

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu alat ukur berkembangnya suatu negara. Suatu negara bisa dibilang maju jika pendidikan di negara tersebut juga maju, seperti yang tercantum dalam UU No. 20 Tahun 2003, pendidikan yaitu usaha sadar dan terencana demi mewujudkan kondisi serta proses pembelajaran dengan tujuan agar peserta didik dapat mengembangkan kemampuannya serta memiliki ilmu keagamaan, pribadi yang baik, pengendalian diri, akhlak yang mulia, kecerdasan, dan kemampuan yang dibutuhkan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Permasalahan pendidikan di dunia memerlukan solusi berkelanjutan, Maka dari itu dibutuhkan solusi yang tepat bagi pelaku dan penyelenggara Pendidikan di Indonesia ini agar nantinya Pendidikan di Indonesia semakin membaik dan juga memuaskan bagi semua pihak. (Syafi'i, 2023). Salah satu upaya yang bisa dilakukan untuk meningkatkan pendidikan tersebut melalui kurikulum yang relevan dan tepat.

Kurikulum merupakan komponen penting dalam sistem pendidikan yang berfungsi sebagai pedoman dalam mencapai tujuan pembelajaran. Seiring dengan perkembangan zaman dan perubahan sosial, kurikulum terus mengalami perubahan untuk menyesuaikan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta tuntutan masyarakat yang semakin meningkat terhadap pendidikan. Oleh karena itu, kurikulum bersifat dinamis dan terus dikembangkan agar mampu menghasilkan kualitas pendidikan yang lebih baik serta relevan dengan kebutuhan zaman. (Adam & Wahdiah, 2023). Dengan adanya perkembangan kurikulum, kemajuan teknologi digital juga memengaruhi proses pembelajaran di berbagai bidang Pendidikan.

Perkembangan teknologi digital mengubah paradigma pembelajaran, termasuk di pendidikan vokasi. Media pembelajaran digital seperti e-modul menjadi solusi untuk meningkatkan efektivitas dan kemandirian belajar mahasiswa. (Shinta Nurfirdausi, Rukajat, & Ramdhani, 2022) Inovasi digital tidak hanya mempermudah akses pembelajaran, tetapi juga meningkatkan kualitas pengalaman belajar peserta didik. Inovasi digital berperan besar dalam membentuk ulang sektor

pendidikan. Akses terhadap pembelajaran kini menjadi lebih luas dan fleksibel berkat kemajuan digital yang memungkinkan proses belajar dilakukan kapan saja dan di mana saja (Nashrullah, Rahman, Majid, Hariyati, & Budiyanto, 2025). Menurut (Citraningsih & Satria Wiranata, 2022)), teknologi digital memberikan pengalaman belajar yang lebih personal dan interaktif bagi siswa. Dalam konteks ini, penggunaan media pembelajaran merupakan elemen krusial dalam mendukung proses edukasi yang efisien dan menyenangkan. Media mampu menstimulasi perhatian dan emosi siswa sehingga meningkatkan capaian belajar siswa secara signifikan (Hasan, et al., 2021) (Safitri, et al., 2024). Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran yang tepat menjadi faktor penting dalam menunjang keberhasilan proses pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada peserta didik. Media pembelajaran juga mempunyai berbagai bentuk. Secara umum, media pembelajaran dapat dibedakan menjadi beberapa jenis, yaitu media audio, visual, dan audiovisual. Media Audio merupakan media yang mengandalkan media suara dalam penyampaian pesan dan informasi, media ini kurang efektif untuk peserta yang memiliki gangguan pendengaran. Media visual merupakan media yang banyak mengandalkan indra penglihatan, media tersebut dapat berupa foto, slide, ilustrasi ataupun gambar bergerak seperti film bisu atau animasi. Media ini dapat membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih baik karena informasinya dapat dilihat. Namun media ini kurang efektif untuk peserta didik yang memiliki gangguan penglihatan Media audiovisual merupakan media yang menggabungkan antara suara dengan gambar. Media ini dibagi menjadi 2, audiovisual diam yang menampilkan gambar statis seperti slide bersuara, dan audiovisual Gerak yang menampilkan suara dan gerak gambar seperti video (Nasron, Nurhasanah, Suranda, & Khadafi, 2024). Penggunaan media pembelajaran tersebut menjadi sangat penting, terutama dalam pembelajaran yang bersifat praktik seperti pada bidang tata rias

