

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Perkembangan teknologi saat ini berlangsung sangat masif baik dalam Pendidikan atau sebagai konsumsi umum bagi Masyarakat luas. Pada era teknologi sekarang semua kalangan Masyarakat bisa mengakses internet hanya melalui Gawai (*Smartphone*), baik untuk pembelajaran siswa atau sebagai media layanan informasi bagi Masyarakat. Pada pertengahan tahun 2023 penggunaan Gawai di Indonesia mencapai 354 juta perangkat aktif, di mana data resmi badan pusat statistik menunjukkan bahwa total populasi Indonesia di pertengahan tahun 2023 berada diangka 278,69 juta jiwa. Dari data di atas memungkinkan bahwa satu orang bisa membawa lebih dari 1 perangkat gawai aktif.

Penggunaan Gawai (*Smartphone*) memberikan dampak yang cukup besar pada era teknologi informasi saat ini, siswa bisa menimba ilmu dengan mudah melalui internet, belajar berbagai hal baru yang dulunya cukup sulit untuk didapatkan. Begitu pula dengan Masyarakat yang bisa dengan mudah mendapat kan informasi dan berita yang dulunya hanya bisa didapat di koran, televisi dan radio saja. Perkembangan tidak berhenti pada perangkat kerasnya saja tetapi perangkat lunak atau aplikasi yang bisa dijalankan pada Gawai juga berkembang dengan pesat, untuk memberikan kemudahan mengakses sebuah media informasi. Aplikasi yang populer digunakan antara lain Facebook, Instagram, Twitter (X) dan Tiktok.

Salah satu media informasi yang masuk dalam dunia Pendidikan ialah media berupa video baik itu video *live action*, video animasi, video interaktif dan berbagai jenis video lainnya. Pada jenjang siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dengan Kurikulum Merdeka, jurusan yang mengampu mata pelajaran ini adalah DKV (Desain Komunikasi Visual) yang sudah di mulai pada kelas X (sepuluh). Siswa akan mendapat materi mengenai videografi dari nol sampai dengan siswa bisa menghasilkan *output* berupa karya videografi.

Pengertian videografi sendiri dapat didefinisikan sebagai suatu sarana yang dimanfaatkan untuk mengabadikan sebuah peristiwa menjadi rangkaian gambar ke format video ataupun audio. Dalam sejarahnya videografi mula-mula diperkenalkan pada abad ke-16, di mana inovasi tersebut masih berupa piranti kayu yang di dalamnya berisi lensa *Obscure*, kemudian berkembang dan terus berkembang sampai saat ini. Konsep videografi pembelajaran merujuk pada penerapan metode serta prinsip rekaman visual pada ranah edukasi (Ulin Nuha, 2023).

Menjadi videographer diperlukan adanya pemahaman mengenai teknik dasar videografi meliputi cara menjalankan alat perekam (kamera), metode perekaman gambar atau sudut pandang kamera, pergerakan kamera atau *camera movement*, komposisi gambar atau yang disebut dengan *framing* dan uraian tugas dalam pembuatan video atau Standard Operation Procedure (SOP). Pemahaman teknik dasar ini merupakan kunci videographer dalam melakukan pengambilan gambar atau video, oleh sebab

itu, dibutuhkan kehadiran sarana pendukung guna memfasilitasi peserta didik untuk memahami fondasi teknis dalam videografi.

Melalui pengamatan yang dilakukan peneliti kepada guru yang mengampu mata pelajaran videografi diterangkan bahwa belum ada media ajar yang digunakan selain buku pelajaran sebagai pedoman utama dan belum adanya *learning Management System* (LMS) hingga saat penelitian ini dibuat. Adapun materi yang sulit di pahami oleh siswa dalam mata pelajaran videografi diantara-nya stabilizer video atau menstabilkan kamera baik menggunakan alat ataupun dengan tanpa alat bantu, *coloring* atau tahap *color grading* merupakan tahap editing setelah pengambilan gambar atau video yang bertujuan untuk mengubah nuansa dalam video atau gambar, dan pemberian efek pada video dimana pemberian efek ini akan membuat tampilan video akan lebih menari dan artistik.

Situasi pembelajaran dalam kelas yang diamati oleh peneliti adalah sebagian siswa kurang memperhatikan guru saat menerangkan materi yang akan di praktikan, siswa cenderung berbicara di luar konteks pembelajaran saat praktik dan tidak adanya siswa yang bertanya terkait materi yang di praktikan sehingga membuat guru atau pendidik menerangkan kembali apa yang kurang dipahami oleh siswa.

Dalam data yang telah dikumpulkan berupa hasil ujian siswa di kompetensi Multimedia pada mata pelajaran videografi yang di mana data nilai ini diberikan oleh pengampu mata pelajaran videografi yaitu Ibu Ratna Tri Puspitasari, S.Kom, dengan nilai KKM siswa SMK Negeri 2 Seririt yang berada pada nilai 75, dengan jumlah 36 peserta didik. Sebanyak 18 anak

memperoleh skor di bawah batas ketuntasan, sedangkan 19 pelajar berhasil melampaui standar kriteria minimum, ini menunjukkan sebagian besar siswa masih belum sepenuhnya memahami materi atau pembelajaran di dalam kelas. Kemampuan siswa dalam pembelajarannya masih memerlukan penopang atau media pembelajaran yang nantinya akan membantu siswa memahami materi serta praktik pada mata pelajaran videografi. Serta dalam pengumpulan data melalui angket yang telah dilaksanakan, dari penjabaran yang diberikan responden mengenai videografi terdapat 18,18% responden yang kurang baik dalam memahami materi dan 81,82% responden yang dapat memahami dengan baik. Dalam pengumpulan data, responden diberikan pertanyaan terkait teknik yang biasa digunakan dalam videografi. Seluruh responden bisa menjawab pertanyaan sederhana yang diberikan dan terdapat 6,06% responden bisa memaparkan terkait dengan apa yang ditanyakan.

