

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

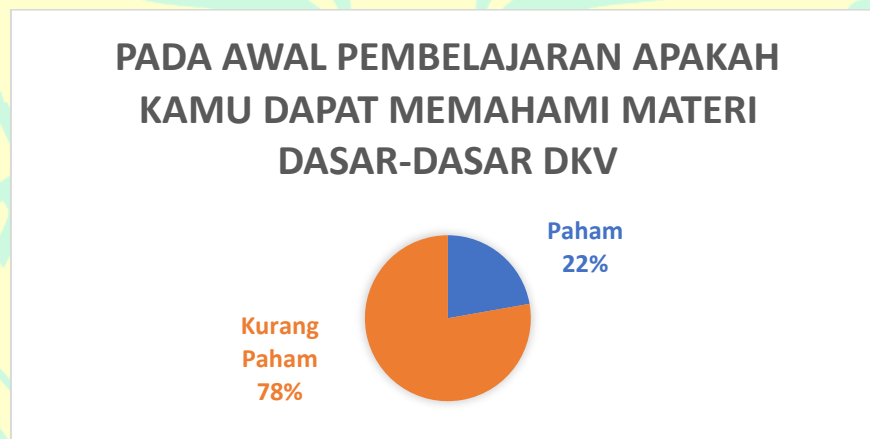
Era globalisasi merupakan era yang terbentuk tanpa batasan ruang dan waktu serta geografi, dimana produk-produk pertanian akan tergantikan oleh produk industri kreatif berbasis TI. Membuat paradigma ekonomi baru yang disebut ekonomi kreatif dengan mengandalkan ide serta kreativitas dari sumber daya manusia (SDM) sebagai faktor produksi utama dalam menentukan hasil antara ide dan uang (Jayanegara & Yasa, 2019).

Memenuhi SDM dan menghasilkan lulusan yang memiliki daya saing industri atau wirausaha melalui keselarasan mendalam dan menyeluruh antara pendidikan vokasi dan dunia kerja, membuat Kurikulum Merdeka Belajar pada Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Pusat Keunggulan (PK) menjadi 6 sektor prioritas salah satunya Ekonomi Kreatif (Murni, 2019). Sesuai dengan Kemendikbud Ristek No. 165/M/2021 Tentang Program SMK PK terdapat pembelajaran paradigma baru memiliki 10 spektrum Bidang Keahlian dan 50 Program Keahlian contohnya seperti Seni dan Ekonomi Kreatif, yang terdiri atas Seni Rupa, Desain Komunikasi Visual (DKV), Desain dan Produksi Kriya, Seni Pertunjukan, Broadcasting dan Perfilman, Animasi, dan Busana. Sehingga Peraturan Direktur Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Nomor 06/D.D5/KK/2018 tentang Spektrum Keahlian SMK/Madrasah Aliyah Kejuruan (MAK) akan dikonversi mengikuti spektrum keahlian SMK PK (Pendidikan et al., 2021).

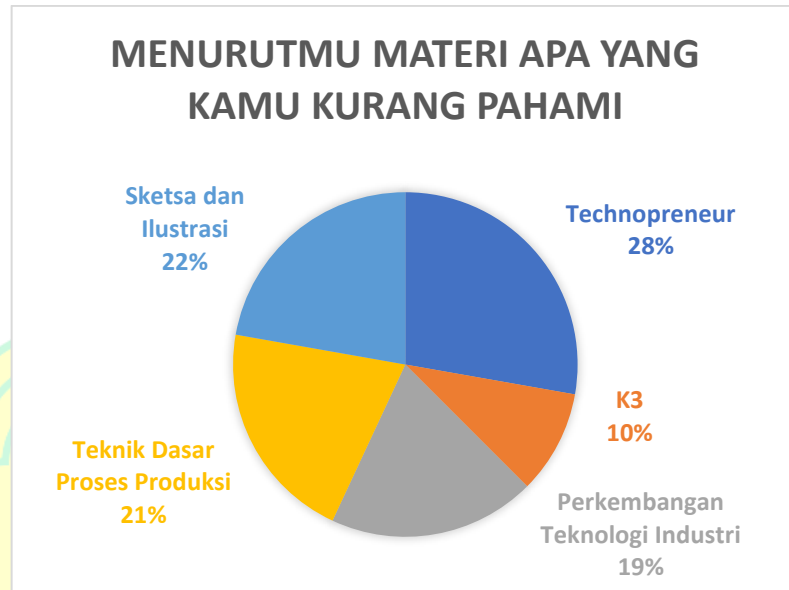
Program keahlian SMK PK yang terbilang baru menimbulkan problematika dalam proses pembelajaran yang ada seperti kurangnya pengintegrasian media pembelajar dikarenakan sekolah diberi kebebasan dalam memilih media yang akan dipakai bahkan hingga Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sehingga menjadi kendala dan tantangan bagi pendidik untuk diharuskan keluar dari zona nyaman akan sistem pembelajaran yang sudah ada sebelumnya, tidak memiliki pengalaman program merdeka belajar, keterbatasan referensi, keterampilan mengajar, dan minim fasilitas dan kualitas pendidik (Djumanto,

