BAB II

PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA KULIAH SEJARAH DESAIN

II.1 Multimedia

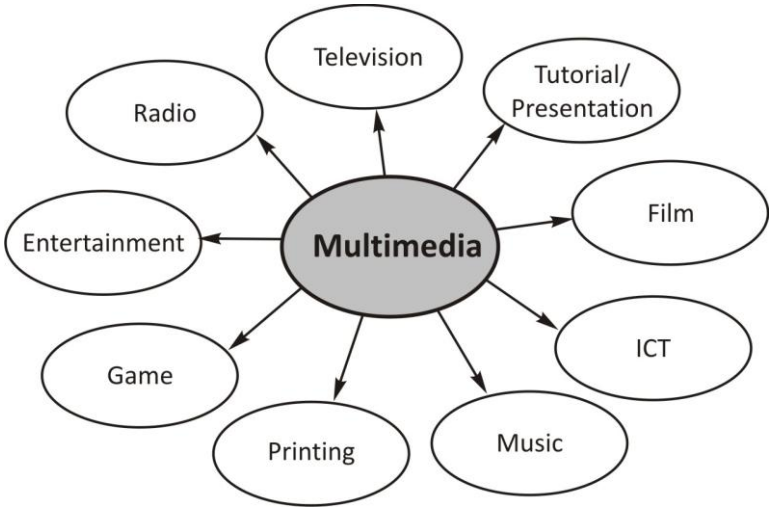
Multimedia adalah media yang menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, grafis, gambar, foto, audio, video dan animasi secara terintegrasi. Multimedia terbagi menjadi dua kategori, yaitu multimedia linear, dan multimedia interktif.

a. Multimedia Linear adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapay dioperasikan oleh pengguna. Meida ini berjalan sekuensial (berurutan), contohnya: TV dan Film.



Gambar II.1 contoh media linear berupa Televisi
Sumber: http://napsters91.blogspot.com (14 mei 2012)

b. Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah: media pembelajaran interaktif, aplikasi game, dan lain-lain.



Gambar II.2 maping unsur-unsur yang terkait dalam multimedia

Sumber: http://maroebeni.wordpress.com/category/desain-komunikasi-visual/ (14 mei 2012)

II.1.1 Manfaat Multimedia.

Secara umum manfaat multimedia yang dapat diperoleh adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan di mana dan kapan saja, serta sikap belajar siswa dapat ditingkatkan.

Manfaat di atas akan diperoleh mengingat terdapat keunggulan dari sebuah multimedia, yaitu:

a. Memperbesar benda yang sangat kecil dan tidak tampak oleh mata, seperti kuman, bakteri, electron, dan lain-lain.
b. Memperkecil benda yang sangat besar yang tidak mungkin dihadirkan diruang belajar, seperti mesin cetak, gunung, rumah, dan lain-lain.
c. Menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks, rumit dan berlangsung cepat atau lambat, seperti sistem tubuh manusia, bekerjanya suatu mesin, berkembangnya bunga, dan lain-lain.
d. Menyajikan suatu benda atau peristiwa yang jauh, seperti bulan, bintang, salju, dan lain-lain.

e. Menyajikan benda atau peristiwa yang berbahaya seperti racun, api, hewan buas, dan lain-lain.
f. Meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa.

II.1.2 Karateristik Multimedia

Sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran, pemilihan dan penggunaan multimedia harus memperhatikan karakteristik komponen lain, seperti: tujuan, materi, strategi dan juga evaluasi pembelajaran.

Karakteristik multimedia adalah:

a. Memiliki lebih dari satu media, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual.
b. Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna.
c. Bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.



Gambar II.3 contoh sistembelajar yang tidak bersifat mandiri
Sumber: http://www.kursus-privat.com (14 mei 2012)

Selain memenuhi ketiga karakteristik tersebut multimedia sebaiknya memenuhi fungsi sebagai berikut:

a. Mampu memperkuat respon pengguna secepatnya dan sesering mungkin.
b. Mampu memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengontrol laju kecepatan belajarnya sendiri.
c. Memperhatikan bahwa siswa mengikuti suatu ururtan yang kohoren dan terkendalikan.
d. Mampu memberikan kesempatan adanya partisipasi dari pengguna dalam bentuk respon, baik berupa jawaban, pemilihan, keputusan, percobaan dan lain-lain.

