

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Industri perfilman dan pertunjukan di Indonesia terus berkembang pesat. Film sebagai karya seni budaya yang merupakan pranata sosial dan media komunikasi massa yang dibuat berdasarkan kaidah sinematografi dengan atau tanpa suara dan dapat dipertunjukan (Undang-Undang Nomor 33 tahun 2009 tentang Perfilman, 2009). Selain itu, film juga diartikan sebagai potongan gambar yang disatukan menjadi kesatuan yang memiliki kemampuan menangkap realita sekitar sehingga film menjadi wadah alternatif untuk menyampaikan sebuah pesan. Proses pembuatan film merupakan usaha kolaboratif yang melibatkan kontribusi dari berbagai individu kreatif. Kerjasama tersebut menciptakan karya yang merefleksikan kehidupan dan nilai-nilai, salah satunya nilai estetika yang diberikan kepada penonton. Estetika visual tidak hanya mendukung penceritaan namun juga memberikan identitas pada film. Estetika visual didapatkan pada penciptaan konsep visual secara keseluruhan mencakup aspek-aspek seperti *setting* dan properti, pakaian yang dikenakan para tokoh dan tata riasnya.

Pada industri perfilman, tata rias menjadi salah satu unsur penting dalam penciptaan tokoh dan karakter, hal tersebut menuntut para profesional tata rias untuk memiliki keterampilan yang kreatif dan inovatif. Tata rias wajah adalah seni merias wajah atau bagian tubuh lainnya menggunakan bantuan alat dan kosmetika dengan tujuan utamanya menutupi wajah yang terlihat kurang sempurna dan memperindah wajah. Pada industri perfilman, penataan rias pada wajah dilakukan oleh penata rias untuk aktor dan aktris guna menciptakan karakter yang sesuai dengan cerita dan suasana film yang diproduksi. Proses tata rias pada produksi film dikenal dengan istilah tata rias wajah karakter. Tata rias wajah karakter ini melibatkan serangkaian teknik dan seni untuk menciptakan efek visual realistis sehingga membantu untuk memperkaya karakter dan menambahkan kedalaman cerita. Salah satu aspek penting dari tata rias wajah karakter adalah penciptaan efek visual luka yang digunakan untuk menciptakan karakter fiksi atau penampilan dramatis yang penggunaannya tidak hanya terbatas pada penggunaan dalam

pertunjukan panggung akan tetapi juga meluas untuk kebutuhan tata artistik pada industri film, televisi dan pertunjukan lainnya.

Pada tata rias wajah karakter efek visual luka terbagi menjadi dua kategori utama yaitu dua dimensi (2D) dan tiga dimensi (3D). Efek luka 2D biasanya mencakup penggunaan teknik *shading*, *highlighting*, dan *makeup* untuk menciptakan ilusi luka atau cedera pada permukaan kulit. Sedangkan efek luka 3D melibatkan penggunaan prostetik atau bahan-bahan yang menimbulkan efek menonjol dari permukaan kulit. Efek visual luka pada tata rias karakter bermacam-macam jenisnya yakni luka memar (*contusion wound*) yang menandakan adanya kekerasan pada fisik, luka sayatan yang menunjukkan adanya pertempuran, hingga luka bakar yang dapat menggambarkan trauma atau pengalaman dramatis dalam kehidupan karakter. Secara spesifik, luka memar disebabkan oleh benturan fisik atau trauma akibat hantaman benda tumpul yang memecahkan kapiler tepat di bawah kulit (Parish & Roiter, 2022). Untuk menciptakan efek visual maksimal, seorang profesional tata rias perlu memahami warna dan bentuk sehingga efek visual luka memar dapat terlihat realistis (Sciortino, 2021).

Dalam menghadapi tantangan tersebut, pendidikan memiliki peran dalam memberikan informasi, pengetahuan serta melatih keterampilan dan keahlian dalam rangka mempersiapkan peserta didik untuk siap menghadapi tantangan industri setelah lulus. Dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang ahli dan terampil, Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) menjadi salah satu jenjang pendidikan formal yang berfokus pada pengembangan kompetensi peserta didik sesuai dengan kebutuhan dunia kerja dan industri. SMK dirancang untuk mencetak lulusan yang siap bersaing di pasar tenaga kerja dengan keahlian khusus sesuai bidangnya.