2022). Materi dan media pembelajaran yang belum masif digunakan serta referensi menyebabkan proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) membuat banyak peserta didik tidak memperhatikan dan tidak bisa mengingat materi hingga penilaian tes individu menurun (Gamizar Naufal Rafif et al., 2021).

Problematika tersebut terjadi pada mata pelajaran Dasar-Dasar DKV, Kelas X, SMKN 14 Jakarta. Pada tahun 2022 SMKN 14 Jakarta baru saja menjadi SMK PK, sesuai dengan Kemendikbud Ristek No. 165/M/2021. SMKN 14 Jakarta melakukan konversi keahlian mengikuti keahlian SMP PK yaitu Program Keahlian Multimedia menjadi Program Keahlian DKV. Setelah mewawancarai narasumber, yaitu Kepala Kompetensi Keahlian DKV dan Multimedia pada 8 November 2022, serta riset kepada peserta didik kelas X DKV 1 & 2 yang telah mengikuti mata pelajaran Dasar-Dasar DKV pada tahun ajaran 2022/2023, ditemukan pada Gambar 1.1 bahwa sebagian besar siswa kurang memahami materi pada awal pembelajaran karena kompetensi keahlian dan materi yang masih baru untuk tingkat SMK hasil konversi materi dari program sarjana S1 DKV. Serta merujuk Gambar 1.2 memperlihatkan 5 materi pembelajaran yang kurang peserta didik pahami salah satunya mengenai *Technopreneur*.

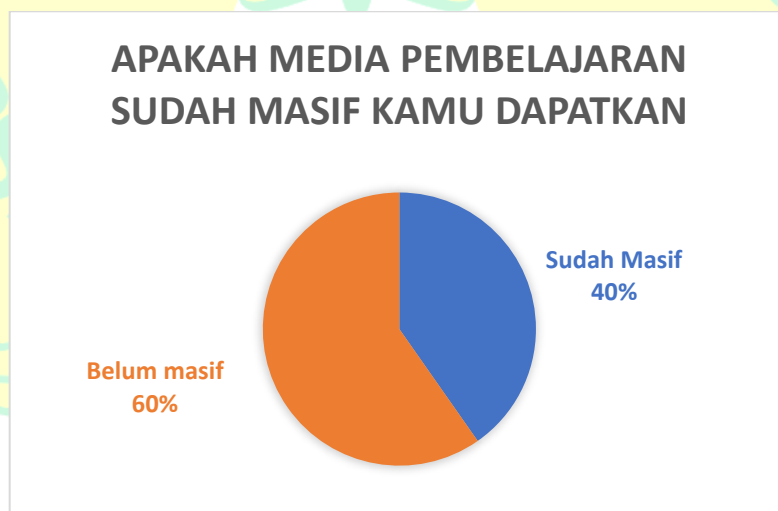


Gambar 1.1. Hasil Wawancara Terkait Pemahaman Siswa dalam Memahami Materi pada Dasar-Dasar DKV



