**BAB I**

**PENDAHULUAN**

**A. Latar Belakang Masalah**

Era globalisasi dengan teknologi jaringan internet dan multimedia membuat perubahan pesat dalam segala aspek kehidupan, baik itu secara personal, sosial kelompok, organisasi maupun instansi. Dengan perangkat teknologi, orang dapat mencari, mengeksplorasi, menganalisis, dan saling tukar informasi secara efisien dan efektif. Demikian pula pengaruhnya dalam dunia pendidikan, akses informasi yang semakin mudah dengan sumber daya yang tersedia, menjadikan pengembangan proses pembelajaran menjadi lebih baik. Praktisi pendidikan memanfaatkan perkembangan teknologi itu secara baik dengan membuat perangkat *tutorial* dalam versi cetak dan dalam bentuk aplikasi multimedia, seperti bukuelektronikatau *electronic book (e-book*) yang banyak dijumpai serta dengan mudah *didownload* di dunia maya.

Pendidikan desain grafis saat ini menjadi bidang yang diminati di beberapa perguruan tinggi di tanah air. Universitas Negeri Makassar menangkap peluang itu dengan menghadirkan program studi desain dengan nama Desain Komunikasi Visual (DKV). Program Studi Desain Komunikasi Visual merupakan pendidikan profesi berjenjang dengan metode pendidikan berbasis kreatif yang ditunjang dengan keahlian serta perangkat teknologi yang bertujuan menghasilkan desainer grafis dan memahami dunia kerja melalui pembekalan keilmuan dan praktik desain grafis serta pengetahuan industri grafika sebagai nilai lebih. Jumlah mahasiswa lulusan desain grafis setiap tahunnya dari sejumlah perguruan tinggi terus meningkat. Menurut Toni (2010) sekitar 5000 lulusan Desain Komunikasi Visual setiap tahun dihasilkan oleh pendidikan tinggi di Indonesia. Ini berarti setiap tahun ada tambahan kurang lebih 5000 praktisi desainer yang potensial untuk masuk dalam industri grafika di Indonesia, belum termasuk Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar dan beberapa perguruan tinggi lain yang belum terdaftar.

1

Pengetahuan yang diberikan dalam proses pendidikan dengan *output* mahasiswa yang dihasilkan diharapkan dapat mengadaptasi serta mampu menjawab kebutuhan di sektor industri kreatif dan kegrafikaan akan profesi praktisi dan desainer yang memahami dunia kerjanya, memiliki *life skill* dengan kreativitas tinggi dan kompeten dibidangnya.

Industri grafika/percetakan di Indonesia sampai saat ini masih belum mampu menyetarakan diri dengan standar mutu industri grafika internasional, khususnya di Asia dan Australia. Akibatnya, industri grafika di Indonesia belum mampu berperan dalam menjawab tantangan pasar global atau belum *go* *international.* Salah satu penyebabnya karena masih belum terpenuhinya Sumber Daya Manusia (SDM) yang kompeten. Perubahan teknologi grafika terutama di pracetak sangat revolusioner. Perubahan *software* maupun *hardware* hampir dalam hitungan bulan. Teknologi *desktop* *publishing* (DTP) yang belum lama berkembang, meluas ke *computer* *to* *film*, *computer* *to plate, computer to press*, dan *print on demand*  (Bowo Wasono, 2008: 1-2).

Sejalan dengan perkembangan tersebut, teknologi cetak konvensional mulai bergeser ke arah *digital print*. Perkembangan teknologi dan pasar grafika yang terus berubah cepat menjadikan para pelaku industri tersebut dituntut harus bisa menyesuaikannya. Selain tarif yang murah, faktor waktu memang menjadi daya tarik bagi industri grafika. Harga pokok produksi dapat ditekan dengan penggunaan alat berteknologi terbaru. Kemajuan teknologi informasi sangat besar pengaruhnya terhadap perkembangan teknologi cetak mencetak, sehingga di mana pun kita berada selalu menatap dan menggunakan barang cetakan. Gambaran umum fungsi dan jenis barang cetakan yang demikian banyak dan bervariasi menuntut industri grafika melengkapi peralatan yang memadai dari kualitas dan kuantitasnya, serta kesiapan sumber daya manusianya sebagai penentu keberhasilan produksi.

