

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sejarah memaparkan bahwa manusia lebih dulu mengenal gambar dan simbol untuk menyampaikan ide kepada orang lain. Ini membuktikan bahwa manusia adalah makhluk visual yang lebih cepat memahami makna melalui gambar. Media visual (gambar dan perumpamaan) juga memegang peranan penting dalam proses belajar mengajar. Media visual bisa memberikan fasilitas berupa pemahaman (misalnya dengan memahami struktur atau komposisi) serta memperkuat memori. Visual juga bisa merangsang keinginan siswa serta menciptakan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata.

Pendidikan dan pembelajaran adalah aktivitas yang bersifat edukatif. Sifat edukatif menghubungkan interaksi guru dengan siswa. Interaksi yang bersifat edukatif karena proses pembelajaran yang dilakukan diharapkan agar mencapai suatu tujuan tertentu yang sudah ditetapkan sebelum proses pembelajaran dilakukan. Tingkat kesulitan yang berbeda-beda dimiliki oleh setiap materi pelajaran. Ada beberapa materi pelajaran yang tidak memakai media pembelajaran, Namun ada beberapa materi bahan pembelajaran yang membutuhkan media pembelajaran. Tingkat kesulitan tinggi materi pembelajaran tentu akan sulit dimengerti oleh siswa.

Koesnandar (2003) menjelaskan cara bagaimana menggunakan media untuk materi pembelajaran yaitu dengan menggunakan gambar, foto, film, atau video diatas suatu benda. Cara ini sangat membantu guru untuk memberikan pengajaran, terlebih lagi materi belajar animasi game. Selain menghemat kata-kata dan waktu, penjelasan pun akan lebih mudah dipahami oleh peserta didik, menumbuhkan keinginan belajar, meminimalisir kesalahpahaman, serta informasi yang diberikan lebih baik. Media pembelajaran merupakan tindakan untuk membuat kondisi kelas yang dapat memicu meningkatnya sikap, pengetahuan serta keterampilan siswa. Seperti teori belajar yang disampaikan oleh Bloom dalam (Suprijono, 2009) proses belajar memiliki tiga bidang, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dengan pembelajaran yang disusun berdasarkan teori dari media

visual maka pembelajaran akan lebih aktif dan menyenangkan bagi siswa. Dari data tersebut dapat dianalisa bahwa posisi media visual mempunyai pengaruh yang signifikan dalam proses belajar animasi game. Ini dikarenakan media visual mempunyai kemampuan meningkatkan proses pembelajaran, mengadakan benda asli secara langsung atau replika-nya, membuat sesuatu yang abstrak menjadi konkrit, memberi kesamaan persepsi, mengatasi hambatan waktu, tempat, jumlah, jarak serta menyajikan ulang informasi secara konsisten serta memunculkan suasana belajar yang santai (Sanaky, 2006:6). Aktivitas belajar animasi game memakai media visual seperti ini cocok dengan karakter anak SMK yang secara umum berada pada tahap operasional formal. Dimana, ketika anak SMK masuk ke tahap ini, mereka mendapatkan kemampuan untuk mengubah ide dan gagasan dalam pikiran mereka dan berpikir secara abstrak, tanpa ketergantungan pada manipulasi konkret. Seorang remaja dapat melakukan perhitungan matematis, berpikir kreatif, menalar secara abstrak, dan membayangkan akibat dari tindakan tertentu. Dari metode tersebut, proses pembelajaran animasi game membutuhkan penggunaan media, terlebih untuk materi-materi yang susah dipahami dan yang memiliki sifat abstrak.

