

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang Masalah

Penyebaran Virus corona sangatlah cepat hingga memakan korban jiwa di dunia. Saat pertama kali Corona masuk di Indonesia hanya menginfeksi 2 orang namun karena cepatnya penyebaran virus ini sehingga setiap harinya selalu ada penambahan kasus positif corona di Indonesia.

Akibat dari maraknya kasus covid 19 ini berbagai kegiatan publik baik pekerjaan maupun pembelajaran bahkan sampai pembelajaranpun harus dilakukan di Rumah untuk mengurangi populasi virus corona yang semakin meningkat di Indonesia. Didalam dunia pendidikan sejak kasus Corona melanda dunia semua pembelajaran dilakukan dirumah karena tidak boleh bertatap muka secara langsung. Belajar dirumah merupakan langkah yang diambil oleh pemerintah untuk menghindari penambahan kasus covid 19, karena sebagai kita tahu sekolah merupakan tempat berkumpulnya siswa dan guru dalam sebuah kegiatan belajar dan mengajar dan jika masih dilakukan pembelajaran tatap muka akan menambah kasus Covid 19.

Kegiatan secara online telah ditetapkan sejak bulan Maret tahun 2020 dan mungkin juga akan diperpanjang mengingat kondisi Covid 19 di Indonesia masih tinggi dan meningkat. Menurut Ayunda Pininta Kasih didalam sebuah artikel yang berjudul "Anak Mulai Bosan dan Menolak Belajar di Rumah, Orangtua Lakukan ini" dan dimuat dalam Blog Kompas" mengatakan bahwa "Selama dilakukan pembelajaran daring, tugas dapat hadir kapan saja. Lingkungan rumah yang terkadang tidak nyaman untuk pembelajaran dan juga tidak ada guru secara langsung yang dekat dan membimbing, dapat membuat anak terkadang merasa bosan dan juga tidak mau belajar"

Saat kegiatan belajar mengajar berlangsung dan merasa bosan tidak sedikit pelajar yang bermain Game Online bersama temanya bukanya menyimpakan kegiatan pembelajaran atau mengerjakan Tugas yang diberikan oleh gurunya. Pelajar bisanya menunda tugasnya untuk bermain game online supaya tidak bosan saat pelajaran berlangsung sehingga terkadang guru harus memperhatikan siswanya. Game Online dirancang lebih menarik dibandingkan sistem pembelajaran online yang dilakukan pelajar saat ini, kita ambil contoh saja game online PUBG, Minecraft, Roblox kita bisa mengganti style Player/Karakter sesuai yang kita inginkan dan dapat seakan-akan dapat bertemu langsung karena disediakan fitur 3D seperti Lingkungan 3D dalam komputer dan itupun sifatnya sama-sama Online bisa bertemu player satu sama lain. Sedangkan kalau pembelajaran daring biasanya dilakukan dengan Cyber, Google Meets, Zoom dan guru menjelaskan, Siswa bisa open camera dan tanya jawab ,melalui microphone tanpa adanya susana kelas, suasana sekolah bisa berjalan selayaknya berada disekolah.

Menurut Adam dan Rollings, 2010 "Game online merupakan permainan yang dapat dimainkan oleh beberapa orang didalam satu jaringan Internet." Pembelajaran Daring yang terkadang membosankan bagi anak karena anak hanya bisa mengikuti pembelajaran tanpa bisa mengetahui sifat secara langsung dan mendekatkan diri pada teman lainya seperti offline/ bertatap muka disekolah. Dan saat ini banyak game yang dirancang dapat merasakan lingkungan bisa merangkul satu sama lain sehingga anak-anak lebih memilih permainan game dibanding pembelajaran.

Dan target audience disini adalah siswa kelas 3 dan 4 sekolah dasar sebagai target yang akan kita tuju. Oleh karena itu kita akan merancang sebuah pameran eksibisi yang bisa mebangkitkan semangat siswa siswai kelas 3/4 untuk mengikuti pembelajaran. Pada eksibisi online ini saya akan menggunakan fitur 3d dan siswa sisiwi bisa mempraktekan langsung pembelajaranya bisa juga tanpa guru tetapi menyenangkan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasar pada latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut

1. Selama kegiatan belajar mengajar online siswa kelas 3 dan 4 lebih suka bermain game online daripada mengikuti pembelajaran karena game online memiliki desain yang menarik
2. Siswa kelas 3 dan 4 tidak bisa bertatap muka secara langsung dengan gurunya
3. Siswa kelas 3 dan 4 tidak bisa praktek langsung seperti layaknya disekolah karena tidak ada sarana dan prasarana yang lengkap dirumah seperti disekolah.
4. Siswa kelas 3 dan 4 jadi kurang tertarik karena hanya bisa bertatap muka dengan guru dan temanya tetapi tidak bisa merasakan suasana belajar, sifat temanya, sifat gurunya juga
5. Siswa kelas 3 dan 4 jadi kurang mengenal dengan teman kelas lain, adik tingkat maupun kakak tingkat karena tidak bisa dekat dan bertatap muka secara langsung, kalau online pun ketemunya sama teman satu kelas aja.

