

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat membawa dampak signifikan pada berbagai bidang, termasuk pendidikan. Salah satu bidang yang merasakan dampak ini adalah pendidikan desain grafis, yang merupakan bagian dari desain komunikasi visual (DKV). DKV merupakan disiplin ilmu yang mengintegrasikan elemen-elemen visual seperti teks, gambar, warna, dan tata letak untuk menyampaikan pesan secara efektif. Produk dari DKV sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari, seperti desain poster, spanduk, logo, kemasan produk, buku, majalah, katalog, situs web, video animasi, dan berbagai media digital lainnya. Keberadaan DKV menjadi sangat penting di era modern karena hampir setiap produk atau layanan membutuhkan komunikasi visual untuk memasarkan, mempromosikan, atau mengedukasi audiensnya.

Pendidikan Desain Komunikasi Visual (DKV) di tingkat SMK bertujuan menghasilkan tenaga kerja yang kompeten di industri kreatif. Pada awalnya, DKV menjadi bagian dari program keahlian Multimedia. Namun, seiring meningkatnya permintaan akan tenaga ahli khusus di bidang desain, jurusan ini berkembang menjadi program terpisah dengan fokus pada keterampilan desain grafis yang kreatif dan inovatif. Jurusan ini menitikberatkan pada penguasaan perangkat lunak desain seperti Adobe *Photoshop* dan CorelDraw, serta pengembangan portofolio profesional yang relevan dengan kebutuhan industri.

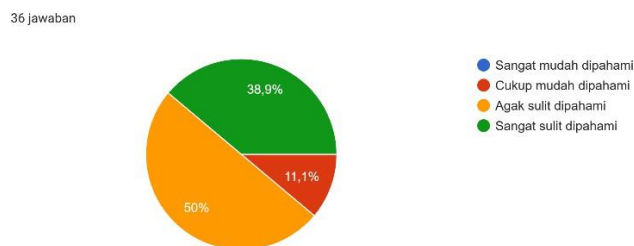
Jurusan DKV di SMK bertujuan membekali siswa dengan keterampilan teknis menggunakan perangkat lunak desain seperti Adobe *Photoshop*, Illustrator, dan CorelDRAW, serta mengembangkan kreativitas dan inovasi melalui karya-karya orisinal yang estetis dan fungsional. Kurikulum yang digunakan dalam jurusan DKV di SMK mengacu pada kurikulum merdeka yang memberikan fleksibilitas dalam proses pembelajaran. Kurikulum ini menitikberatkan pada pembelajaran berbasis proyek (*Project-Based Learning*) dan berbasis masalah (*Problem-Based Learning*), yang dirancang agar siswa dapat mengembangkan kompetensi sesuai dengan profil Pelajar Pancasila.

Sebagai salah satu SMK terkemuka, SMK Negeri 1 Jakarta memiliki komitmen untuk memberikan pendidikan berkualitas melalui jurusan DKV. Namun, proses pembelajaran di jurusan ini menghadapi beberapa tantangan, seperti materi yang bersifat abstrak, metode pembelajaran yang masih tradisional, dan minimnya penggunaan media interaktif. Beberapa materi seperti teori warna, prinsip tata letak, dan tipografi sering kali sulit dipahami siswa karena kurangnya visualisasi yang memadai. Metode pembelajaran yang didominasi oleh buku teks dan presentasi juga dirasakan kurang menarik, sehingga siswa menjadi jenuh.

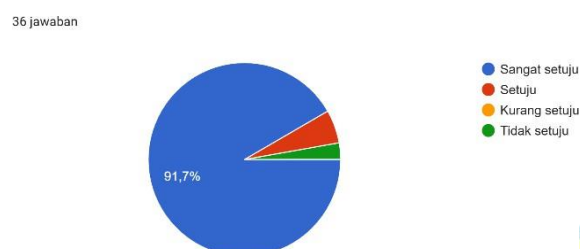
Untuk mengatasi tantangan ini, diperlukan inovasi berupa media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik, salah satunya adalah video animasi. Media ini mampu memvisualisasikan konsep abstrak secara dinamis dan integratif dengan elemen audio, visual, dan teks, sehingga sesuai dengan prinsip pembelajaran multimedia oleh Richard Mayer. Video animasi juga memungkinkan penyajian materi yang lebih menarik, meningkatkan motivasi belajar, serta memudahkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep sulit.