Proses belajar mengajar materi animasi game yang dilakukan di dalam ruangan atau kelas pasti melakukan komunikasi, baik komunikasi guru dan murid maupun murid dan murid lainnya. Di lingkup sekolah animasi game, komunikasi harus bisa tersampaikan dengan baik, agar materi yang dijelaskan guru kepada siswa bisa ditangkap dengan baik. Dari hal tersebut, materi yang dijelaskan oleh guru kepada murid, komunikasi tersebut nantinya akan berubah menjadi satu kegiatan praktek yang dilakukan oleh siswa untuk mencoba menangkap apa yang disampaikan oleh guru. Oleh karena itu, dibutuhkan ruang yang bisa memunculkan atau menumbuhkan ide, imajinasi dan kreativitas untuk menunjang kegiatan praktek tersebut agar siswa bisa menyelesaikan prakteknya dengan baik.

Kreativitas belajar yaitu kondisi, sikap, kemampuan, serta proses berubahnya tingkah laku seseorang sehingga memunculkan produk atau gagasan yang bisa mencari solusi masalah yang lebih efisien dan unik dalam proses pembelajaran. Kreativitas adalah bakat yang secara potensial dimiliki oleh semua orang, yang dapat dikenali serta dilatih dengan pendidikan yang tepat, salah satu

masalahnya adalah bagaimana dapat mengidentifikasi potensi kreatif siswa dan bagaimana melatihnya melalui proses belajar. Kreativitas siswa ditandai dengan meningkatnya ide kreatif dalam memutuskan gagasan yang relatif baru seperti cara menyelesaikan masalah, menjelaskan sesuatu dengan lancar, mengalihkan persoalan yang lain secara lancar. Kreativitas dapat muncul baik dalam lingkungan sekolah ataupun di luar lingkungan sekolah. Bagi siswa, kreativitas dapat diidentifikasi pada keaslian tingkah laku yang mereka lakukan dalam banyak cara dan kesempatan pada saat berhadapan dengan berbagai situasi pembelajaran yang berbeda. Kreativitas diperlukan untuk menyelesaikan masalah dalam pembelajaran. Kreativitas bukan hanya dimiliki oleh guru tetapi juga para peserta didik.

Dari proses belajar mengajar untuk kebutuhan sekolah animasi game tersebut, dibutuhkan juga penghawaan ruang yang optimal, walaupun kreativitas siswa bisa dipicu dengan adanya ruang yang di desain sedemikian rupa, tetapi jika penghawaan ruang kelas kurang maksimal bisa menyebabkan ketidaknyamanan. Oleh karena itu, penghawaan di dalam kelas salah satunya bisa ditunjang dengan vegetasi, adanya vegetasi di dalam kelas, dapat membantu penghawaan udara dan menjadikannya sejuk dengan diperolehnya oksigen yang cukup. Semakin banyak oksigen yang diperoleh siswa, maka kinerja otak semakin meningkat. Jika kerja otak semakin meningkat, maka siswa mampu mengikuti serta memahami materi pembelajaran yang guru berikan secara maksimal. Oleh karena itu, hal ini bisa memicu tujuan pembelajaran tercapai dan mampu meningkatkan kreativitas siswa. Teori ini sudah dibuktikan melalui riset. Beberapa tanaman yang digunakan dalam kelas ketika para astronot di NASA belajar ternyata efektif untuk merangsang produktivitas otak (Eric Jensen, 2008:103).

SMK Raden Umar Said Sebagai salah satu sekolah kejuruan animasi game, dijadikan sebagai studi kasus pada perancangan ini, karena di SMK tersebut menerapkan kurikulum yang mereka sebut kurikulum 2013 *Out Of The Box*. Secara garis besar, maksud dari kurikulum tersebut adalah meniadakan ruang kelas. Diganti dengan ruang studio yang digunakan sehari-hari sebagai ruang untuk belajar teori ataupun praktek yang sederhana. Kurikulum ini juga tidak membatasi peserta didik untuk belajar hingga 24 jam. Maksud nya siswa bisa berada di dalam sekolah hingga larut malam jika siswa memang membutuhkannya. Oleh karena itu,

dibutuhkan ruang untuk menunjang kegiatan siswa tersebut agar kenyamanan siswa bisa diperoleh baik pada siang maupun malam hari. Jadi, dapat diasumsikan bahwa perancangan ini adalah perancangan SMK Raden Umar Said yang membuka cabang di Yogyakarta.