Mata kuliah Tata Rias Fantasi dan Pagelaran (Film) menuntut mahasiswa menguasai teknik tata rias yang sesuai dengan karakter media visual. Dalam hal ini, mahasiswa S1 Pendidikan Tata Rias tidak hanya diminta untuk bisa melakukan

riasan cantik, namun juga harus bisa melakukan riasan yang bersifat kreatif, inovatif, dan imajinatif, khususnya pada mata kuliah Tata Rias Fantasi dan Pagelaran (Film). Hal ini penting karena lulusan tidak hanya berfokus pada tata rias wajah cantik, tetapi juga mampu berkarya dalam industri kreatif seperti film dan pertunjukan. Tuntutan kompetensi ini semakin relevan seiring dengan berkembangnya genre film yang membutuhkan keahlian makeup karakter secara mendalam, khususnya karakter badut.

Karakter badut merupakan salah satu jenis make-up karakter yang banyak digunakan dalam pertunjukan teater, tari, maupun film. (Thowok, 2012), bukan hanya dalam pertunjukan, karakter badut juga memiliki fungsi lebih luas, yaitu sebagai daya tarik sekaligus pemicu interaksi sosial dalam suatu acara. Melalui aktivitas yang melibatkan penonton secara langsung dapat menciptakan suasana yang menyenangkan. (Farinisli, 2022). Dengan ini, karakter badut memiliki peran yang strategis baik dalam konteks seni pertunjukan maupun dalam menghadirkan suasana yang menyenangkan. Tata rias karakter bertujuan untuk mengubah penampilan seseorang agar sesuai dengan tokoh yang diperankan, termasuk karakter badut yang mengedepankan ekspresi wajah yang kuat dan berlebihan melalui penggunaan warna-warna kontras serta garis rias yang tegas. Oleh karena itu, rias karakter badut menjadi salah satu materi yang relevan untuk dipelajari dalam mata kuliah Tata Rias Fantasi dan Pagelaran (Film).

Dalam penelitian ini, karakter badut yang dikembangkan dalam e-modul meliputi tiga jenis, yaitu: Karakter Badut Senang, Karakter badut senang menampilkan ekspresi wajah yang ceria dan menggembirakan. Riasan ditandai dengan sudut bibir yang ditarik ke atas membentuk senyuman lebar, penggunaan warna-warna cerah seperti merah, kuning, dan putih, serta aksentuasi pada bagian mata yang dibuat besar dan ekspresif untuk menguatkan kesan. Karakter Badut Menangis, Karakter badut sedih menggambarkan ekspresi kesedihan yang dilebih-lebihkan secara visual. Ciri khas riasannya adalah sudut bibir yang diturunkan ke bawah, penggunaan efek air mata, serta warna rias yang cenderung lebih gelap dan kontras untuk menciptakan kesan dramatis. Karakter Badut Horror Karakter, badut horror (*horror clown*) merupakan pengembangan karakter badut dalam genre film horor yang menggabungkan unsur riasan badut dengan kesan menyeramkan.

Karakter ini memiliki ciri visual berupa riasan wajah putih penuh, aksentuasi mata dan mulut yang dramatis dengan warna hitam dan merah darah, serta penambahan efek tiga dimensi seperti *artificial blood* untuk menciptakan tampilan yang menakutkan (Hadarjana, Rahayu, Pramudyaning, & Yuniarti, 2022) (Thowok, 2012)

Berdasarkan hasil survei analisis kebutuhan yang dilakukan peneliti terhadap mahasiswa S1 Pendidikan Tata Rias UNJ 2022 sebanyak 20 orang yang telah mengikuti mata kuliah Tata Rias Fantasi dan Pagelaran (Film), diketahui bahwa 60% mahasiswa menyatakan materi rias karakter badut sulit dipahami. Selain itu, 75% mahasiswa menyatakan media pembelajaran yang digunakan belum membantu pemahaman materi, dan 75% mahasiswa menyatakan media yang tersedia belum menarik dan interaktif. serta 85% mahasiswa menyatakan membutuhkan media pembelajaran berbasis digital seperti e-modul interaktif sebagai pendukung pembelajaran materi rias karakter badut. Selain itu mahasiswa juga menyatakan masih perlu mencari tambahan referensi diluar yang sudah diberikan oleh dosen. Hal ini mengindikasikan bahwa ketersediaan media yang mendukung kemandirian belajar mahasiswa pada materi rias karakter badut masih terbatas dan perlu dikembangkan.

