

# BAB 1 PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang Masalah

*Virtual Reality* termasuk salah satu hasil dari perkembangan teknologi informasi. *Virtual Reality* (VR) adalah sebuah teknologi yang dapat menciptakan pengalaman visual, auditif, dan sensorial yang menyerupai pengalaman dunia nyata dengan menggunakan perangkat keras dan perangkat lunak khusus. Dalam bidang pendidikan, VR dimanfaatkan untuk membuat lingkungan pembelajaran yang imersif dan interaktif agar peserta didik dapat berpartisipasi dalam situasi atau simulasi yang sulit atau bahkan berbahaya di dunia nyata. Teknologi VR memiliki potensi besar dalam meningkatkan pengalaman belajar karena memberikan akses ke dunia virtual yang tidak terbatas, serta memberikan cara yang lebih menarik dan efektif untuk memahami konsep-konsep yang sulit (Hwa Choi, Dailey-Hebert, & Simmons Estes, 2020)

Pada bidang pendidikan, teknologi juga berkembang begitu pesat sehingga menghasilkan metode pembelajaran baru berbasis media pembelajaran. Dalam konteks media pembelajaran, aplikasi media pembelajaran interaktif merujuk pada teknologi pembelajaran yang menggunakan media digital untuk memberikan pengalaman pembelajaran interaktif yang lebih menarik dan efektif bagi peserta didik. Aplikasi ini dapat melibatkan berbagai jenis media seperti video, audio, animasi, gamifikasi, dan *virtual reality*, yang dirancang untuk memfasilitasi pembelajaran melalui interaksi peserta didik dengan materi pembelajaran. Tujuannya adalah untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran (Emerging Technologies and Pedagogies in the Curriculum, 2020)

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. Berdasarkan wawancara awal yang telah dilakukan kepada dua dosen mata kuliah Dasar-dasar Televisi dan Film di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UPN Veteran Jakarta, didapatkan temuan bahwa saat ini minat mahasiswa dalam mengikuti mata kuliah tersebut minim dikarenakan kurang interaktifnya penyampaian materi.

Untuk mendapatkan informasi dan sudut pandang yang mendalam, penulis melakukan wawancara dengan beberapa dosen pengampu mata kuliah Dasar-dasar Televisi dan Film yang ada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UPN Veteran Jakarta. Menurut Chairun Nisa Zempi S.I.Kom MA selaku dosen yang mengajarkan mata kuliah tersebut, beliau selama mengajar masih menggunakan cara pengajaran yang masih bersifat konvensional seperti pembahasan materi menggunakan *power point* dan penayangan video sehingga mengharuskan mahasiswa hadir langsung di dalam kelas. Tak jauh berbeda dengan apa yang disampaikan oleh dosen sebelumnya, menurut Dewanto Samodro, M.I.Kom yang juga dosen pengampu mata kuliah Dasar-dasar Televisi dan Film menuturkan bahwa beliau juga 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”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang di atas, dapat disimpulkan beberapa masalah yang terkait dengan rumusan masalah yaitu,

- a. Bagaimana meningkatkan minat mahasiswa terhadap mata kuliah Dasar-dasar Televisi dan Film?
- b. Bagaimana cara mengimplementasikan mata kuliah Dasar-dasar Televisi dan Film menjadi aplikasi media pembelajaran interaktif?

## 1.3 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah yang telah dibahas, terdapat keterbatasan dalam penelitian ini.

- a. Objek penelitian hanya mencakup pada mata kuliah Dasar-dasar Televisi dan Film
- b. Aplikasi hanya dapat dijalankan dengan *browser* pada laptop yang sudah mendukung dan mengaktifkan *WebGL*
- c. Pembuatan aplikasi hanya menggunakan perangkat lunak Unity
- d. Simulasi pengalaman media pembelajaran Dasar-dasar Televisi dan Film dilaksanakan dengan pengguna mengakses aplikasi melalui *browser*, dan memanfaatkan fitur media pembelajaran melalui *browser* laptop milik pengguna
- e. Penggunaan aplikasi mungkin akan tidak kompatibel jika diakses melalui gawai

## 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Untuk meningkatkan minat mahasiswa terhadap mata kuliah Dasar-dasar Televisi dan Film
- b. Untuk menjadikan mata kuliah Dasar-dasar Televisi dan Film di Ilmu Komunikasi UPNVJ lebih interaktif dengan teknologi *virtual reality*

- c. Untuk mengembangkan aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis *virtual reality* yang efektif dalam meningkatkan minat mahasiswa

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Pembuatan aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis *virtual reality* ini diharapkan dapat meningkatkan minat mahasiswa terhadap mata kuliah Dasar-dasar Televisi dan Film yang biasanya hanya mempelajari teori dengan menggunakan bahan ajar *power point* dan video pembelajaran yang bersumber dari internet. Aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis *virtual reality* membuat mahasiswa seolah-olah berada di dalam laboratorium dan dapat berinteraksi dengan materi yang ada di dalam laboratorium tersebut.

### **1.6 Sistem Penulisan**

Untuk memudahkan penulisan dan pembacaan penelitian ini, penulis membaginya menjadi beberapa bab dengan beberapa sub-bagian yang menjelaskan bab sebelumnya. Berikut adalah gambaran sistematis tentang bagaimana persiapan tugas akhir ini disusun:

## **BAB 1 PENDAHULUAN**

Pada bab ini berisi tentang Latar Belakang, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, dan Sistematika Penulisan dari penelitian ini.

## **BAB 2 LANDASAN TEORI**

Bab ini berisi penjelasan mengenai teori-teori dasar yang digunakan sebagai landasan dalam penelitian ini.

## **BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN**

Bab ini berisi penjelasan mengenai metode penelitian yang digunakan oleh penulis serta tahap-tahapannya dalam melaksanakan penelitian secara menyeluruh.

## **BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini berisi penjelasan mengenai metode penelitian yang digunakan oleh penulis serta tahap-tahapannya dalam melaksanakan penelitian secara menyeluruh.

## **BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN**

Dalam bab ini, terdapat rangkuman dan analisis hasil penelitian yang telah dijelaskan sebelumnya pada bab sebelumnya. Selain itu, bab ini juga berisi rekomendasi dan saran yang dapat diberikan untuk penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan tema yang sama.

## **DAFTAR PUSTAKA**

## **LAMPIRAN**