II.2 Media Pembelajaran

Pembelajaran diartikan sebagai proses penciptaan lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar. Jadi dalam pembelajaran yang utama adalah bagaimana siswa belajar. Belajar dalam pengertian aktifitas mental siswa dalam berinteraksi dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan perilaku yang bersifat relatif konstan. Dengan demikian aspek yang menjadi penting dalam aktifitas belajar adalah lingkungan. Bagaimana lingkungan ini diciptakan dengan menata unsurunsurnya sehingga dapat mengubah perilaku siswa. Dari uraian di atas, apabila kedua konsep tersebut kita gabungkan maka multimedia pembelajaran dapat diartikan sebagai aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajran, dengan kata lain untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, keterampilan dan sikap) serta dapat merangsang piliran, perasaan, perhatian dan kemauan yang belajar sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan dan terkendali.

Sedangkan media pembelajaran adalah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Untuk menyampaikan pesan pembelajaran, biasanya guru menggunakan alat bantu mengajar seperti buku, gambar, peta, model, atau alat-alat lain. Agar dapat memberikan pengalaman konkrit, motivasi belajar, dan meningkatkan daya serap, media pembelajaran harus efektif dan sesuai dengan kebutuhan mahasiswa.

II.2.1 Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Ada beberapa media yang mampu menyajikan materi mata kuliah sejarah secara menarik dan mudah untuk dipahami, antara lain, media cetak, media audio, media visual, media audio visual.

- Media cetak, Meliputi bahan-bahan yang disiapkan di atas kertas untul pengajarandan informasi. Misalnya buku teks, lembaranpenuntun, penuntun belajar, penuntun instruksi, brosur, dan teks terprogram.



Gambar II.4 majalah yang merupakan salah satu contoh media cetak

Sumber: http://bincangmedia.wordpress.com (14 mei 2012)

- Media audio, Pesan dan isi pelajaran dapat direkan pada tape megnetik sehingga hasil rekaman itu dapat diputar kembali pada saat yang diinginkan.



Gambar II.5 radio merupakan salah satu contoh media audio

Sumber: http://gadgets.boingboing.net (14 mei 2012)

- Media visual adalah alat atau sarana komunikasi yang dapat dilihat dengan indra penglihatan (mata).



Gambar II.6 media visual berupa lukisan
Sumber: http://andiktaufiq.wordpress.com/(14 mei 2012)

II.3 Definisi Sejarah Desain

II.3.1 Sejarah

Para ahli sejarah memberikan definisi sejarah yang bermacam-macam, walaupun akhirnya hamper sama. Berikut beberapa definisi sejarah menurut para ahli.

Herodotus

Sejarah tidak berkembang kea rah depan dengan tujuan pasti melainkan bergerak seperti garis lingkaran yang tinggi rendahnya diakibatkan oleh keadaan manusia

Ibnu Khaldun

Dalam bukunya "Mukadimah", Ibnu Khaldun mendefinisikan sejarah sebagai catatan tentang masyarakat umat manusia atau

peradaban dunia dan tentang perubahan-perubahan yang terjadi pada watak masyarakat.

W.J.S. Poerwadarminta

Dalam bukunya berjudul "Kamus Umum Bahasa Indonesia" Poerwadarminta mengutarakan 3 pengertian. Yaitu:

- Sejarah adalah kesustraan lama, silsilah, dan asal-usul.
- Sejarah adalah kejadian dan peristiwa yang benar-benar terjadi pada masa lampau.
- Sejarah adalah ilmu pengetahuan tentang masa lampau.

Moh. Ali

Dalam bukunya "Pengantar Ilmu Sejarah Indonesia", Moh. Ali menegaskan bahwa kata sejarah mengandung arti sebagai berikut

Sejumlah perubahan-perubahan, kejadian-kejadian, dan peristiwa dalam kenyataan disekitar kita. Cerita tentang perubahan, kejadian dan peristiwa yang merupakan realitas. Ilmu yang bertugas menyelidikiperubahan, kejadian, peristiwa yang merupakan realitas.

Taufik Abdullah

Sejarah adalah kejadian masa lampau dan cerita tentang kejadian itu.

Sartono Kartodirdjo

Gambaran perkembangan dan kehidupan kebudayaan manusia.

Kuntowijoyo

Sejarah menyuguhkan fakta secara diakronis, ideografis, unik, dan empiris. Bersifat diakronis karena berhubungan dengan waktu. Bersifat ideografis karena sejarah menggambarkan, menceritakan sesuatu. Bersifat unik karena berisi hasil penelitian tentang hal

unik. Selain itu juga bersifat empiris artinya sejarah bersandar pada pengalaman manusia yang sungguh-sungguh

Dari berbagai pengertian diatas dapat disimpulkan sejarah merupakan ilmu yang mempelajari tentang peristiwa masa lampau yang disebabkan oleh aktivias manusia yang berakibat terjadinya perubahan pada peradaban umat manusia.

