

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Mata kuliah Seni Kulineri merupakan mata kuliah yang berfokus pada estetika penyajian makanan dan minuman untuk bidang komersil. Beberapa pokok materi yang dijelaskan diantaranya, yaitu *fruit carving*, *mockup produk*, *food styling*, dan *food plating*. *Food styling* merupakan seni menyajikan makanan untuk pemotretan makanan baik media cetak maupun media televisi. *Food styling* juga dapat diartikan penataan makanan dan minuman agar tampak menarik dan hidup di depan kamera, sehingga mampu membangkitkan selera siapa pun yang melihatnya (Cahyana, 2021). Salah satu materi yang terdapat dalam pokok materi *food styling* yaitu materi *food styling hamburger*.

*Food styling hamburger* merupakan teknik atau seni menata *hamburger* agar tampilannya menjadi lebih menarik dan menggugah selera, terutama untuk keperluan fotografi, videografi, atau presentasi visual lainnya. Setiap elemen *hamburger* mulai dari roti *buns*, *patty*, sayuran harus ditata secara rapi agar menghasilkan proporsi yang tepat. Dalam penanganannya, setiap lapisan *hamburger* memiliki teknik penanganan yang berbeda dimulai dari pencarian roti *buns* yang sesuai kriteria, pembuatan *patty* yang sesuai dengan ukuran roti *buns*, pemilihan selada yang segar, pemotongan tomat dan bawang bombai yang rapi (Bellingham & Bybee, 2018). Saat pemotretan, *hamburger* tidak hanya dilihat dari satu sisi bagian atas atau bagian depan, berbagai lapisan dari *hamburger* harus terlihat dari sudut pemotretan. Hal-hal tersebut yang membuat *food stylist hamburger* susah untuk dipraktikkan. Sesuai dengan hasil survey *google* formulir pada 16 mahasiswa Pendidikan Tata Boga yang telah mengambil mata kuliah Seni Kulineri, pokok bahasan atau materi yang sulit di praktikkan pada mata kuliah Seni Kuliner paling tinggi ialah 26,5% pada *food styling hamburger*, 20,6% *mock up* ayam panggang, 17,7% *fruit carving*, 11,8% *food plating*, 8,8% *food styling sandwich*, 5,9% *food styling mie*, 2,9% *mock up ice cream*, 2,9% *mockup pizza*, dan 2,9% *dessert plating*. Materi *food styling hamburger* yang sulit dipraktikkan dapat dipelajari kembali menggunakan media yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Menurut hasil *google* formulir, 65% mengatakan proses pembelajaran kuliah menggunakan media *powerpoint* dan 35% modul. Penggunaan media *powerpoint* dan modul mudah disesuaikan dengan berbagai model pembelajaran dan memungkinkan penyajian materi secara fleksibel, bisa digunakan baik dalam pembelajaran langsung maupun mandiri. Materi *food styling hamburger* yang ada pada media modul saat ini berupa *step by step* menggunakan gambar beserta keterangan, sehingga penjelasan materi belum terlihat secara nyata dan diperlukan adanya media dengan visual yang bergerak. Keterangan ini sesuai dengan hasil data pada survei penelitian, 68,8% mengatakan media pembelajaran dalam mata kuliah Seni Kulineri saat ini tidak mudah dipahami. Selain itu 87,5% mahasiswa menyetujui adanya pengembangan media pembelajaran dalam mata kuliah Seni Kulineri. Pengembangan media pembelajaran materi *food stylist hamburger* diperlukan untuk memaksimalkan pemahaman materi dalam proses pembelajaran serta membantu peserta didik dalam pelaksanaan praktikum.

Media pembelajaran adalah segala bentuk alat, sarana, atau teknologi yang digunakan untuk menyampaikan materi pendidikan kepada peserta didik, dengan tujuan memfasilitasi pemahaman, memperjelas konsep, serta meningkatkan efektivitas proses belajar-mengajar. Jenis media pembelajaran diantaranya media visual (gambar, poster, grafik), media audio (rekaman audio, radio pembelajaran, podcast), dan media audiovisual (video pembelajaran, animasi, film). Salah satu jenis media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik memahami materi adalah video pembelajaran, yaitu jenis media yang selain mengandung suara juga mengandung gambar yang dapat dilihat, seperti film, rekaman video, dan *slide* suara. Menurut Maryanti & Kurniawan (2017), adanya media pembelajaran yang mampu menampilkan gambar sekaligus suara dapat membantu peserta didik mengalihkan kejenuhannya dan akan lebih tertarik mengikuti pembelajaran. Keterangan ini sesuai dengan hasil data yang diperoleh dari *google* formulir terhadap mahasiswa, 54,1% mahasiswa memilih jenis media pembelajaran video, 25% *flipbook*, 16,7% *e-modul*, dan 4,2% *website*. Dengan adanya media video pembelajaran, dapat menambah media berbasis audiovisual yang akan digunakan dalam materi *food stylist hamburger*.

