

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pandemi Virus Corona mewabah sudah hampir 2 tahun lamanya di dunia dan salah satu negara yang terdampak virus tersebut adalah Indonesia. Tentu banyaknya berita yang sudah tersebar dari berbagai media membuat sebagian masyarakat Indonesia menjadi was-was serta takut akan melakukan aktivitas diluar rumah, dan benar saja semakin hari lonjakan angka orang yang terdampak Covid-19 selalu bertambah. Di Indonesia sendiri, saat ini tercatat sudah puluhan ribu orang yang terdampak Virus Corona bahkan sudah ribuan lebih juga nyawa yang melayang karena keganasan virus tersebut.

Pada Maret 2020 Pemerintah mengeluarkan kebijakan terkait wabah virus Covid-19 dengan melarang sementara aktivitas perdagangan dan kegiatan belajar mengajar di sekolah-sekolah maupun kampus-kampus yang ada di Indonesia. Awalnya pelarangan tersebut hanya ditetapkan dalam waktu 1 minggu saja, namun keadaan semakin hari semakin memburuk. Maka dari itu banyak aktivitas dilakukan secara daring, salah satunya adalah kegiatan belajar mengajar. Proses belajar mengajar sendiri terdapat interaksi dua arah yakni siswa dan guru sebagai pihak yang mengajar (Sardiman, 2011).

Proses belajar menjadi terganggu dengan beberapa hal antara lain, dalam ruang lingkup kampus Politeknik Negeri Sriwijaya yang mana terbatasnya interaksi antara mahasiswa dan tenaga pengajar dalam sebuah mata kuliah praktikum yang seharusnya dilakukan secara langsung dengan arahan serta intruksi langsung dari tenaga pengajar di lapangan, sekarang banyak praktikum dilakukan secara daring dirasa kurang efektif karena beberapa faktor diantaranya sering terjadinya gangguan jaringan ketika berada di kampung halaman masing-masing, terbatasnya ruang komunikasi, dan lain sebagainya sehingga membuat mahasiswa merasa tidak nyaman, cepat bosan, sampai bermalas-malasan.

Salah satu mata kuliah praktikum yang menurut penulis sedikit susah untuk dipraktikkan ketika daring adalah “Fotografi Lanjutan” yang mana didalam mata

kuliah praktikum tersebut mempraktekan sebuah fotografi yang menghasilkan potret yang diberikan efek cahaya bersumber dari cahaya *Lighting* di dalam ruangan atau studio, sedangkan mayoritas di rumah mahasiswa sendiri belum mempunyai alat dan studio yang memadai untuk dilakukannya praktek tersebut.

Karena kita semua tahu kenyamanan belajar sangat dibutuhkan oleh mahasiswa guna memperoleh informasi dan ilmu yang telah di sampaikan oleh dosen pengajar ketika mata kuliah sedang berlangsung. Hal ini juga ditegaskan oleh Choiri (2000: 36) bahwa suksesnya belajar siswa dipengaruhi oleh tiga variabel yaitu, sarana, pendidikan, metode belajar, dan motivasi belajar. Tetapi, apabila menyesuaikan dengan penggunaan metode pembelajaran atau media pembelajaran yang tepat motivasi belajar mahasiswa bisa bangkit kembali.

Memanfaatkan kemajuan teknologi dalam dunia pendidikan merupakan salah satu cara yang ampuh dalam meningkatkan mutu pendidikan. Salah satu teknologi masa kini yang cukup memungkinkan digunakan saat daring adalah *Virtual Reality*. Kemajuan teknologi yang semakin berkembang membuat sebuah media informasi kini beralih ke dalam media *Virtual Reality* (VR) (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).

Berdasarkan pokok permasalahan yang ada dalam dunia perkuliahan di Politeknik Negeri Sriwijaya khususnya di jurusan Teknik Komputer program studi D4 Teknologi Informatika Multimedia Digital dengan memanfaatkan media teknologi *Virtual Reality*, proses belajar mengajar akan lebih interaktif karena dapat menampilkan simulasi di mata kuliah fotografi lanjutan yang akan mudah dipahami oleh mahasiswa serta memudahkan dosen pengajar dalam memberi informasi. Setelah menimbang beberapa hal yang terjadi, maka penulis akan membuat Laporan akhir tentang media pembelajaran yang berjudul **“Pembuatan teknologi *Virtual Reality* pada Metode Pembelajaran Simulasi Fotografi Lanjutan”**.

1.2 Rumusan Masalah

Merujuk pada latar belakang yang terurai di atas, masalah yang teridentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat aplikasi virtual reality sebagai alternatif media pembelajaran untuk mata kuliah fotografi lanjutan pada jurusan Teknik Informatika Multimedia Digital(TIMD) di Politeknik Negri Sriwijaya
2. Bagaimana menggunakan aplikasi virtual reality sebagai alternatif media pembelajaran untuk mata kuliah fotografi lanjutan pada jurusan Teknik Informatika Multimedia Digital(TIMD) di Politeknik Negri Sriwijaya

1.3 Batasan Masalah

Mengingat akan luas dan banyaknya hal-hal yang perlu diperhatikan dalam proses pembuatan media pembelajaran berbasis *Virtual Reality* ini maka penulis perlu membuat batasan ruang lingkup masalah yang akan dibahas. Hal ini dilakukan agar isi dari pembahasan pembuatan media pembelajaran ini menjadi lebih terarah dan dapat mencapai hasil yang diharapkan. Berikut ini adalah beberapa masalah yang dibatasi, yaitu:

1. Pembuatan aset media pembelajaran menggunakan *software 3D Modelling Unity*
2. Materi yang dibahas adalah media pembelajaran simulasi fotografi lanjutan berbasis *Virtual Reality* di program studi Teknologi Informatika Multimedia Digital
3. Pembuatan teknologi *Virtual Reality* menggunakan *software Unity*

1.4 Tujuan dan Manfaat

1.4.1 Tujuan

Adapun tujuan dari Pembuatan teknologi *Virtual Reality* pada Metode Pembelajaran Simulasi Fotografi Lanjutan adalah menyediakan media pembelajaran dalam bentuk simulasi digital *Virtual Reality* yang efektif digunakan ketika berlangsungnya proses belajar mengajar baik secara daring maupun secara langsung

1.4.2 Manfaat

Adapun manfaat atau dampak yang baik dari “Pembuatan teknologi *Virtual Reality* pada Metode Pembelajaran Simulasi Fotografi Lanjutan” adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan mutu pendidikan dengan menerapkan sistem belajar mengajar yang lebih modern dengan memanfaatkan teknologi *Virtual Reality* sebagai media pembelajaran
2. Memudahkan mahasiswa untuk memahami fotografi lanjutan melalui aplikasi simulasi ini
3. Memperbaiki minat mahasiswa dalam belajar fotografi ketika pandemi saat menggunakan media pembelajaran *Virtual Reality*, karena hal ini merupakan sebuah inovasi pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan
4. Membantu dosen pengajar menjelaskan materi praktikum dengan bantuan media pembelajaran tersebut