1.3 Pembatasan Masalah

1. Perancangan hanya berfokus pada ilmu Desain Komunikasi Visual saja seperti gambaran, warna, font.
2. Perancangan tidak sampai kedalam ilmu Game dan Teknologi yang mempelajari tentang Coding
3. Perancang hanya dapat memberikan gambaran sekilas tentang simulator yang akan dibuat karena mengingat waktu juga tidak cukup untuk menyelesaikan game ini.
4. Pembatasan berfokus pada wilayah kota semarang sesuai karakteristik sd di Kota Semarang.
5. Perancang berfokus pada Target sasaran yang dituju yaitu 10 Tahun yaitu pelajar SD kelas 3 dan 4.

1.4 Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang sebuah pameran edukasi online untuk siswa kelas 3 sd supaya dibuat seperti seakan-akan berada disekolah dan lebih mengenal sebuah sekolah dan bisa bertemu bertatap muka secara virtual seperti game online ?
2. Suasana/Atmosfir apa saja yang dipakai untuk merancang pameran ini ?
3. Bagaimana merancang dekorasi halaman pameran untuk mendekatkan siswa kelas 3 dan 4 pada pelajarannya ?

1.5 Tujuan dan Manfaat Perancangan

A Tujuan

Merancang simulator eksibisi berbasis edukasi yang dapat menarik minat Siswa kelas 3 dan 4 untuk belajar melalui sebuah eksibisi virtual dan juga mendekatkan Siswa kelas 3 dan 4 pada pelajarannya secara langsung melalui beberapa dekorasi ruangan, ruangan pelajaran tersendiri, ada taman, ada kantin untuk mengobrol ada nilai-nilai norma dan agama sesuai sekolahnya. Siswa kelas 3 dan 4 juga dapat mengomentari opini mereka tentang pelajarannya...

B Manfaat

1. Membuat Siswa kelas 3 dan 4 lebih tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran di sekolah
2. Membuat Siswa kelas 3 dan 4 bisa merasakan suasana sekolah secara virtual dan seakan akan bertemu temannya secara langsung bisa menikmati fasilitas sekolah juga secara virtual...
3. Sebagai pengganti fasilitas sekolah yang hanya bisa ditemui secara realita tetapi lebih menyenangkan dan mendekatkan Siswa kelas 3 dan 4 pada pelajaran mereka

1.6 Metode Perancangan

Metode penelitian yang digunakan pada perancangan ini adalah dengan observasi melihat secara langsung kenyataan yang terjadi di lapangan dan juga dari berbagai sumber buku, jurnal dan situs web, kita juga mengadakan wawancara kepada guru, Siswa kelas 3 dan 4 dan orangtua, untuk pelajar kita akan menanyakan apakah desain game dan pembelajaran itu sangat menarik dan mengapa pelajaran membosankan untuk mereka dan semua seputar desain. Dimana semua metode penelitian ini tetap berhubungan dengan penelitian yang dilakukan. Dari penelitian itu kita akan merancang sebuah Simulator Eksibisi Edukasi yang dapat memberikan semangat untuk anak-anak dalam kegiatan proses belajar yang disesuaikan dengan selera mereka saat mereka bermain game online.



Gambar 1.1 Game PUBG yang bisa dimainkan secara online pemain bisa bertatap muka secara virtual 3D didalam game itu dan bisa saling mengobrol dan menikmati lingkungan virtual

A Gambaran Model Perancangan

Model Perancangan sesuai dengan tema yaitu Simulator Eksibisi Edukasi dengan menggabungkan unsur 3D dan dibuat seperti seakan-akan siswa berada disekolah sungguhan dan bisa mempraktekan pelajarannya secara langsung,disitu siswa juga bisa dengan mudah memahami inti pelajarannya sesuai booth/ruangan pelajarannya(semisal booth IPA disitu pelajarannya tentang IPA) dan juga peta alur masuk pameran itu sehingga Siswa kelas 3 dan 4 dapat berjalan dipameran itu sesuai rute yang ada dipeta,dan peta yang ada disitu memiliki simbol sesuai pelajarannya dan juga menggunakan warna fullcolor dan penggabungan font sanserif.Model ini juga memperhatikan bentuk font warna dan juga bentuk.Model perancangan ini dengan menggunakan konsep Bentuk,Konsep Ruang dan Konsep Struktur.