Dilihat dari data yang telah disampaikan, diperlukannya media yang mampu memberikan siswa pemahaman dalam pembelajaran baik teori maupun praktiknya pada mata pelajaran videografi. Media yang akan dikembangkan oleh peneliti yaitu video animasi 3 dimensi di mana nantinya media ini akan memberikan penjelasan serta gambaran kepada siswa ataupun penontonnya dalam menerapkan teknik dasar videografi. Produk animasi 3 dimensi yang akan dikembangkan oleh peneliti akan memiliki kebaruan tampilan yang akan menggunakan ilustrasi 3 dimensi dan akan menekankan detail dari teknik videografi. Dengan ini siswa atau penonton

diharapkan menambah ketertarikan dalam mengikuti pembelajaran dan memahami dengan jelas materi yang berada di dalamnya.

Media video animasi 3 dimensi akan memberikan gambaran secara visual dalam menerangkan materi yang akan dibahas oleh peneliti, sehingga akan memudahkan siswa untuk memahami isi dari video animasi tersebut. Pemanfaatan animasi 3 dimensi sudah diterapkan oleh peneliti dalam pengumpulan data atau respons dari siswa. Adapun penelitian yang menggunakan animasi 3 dimensi sebagai media pembelajaran antara lain “Implementasi Teknik Pose To Pose Sebagai Proyeksi Pada Animasi 3 Dimensi Gerakan Manusia Berjalan” oleh (Purwanto et al., 2023), “Media Video Animasi 3D Sebagai Salah Satu Pembelajaran” oleh (Sarassati et al., 2018a). Berdasarkan pemaparan tersebut, peneliti berupaya untuk membuat video animasi 3 dimensi untuk sebagai media pembelajaran yang bisa di tonton atau di pelajari untuk siswa serta Masyarakat luas dengan judul : **Pengenalan Teknik Dasar Videografi.**

Keunggulan video animasi 3 dimensi yang dikembangkan ini terletak pada kemampuannya dalam memvisualisasikan ruang dan sudut pandang kamera secara lebih nyata, sehingga membantu siswa mengatasi keterbatasan pemahaman terhadap materi yang bersifat abstrak. Adapun kebaruan dari penelitian ini adalah penyediaan media ajar berbasis animasi 3D yang dirancang secara sistematis menggunakan metode MDLC, yang disesuaikan khusus dengan kebutuhan kurikulum videografi di SMK Negeri 2 Seririt guna menciptakan kemandirian belajar bagi siswa.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Merujuk pada uraian konteks di atas, maka pokok masalah yang dikaji dapat dirincikan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah pengembangan Video Animasi 3 Dimensi Pengenalan Teknik Dasar Pada Videografi?
2. Bagaimanakah respons siswa Video Animasi 3 Dimensi Pengenalan Teknik Dasar Pada Videografi?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, didapatkan tujuan penelitian sebagai berikut.

1. Menghasilkan produk Video Animasi 3 Dimensi Pengenalan Teknik Dasar Pada Videografi.
2. Mendeskripsikan respons siswa terhadap Video Animasi 3 Dimensi Pengenalan Teknik Dasar Pada Videografi.

1.4 BATASAN MASALAH PENELITIAN

Permasalahan dalam mengembangkan Video Animasi 3 Dimensi Pengenalan Teknik Dasar Pada Videografi adalah sebagai berikut.

1. Video animasi ini digunakan sebagai media edukasi, sarana informasi dan pembelajaran terkait dengan Videografi.
2. Video animasi ini memberikan visualisasi mengenai Teknik Dasar pada Videografi
3. Teknik dasar yang akan dipaparkan meliputi Teknik Pengambilan Gambar, Pergerakan Kamera dan *Framing*.

1.5 MANFAAT HASIL PENELITIAN

Video Animasi 3 Dimensi Pengenalan Teknik Dasar Pada Videografi mampu memberikan kontribusi positif terhadap pihak yang membutuhkan diantara-Nya:

1. Manfaat Teoritis

- a. Digunakan sebagai bahan kajian bagi peneliti lainnya termasuk Lembaga kependidikan maupun perguruan tinggi untuk bisa memahami Video Animasi 3 Dimensi Pengenalan Teknik Dasar Pada Videografi.
- b. Hasil dari penelitian ini diharapkan memberikan edukasi kepada siswa dalam mempelajari teknik dasar videografi.

2. Manfaat Praktis

- a. Manfaat bagi peserta didik
 - Dengan adanya media ini peserta didik diharapkan dapat menggunakan media ini sebagai bahan pembelajaran dalam mata pelajaran videografi.
 - Dalam pemanfaatan media ini peserta didik diharapkan mampu memahami dan mempraktikkan materi yang diberikan pada Video Animasi 3 Dimensi Pengenalan Teknik Dasar Pada Videografi.
- b. Manfaat bagi guru

Dengan adanya media ini, dapat digunakan sebagai media ajar oleh guru dalam mata pelajaran videografi.

c. Manfaat bagi Sekolah

Dengan adanya media ini, sekolah akan terbantu dengan adanya media ajar selain buku serta dapat dipergunakan dalam jangka waktu yang panjang.