SMK Negeri 7 Tangerang Selatan merupakan sekolah pariwisata yang ada di Tangerang Selatan dengan kejuruan Perhotelan, Tata Boga dan Tata Kecantikan Kulit dan Rambut. SMK Negeri 7 Tangerang Selatan berdiri sejak tahun 2016 berlokasi di Jalan Cempaka 3 RT.002/RW.003, Kelurahan Rengas, Kecamatan Ciputat Timur, Kota Tangerang Selatan. Proses pembelajaran di SMK Negeri 7 Tangerang Selatan telah menerapkan kurikulum merdeka yang memberikan kebebasan kepada pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Selain itu, hadirnya kurikulum merdeka juga bertujuan untuk menciptakan proses

pembelajaran yang fleksibel, inovatif, dan relevan dengan tuntutan zaman yang mendorong penggunaan teknologi dalam proses belajar sehingga memungkinkan untuk memanfaatkan media elektronik untuk mendukung efektivitas pelaksanaan kurikulum merdeka.

Kehadiran dan perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan dan pembelajaran membuat perubahan pada cara manusia melakukan kegiatan belajar. Salah satu inovasi pembelajaran yang dapat dilakukan adalah dengan mengembangkan alat bantu pembelajaran seperti media pembelajaran (Najuah, Sidiq, & Lukitoyo, 2021). E-modul atau *Electronic Module* merupakan salah satu bentuk praktis media belajar inovatif dalam menghadapi pembelajaran abad 21 yang mendorong penggunaan teknologi dalam pembelajaran. E-modul juga merupakan salah satu upaya dalam menghadapi pembelajaran di abad 21. E-modul atau modul elektronik adalah bentuk penyajian bahan belajar mandiri yang disusun sistematis dan disajikan dalam format elektronik untuk mengaksesnya (Kemendikbud, 2017).

Berdasarkan hasil wawancara bersama Kepala Jurusan Kecantikan Kulit dan Rambut SMK Negeri 7 Tangerang Selatan pada tanggal 25 Maret 2024, diperoleh terdapat mata pelajaran Rias Wajah Khusus di kelas XII (12) yang mempelajari tata rias karakter yang didalamnya memuat pembelajaran efek luka termasuk luka memar. Namun, pembelajaran pada tata rias karakter khususnya pada penciptaan efek luka memar sering kali menemukan keterbatasan, terutama pada bahan bacaan yang dimiliki hanya berupa buku pembelajaran konvensional. Materi yang terdapat pada bahan bacaan tersebut tidak terkini dan terinci dalam pembuatan efek luka memar yang realistis secara spesifik. Hal tersebut dapat menjadi hambatan bagi peserta didik dalam meningkatkan literasi dan mengeksplorasi teknik-teknik baru. Hambatan lain yang ditemukan yaitu kurangnya interaksi dan keterlibatan guru pengampu yang tidak linear dalam proses pembelajaran mengakibatkan pemahaman peserta didik terkait pembuatan efek visual realistis khususnya luka memar berkurang. Oleh karena itu, pengembangan E-modul untuk pembelajaran luka memar menjadi solusi yang efektif. Modul elektronik disusun secara sistematis dilengkapi dengan teks, gambar, video tutorial, audio, dan evaluasi interaktif serta berisi panduan belajar mandiri. Dengan adanya e-modul Luka Memar, peserta didik

dapat meningkatkan literasi serta memperoleh fleksibilitas akses dalam proses pembelajaran, baik secara mandiri maupun kolaboratif. Hal ini sangat mendukung pemahaman dan keterampilan siswa, khususnya dalam mempelajari teknik pembuatan efek visual luka memar secara efektif dan efisien.

