

**ANALISIS PEMANFAATAN APLIKASI *ELIXXIER (set.a.light 3D)*
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN JARAK JAUH PADA MATA
KULIAH FOTOGRAFI STUDIO (STUDI KASUS: MAHASISWA SENI
RUPA ANGKATAN 2020 UNIVERSITAS TELKOM BANDUNG)**

Destia Apriani¹, Didit Endriawan², Adrian Permana Zen³

^{1,2,3}Program Studi Seni Rupa, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom Bandung, Jl. Telekomunikasi. 1,
Terusan Buahbatu - Bojongsoang, Telkom University, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung,
Jawa Barat 40257

[1destiapriani@student.telkomuniversity.ac.id](mailto:destiapriani@student.telkomuniversity.ac.id), [2didit@telkomuniversity.ac.id](mailto:didit@telkomuniversity.ac.id),

[3andrianzen@telkomuniversity.ac.id](mailto:andrianzen@telkomuniversity.ac.id)

Abstrak : Penelitian ini mencoba untuk mengetahui bagaimana masa depan pengguna program *Elixsier (set.a.light 3D)* untuk pembelajaran jarak jauh, di jurusan fotografi film Universitas Telkom Bandung, khususnya di program studi seni rupa fakultas industri kreatif. Permasalahan utama dalam penelitian ini adalah bagaimana penggunaan program *Elixsier (set.a.light 3D)*, khususnya tentang persepsi kemudahan penggunaan dan persepsi manfaat yang dirasakan, serta kerangka teori fotografi studio pada mata kuliah pembelajaran jarak jauh. Metodologi studi kasus dan pendekatan kualitatif deskriptif, termasuk observasi langsung melalui wawancara, dan rekaman audio mengumpulkan data untuk penelitian.

Hasil penelitian menyatakan bahwa aplikasi *Elixsier (set.a.light 3D)* memudahkan dalam penggunaan. Selama pandemi, *Elixsier (set.a.light 3D)* adalah pilihan yang berguna untuk pembelajaran jarak jauh. *Elixsier (set.a.light 3D)* menyediakan personalisasi ekstensif, yang mencakup opsi pakaian, kosmetik, dan postur. Selain menawarkan banyak template dan contoh komunitas, *Elixsier (set.a.light 3D)* memiliki keunggulan tidak memerlukan kuota internet yang besar dan memiliki fungsi yang terus diupdate. Hal ini mendorong konsumen untuk lebih mengadopsi dan menggunakan teknologi, sehingga membuat perdebatan dan presentasi dalam pembelajaran jarak jauh menjadi lebih mudah. Sehingga peneliti menyarankan agar kedepannya dapat disempurnakan alat secara realistis, pengguna aplikasi *Elixsier (set.a.light 3D)* menyertakan fitur Virtual reality (VR) dan dapat mengatur pengaturan berdasarkan tingkat kemampuan dalam lingkup fotografi. , serta dapat meningkatkan bakat fotografi pelajar atau masyarakat secara bertahap dari dasar hingga mahir.

Kata kunci: Pembelajaran Jarak Jauh, Aplikasi *Elixier (set.a.light 3D)*, Media Pembelajaran, Fotografi studio

Abstract : *Abstract at least 150 words and maximum of 200 words written in one paragraph with 11 pt Calibri fonts with single space and one column format. For abstracts in English, typed with italic writing. Abstracts should clearly and concisely contain background and problem statements, objectives, methods, research findings in general, conclusion and benefits. Keywords should reflect the contents of article, the number 3 to 5 words, alphabetical, and separated by commas. Use specific words or phrases that describe the contents of the article. Keywords should be mentioned in abstract*This study tries to investigate how future users of the *Elixier program (set.a.light 3D)* for distance learning, in the film photography department at Telkom University Bandung, especially in the fine arts study program, faculty of creative industries. The main problem in this study is how to use the *Elixier program (set.a.light 3D)*, especially about the perception of ease of use and the perception of perceived benefits, and the theoretical framework of studio photography in distance learning courses. Case study methodology and descriptive qualitative approach, including direct observation through interviews, and audio recordings collected data for the study.

The results of the study stated that the *Elixier application (set.a.light 3D)* makes it easy to use. During the pandemic, *Elixier (set.a.light 3D)* is a useful option for distance learning. *Elixier* provides extensive personalization, which includes clothing, cosmetics, and posture options. In addition to offering many community templates and examples, *Elixier* has the advantage of not requiring a large internet quota and has functions that are constantly updated. This encourages consumers to adopt and use technology more, thus making debates and presentations in distance learning easier. So the researchers suggest that in the future it can be perfected by tools realistically, users of the *Elixier application (set.a.light 3D)* include Virtual reality (VR) features and can adjust settings based on the level of ability in the photography linkup, and can increase the photography talent of students or the public gradually from basic to advanced.

