pemberian pembelajaran mata kuliah hanya dengan cara tertulis yaitu materi *slide power point* dengan 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.

Berdasarkan permasalahan yang sudah disebutkan diatas, maka dibutuhkanlah suatu media teknologi untuk mengimplementasikan penggunaan media pembelajaran mata kuliah fotografi dasar pada Jurusan Teknik Komputer Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital. Dengan memanfaatkan media teknologi *Virtual Reality*, metode pemberian pembelajaran ini akan lebih efektif, karena dapat menampilkan informasi langsung dalam bentuk gambar 3D dengan menggunakan *software* Blender3D dan Verge3D yang akan mudah dipahami oleh mahasiswa serta memudahkan dosen pengajar dalam memberi informasi mengenai beberapa bahasan fotografi dasar. Berdasarkan pemaparan diatas maka dibuat judul pada Laporan Skripsi ini adalah” **Penggunaan Teknologi Virtual Reality Pada Media Pembelajaran Mata Kuliah Fotografi Dasar**”.

1.2 Rumusan Masalah

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

1. Cara Penerapan *Virtual Reality* sebagai Media Pembelajaran Mata Kuliah Fotografi Dasar.
2. Membandingkan keefektifan penggunaan *Virtual Reality* pada Media Pembelajaran Mata Kuliah Fotografi dengan Media Pembelajaran tertulis.

1.3 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah yang telah dibuat, maka dibuat batasan permasalahan yang dibahas pada laporan ini hanya pada :

1. Penerapan Media Pembelajaran Menggunakan *Virtual Reality* pada Mata Kuliah Fotografi Dasar yang meliputi ; *Depth of Field* pada Fotografi, *Point of Interest* dan Sudut Pandang (*Angle Camera*).
2. Melakukan Simulasi Pengujian Penggunaan Teknologi *Virtual Reality* sebagai Media Pembelajaran Mata Kuliah Fotografi Dasar.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang hendak dicapai dari penelitian ini adalah :

1. Untuk membangun penerapan teknologi *Virtual Reality* sebagai media pembelajaran pada mata kuliah fotografi dasar Jurusan Teknik Komputer Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital.
2. Untuk mengetahui tingkat efektifitas penerapan teknologi *Virtual Reality* sebagai media pembelajaran dibandingkan dengan media tertulis dan tidak tertulis kepada mahasiswa.
3. Untuk membuat media pembelajaran mata kuliah fotografi dasar menjadi lebih mudah saat belajar *online* dimasa pandemi ini karena mahasiswa dapat mempunyai link *Virtual Reality* tersebut.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Memberikan kemudahan kepada dosen pengajar dalam memberi beberapa materi fotografi dasar kepada mahasiswa dan membuat informasi yang diberikan lebih efektif dan menarik.
2. Dengan penerapan teknologi *Virtual Reality* ini mampu membuat mahasiswa lebih paham mata kuliah fotografi dasar dengan adanya gambar 3D yang dapat langsung mahasiswa lihat tidak hanya dengan materi tertulis dari dosen pengajar.

1.6 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan dalam laporan skripsi ini terdiri dari 5 bab yaitu:

BAB I : Pendahuluan

Bab ini menguraikan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : Tinjauan Pustaka

Bab ini menguraikan tentang materi-materi yang menjadi dasar dalam pembuatan teknologi ini.

BAB III: Metodologi Penelitian

Bab ini menguraikan tentang kegiatan penelitian dan metode yang digunakan.

BAB IV: Hasil dan Pembahasan

Bab ini menguraikan hasil kuesioner , *testing* dan implementasi yang dimiliki teknologi *virtual reality* ini.

BAB V : Penutup

Bab ini menguraikan tentang kesimpulan dan saran penelitian.