Undang-Undang No 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pengajar dalam hal ini dosen adalah salah satu komponen yang sangat penting dalam implementasi standar proses belajar di universitas, karena keberhasilan pendidikan bergantung dari peran pengajar yang memiliki kemampuan dalam merancang dan mengembangkan model pembelajaran sesuai kompetensi pendidikan yang ingin dicapai.

Dalam kerangka pembangunan nasional terdapat salah satu faktor yang perlu diperbaiki dan ditingkatkan, yakni menyangkut kualitas sumber daya manusia, yaitu kualitas lulusan yang nantinya menjadi tenaga kerja yang tersedia untuk mengisi dan menciptakan kesempatan kerja. Apalagi dalam menghadapi era globalisasi saat ini sangat diperlukan peningkatan sumber daya yang kreatif dan berkualitas dalam hal ilmu pengetahuan. Dengan demikian upaya untuk menciptakan sesuatu yang berbeda dalam proses pembelajaran adalah sebuah alternatif untuk mendesain teknik pembelajaran khusus dengan metode komunikasi yang menggunakan perangkat teknologi komputer dengan aplikasi program menarik.

 Hal ini didasari dengan melihat media pembelajaran konvensional yang selama ini diterapkan memiliki keterbatasan sehingga sudah saatnya diadakan pembaharuan model yang dirancang sedemikan rupa dengan bantuan teknologi media yang mampu menawarkan efektivitas dan praktis.

Proses belajar mengajar adalah proses komunikasi yang berjalan dengan pengolahan informasi yang disampaikan oleh pengajar ke peserta didik melalui suatu media, yang berfungsi sebagai alat bantu yang menjadi salah satu unsur penting karena dosen sebagai pengajar berperan sebagai fasilitator yang memfasilitasi kebutuhan belajar mahasiswa dimana mereka dapat belajar dari apa yang diberikan.

Paket pembelajaran dalam bentuk elektonik dianggap tepat sebagai alat bantu dalam proses belajar karena dengan media berbantuan komputer mempunyai kontrol lebih besar dan cepat dalam pengerjaannya sehingga mahasiswa dapat memilih sendiri bagaimana proses belajar sesuai target yang inginkan.

Dalam proses belajar mengajar yang merupakan pengembangan diri bagi mahasiswa di beberapa perguruan tinggi atau program studi, pengaruh kemajuan teknologi tidak terlalu dirasakan mahasiswa karena ternyata proses pembelajarannya masih menggunakan cara konvensional dengan alat bantu media pembelajaran yang sederhana. Peneliti mengalami sendiri keadaan itu selama terlibat dalam proses belajar mengajar di Program Studi Desain Komunikasi Visual (DKV), Fakultas Seni dan Desain (FSD), Universitas Negeri Makassar (UNM). Media pembelajaran masih melekat pada alat bantu konvensional.

Program Studi Desain Komunikasi Visual (DKV), Fakultas Seni dan Desain (FSD), Universitas Negeri Makassar (UNM) sebenarnya sudah sedikit demi sedikit meninggalkan media konvensional yang proses belajarnya melalui buku dan papan tulis saja, tetapi sudah beralih pada media komputer dengan presentasi slide program aplikasi *PowerPoint* yang ditampilkan melalui *LCD*.

Oleh karena itu, peneliti yang dipercaya menyajikan materi grafika dalam proses belajar mengajar pada Program Studi Desain Komunikasi Visual berinisiatif merancang materi dengan mengumpulkan bahan dari berbagai sumber yang relevan dan mutakhir, kemudian mengolahnya dalam aplikasi slide *Microsoft* *Power Point*.

Namun kesederhanaan media aplikasi *Power Point* ini ditambah isi materi yang dibuat tidak mendalam, membuat tampilan visualnya dirasakan oleh peneliti kurang menarik bagi mahasiswa. Oleh karena itu peneliti merencanakan mengembangkan media aplikasi slide *Microsoft Power Point* tersebut dengan membuat paket pembelajaran yang interaktif berbentuk buklet elektronik tentang alur kerja produk cetak, dalam industri grafika yang dapat dipergunakan bagi pengajar atau dosen dan tentunya bagi mahasiswa DKV itu sendiri.