B Prosedur Riset untuk Merancang

Pada bagian ini penulis akan menjelaskan tentang prosedur riset untuk merancang yang akan dibutuhkan untuk sebuah perancangan.

Pertama kita melakukan Pengumpulan data yang diperoleh dari Data Primer yaitu kita akan melakukan survey lapangan dahulu yang berarti semua dilakukan secara online dengan merekam fakta yang terjadi di kehidupan Siswa kelas 3 dan 4 dikota semarang saat pembelajaran Daring sebagai penjelas masalah yang terjadi dilapangan.Lalu kita juga akan melakukan wawancara dari berbagai Siswa kelas 3 dan 4 yang mengikuti pelaksanaan pembelajaran online selama pandemi untuk melengkapi data.

C Analisa Data Dasar Perancangan

Dalam perancangan yang kita lakukan akan melalui berbagai tahapan untuk mendapatkan hasil yang maksimal.Untuk analisa perancangan pastinya berhubungan langsung dengan hal yang akan dibahas yaitu Eksibisi edukasi online untuk Siswa kelas 3 dan 4.

-Analisis Fungsi Lingkungan

Analisis Fungsi ini bertujuan untuk menganalisis sistem pembelajaran online yang saat ini dilakukan sesuai dengan kebutuhan Siswa kelas 3 dan 4 dan juga analisis Fungsi lingkungan yang ada disekolah disemarang seperti kelas untuk kegiatan belajar,koridor untuk ruang lalu lalang siswa dan guru,ruang guru untuk pertemuan para guru dan kantin untuk siswa beristirahat makan dan minum dan taman sekolah. Penyusunan itu ditujukan untuk lebih menata fungsi lingkungan sekolah yang akan dirancang pada game yang akan dibuat. Penyusunan tersebut tetap berdasar pada ilmu Desain Komunikasi Visual yaitu Desain Lingkungan sebagai persoalan untuk menggantikan peran Fungsi lingkungan sekolah pada kehidupan nyata.

-Analisis Pembelajaran

Analisis Pembelajaran ini ditujukan untuk menganalisis mata pelajaran Siswa kelas 3 dan 4 untuk dirancang pada booth/atau ruang pembelajaran sesuai pelajaran yang diterima atau diajarkan pada Siswa kelas 3 dan 4 dengan desain yang lebih menarik.

-Analisis Peta sekolah

Analisis alur masuk sekolah ini digunakan untuk menganalisis peta Siswa kelas 3 dan 4 masuk ke sekolah dari mulai masuk gerbang sampai ke halaman sekolah untuk dirancang pada alur masuk dan peta di eksibisi edukasi ini.

-Analisis Aktivitas

Analisis Aktifitas ini berfungsi untuk menganalisa berbagai jenis kegiatan Siswa kelas 3 dan 4 yang ada di lingkungan sekolah dasar semarang yang nantinya akan dirancang pada eksibisi ini menyesuaikan kegiatan dan juga kebiasaan Siswa kelas 3 dan 4 yang ada di sekolah. Analisis Aktifitas juga akan dilakukan pada sebuah eksibisi edukasi yaitu menganalisa kegiatan player bagaimana mereka bertemu selayaknya secara langsung.

-Analisis Warna

Analisis ini bukan berfokus pada kegiatan sekolah daring/online melainkan berfokus pada pewarnaan pada sebuah game mengapa game begitu terlihat lebih menarik dan tetap berdasar pada ilmu Desain Komunikasi Visual yaitu Nirmana Dwimatra.

-Analisis Tipografi

Analisis ini berfungsi untuk menganalisa bentuk Tipografi yang ada pada sistem pembelajaran online Siswa kelas 3 dan 4 saat ini dan juga menganalisa sistem bentuk font pada sebuah game.

-Analisis Bentuk

Analisis Bentuk dilakukan untuk mengamati bentuk dari lingkungan sekolah yang ada di Semarang, wujud dari materi pembelajaran Siswa kelas 3 dan 4 yang diajarkan yang nantinya akan dirancang untuk patung kerangka manusia, planet, bangun ruang yang ditempatkan pada halaman awal pameran eksibisi.