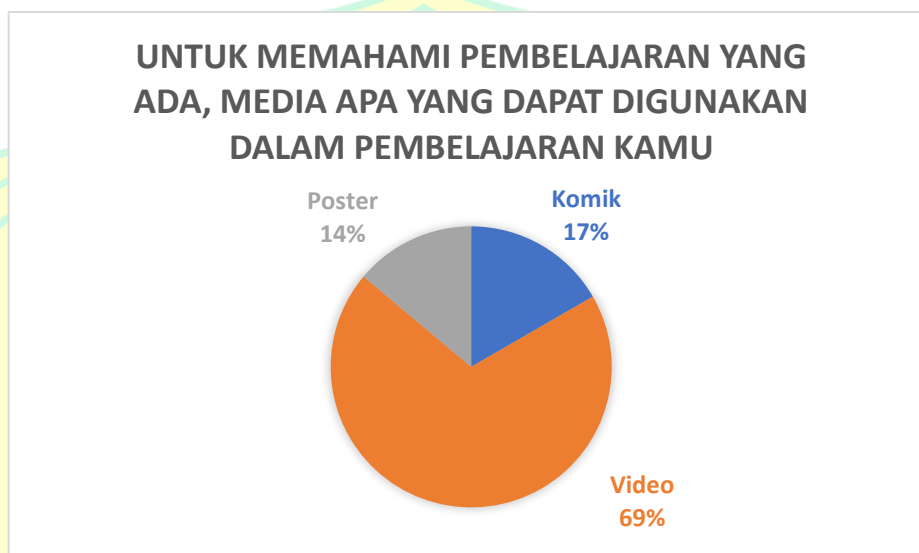
Gambar 1.2. Hasil Wawancara Siswa Terkait Kurangnya Pemahaman Materi Pembelajaran pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar DKV.

Masalah tersebut juga didukung dari hasil wawancara pada Gambar 1.3 yang membenarkan bahwa penggunaan media pembelajaran belum masif digunakan, yang teridentifikasi bahwa pendidik hanya menggunakan presentasi *powerpoint* atau modul dikarenakan referensi media pembelajaran kreatif untuk tingkat SMK terbilang minim imbas dari program keahlian baru.



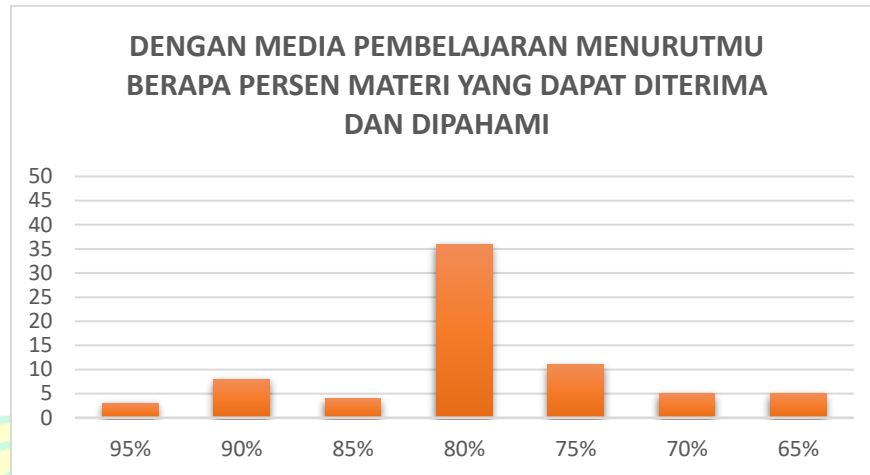
Gambar 1.3. Hasil Wawancara Siswa Terhadap Kurang Masif / Minim Penggunaan Media Pembelajaran.

Menanggapi masalah tersebut dalam wawancara peneliti menanyakan solusi media pembelajaran pendukung yang dapat digunakan untuk membantu dalam penyampaian materi serta pembelajaran untuk peserta didik. Hasil wawancara mengemukakan pada Gambar 1.4 bahwa peserta didik memilih video pembelajaran sebagai media pendukung untuk pelaksanaan KBM.



Gambar 1.4. Hasil Wawancara Media Pembelajaran yang Dapat Digunakan.