Materi-materi tersebut diajarkan melalui berbagai cara seperti mewajibkan siswa membaca buku, modul pembelajaran, presentasi, demonstrasi langsung, dan praktik di laboratorium komputer. Pendekatan pembelajaran ini menggabungkan aspek teoritis dan praktis untuk memberikan pemahaman menyeluruh kepada siswa. Namun, berdasarkan observasi, beberapa materi seperti teori warna, prinsip tata letak, dan tipografi cenderung lebih bersifat abstrak sehingga memerlukan media pembelajaran yang mampu menjembatani pemahaman siswa terhadap konsep-konsep tersebut.

Meskipun SMKN 1 Jakarta telah menggunakan berbagai metode pembelajaran, terdapat tantangan yang menghambat proses belajar-mengajar. Berdasarkan wawancara dengan guru produktif DKV, ditemukan bahwa pemahaman siswa terhadap beberapa materi inti masih kurang optimal. Hal ini diperkuat oleh hasil survei terhadap 36 siswa kelas XI DKV, yang menunjukkan beberapa temuan berikut:



Gambar 1. 1 Presentase Kesulitan Pemahaman Kelas XI DKV di SMKN 1 Jakarta



Gambar 1. 2 Presentase Siswa Kelas XI DKV Lebih Memilih Video Animasi Untuk Memahami Konsep

Survei pada gambar 1.1 menunjukkan bahwa 88,9% siswa merasa kesulitan pemahaman pembelajaran dan 91,1% lebih memilih video animasi untuk memahami konsep. Hasil survei ini menegaskan perlunya inovasi dalam media pembelajaran, khususnya yang mampu memvisualisasikan konsep-konsep abstrak dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami. Saat ini, metode pembelajaran di SMKN 1 Jakarta masih didominasi oleh penggunaan buku teks dan presentasi statis. Penggunaan media pembelajaran interaktif, seperti video animasi, belum diterapkan secara maksimal meskipun memiliki potensi besar dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa.

Video animasi memiliki keunggulan sebagai media pembelajaran dibandingkan media konvensional seperti buku teks atau video biasa. Menurut Junaidi (2019: 67), video animasi mampu memvisualisasikan konsep abstrak secara dinamis sehingga siswa lebih mudah memahami proses yang kompleks. Media ini juga mengintegrasikan elemen audio, visual, dan teks dengan efektif, yang sesuai dengan teori pembelajaran multimedia dari Richard Mayer. Selain itu, penyajian

video animasi yang interaktif dan menarik terbukti mampu meningkatkan minat belajar siswa.

Dalam teori pembelajaran multimedia, Richard Mayer menyatakan bahwa materi yang disajikan secara visual dan verbal secara bersamaan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Hal ini didasarkan pada teori kognitif yang menyebutkan bahwa otak manusia memiliki dua saluran utama untuk memproses informasi, yaitu saluran visual dan auditori. Dengan memanfaatkan kedua saluran tersebut secara bersamaan, proses belajar menjadi lebih optimal, khususnya dalam memahami materi yang bersifat abstrak atau kompleks. Mayer juga merumuskan 12 prinsip utama pembelajaran multimedia yang dapat menjadi acuan dalam pengembangan media pembelajaran, termasuk video animasi.