Keywords: *Distance Learning, Elixier Application (set.a.light 3D), Learning Media, Studio photography*

PENDAHULUAN

Menurut website resminya, Elixier (Set.a.light 3D) ini merupakan aplikasi perangkat lunak yang digunakan oleh fotografer untuk merencanakan dan mengatur pencahayaan dalam pemotretan studio. Dengan aplikasi ini, dapat membuat simulasi pencahayaan 3D yang akurat untuk berbagai situasi pemotretan, sehingga dapat merencanakan pencahayaan dengan lebih efisien sebelum sesi pemotretan yang sebenarnya. (Solihin & Prisma, 2023), Aplikasi Elixier (Set.a.light 3D) memungkinkan untuk mengatur berbagai jenis lampu studio, mengatur intensitas cahaya, dan mengamati bagaimana pencahayaan akan mempengaruhi objek atau model dalam lingkungan virtual sebelum mengambil gambar secara fisik.

Aplikasi Elixier (Set.a.light 3D) dapat menjadi media pembelajaran jarak jauh yang efektif pada mata kuliah fotografi studio, karena dapat memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk belajar teknik dan eksperimen dengan tata cahaya secara virtual, tanpa harus memiliki peralatan tata cahaya yang mahal atau ruang studio yang luas. Aplikasi ini juga dapat meningkatkan keterampilan teknologi informasi dan kreativitas mahasiswa dalam menghasilkan foto-foto berkualitas. Aplikasi ini juga memiliki fitur komunitas yang memungkinkan. Salah satu sumber pembelajaran jarak jauh yang tersedia adalah aplikasi Elixier (Set.a.light 3D). Software kreatif atau alat simulasi penataan pencahayaan ini membantu penempatan perlengkapan pencahayaan, penataan perlengkapan pencahayaan, pemilihan perlengkapan pencahayaan yang sesuai, bahkan penyesuaian segitiga eksposur kamera untuk menentukan hasil foto yang diambil. Aplikasi ini juga dapat digunakan untuk membuat diagram tata cahaya dalam format JPG atau PDF yang dapat digunakan sebagai dokumentasi atau bantuan dalam proses pemotretan.pengguna untuk mengunduh atau berbagi setup tata cahaya dengan pengguna lain.

Namun, sejauh ini belum ada penelitian yang secara spesifik membahas tentang pemanfaatan aplikasi Elixier (Set.a.light 3D) sebagai media pembelajaran jarak jauh pada mata kuliah fotografi studio. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui dan mendeskripsikan pengalaman dan persepsi mahasiswa terhadap pemanfaatan Elixier (Set.a.light 3D) sebagai media pembelajaran jarak jauh pada mata kuliah fotografi studio. Penelitian ini juga menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus, karena penelitian ini bertujuan untuk memahami makna atau esensi dari suatu fenomena yang dialami oleh sekelompok orang.

Fotografi merupakan salah satu cabang seni rupa yang memanfaatkan cahaya sebagai media utama untuk menghasilkan karya seni berupa gambar atau foto. Fotografi memiliki berbagai jenis dan genre, salah satunya adalah fotografi studio, yaitu fotografi yang dilakukan di dalam ruangan dengan menggunakan peralatan pencahayaan yang dapat disesuaikan dengan keinginan fotografer. (Annisa,2021) Berpendapat bahwa fotografi studio membutuhkan keterampilan dan kreativitas yang tinggi dalam mengatur tata cahaya, karena tata cahaya akan sangat mempengaruhi hasil foto yang dihasilkan.

Mata kuliah Fotografi Studio merupakan mata kuliah yang biasanya diajarkan di program-program studi terkait seni, desain, komunikasi visual, atau fotografi di perguruan tinggi atau lembaga pendidikan yang sesuai. Mata kuliah ini bertujuan untuk mengajarkan mahasiswa teknik dan konsep dasar yang terkait dengan fotografi studio, khususnya dalam konteks pemotretan di dalam lingkungan studio yang dikontrol. Mengambil mata kuliah Fotografi Studio dapat memberikan mahasiswa dasar yang kuat dalam fotografi studio dan membantu mereka mengembangkan keterampilan yang diperlukan

untuk bekerja sebagai fotografer profesional di berbagai bidang seperti fotografi potret, periklanan, atau desain produk.