Dari hal-hal yang telah dipaparkan, Yogyakarta dipilih karena kondisi termal alami daerah tersebut yang lebih panas dari daerah lainnya di pulau Jawa. Karena hal itu, masalah termal di daerah tersebut menjadi salah satu alasan untuk menjadikan Yogyakarta sebuah contoh untuk mengatasi hal tersebut. Yogyakarta juga dipilih karena banyak pendatang yang menetap, atau sekedar singgah. Pembangunan dilakukan untuk menampung pendatang. Namun tanpa disadari, pengembangan pembangunan ini justru menggantikan fungsi ruang terbuka hijau menjadi lahan terbangun. Hal ini mempengaruhi kualitas lingkungan hidup di Yogyakarta. Polusi udara semakin meningkat seiring bertambahnya jumlah kendaraan bermotor, namun area hijau untuk menangkap polusi tersebut telah berkurang.

1.2 Fokus Permasalahan

Dari latar belakang yang sudah dipaparkan sebelumnya, didapatkan masalah yang berkaitan yaitu :

1. Penerapan Media visual pada interior SMK Raden Umar Said karena menjadi media utama dalam proses pembelajaran siswa animasi game, hal tersebut berkontribusi terhadap sebuah ruang.
2. Penghawaan ruang menjadi salah satu masalah utama karena faktor iklim dan geografis Yogyakarta yang menyebabkan pengkondisian thermal daerah tersebut memiliki suhu yang cukup tinggi hal tersebut dapat mempengaruhi produktivitas siswa.

1.3 Permasalahan Perancangan

1. Bagaimana merancang sebuah ruang dengan visual tertentu yang dapat menstimulasi kreativitas, imajinasi dan produktivitas siswa animasi game pada saat proses pembelajaran ?

2. Bagaimana merancang sebuah ruang yang bisa mempengaruhi pengkondisian thermal ?
3. Bagaimana menciptakan identitas interior SMK yang penuh dengan daya cipta, kreasi dan produktivitas yang berhubungan dengan vegetasi dan media visual.

1.4 Ide / Gagasan Perancangan

Untuk solusi permasalahan perancangan nomor satu, ide dan gagasan yang ingin disampaikan oleh penulis yaitu :

1. Membuat ruang inspirasi sebelum masuk kedalam kelas untuk memicu tumbuhnya ide siswa animasi game.
2. Membuat ruang kreatif untuk merangsang sebuah ide atau imajinasi siswa mengenai animasi game.

Untuk solusi permasalahan perancangan nomor dua dan tiga, ide dan gagasan yang ingin disampaikan oleh penulis yaitu yaitu :

1. Membuat indoor garden sebagai salah satu bentuk untuk mengoptimalkan pengkondisian thermal tersebut.
2. Menggunakan elemen air untuk mengoptimalkan pengkondisian thermal tersebut.
3. Membuat ruang dengan memperhatikan media visual, baik berupa warna, gambar maupun replikasi dari hasil karya siswa animasi game.
4. Memberi vegetasi di seluruh ruangan baik secara vertikal maupun horizontal.

1.5 Maksud dan Tujuan Perancangan

Maksud dari perancangan ini yaitu merancang ruang yang dipadukan dengan vegetasi yang bisa menstimulasi kreativitas, imajinasi dan produktivitas siswa animasi game dalam proses belajar-mengajar.

Sedangkan untuk tujuan dari perancangan ini adalah mengetahui permasalahan yang ada mengenai manusia dan kreativitas dan sejauh apa atau dalam hal apa sajakah faktor ruangan dan tanaman dapat mempengaruhi kreativitas murid dan guru dalam konteks belajar-mengajar.