Penggunaan paket pembelajaran buklet elektronik diharapkan dapat memotivasi mahasiswa untuk lebih mendalami materi industri grafika yang nantinya akan membantu mereka dalam dunia kerja dan menarik minat calon mahasiswa yang akan memilih pendidikan desain grafis.

Agar proses belajar dapat berjalan efektif sehingga pencapaian akan peningkatan mutu dan kemampuan mahasiswa meningkat, maka paket pembelajaran yang akan dikembangkan adalah paket pembelajaran yang interaktif, yaitu paket pembelajaran buklet elektronik ilmu grafika, khusus pada materi alur kerja produk cetak.

**B. Rumusan Masalah**

Mata kuliah Grafika merupakan salah satu mata kuliah penunjang dalam mempersiapkan sumber daya manusia profesional dan kompeten dalam bidang Desain Komunikasi Visual yang mampu mengaplikasikan, mengawasi dan mengendalikan proses produksi grafika. Untuk itu, dianggap sangat penting persiapan bahan ajar yang akan disajikan dikembangkan dalam bentuk paket pembelajaran yang efektif dan praktis agar mudah dipahami. Berdasarkan hal tersebut maka masalah penelitian dirumuskan secara singkat, yaitu sebagai berikut: Bagaimana mengembangkan paket pembelajaran buklet elektronikilmu grafika yang efektif dan praktis bagi mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual agar dapat lebih mudah memahami secara mendalam alur kerja produk cetak?

**C. Tujuan Penelitian**

Sesuai latar belakang masalah dan rumusan masalah yang telah dikemukakan terdahulu, maka penelitian ini bertujuan untuk membuat paket pembelajaran dengan menerapkan program aplikasi multimedia Adobe Flash menjadi buklet elektronikbagi mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual dalam mempelajari alur kerja produk cetak. Pengembangan paket pembelajaran buklet elektronik ini didesain untuk memberikan kemampuan mahasiswa untuk lebih mudah memahami alur kerja produk cetak. Materi yang terdapat dalam pengembangan paket ini berusaha tetap merujukdengan teori-teori yang sudah ada sebelumnya. Pada dasarnya paket pengembangan ini berisi kerangka untuk memahami langkah-langkah dan alur kerja produk cetak secara singkat namun tepat sasaran.

Secara terperinci, penelitian ini bertujuan mengembangkan paket pembelajaran buklet elektronikilmu grafika yang efektif dan praktis bagi mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Negeri Makassar tentang alur kerja produk cetak desain grafis mulai dari konsep sampai *finishing* dengan komponen paket sebagai berikut:

1. **Petunjuk Paket Pembelajaran**

Petunjuk paket pembelajaran ini berfungsi mengarahkan pengguna, baik itu dosen dalam mengelola kegiatan pembelajaran dan mahasiswa untuk mengarahkan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang berisi: Petunjuk penggunaan program, tujuan instruksional umum, sasaran belajar, pokok bahasan/sub pokok bahasan, strategi, dan prosedur pembelajaran.

1. **Aplikasi *Power Point***

Aplikasi slide *Power point* berfungsi untuk mengarahkan mahasiswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang menjelaskan secara singkat mengenai media pembelajaran dan hal-hal yang dianggap perlu.

1. **Buklet Elektronik**

Paket pembelajaran buklet elektronik ini berfungsi sebagai media bagi dosen dalam menjelaskan prosedur dan tahapan produksi cetak desain yang memuat materi-materi singkat dan penting yang dapat dijadikan referensi bagi dosen dan mahasiswa dalam kegiatan pembelajaran grafika. Media ini dilengkapi komponen-komponen grafis, audio, dan animasi sebagai penunjang pembelajaran.

1. **Post Test**

Post test berfungsi untuk memberikan umpan balik kepada dosen, mahasiswa serta semua pihak yang terkait dalam industri grafika tentang keberhasilan paket ini, dengan harapan dapat disebarluaskan kemasyarakat umum setelah paket ini efektif digunakan/diujicoba pada Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain UNM.

