

**MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS VIRTUAL  
REALITY UNTUK MENINGKATKAN MINAT MAHASISWA PADA  
MATA KULIAH DASAR-DASAR TELEVISI DAN FILM  
STUDI KASUS (ILMU KOMUNIKASI UPN VETERAN JAKARTA)**

**ABSTRAK**

Dasar-dasar Televisi dan Film menjadi salah satu mata kuliah wajib pada semester 4 bagi mahasiswa program studi Ilmu Komunikasi fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta. Dasar-dasar televisi dan film adalah proses yang mencakup produksi lengkap mulai dari tahap perencanaan, pra-produksi, produksi, hingga pasca-produksi. Dosen masih menggunakan cara pengajaran menggunakan *power point* dan penayangan video serta melakukan diskusi bersama mahasiswa. Sehingga, sedikitnya minat mahasiswa dalam mengikuti mata kuliah tersebut karena kurang interaktif. Dalam rangka merumuskan solusi untuk masalah diatas, peneliti berencana membuat aplikasi media pembelajaran berbasis *virtual reality* untuk meningkatkan minat mahasiswa. Hal tersebut yang menjadi dasar penulis dalam penyusunan skripsi ini yang berjudul “Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif berbasis *virtual reality* untuk meningkatkan minat mahasiswa pada mata kuliah Dasar-dasar Televisi dan Film di Ilmu Komunikasi UPN Veteran Jakarta”. Berdasarkan hasil analisis penelitian ini akan menghasilkan aplikasi media pembelajaran interaktif sebagai upaya untuk meningkatkan minat mahasiswa pada mata kuliah tersebut.

**Kata Kunci : Media Pembelajaran, *Virtual Reality*, Dasar-dasar Televisi dan Film**

## **ABSTRACT**

*The Basics of Television and Film is one of the mandatory courses in the fourth semester for students majoring in Communication Science at the Faculty of Social and Political Sciences, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta. The Basics of Television and Film encompass the entire production process, starting from planning, pre-production, production, to post-production. The lecturer still employs teaching methods using PowerPoint presentations, video screenings, and engages in discussions with students. Consequently, there is a lack of student interest in the course due to its limited interactivity. In order to formulate a solution to the aforementioned problem, the researcher plans to develop a virtual reality-based learning media application to enhance student interest. This forms the basis for the author in composing this thesis titled "Designing an Interactive Learning Media Application based on Virtual Reality to Enhance Student Interest in the Basics of Television and Film Course in Communication Science at UPN Veteran Jakarta." Based on the results of this research analysis, an interactive learning media application will be developed as an effort to boost student interest in the course.*

**Keywords: Learning Media, Virtual Reality, Basics of Television and Film**