Hasil respon siswa dapat disimpulkan bahwa peserta didik memerlukan pengembangan media pembelajaran pendukung seperti video dengan mempertimbangkan hasil dari Gambar 1.5 yang menunjukkan mayoritas siswa akan memahami serta menerima jika proses KBM menggunakan media pembelajaran. Selain itu pemanfaatan media dalam pembelajaran memiliki kelebihan dan fungsi utama meliputi fungsi alat teknologi untuk digunakan membantu proses pembelajaran, fungsi ilmu pengetahuan yang digunakan untuk memperoleh informasi dari disiplin ilmu yang harus dikuasai siswa, dan fungsi pembelajaran untuk sebagai sumber belajar dan media belajar (Aan et al., 2021).



Gambar 1.5. Hasil Wawancara Siswa akan Persentase Pemahaman Materi dengan Menggunakan Media Pembelajaran.

Maka peneliti memutuskan untuk mengembangkan video pembelajaran kreatif berbasis *motion graphic* seperti hasil wawancara oleh Kepala Kompetensi Keahlian DKV, SMKN 14 Jakarta yang diharapkan agar beliau juga dapat menggunakan video pembelajaran tersebut dalam KBM serta siswa diharapkan memiliki kesan pertama terhadap disiplin ilmu Program Keahlian DKV yang harus dikuasai siswa. Animasi dan ilustrasi unik dapat menarik perhatian peserta didik untuk memahami konsep pelajaran yang ada (Gamizar Naufal Rafif et al., 2021).

Motion graphic merupakan gabungan dari elemen seperti 2D atau 3D pada media visual yang bertujuan untuk memvisualisasikan informasi dengan menyajikan konten yang bersifat menginformasi, mendidik, dan memungkinkan untuk kegiatan promosi. Pada *motion graphic* terdapat berbagai jenis teknik yang bisa digunakan salah satunya dengan menggunakan teknik *isometric design*. Teknik *isometric design* merupakan kesan 3D pada sebuah objek dalam 2D yang tidak menggunakan perspektif realis dan tidak menggunakan titik hilang sehingga ukuran-ukuran tiap bidang/objeknya tetap dipertahankan mendekati aslinya membuat pesan & informasi yang disampaikan dapat diterima secara lebih baik oleh *audiens* walau hanya gambar dan narasi (Fakhri Azmi & Denny Indrayana Setyadi, 2018).

Penggunaan teknik *isometric design* dapat membantu pembelajaran peserta didik dalam pemenuhan kompetensi dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK) sesuai RPP mata pelajaran dasar-dasar DKV sebagai teknik gambar yang dapat dikuasai oleh siswa untuk membuat sketsa sebagai studi bentuk dan warna pada materi sketsa dan ilustrasi. Maka dari itu melihat manfaat dan kegunaan teknik *isometric design*, peneliti tertarik untuk mengimplementasikan kepada studi kasus di mata pelajaran Dasar-Dasar DKV sebagai salah satu teknik *motion graphic* yang akan digunakan dalam pengembangan media pembelajaran.

Riset lebih lanjut dilakukan peneliti untuk menetapkan materi yang akan diangkat sebagai video pembelajaran berbasis *motion graphic* adalah materi yang kurang dipahami oleh peserta didik dengan merujuk hasil wawancara pada Gambar 1.2 yaitu *technopreneur* (28%), sketsa dan ilustrasi (22%), teknik dasar proses produksi (21%) didukung dengan Lampiran 10. Penilaian siswa kelas X DKV 1 dengan total rata-rata nilai pada materi *technopreneur* (52,1) serta sketsa dan ilustrasi (71,8), teknik dasar proses produksi (73,1) & X DKV 2 dengan total rata-rata nilai pada materi *technopreneur* (42,1) serta sketsa dan ilustrasi (68,3), teknik dasar proses produksi (68,7). Maka mengikuti kegiatan pembelajaran pada Lampiran RPP mata pelajaran Dasar-Dasar DKV dari hasil tersebut dapat diangkat menjadi media alternatif pada video pembelajaran berbasis *motion graphic* hingga penugasan pengayaan kepada peserta didik.

Penerapan prinsip multimedia yang dikemukakan oleh Ruth Clovin Clark dan Richard E.Mayer bahwa dalam pengembangan suatu media pembelajaran terdapat 7 landasan atau prinsip seperti prinsip multimedia, redudansi, koheren, dan lain-lain harus digunakan agar media tersebut dapat membuat pelajar terdorong untuk mengeksplorasi, berpikir, dan mengembangkan inisiatifnya, sehingga timbul minat belajar, antusiasme, dan kreativitas (I Gusti Agung Ranga Lawe & Dicky Hidayat, 2020).