Video pembelajaran memungkinkan peserta didik untuk memahami konsep dengan lebih mudah secara kontekstual. Seiring dengan kemajuan teknologi, muncul berbagai inovasi dalam format video pembelajaran, diantaranya video tutorial, video demonstrasi, video animasi, video interaktif, video *stop motion*, video VR (*Virtual Reality*), dan masih banyak lagi. Menurut hasil survey *google* formulir mahasiswa, 31,4% mahasiswa memilih jenis video animasi *stop motion*, 25,8% video animasi, 17,1% video demonstrasi, 14,3% video *live action*, dan 11,4% video VR (*virtual reality*). Dalam pembelajaran, penggunaan video *stop motion* memberikan konsep media pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami.

Video *stop motion* memiliki beberapa kelebihan dibandingkan jenis video lainnya, yaitu kemampuannya untuk menampilkan peristiwa dengan cepat, sehingga dapat mempersingkat waktu belajar dengan mempercepat *frame rate* video. Dalam video *stop motion*, narasi bisa lebih fleksibel karena visual sudah cukup kuat untuk menyampaikan pesan tanpa banyak penjelasan verbal. Sejalan dengan teori yang dikutip dalam Ranang, (2010) *stop motion* merupakan teknik animasi yang dibuat dengan menggabungkan satu atau lebih gambar dalam urutan tertentu dengan kecepatan tinggi, sehingga gambar-gambar tersebut tampak bergerak membentuk sebuah video. Jenis video ini memungkinkan penyajian informasi secara padat dan jelas, sehingga lebih efisien bagi peserta didik. Dalam materi *food stylist hamburger*, *stop motion* dapat menampilkan proses pembuatan *hamburger* terlihat dinamis dan ditampilkan dengan cara yang unik dan kreatif, seolah-olah bahan-bahan tersebut bergerak sendiri.

*Stop motion* memiliki estetika yang menarik perhatian terutama untuk video makanan. *Hamburger* memiliki berbagai lapisan diantaranya yaitu roti, *patty*, keju, sayuran, dll. Penggunaan *stop motion* dapat menampilkan lapisan pada *hamburger* secara detail dikarenakan pengambilan gambar yang hanya fokus pada objek utama. Hal ini diperkuat dari hasil penelitian dalam Lestari & Sari (2023), bahwa media video *stop motion* dapat membantu pendidik menyampaikan materi yang lebih detail serta membantu peserta didik lebih memahami isi materi yang disampaikan.

Menurut Kristiana (2015) salah satu bagian penting iklan yang dapat mempengaruhi secara luar biasa persepsi khalayak adalah visualisasi dengan

animasi. Iklan yang dibuat dengan teknik animasi stop motion memiliki perbedaan dibandingkan dengan animasi lainnya. *Stop motion* bisa menjadi cara kreatif untuk video proses pembuatan *hamburger* yang dapat disajikan dengan lebih cepat dan ringkas, tetapi tetap jelas dan menarik, sehingga dapat digunakan untuk kebutuhan *food stylist* pada bidang periklanan.

Penggunaan animasi dalam media pembelajaran untuk mahasiswa sering kali dianggap kurang tepat karena animasi identik dengan media yang biasa digunakan untuk anak-anak. Namun, penelitian oleh Cholik dan Umaroh (2023) dengan judul “Pemanfaatan Video Animasi sebagai Media Pembelajaran di Era Digital” menunjukkan bahwa mahasiswa yang menjadi target penelitian merasa terbantu dalam memahami materi melalui video animasi. Selain itu, penelitian oleh Mahayati et al., (2023) yang berjudul “Efektivitas Video Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi”, didapatkan hasil bahwa 72% responden yang merupakan mahasiswa merasa puas dan menunjukkan adanya peningkatan motivasi serta keterlibatan belajar melalui animasi. Hal ini menunjukkan bahwa animasi mampu meningkatkan motivasi, pemahaman, dan kepuasan belajar mahasiswa jika disusun dengan prinsip desain instruksional yang tepat. Animasi mampu membantu mahasiswa memahami konsep yang sulit dalam materi pembelajaran dengan cara yang lebih mudah dan menarik (Bello-bravo et al., 2018). Oleh karena itu, pemanfaatan animasi tidak semestinya dibatasi pada pendidikan anak usia dini, melainkan dapat dioptimalkan sebagai media pembelajaran inovatif di pendidikan tinggi.