Keseluruhan prinsip ini telah diterapkan dalam pengembangan produk multimedia pembelajaran untuk memastikan media yang dihasilkan tidak hanya menarik tetapi juga layak dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran di SMKN 1 Jakarta, media berbasis video animasi dapat menjadi solusi untuk mengatasi tantangan dalam memahami materi desain grafis yang bersifat abstrak, seperti teori warna, tipografi, dan prinsip tata letak. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran video animasi menggunakan pendekatan pengembangan *four-D*, yang mencakup tahap *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan dan uji coba), serta *Disseminate* (penyebarluasan).

Dari uraian latar belakang, penulis memandang perlu mengembangkan media pembelajaran video animasi untuk mengatasi permasalahan yang terjadi. Alasan mengangkat materi desain grafis dalam mata pelajaran kompetensi keahlian sebagai studi kasus dalam penelitian ini karena materi tersebut merupakan materi dasar yang harus dipahami bagi siswa jurusan desain komunikasi visual, sehingga sudah mempunyai kesiapan dan kesadaran untuk belajar secara mandiri dan materi yang dipelajari dapat bertambah setiap tahunnya. Materi yang ada pada mata pelajaran kompetensi keahlian antara lain warna, tipografi, prinsip tata letak, nirwana, fotografi, videografi, dan desain brief. Dengan pemecahan konten pembelajaran menjadi unit-unit pembelajaran yang pendek, diharapkan siswa dapat lebih cepat paham terhadap materi ajar sehingga tujuan pembelajaran secara keseluruhan dapat

tercapai. Media pembelajaran yang dikembangkan adalah materi warna, tipografi, dan prinsip tata letak.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasar latar belakang masalah diatas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Siswa masih menghadapi kendala dalam menguasai konsep-konsep dasar dalam desain grafis, seperti teori warna, tipografi, dan prinsip-prinsip tata letak.
2. Metode pembelajaran yang didominasi oleh materi statis, seperti buku teks dan presentasi, yang kurang melibatkan siswa secara aktif, belum optimal dalam menarik minat dan partisipasi mereka.
3. Kurangnya penggunaan media pembelajaran visual yang menarik berdampak pada rendahnya motivasi belajar siswa.
4. Belum tersedianya media pembelajaran berbasis video animasi yang dapat memvisualisasikan materi desain grafis secara dinamis dan mudah dipahami.

1.3 Pembatasan Masalah

Agar penulisan lebih terarah secara sistematis dan mencapai sasaran, maka perlu adanya batasan-batasan masalah. Penulis membatasinya sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan berupa video animasi 2 dimensi yang dibatasi pada materi desain grafis, seperti teori warna, tipografi, dan prinsip – prinsip tata letak untuk mata pelajaran Kompetensi Keahlian kelas XI Desain Komunikasi Visual (DKV)
2. Penelitian dilakukan terhadap siswa kelas XI jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV) di SMKN 1 Jakarta.
3. Metode penelitian menggunakan *Research & Development* dan menggunakan model pengembangan *Four-D (Define, Design, Development, Dissemination)*

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

“Bagaimana mengembangkan media video pembelajaran animasi dengan materi desain grafis bagi siswa kelas XI DKV di SMK Negeri 1 Jakarta dengan menarik dan mudah dipahami.”

1.5 Tujuan Penelitian

Seperti yang tertuang dalam rumusan masalah, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

“Untuk mengembangkan video pembelajaran animasi 2 dimensi pada materi desain grafis di SMK Negeri 1 Jakarta dengan metode *Four-D*”

1.6 Manfaat Penelitian

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep desain grafis serta memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan pemanfaatan media pembelajaran. Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan tiga manfaat utama, yaitu:

1. Bagi Siswa

Mengoptimalkan pembelajaran siswa karena kemudahan yang didapat dalam pembelajaran menggunakan video animasi.

2. Bagi Pendidik

Mendorong pendidik untuk lebih kreatif dan variatif dalam menggunakan media pembelajaran.

3. Bagi Peneliti

Mengetahui bagaimana prosedur pengembangan video animasi dan menambah wawasan serta pengalaman sebagai bekal untuk menjadi guru bidang TIK profesional.