Penelitian sebelumnya telah mengembangkan e-modul sebagai media pembelajaran, e-modul berbasis Figma pada pembelajaran Tata Rias Karakter Horor oleh (Shafa, Supiani, & Hidayah, 2023) dan pengembangan e-modul berbasis figma pada mata kuliah Pewarnaan Rambut Teknik Highlight (Winona, Hidayah, & Supiani, 2024) Kedua penelitian tersebut membuktikan bahwa e-modul berbasis Figma efektif dan layak digunakan sebagai media pembelajaran di Program Studi Pendidikan Tata Rias UNJ. Namun demikian, hingga saat ini belum terdapat penelitian yang secara khusus mengembangkan e-modul interaktif pada materi rias karakter badut yang mencakup tiga jenis karakter, yaitu karakter badut senang, sedih, dan horor, dalam konteks mata kuliah Tata Rias Fantasi dan Pagelaran (Film). Penelitian ini berfokus pada pengembangan e-modul interaktif karakter badut sebagai media pembelajaran yang diharapkan dapat menjawab kebutuhan tersebut.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang digunakan dinilai kurang menarik dan interaktif oleh mahasiswa.
2. Media pembelajaran yang digunakan kurang mendukung pembelajaran mandiri, sehingga mahasiswa masih bergantung pada penjelasan dosen.
3. Mahasiswa masih perlu mencari referensi tambahan di luar pembelajaran karena media yang tersedia belum cukup membantu pemahaman materi.
4. Ketersediaan media pembelajaran berbasis digital seperti e-modul interaktif, khususnya pada materi rias karakter badut, masih terbatas.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka Pembatasan difokuskan pada Pengembangan E-Modul Interaktif Karakter Badut berbasis aplikasi Figma sebagai media pembelajaran pada mata kuliah Tata Rias Fantasi dan Pagelaran (FILM). Karakter badut meliputi:

1. Penjelasan Karakter badut
2. Jenis Karakter badut (senang, sedih, horror)
3. Alat, bahan, dan Kosmetika pembuatan karakter badut
4. Prosedur pembuatan karakter badut

1.4 Perumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana ”Pengembangan E-Modul Interaktif Karakter Badut sebagai media pembelajaran pada mata kuliah Tata Rias Fantasi dan Pagelaran (FILM)” yang layak menurut ahli media dan ahli materi?
2. Bagaimana ”Pengembangan E-Modul Interaktif Karakter Badut sebagai media pembelajaran pada mata kuliah Tata Rias Fantasi dan Pagelaran (FILM)” yang praktis untuk mahasiswa?

3. Bagaimana ”Pengembangan E-Modul Interaktif Karakter Badut sebagai media pembelajaran pada mata kuliah Tata Rias Fantasi dan Pagelaran (FILM)” yang efektif untuk mengukur pemahaman mahasiswa?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan E-Modul Interaktif Karakter Badut Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Kuliah Tata Rias Fantasi Dan Pagelaran (Film) yang layak menurut ahli media, ahli materi, dan menghasilkan e-modul Praktis dan efektif untuk Mahasiswa S1 Pendidikan Tata Rias.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan referensi akademik dalam pengembangan media pembelajaran digital berupa e-modul di bidang tata rias serta media pembelajaran vokasional.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Mahasiswa

E-modul yang dikembangkan dapat membantu mahasiswa memahami materi tata rias fantasi dan pagelaran (Film) secara mandiri dan kontekstual.

b. Bagi Dosen

E-modul dapat digunakan sebagai media pembelajaran pendukung yang menarik dan inovatif sehingga meningkatkan mutu pembelajaran mata kuliah.

c. Bagi Program Studi dan Institusi

Hasil penelitian dapat menjadi bahan acuan pengembangan media pembelajaran digital di lingkungan Program Studi Pendidikan Tata Rias.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat menjadi referensi untuk penelitian lanjutan atau pengembangan media pembelajaran lainnya.