

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

DKV (Desain Komunikasi Visual) merupakan sebuah keilmuan Komunikasi Visual di peradaban modern saat ini. Khususnya untuk menggarap media pembelajaran yang belum optimal pemanfaatannya agar menjadi media pembelajaran yang interaktif, yang tidak hanya dalam bentuk cetak. Media pembelajaran harus lebih menyenangkan dan kekinian agar siswa dapat belajar dengan kondusif. Terlebih saat ini, siswa lebih mengandalkan dunia maya atau internet untuk mempelajari materi pembelajaran, mereka lebih menyukai suatu media yang secara visual menyenangkan, mudah dipahami, langsung ke intinya, dan *paperless*, karena bagi mereka *gadget* lebih bisa diandalkan daripada buku dengan lembaran kertas yang merepotkan.

Materi dalam pelajaran Seni Budaya di SMP Santo Andreas adalah mengenai ragam hias yang adalah bentuk dasar hiasan yang disebut motif hias dan motif hias dibentuk menjadi sebuah pola dalam suatu karya kerajinan atau kesenian. Biasa juga disebut *pattern* atau pola berulang. Ragam hias dibagi menjadi 4 jenis, yaitu Ragam hias Flora, Ragam hias Fauna, Ragam hias Figuratif, dan Ragam hias Geometris. Salah satu ragam hias yang menarik dan harus dipelajari oleh siswa yang menuntut ilmu di ranah Betawi atau Jakarta adalah Ragam Hias Betawi yang menggunakan kombinasi dari ragam Figuratif, Geometris dan Flora.

Dalam mempelajari Ragam Hias Betawi yang merupakan warisan leluhur asli Jakarta yang dapat dijumpai di beberapa bangunan asli Betawi, siswa harus diajak lebih memahami makna dan keindahan ragam hias Betawi itu. Membuat mereka ingin tahu secara mendalam tentang ragam hias ini tidak mudah. Banyak dari mereka lahir di Jakarta, namun hampir semuanya tidak mengetahui tentang ragam hias Betawi yang merupakan budaya asli Jakarta. Sungguh disayangkan mereka lebih mengenal budaya Korea yang *booming*, atau budaya Jepang, bahkan budaya Amerika.

Mereka bisa melihat dan mengagumi budaya-budaya tersebut dan sedikit apresiasi terhadap budaya tanah kelahiran mereka.

Oleh karena itu media pembelajaran yang interaktif dan menarik menjadi sangat penting karena tidak monoton, lebih atraktif, dinamis, tidak teks saja, misal media pembelajaran dengan buku paket yang sebagian besar isinya lebih ke text, tulisan, juga kurang memperbanyak ilustrasi pendukung yang berhubungan dengan materi pembelajaran. Media pembelajaran menurut *Surayya, (2012)* yaitu media yang membantu proses belajar mengajar harus berfungsi untuk memperjelas sebuah pesan atau informasi yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Oleh karena itu media buku paket kurang efektif mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu media pembelajaran yang efektif harus mengikuti perkembangan jaman dimana peradaban manusia semakin maju, tentunya pembelajaran yang monoton akan semakin tertinggal.

Media pembelajaran yang efektif harus selaras dengan teknologi yang digunakan oleh siswa, mereka akan menjadi terpicu apabila sebuah materi diberikan sesuai dengan keinginan mereka, jawabannya adalah media internet dan aplikasi yang semua sering mereka gunakan baik untuk mencari wawasan atau pun sekedar hiburan.

## **B. Rumusan Masalah**

Didasari oleh uraian latar belakang sebelumnya, ditemukan sebuah permasalahan yaitu Bagaimana mendesain media pembelajaran yang interaktif untuk dipergunakan dalam proses pembelajaran ragam hias Betawi bagi siswa SMP Santo Andreas dengan menggunakan ilmu Desain Komunikasi Visual?

## **C. Batasan masalah**

Perancangan media pembelajaran interaktif hanya akan dilakukan di sekolah SMP Santo Andreas Jakarta Barat. Isi perancangan hanya mengenai Ragam Hias Betawi. Media yang akan digunakan yaitu Google Slide/Power Point, video pendek, Ilustrasi Ragam Hias Betawi yang

nantinya dikemas dalam sebuah aplikasi atau software pembelajaran dengan konsep *e-learning*, karena sebagian besar otak manusia didedikasikan hanya untuk mencerna visual. Visual yang menarik, dan *animated* adalah salah satu visual terbaik untuk menarik perhatian dan memicu keingintahuan, khususnya bagi pelajar-pelajar di usia muda.

#### **D. Tujuan perancangan**

Membuat media yang lebih interaktif dengan memasukkan unsur Desain Komunikasi Visual agar proses pembelajaran peserta didik mengenai Ragam Hias Betawi semakin menarik, mudah dipahami, mudah diingat, dan efektif.

#### **E. Manfaat Perancangan**

1. Bagi peserta didik

Media yang interaktif akan membuat sebuah proses pembelajaran lebih atraktif dan efektif khususnya untuk siswa di SMP Santo Andreas Kedoya Jakarta Barat.

2. Bagi penulis

Perancangan media pembelajaran yang interaktif akan lebih memaknai efektivitas unsur-unsur dalam Desain Komunikasi Visual, sekaligus mampu menunjukkan kreativitas sebagai seorang guru Seni Budaya agar siswa senantiasa tertarik mempelajarinya, khususnya seni budaya lokal tanah air.

**F. Skema Perancangan**