Selain itu, mata kuliah ini juga dapat mempersiapkan mahasiswa untuk menciptakan karya seni visual yang kuat dalam berbagai konteks kreatif. Mata kuliah ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan, keterampilan, dan apresiasi terhadap fotografi studio kepada mahasiswa. Mata kuliah ini juga mengharuskan mahasiswa untuk melakukan praktikum dengan menggunakan peralatan tata cahaya dan ruang studio yang memadai.

Indonesia merupakan salah satu negara yang terdampak covid-19. Berdasarkan Analisis Data Covid-19 pada per 15 Mei 2022 (Satuan Tugas Penanganan Covid-19), tercatat ada 6.050.776 kasus positif covid-19 dengan jumlah realistis dan efektif. korban meninggal dunia sebanyak 1.560.458 jiwa dan jumlah korban yang sembuh sebanyak 5.889.534 jiwa.

Hal ini tentu perlu menjadi perhatian karena tidak sedikitnya jumlah korban dan sangat cepatnya virus ini menyebar. Indonesia mengkonfirmasi kasus pertama Covid-19 pada tanggal 2 Maret 2020. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran jarak jauh yang dapat mensimulasikan pengaturan tata cahaya secara realistis dan efektif.

Mahasiswa Seni Rupa angkatan 2020 memiliki berbagai karakteristik yang dapat mempengaruhi adopsi aplikasi dan tingkat keberhasilan penerapannya. Dengan memahami efek ini, pengembang aplikasi dan pembuat kebijakan dapat merancang solusi teknologi yang lebih sesuai dan menyesuaikan pendekatan penerapan aplikasi Elixier (set.a.light 3D) untuk meningkatkan peluang sukses dan adopsi di kalangan mahasiswa Seni Rupa angkatan 2020. Seiring perkembangan teknologi, mahasiswa Seni Rupa cenderung memiliki pemahaman yang baik terhadap perangkat keras dan lunak yang relevan dalam industri seni digital.

Sebagian besar mahasiswa Seni Rupa mungkin sangat bergantung pada teknologi digital dalam proses kreatif mereka, termasuk pembuatan dan presentasi karya seni. Dan dapat memiliki kecenderungan untuk berkolaborasi, baik secara fisik maupun secara virtual, menggunakan platform online untuk berbagi dan membangun proyek seni bersama.

METODE PENELITIAN

Tempat penelitian ini adalah Universitas Telkom Bandung. Dilaksanakan pada tahun 2021 dan penelitian ini akan dilanjutkan hingga bulan Januari 2024 untuk mendapatkan data - data yang diperlukan oleh peneliti dalam rangka menyelesaikan penelitian.

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif analisis dengan pendekatan ilmu studi kasus yang bertujuan untuk mengetahui manfaat aplikasi *Elixier (set.a.light 3D)* yang digunakan pada pembelajaran online studi kasus: mahasiswa jurusan seni rupa Angkatan 2020 Universitas Telkom Bandung. yang berjumlah 10 orang, Data yang dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan analisis dokumen yang dilakukan di lokasi penelitian oleh penulis tidak disajikan dalam bentuk numerik. Penulis langsung melakukan analisis data dengan menambahkan data, membedakannya, dan mengidentifikasi pola mendasar pada data awal.

Dalam penelitian ini, observasi partisipan pasif adalah metode observasi yang digunakan. dimana objek penelitian disebutkan langsung oleh penulis. Penelitian ini menggunakan teknik wawancara tidak terstruktur untuk wawancaranya. Sepuluh mahasiswa program studi seni rupa Telkom University Bandung tahun 2020 diwawancarai oleh penulis.

Sumber data penelitian ini terbagi menjadi data primer dan sekunder. Data primer berupa mahasiswa jurusan Seni Rupa angkatan 2020

memberikan datanya. Dokumen dan transkrip wawancara penelitian pada mahasiswa program studi seni rupa Fakultas Industri Kreatif angkatan 2020 menjadi sumber informasi utama bagi penulis untuk menunjang data. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data Miles dan Huberman: reduksi data, penyajian data, dan penyusunan kesimpulan.