Penelitian yang dilakukan oleh Sabrinatami (2018) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi *Stop motion* Pembuatan Kue dari Tepung Beras pada Mata Pelajaran Kue Indonesia di SMK N 4 Yogyakarta” dalam penelitiannya, Sabrinatami mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi *stop motion* yang mendapatkan kategori sangat layak dari ahli materi dan ahli media. Peserta didik juga menunjukkan respon baik dan masuk dalam kategori sangat layak. Berdasarkan penilaian dari ahli media, ahli materi, dan peserta didik, penggunaan media video animasi *stop motion* dinilai sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Media yang dirancang dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran video *stop motion* pembuatan *hamburger* diharapkan

dapat menunjang proses pembelajaran Seni Kulineri dan dapat menjadi media yang layak digunakan.

Penelitian yang dilakukan Sandy et al., (2021) menggunakan metode penelitian *Research and Development* dengan model DDD-E yaitu tahap *decide, design, develop, evaluate*. Pada penelitian tersebut, produk akhir dinyatakan layak dan mempunyai peningkatan pada proses belajar. Penelitian pengembangan yang dilakukan Mukti et al., (2022) menggunakan model pengembangan DDD-E karena model yang digunakan lebih berkonsentrasi pada kualitas media edukasi berbasis video animasi yang dikembangkan. Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti akan mengembangkan media pembelajaran video menggunakan model DDD-E dengan pertimbangan bahwa model DDD-E cocok untuk media berbasis video dengan tahapan sederhana daripada model pengembangan lainnya.

Di era digital yang semakin maju ini, peserta didik dapat dengan mudah menemukan video mengenai pembuatan *hamburger* yang dapat diakses melalui internet. Akan tetapi, sebagian besar video tersebut hanya menyajikan berbagai isian dan cara pembuatannya saja. Pada media video pembuatan *hamburger* yang akan dikembangkan ini akan menyajikan uraian materi terkait *hamburger*, peralatan dan properti yang digunakan untuk pemotretan *hamburger*, proses pembuatan *patty* dan *hamburger*, tips & trik untuk pemotretan *hamburger*, kriteria hasil pemotretan *hamburger* untuk iklan yang diperlukan oleh peserta didik sebagai referensi media pembelajaran. Selain itu, media video pembelajaran yang akan dikembangkan mengacu pada RPS (Rancangan Pembelajaran Semester).

Media pembelajaran yang dibuat berjudul “Media Pembelajaran Video *Stop-Motion* Pembuatan *Hamburger* untuk Iklan pada Mata Kuliah Seni Kulineri”. Media video pembelajaran ini dapat menjadi alternatif media yang mudah dipahami oleh peserta didik sebelum mereka memulai praktikum di dapur. Media ini ditujukan sebagai sumber pengetahuan tentang proses pembuatan *hamburger* untuk pemotretan dan dapat diputar berulang kali, sehingga peserta didik dapat menguasai materi mengenai pembuatan *hamburger* dalam konteks pemotretan untuk iklan. Selain itu, media ini juga diharapkan dapat dipergunakan bagi penyelenggara iklan untuk dijadikan referensi dalam pembuatan *hamburger* untuk bidang komersil.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan di atas, peneliti mengidentifikasi beberapa masalah yang dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang digunakan pada mata kuliah Seni Kulineri materi *food styling hamburger* masih menggunakan *powerpoint* dan modul.
2. Mahasiswa Pendidikan Tata Boga masih melihat panduan saat praktikum *food styling hamburger* dengan media pembelajaran *powerpoint* dan modul.
3. Masih kurangnya pengembangan media pembelajaran video pada mata kuliah Seni Kulineri khususnya materi *food styling hamburger*.
4. Kurangnya media audiovisual yang berisi tentang pembuatan *hamburger* untuk iklan yang disertai dengan proses pembelajaran pada mata kuliah Seni Kulineri.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dikemukakan di atas, maka peneliti akan membatasi masalah pada pengembangan media pembelajaran video *stop motion* pembuatan *hamburger* untuk iklan pada mata kuliah Seni Kulineri.

## 1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah, permasalahan yang akan diteliti dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran video *stop motion* pembuatan *hamburger* untuk iklan pada mata kuliah Seni Kulineri?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran video *stop motion* pembuatan *hamburger* untuk iklan pada mata kuliah Seni Kulineri?

## 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah yang telah dijelaskan, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan media pembelajaran video *stop motion* pembuatan *hamburger* untuk iklan pada mata kuliah Seni Kulineri.
2. Menganalisis kelayakan media pembelajaran video *stop motion* pembuatan *hamburger* untuk iklan pada mata kuliah Seni Kulineri.