E-modul dikembangkan dengan menggunakan ReactJs, sebuah pustaka *JavaScript* yang digunakan untuk membangun antarmuka (*User Interface/UI*). Hal tersebut memungkinkan pengembangan dalam pembuatan komponen UI dapat diatur secara terstruktur dan efisien. ReactJS unggul karena ReactJs mampu membangun web yang lebih kompleks, dalam penggunaannya ReactJs ramah digunakan untuk pemula. Mampu memfasilitasi pengembang untuk membuat UI yang interaktif, *statefull*, *reusable*. Dengan memanfaatkan keunggulan ReactJs, e-modul ini memungkinkan pengembangan antarmuka web yang dinamis dan kompleks sehingga produk akhir yang dihasilkan mampu memiliki kualitas yang lebih tinggi dan dapat memberikan pengalaman belajar yang inovatif dan efektif. Penggunaan ReactJs memudahkan pengembang dengan didukung 3 hal yang diunggulkan oleh ReactJs yakni deklaratif, berbasis komponen, dan *learn Once, write anywhere*. Penggunaan ReactJs akan menghasilkan sebuah E-modul berbentuk web yang dapat digunakan di berbagai perangkat baik Android atau IOS, tablet, desktop dan PC yang terhubung dengan koneksi internet.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, terdapat kebutuhan untuk mengembangkan media pembelajaran yang inovatif berupa e-modul sebagai upaya meningkatkan pengetahuan dan keterampilan peserta didik pada program keahlian Kecantikan Kulit dan Rambut SMK Negeri 7 Tangerang Selatan. Pengembangan ini diharapkan dapat mengatasi keterbatasan sumber belajar yang ada serta mempermudah siswa dalam memahami materi secara mandiri. Oleh karena itu, peneliti mengusung judul "*Pengembangan E-Modul Luka Memar pada Mata Pelajaran Rias Wajah Khusus di SMK Negeri 7 Tangerang*". Penelitian ini bertujuan untuk menyediakan sumber belajar yang efisien, interaktif, dan mudah diakses oleh siswa, guna mendukung pemahaman serta keterampilan dalam tata rias wajah karakter, khususnya dalam menciptakan efek visual berupa luka memar yang realistis.

1.2 Identifikasi Masalah

Dalam penulisan ini, identifikasi masalah mengacu pada latar belakang yang ditulis

1. Keterbatasan dalam sumber belajar dan literasi yang kurang terkini dan terinci tentang pembelajaran luka memar di SMK Negeri 7 Tangerang Selatan.
2. Peserta didik kesulitan dalam pemilihan warna untuk pembuatan luka memar dan membuat luka memar tampak kurang realistis.
3. Belum tersedianya E-modul spesifik membahas luka memar di SMK Negeri 7 Tangerang Selatan.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, peneliti menetapkan pembatasan masalah dengan tujuan untuk memfokuskan penelitian ini pada pembelajaran luka memar dua dimensi akibat trauma benda tumpul yang terletak di wajah dan leher pada mata pelajaran Rias Wajah Khusus kelas 12.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan pada masalah yang diidentifikasi, maka berikut ini perumusan masalah yang dapat dijadikan sebagai panduan adalah "*Bagaimana Pengembangan E-modul Luka Memar Pada Mata Pelajaran Rias Wajah Khusus di SMK Negeri 7 Tangerang Selatan?*"

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan, maka tujuan dalam penulisan dan penyusunan penelitian ini adalah untuk mengembangkan dan menghasilkan media pembelajaran dalam bentuk E-modul Luka Memar yang layak dan praktis digunakan sebagai informasi dan referensi bagi pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran luka Memar di SMK Negeri 7 Tangerang Selatan.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian "*Pengembangan E-modul Luka Memar Pada Mata Pelajaran Rias Wajah Khusus di SMK Negeri 7 Tangerang Selatan*" diharapkan bermanfaat bagi:

1. Manfaat bagi penulis

Penulis merasakan kepuasan dalam memberikan kontribusi untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan khususnya dalam menciptakan efek visual luka memar.

2. Manfaat bagi peserta didik dan SMK Negeri 7 Tangerang Selatan

Hasil penelitian diharapkan dapat meningkatkan efektivitas dalam pembelajaran khususnya menciptakan efek visual luka memar sehingga dapat menghasilkan lulusan yang siap bersaing dan berkontribusi dalam industri perfilman dan pertunjukan lainnya.

3. Manfaat bagi program studi Pendidikan Tata Rias

Hasil penelitian diharapkan dapat dijadikan informasi untuk meningkatkan pembelajaran, pengembangan keterampilan dan menghasilkan lulusan yang kompeten untuk memasuki dunia kerja baik sebagai pendidik maupun sebagai profesional tata rias.

4. Manfaat bagi Universitas Negeri Jakarta

Hasil penelitian diharapkan bermanfaat untuk mendapatkan pengakuan dan reputasi sebagai lembaga yang berorientasi pada kualitas pembelajaran yang tinggi.

Intelligentia - Dignitas