HASIL DAN DISKUSI

A. Hasil Penelitian

Sebelum adanya pandemi Covid-19, pengajaran di Jurusan Seni Rupa Telkom University dilakukan secara tatap muka maupun virtual, dengan pertemuan dosen dan mahasiswa di Gedung Sebatik Fakultas Industri Kreatif untuk perkuliahan dan sesi studio. Dosen masuk ke dalam kelas untuk memperkenalkan materi kegiatan selanjutnya, yang biasanya berupa sesi pendukung kerja langsung untuk tugas akhir (tugas besar), kemudian menggunakan presentasi untuk melaksanakan proses pembelajaran berdasarkan materi yang dipilih.

Penetapan level PPKM (Pemberlakuan pembatasan kegiatan masyarakat di Indonesia) berpedoman pada indikator Upaya Kesehatan Masyarakat dan pembatasan sosial dalam penanggulangan covid-19 yang ditetapkan oleh menteri Kesehatan dan ditambahkan dengan indikator vaksin dosis 2 (dua). kebijakan Pemerintah Indonesia sejak awal tahun 2021 untuk menangani pandemi Covid-19 di Indonesia. Sebelum pelaksanaan PPKM, pemerintah telah melaksanakan pembatasan sosial berskala besar yang berlangsung di sejumlah wilayah di Indonesia. Pelaksanaan PPKM terdiri dari beberapa poin, seperti membatasi perkantoran dengan menerapkan kerja dari rumah (work from home/WFH) sebesar 75 persen dan kerja di kantor (work from office/WFO) sebesar 25 persen. Kemudian, melaksanakan

kegiatan belajar mengajar secara dalam jaringan. Hal ini berdampak pada sistem pendidikan Indonesia di semua tingkatan, mulai dari sekolah dasar hingga universitas. Semua sekolah dan perguruan tinggi untuk sementara waktu menanggihkan kelas tatap muka. Akibatnya, seluruh aktivitas, termasuk pengajaran di universitas, harus diselesaikan di rumah atau melalui pendidikan jarak jauh. Hal ini terutama berlaku untuk kursus fotografi studio yang menggunakan aplikasi Elixier (set. a.light 3D). Perguruan tinggi memanfaatkan pembelajaran sistem manajemen (LMS) secara maksimal ketika menyelenggarakan perkuliahan.

Universitas Telkom Bandung melaksanakan pembelajaran jarak jauh dimulai sejak keluarnya surat edaran untuk perubahan sistem pembelajaran jarak jauh, dalam perkuliahan dalam jaringan atau online, mahasiswa seni rupa menggunakan aplikasi Elixier (set.a.light 3D) untuk melaksanakan proses pembelajaran praktik yang mudah.

Dalam observasi beberapa hal yang diperlukan dan dilakukan mahasiswa dan dosen seperti membuat grup seluruh mata kuliah menggunakan aplikasi whatsapp merupakan aplikasi yang bersifat freeware dan lintas platform yang digunakan untuk mengirim pesan teks, gambar, video dan telepon dan memungkinkan pengguna untuk bertukar pesan suara, foto, dan berbagai informasi dan diskusi.

Dalam masa pembelajaran jarak jauh di mata kuliah fotografi studio dengan 11 orang mahasiswa jurusan seni rupa peminatan FFM (Film dan Fotografi) Angkatan 2020, kita belajar tata cara menu utama aplikasi Elixier (set.a.light 3D) lalu melanjutkan sesuai materi yaitu Teknik pencahayaan di fotografi, Aplikasi ini bisa di download di web resmi Elixier (set.a.light 3D) Aplikasi Elixier (set.a.light 3D) Merupakan salah satu media yang sangat berperan penting dalam proses pembelajaran jarak jauh di masa pandemi covid -19. Aplikasi Elixier (set.a.light 3D) adalah aplikasi perangkat lunak yang

berdampak besar untuk mahasiswa seni rupa. Dirancang untuk mensimulasikan pengaturan pencahayaan, studio virtual set.a light 3D dilengkapi dengan segala sesuatu yang hanya dapat diimpikan oleh fotografer atau pembuat film di studio nyata; kamera, lensa, latar belakang, lampu dan pengubah, model, lemari pakaian, dan alat peraga, semua dengan pilihan yang menyesuaikan dengan yang ingin di pakai. Pencahayaan merupakan alat pembelajaran yang luar biasa bagi orang-orang yang baru mulai memahami pencahayaan studio dan banyak dimanfaatkan untuk bekerja atau belajar di rumah, Di versi 2.5.8, set.a.light 3D telah mengalami kemajuan pesat sejak awal kemunculannya, sebagian besar berkat dedikasi Perusahaan yang secara rutin menyediakan peningkatan dan fitur tambahan,

Untuk menjawab permasalahan sub-fokus dalam penelitian ini, penulis melakukan enam pertanyaan wawancara sesuai dengan panduan wawancara dengan informan terkait.