## 1.6 Manfaat Penelitian

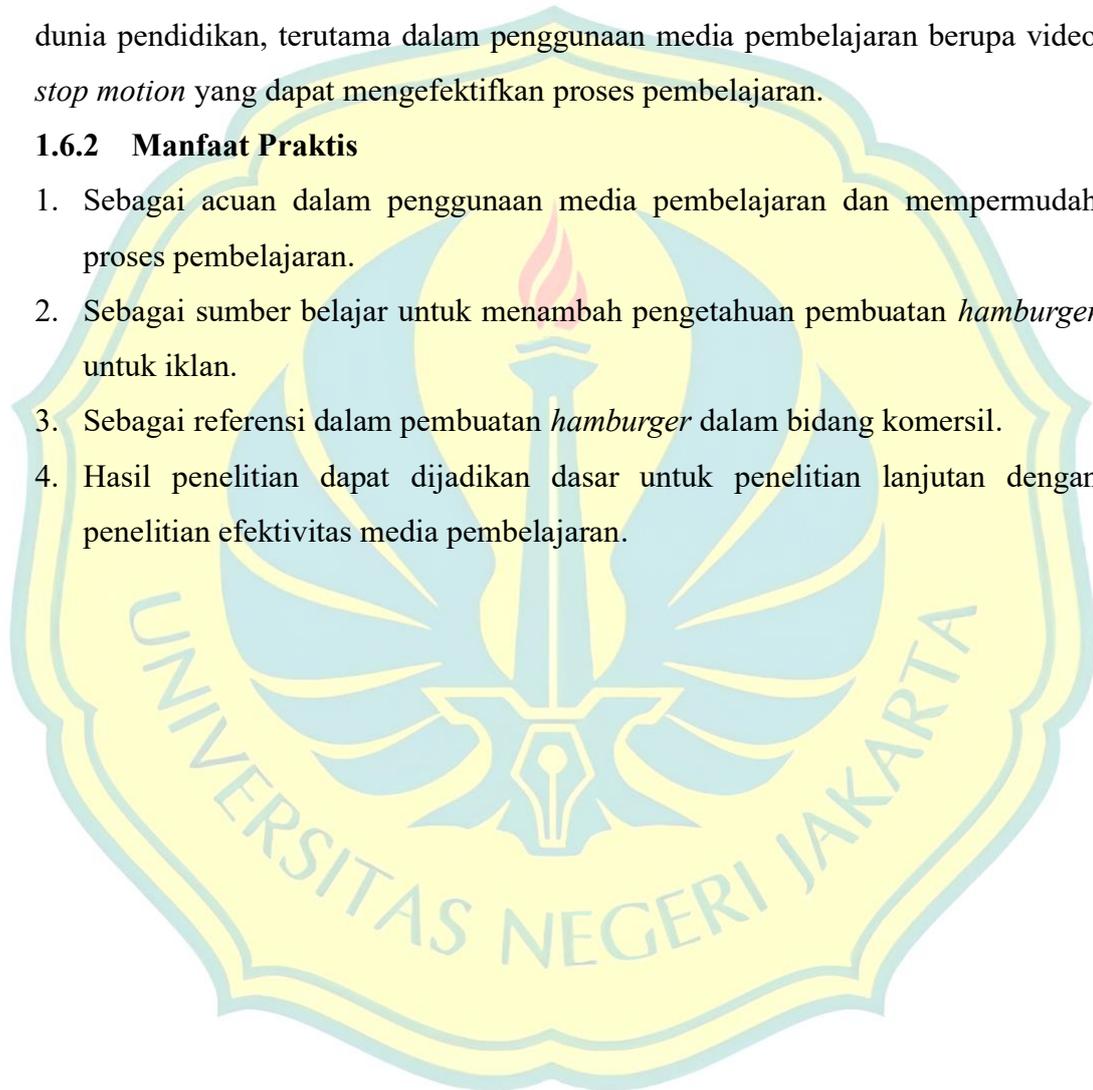
Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik dari segi teoritis maupun praktis. Manfaat dari penelitian ini antara lain adalah:

### 1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif bagi dunia pendidikan, terutama dalam penggunaan media pembelajaran berupa video *stop motion* yang dapat mengefektifkan proses pembelajaran.

### 1.6.2 Manfaat Praktis

1. Sebagai acuan dalam penggunaan media pembelajaran dan mempermudah proses pembelajaran.
2. Sebagai sumber belajar untuk menambah pengetahuan pembuatan *hamburger* untuk iklan.
3. Sebagai referensi dalam pembuatan *hamburger* dalam bidang komersil.
4. Hasil penelitian dapat dijadikan dasar untuk penelitian lanjutan dengan penelitian efektivitas media pembelajaran.



*Intelligentia - Dignitas*