**D. Spesifikasi Produk**

Bagian ini dimaksudkan untuk memberikan gambaran lengkap tentang karakteristik produk yang diharapkan dari kegiatan pengembangan. Karakteristik produk ini mencakup semua identitas penting yang dapat digunakan untuk membedakan produk ini dengan produk lainnya. Produk yang dikembangkan mempunyai spesifikasi sebagai berikut:

1. Paket pembelajaran dibuat dengan menggunakan *Software* (Perangkat Lunak). Media ini dikembangkan dengan Aplikasi program *Adobe Flash*, yaitu salah satu perangkat lunak komputer yang merupakan produk unggulan *Adobe Systems*. *Adobe Flash* digunakan untuk membuat gambar vektor maupun animasi gambar tersebut. Berkas yang dihasilkan dari perangkat lunak ini mempunyai *file* *extension* *swf* yang dapat diputar di penjelajah web yang telah dipasangi*Adobe Flash Player* dengan *file* *extension* exe yang dapat diputar semua perangkat komputer.
2. Paket pembelajaran ini dikemas dalam *CD-ROM* yang merupakan akronim dari *compact disc* yaitu sebuah piringan kompak dari jenis piringan optik *(optical disc*) yang dapat menyimpan data. Ukuran data yang dapat disimpan saat ini bisa mencapai 700MB (mega bite) atau 700 juta bite. *CD-ROM* bersifat *read only* (hanya dapat dibaca, dan tidak dapat ditulisi). Untuk dapat membaca isi *CD-ROM*, alat utama yang diperlukan adalah *CD Drive*.
3. Keseluruhan paket pembelajaran berisi materi ilmu grafika tentang alur kerja produk cetak dalam bentuk digital buklet elektronik, dengan alat evaluasi, model, dan gambar yang digunakan untuk memecahkan masalah-masalah pelatihan, pembelajaran, atau pendidikan tentang industri grafika yang produk ini memiliki spesifikasi yang berbeda dengan produk lainnya. Produk ini memuat komposisi halaman sebagai berikut :
4. Program awal, terdiri dari; intro, halaman utama, muka (*cover*).
5. Halaman utama, terdiri dari menu bar yang memuat petunjuk penggunaan program, materi-materi, evaluasi yang interaktif dan referensi yang memuat gambar ilustrasi, musik dan animasi.
6. Penutup, berisi profil pengembang dan yang terkait dengan penelitian.

**E. Manfaat Hasil Penelitan**

 Hasil penelitian ini adalah produk bahan ajar berupa paket pembelajaran buklet elektronikdengan aplikasi program *Adobe* *Flash* berupa paket pembelajaran ilmu grafika tentang alur kerja produk cetak dalam bentuk buklet elektronik, dengan alat evaluasi, model, dan gambar yang digunakan untuk memecahkan masalah-masalah pelatihan, pembelajaran, atau pendidikan tentang industri grafika, dengan demikian maka penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat:

* + 1. Sebagai bahan masukan bagi Fakultas Seni dan Desain, khususnya Program Studi Desain Komunikasi Visual untuk dijadikan acuan bagi pengembangan bahan ajar pada mata kuliah dan program studi lainnya, yang bisa dikembangkan oleh pengajar/dosen dengan dukungan universitas dalam kerangka program penelitian dan pengembangan studi, sehingga dapat memperkaya produk pengembangan bahan ajar yang spesifik dengan karakteristik materi-materi pokok mata kuliah.
		2. Bagi pengajar atau dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual, paket ini dapat membantu melaksanakan program pembelajaran di kelas secara efektif sehingga memudahkan pengajar/dosen memberikan materi dengan arahan yang tepat dalam mencapai tujuan.
		3. Bagi Mahasiswa, paket pengembangan ini merupakan sumber belajar pokok yang harus dimiliki dengan harapan dapat memperoleh informasi yang lebih cepat dan efektif secara mandiri sehingga membangkitkan kemampuan proses berpikir dan belajar secara tepat, serta dapat dijadikan sebagai pengganti diktat atau *handout* untuk mata kuliah grafika.
		4. Sebagai bahan masukan bagi dunia grafika tentang ilmu percetakan, khususnya mengenai alur kerja produk cetak desain grafis mulai konsep sampai finishing, dan hasil penelitian ini menjadi sarana bagi peneliti untuk lebih memperluas dan mendalami pengetahuan terhadap ilmu desain, khususnya ilmu grafika.