1. Efektifitas penggunaan aplikasi Elixier (set.a.light 3D) sebagai media pembelajaran jarak jauh bagi mahasiswa jurusan seni rupa Angkatan 2020 Universitas Telkom Bandung.

- a. Pemanfaatan aplikasi Elixier (set.a.light 3D)

Mahasiswa jurusan Seni Rupa Telkom University Angkatan 2020 memanfaatkan aplikasi sebagai salah satu media pembelajaran jarak jauh. Program Elixier (set.a.light 3D) banyak digunakan dalam pendidikan online karena sifatnya yang ramah pengguna dan kemampuannya mendukung tujuan pembelajaran siswa.

Mengingat informan menyampaikan hasil wawancara sebagai berikut :

Tabel 1. Temuan hasil wawancara pemanfaatan aplikasi Elixier

No. informan	Hasil wawancara
1	"penggunaan aplikasi Elixier (set.alight, 3D) membantu pada saat covid-19 dan aplikasi elixier (set.a.light 3D) inilah yang dibutuhkan oleh mahasiswa untuk berdiskusi untuk proses belajar"
2	"aplikasi Elixier (set.a.light 3D) ini sangat membantu untuk langsung terjun ke lapangan"
3	"cukup banyak manfaat aplikasi elixier (set.a.light 3D) jadi mudah untuk belajar sendiri"
4	"sangat membantu orang-orang yang tidak punya kamera"
5	"sangat bermanfaat untuk mengatur lighting karena sangat penting mengatur frame visual dan belajar jenis lighting menurut informan"
6	"penempatan lighting yang tepat dalam 1 aplikasi"
7	"bisa lebih memahami berbagai jenis pencahayaan mau itu di indoor atau outdoor"
8	"manfaatnya bagi orang yang baru mengenal studio foto sangat terbantu oleh aplikasi ini"
9	"mengetahui dan memahami set up kamera dan set up dekorasi"
10	"manfaatnya banyak karena aplikasi ini bisa untuk menyetem dan mengetahui tata letak alat itu seperti apa sebelum ke studionya langsung"
11	"sangat bermanfaat untuk gaffer bagian perlengkapan dengan alat set up lighting dan sangat membantu dan tidak perlu mengeluarkan biaya lebih"

Berdasarkan wawancara diatas dapat disimpulkan pemanfaatan dari aplikasi elixxier (set.a.light 3D) dari segi penggunaan yaitu bermanfaat dan efektif, karena sama seperti proses pembelajaran tatap muka, diskusi untuk praktik tanpa ruangan studio foto tetap bisa berjalan lancar seperti perkuliahan tatap muka karena aplikasi elixxier (set.a.light 3D) lebih *user friendly*, tidak berbayar dan tidak terbatas waktu.

b. Pola Pemanfaatan aplikasi dalam menggunakan aplikasi *Elixsier (set.a.light 3D)* oleh mahasiswa jurusan seni rupa Universitas Telkom Bandung

a. Persepsi kemudahan pengguna

Dari segi pembelajaran jarak jauh dalam menggunakan aplikasi elixxier (set.a.light 3D) adalah persepsi kemudahan pengguna oleh fred davis Dimana pengguna akan lebih cenderung menerima dan menggunakan teknologi jika mereka percaya bawah teknologi tersebut mudah digunakan. Seperti kutipan wawancara yg disampaikan informan terkait respon kemudahan pengguna aplikasi Elixsier (set.a.light.3D) sebagai berikut:

Tabel 2. Temuan hasil wawancara pola pemanfaatan aplikasi Elixsier pada persepsi kemudahan pengguna

No. informan	Hasil wawancara
1	"Aplikasi Elixsier (set.a.light 3D) mudah dan gampang digunakan."
2	"Sangat membantu khususnya untuk para fotografer dalam membuat sketsa awal simulasi syuting di studio dan sebagai mahasiswa yang menggeluti dunia fotografi cukup mudah."
3	"Sangat mudah dan cepat dipelajari sangat membantu mahasiswa atau orang-orang baru belajar fotografi."
4	"Membantu karena Angkatan 2020 kebanyakannya online semua dengan adanya software itu membantu karena kita merasakan seperti di kampus dengan ruang virtual."