II.3.2 Desain

Pengertian Desain menurut ahli desain Pada dasarnya desain merupakan pola rancangan yang menjadi dasar pembuatan suatu benda. Desain merupakan langkah awal sebelum memulai membuat suatu benda, seperti baju, furniture, bangunan, dll. Pada saat pembuatan desain biasanya mulai memasukkan unsur berbagai pertimbangan, perhitungan, cita rasa, dll. Sehingga bisa dibilang bahwa sebuah desain merupakan bentuk perumusan dari berbagai unsur termasuk berbagai macam pertimbangan di dalamnya Berikut ini adalah pengertian dan definisi desain:

Coirul Amin

Desain adalah kerangka bentuk, rancangan, motif, pola, corak

Ken Hurts

Desain adalah proses iteratif yang melibatkan banyak aktivitas tinjauan ke belakang dan pararel

Dedi Nurhadiat

Desain adalah perencanaan untuk mewujudkan suatu gagasan

Widagdo

Desain berkaitan dengan nilai-nilai kontekstual yang menyuarakan kebudayaan

Dudy Wiyancoko

Desain adalah segala hal yang berhubungan dengan pembuatan konsep, analisis data, project planning, drawing/rendering, cost calculation, prototyping, frame testing, dan test riding

Andya Primanda

Desain adalah upaya untuk menemukan titik tengah dari segala macam masukan yang seringkali berseberangan

Soekarno & Lanawati Basuki

Desain adalah pola rancangan yang menjadi dasar pembuatan suatu benda, seperti busana

Janner Simarmata

Desain adalah bagaimana aplikasi yang dirancang menjadi sesuai dengan kebutuhan.

II.4 Materi Mata Kuliah Sejarah Desain

Dalam suatu perancangan media, khususnya multimedia sebagai media pembelajaran haru melihat materi-materi mata kuliah sejarah yang disampaikan. Berdasarkan kurikulum materi-materi sejarah desain yang saat ini dipelajari mencakup perkembangan desain grafis dari zaman prasejarah hingga era post modern.



Gambar II.7 contoh desain pada zaman pra sejarah

Sumber: http://agesvisual.wordpress.com (14 mei 2012)



Gambar II.8 contoh desain post modern

Sumber: http://www.francisberry.com (14 mei 2012)

II.5 Permasalahan Yang Dihadapi

Permasalahan yang dihadapi adalah menarik minat mahasiswa agar bisa lebih memahami materi baik yang telah disampaikan maupun yang tidak sempat disampaikan oleh pengajar.

Universitas-universitas yang ada saat ini banyak yang telah menggunakan media komputer, baik universitas yang berbasis komputer maupun tidak. Tidak dipungkiri komputer saat ini sangat mempermudah kerja bagi penggunanya. Tetapi walaupun telah menggunakan sistem komputer, belum banyak yang menggunakan metode pengajaran dengan menggunakan multimedia, dimana fungsi multimedia itu dapat meningkatkan ketertarikan dan minat mahasiswa. Maka sangat disayang kan sekali, mengingat universitas saat ini menggunakan sistem berbasis komputer, tetapi sistem pengajaran masih menggunakan metode ceramah dan tidak memanfaatkan software-software yang diberikan komputer itu sendiri.

Selain dikarenakan oleh menarik minat dan ketertarikan mahasiswa, mata kuliah sejarah desain adalah pelajaran yang penting untuk diketahui dan dipahami oleh mahasiswa. Dengan alasan ini lah dibutuhkannya suatu

media yang dapat mencuri perhatian mahasiswa dari hal-hal lain untuk lebih memperhatikan, mengetahui, mengerti, dan memahami sejarah desain walaupun tidak secara terperinci ataupun hanya secara garis besarnya saja, mengingat mata kuliah sejarah desain hanya diberikan 1 semester saja dan 1 semester bukanlah waktu yang cukup untuk memahami sejarah desain secara mendalam.

II.6 Pemecahan Masalah

Dari analisa diatas dibutuhkan strategi untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi, yaitu:

- Membuat media multimedia interaktif sebagai media pembelajaran dan media informasi yang dapat menarik mahasiswa untuk mengetahui dan memahami mata kuliah sejarah.
- Membuat mahasiswa menjadi kebih interaktif dalam pelajaran yang sedang diberikan.

II.7 Analisis

II.7.1 Segmentasi Target Sasaran

Target sasaran dari perancangan media informasi yaitu :

- Demografis

  Remaja laki-laki dan perempuan yang berusia 18 sampai 22 tahun dalam usia perguruan tinggi tingkat pertama, khususnya mahasiswa Desain Komunikasi Visual.

- Geografis

  Mahasiswa yang berada di kawasan kota Bandung

- Sosial Ekonomi

  Tingkat sosial ditargetkan ke mahasiswa golongan menengah ke atas, yang berada dalam program studi perkuliahan khususnya program studi Desain komunikasi Visual (DKV).