**F. Keterbatasan Pengembangan**

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya mengenai mata kuliah grafika dalam pengembangan produk ini dilandasi asumsi sebagai berikut:

1. Laboratorium komputer yang dimiliki dengan spesifikasi 20 unit komputer standar desain yang dapat digunakan untuk proses pembelajaran secara individual dan kolektif dengan fasilitas *LCD* *proyektor*.
2. Keterbatasan waktu, biaya, dan kemampuan peneliti, maka pengembangan paket pembelajaran buklet elektronik grafika ini hanya mengambil sub materi, yakni pokok bahasan alur kerja produk cetak dengan menyesuaikan silabus mata kuliah grafika.

**G. Batasan Istilah**

Agar diperoleh pengertian yang sama tentang istilah dalam penelitian ini dan tidak menimbulkan interpretasi yang berbeda dari pembaca maka perlu adanya batasan istilah dalam penelitian ini yang dijelaskan sebagai berikut:

* + 1. **Pengembangan**

Istilah pengembangan yang digunakan disini bermakna proses untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Proses ini terdiri atas langkah-langkah sebagai berikut: (1) kajian tentang temuan penelitian produk yang akan dikembangkan, (2) mengembangkan produk berdasarkan temuan-temuan tersebut, (3) melakukan ujicoba lapangan sesuai dengan latar dimana produk tersebut akan dipakai dan (4) melakukan revisi terhadap hasil uji lapangan setelah melalui tahapan validasi dari ahli.

* + 1. **Paket Pembelajaran**

Paket pembelajaran dalam penelitian ini adalah seperangkat bahan pembelajaran yang terdiri atas; (1) petunjuk paket pembelajaran, (2) aplikasi *power point*, (3) buklet elektronik, dan (4) post test. Media pembelajaran utama berupa buklet elektronik menggunakan komputer dengan menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi dan video dengan alat bantu yang disebut multimedia, digunakan untuk menyalurkan pesan sehingga dapat merangsang, mendapatkan perhatian, minat, pikiran dan perasaan mahasiswa dalam proses kegiatan belajar. Multimedia selain digunakan untuk dunia hiburan, juga dimanfaatkan dalam dunia [pendidikan](http://id.wikipedia.org/wiki/Pendidikan) dan [bisnis](http://id.wikipedia.org/wiki/Bisnis). Di dunia [pendidikan](http://id.wikipedia.org/wiki/Pendidikan), multimedia digunakan sebagai media pembelajaran, baik dalam kelas maupun secara sendiri-sendiri. Di dunia [bisnis](http://id.wikipedia.org/wiki/Bisnis), multimedia digunakan sebagai media profil [perusahaan](http://id.wikipedia.org/wiki/Perusahaan), profil produk, bahkan sebagai media [kios informasi](http://id.wikipedia.org/wiki/Kios_informasi) dan [pelatihan](http://id.wikipedia.org/wiki/Pelatihan) dalam sistem*e-learning*.

* + 1. **Buklet Elektronik**

Buklet elektronik adalahsejenisBuku elektronikatau biasa disebut *e-Book* ,yaitu singkatan dari *electronic book*. *e-Book* tidak lain adalah sebuah bentuk buku yang dapat dibuka secara elektronis melalui komputer. Jika buku pada umumnya terdiri dari kumpulan kertas yang berisikan teks atau gambar, maka buku elektronik berisikan informasi digital yang berwujud teks atau gambar yang memuat ratusan bahkan ribuan informasi didalamnya sedangkan buklet adalah buku kecil yg berfungsi sebagai selebaran. Terdapat berbagai format buku elektronik yang populer, ada yang berupa *pdf* (*portable* *document* *format*) yang dapat dibuka dengan program *Acrobat* *Reader* atau sejenisnya. Ada juga yang dengan bentuk format *html*, yang dapat dibuka dengan *browsing* atau internet eksplorer secara *offline*. Ada juga yang berbentuk format *exe*. Masing-masing format memiliki kelebihan dan kekurangan, dan juga bergantung dari alat yang digunakan untuk membaca buku elektronik tersebut.