Gambar 1.2 Wisuda menggunakan permainan Minecraft dengan menggunakan gedung virtual sehingga mahasiswa bisa merasakan kelulusan seperti layaknya di kehidupan nyata.

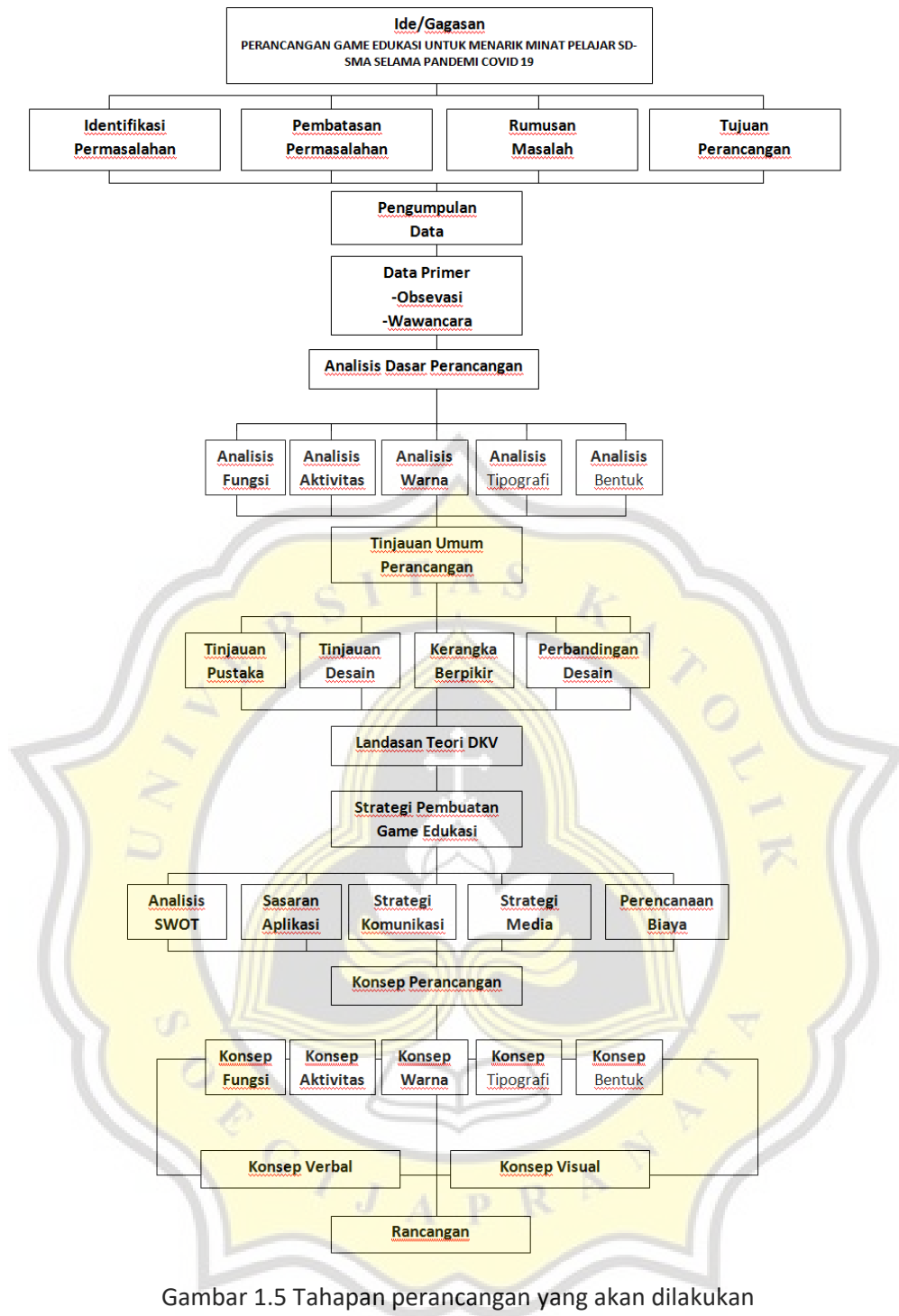


Gambar 1.3 Permainan Lost Saga yang pemainnya bisa bertemu langsung secara virtual walau jauh tetapi terasa dekat dan serasa seperti merangkul bersama di game itu.



Gambar 1.4 Ruang kelas yang dibuat oleh salah satu guru dari suatu sekolah melalui game online Minecraft. Pembelajaran seperti ini menyenangkan tetapi Minecraft memiliki grafik yang terlalu kaku.

Tahap Perancangan



Gambar 1.5 Tahapan perancangan yang akan dilakukan