Berdasarkan hal tersebut, peneliti akan mengembangkan sebuah media pembelajaran berupa video yang memadukan aspek multimedia seperti animasi, dan narasi dengan menerapkan prinsip redudansi, modalitas, dan prinsip personalisasi serta memanfaatkan teknik *isometric design* yang membantu pendidik dalam memaksimalkan proses kegiatan mengajar untuk peserta didik

pada mata pelajaran Dasar-Dasar DKV. Maka uraian sebelumnya dapat menjadi dasar bagi penelitian pengembangan dengan judul Pengembangan Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar DKV Kelas X SMKN 14 Jakarta Menggunakan Teknik *Isometric Design*.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang peneliti dapat mengidentifikasi beberapa identifikasi masalah yang ditemui yaitu:

1. Kompetensi Keahlian DKV tingkat SMK PK pada Kurikulum Merdeka Belajar terbilang baru membuat pengintegrasian media pembelajaran pada mata pelajaran Dasar-Dasar DKV belum banyak tersedia.
2. Belum masif penggunaan video pembelajaran berbasis *motion graphic* sebagai pendukung proses KBM di mata pelajaran Dasar-Dasar DKV khususnya kelas X, SMKN 14 Jakarta.
3. Referensi media pembelajaran kreatif untuk tingkat SMK pada program keahlian DKV terbilang minim pengaruh konversi program keahlian sehingga dibutuhkan pengembangan video pembelajaran yang memanfaatkan teknik *isometric design* agar peserta didik diharapkan memiliki pemahaman terhadap disiplin ilmu serta program keahlian yang harus dikuasai khususnya mata pelajaran Dasar-Dasar DKV.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang ada, peneliti membatasi masalah agar penelitian ini dapat lebih mendalam sebagai berikut:

1. Peneliti fokus mengembangkan video pembelajaran *motion graphic* menggunakan teknik *isometric design* dengan mengangkat materi *Technopreneur*, teknik dasar proses produksi, sketsa dan ilustrasi dalam mata pelajaran Dasar-Dasar DKV hasil dari wawancara, nilai, serta pemahaman peserta didik sebagai salah satu solusi permasalahan yang ada.
2. Dalam pengembangan video pembelajaran berbasis *motion graphic* peneliti menggunakan prinsip redudansi, modalitas dan prinsip personalisasi.

3. Media pembelajaran berupa video ditunjukan sebagai media pendukung KBM peserta didik pada mata pelajaran Dasar-Dasar DKV sehingga sampel penelitian kuesioner pada penelitian ini dibatasi hanya pada kelas X Program Keahlian DKV, SMKN 14 Jakarta.

1.4 Perumusan Masalah

Setelah mengetahui identifikasi masalah peneliti dapat merumuskan masalah yang akan dibahas yaitu “Bagaimana cara mengembangkan video pembelajaran menggunakan teknik *isometric design* berbasis *motion graphic* pada materi *technopreneure*, teknik dasar proses produksi, sketsa dan ilustrasi di mata pelajaran Dasar-Dasar DKV?”.

1.5 Tujuan Penelitian

Hasil rumusan masalah di atas dapat menjadi tujuan dalam pengembangan penelitian yang akan dicapai yaitu dapat menghasilkan video pembelajaran menggunakan teknik *isometric design* berbasis *motion graphic* agar menjadi media alternatif sekaligus kreatif bagi peserta didik dalam menyampaikan materi *technoprenure*, teknik dasar proses produksi, sketsa dan ilustrasi pada mata pelajaran Dasar-Dasar DKV.

1.6 Manfaat Penelitian

Peneliti berharap pengembangan video pembelajaran ini dapat berguna sebagai media alternatif dalam pembelajaran peserta didik dan pendidik untuk menyampaikan materi mengenai *tecnoprenure*, teknik dasar proses produksi, sketsa dan ilustrasi pada mata pelajaran Dasar-Dasar DKV di kelas X SMKN 14 Jakarta, sehingga dapat meningkatkan pemahaman belajar siswa.