5	“Sangat memudahkan terutama untuk orang-orang yang bekerja di bidang fotografi karna melihat aplikasinya sangat familiar, karena yang disediakan sangat mudah dan bisa melihat tutorial di youtube.”
6	“Pegguna awal terbilang mudah karna tau di mana alat-alatnya, dan mengekspor dimana-dimana mudah dan Icon nya gampang mudah karena bentuknya 3D sesuai aslinya.”
7	“Bisa di akses di manapun spesifikasi software itu termasuk rendah bisa di pake laptop atau komputer spesifikasi yang rendah, pengaplikasiannya sangat praktis tidak memerlukan internet atau energi yang banyak.”
8	“Cukup membantu karena tidak terlalu detail dan mudah di pahami dan mudah di pakai.”
9	“Jadi lebih efisien dan praktis dengan adanya aplikasi ini bisa langsung men set up sekali klik.”
10	“Kita lebih gampang mengatur Cahaya dan mengatur posisi model untuk setup 3D bagus.”
11	“Sebagai mahasiswa dan menggeluti di bidang fotografi cukup berguna dan penting untuk mahasiswa lain yang berminat ke fotografi tapi ini bukan terpaku pada jurusan saja bagi kalangan yang ingin belajar dunia fotografi bisa belajar aplikasi ini karena ini adalah aplikasi simulator alat-alat yang hamper di dunia nyata ada.”

b. Persepsi manfaat yang dirasakan

Berdasarkan wawancara diatas adalah kemudahan pengguna dalam menggunakan aplikasi Elixier (set.a.light 3D). Selanjutnya wawancara yang penulis lakukan dengan informan yang sama terkait persepsi manfaat yang dirasakan dalam menggunakan fitur aplikasi Elixier (set.a.light 3D) sebagai media pembelajaran jarak jauh pada mata kuliah fotografi studio.

Tabel 3. Temuan hasil wawancara pola pemanfaatan aplikasi Elixier pada persepsi manfaat yang dirasakan

No. informan	Hasil wawancara
1	"Mempermudah karena dapat mempelajari teori- teori fotografi studio yang sudah dikerjakan itupun tergantung dosen memaparkan materinya."
2	"Mata kuliah fotografi studio itu online, menggunakan aplikasi ini untuk media pembelajaran sangat membantu."
3	"Sangat membantu yang belum punya dan membeli bisa menggunakan aplikasi."
4	"Membantu karena Angkatan 2020 kebanyakannya online semua dengan adanya software itu membantu karena kita merasakan seperti di kampus dengan ruang virtual."
5	"Sangat memudahkan karena bisa mengatur tema set light untuk tugas menunjang mata kuliah yang di ambil. Untuk di luar kuliah sangat lumayan karena tidak gratis tapi sangat worth it untuk dibeli."
6	"Waktu itu online jadi waktu mata kuliah fotografi studio memudahkan saya kayak gaya model yang bisa di atur berguna untuk di fotografi dan itu bisa digunakan di rumah."
7	"Sangat memudahkan saya jadi saya tidak perlu melihat manual dari masing-masing alat yg ada di studio saya tinggal langsung praktik di softwrenya."
8	"Memudahkan tapi untuk menggunakan aplikasinya harus diiringi dengan praktik secara langsung."
9	"Susah karena dalam kuliah fotografi studio ini tidak di jelaskan sepenuhnya dan hanya basic saja yg dijelaskan."
10	"Memudahkan karena waktu itu sedang covid dan kita tidak bisa langsung ke studio dan memudahkan untuk tugas studio."

11	“Awalnya sebelumnya tau saya tau dari segi teori tiga exposure dan belum praktik dari aplikasi ini kita bisa langsung diaplikasikan dan sangat dan itu sangat real.”
----	--

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil pembahasan ini, peneliti akan memaparkan data dan hasil penelitian terkait dengan permasalahan yang telah dirumuskan, berdasarkan tujuan adalah sebagai berikut:

1. Efek penggunaan aplikasi Elixier (set.a.light 3D) sebagai media pembelajaran jarak jauh bagi mahasiswa jurusan seni rupa Angkatan 2020 Universitas Telkom Bandung.

Aplikasi Elixier (set.a.light 3D) merupakan alat yang sangat membantu proses pembelajaran jarak jauh Covid-19 menurut seluruh informan. Aplikasi Elixier (set.a.light 3D) juga sangat membantu dan efektif karena memungkinkan pembelajaran tatap muka terjadi secara virtual, yang membedakan hanya lokasi mahasiswa dan dosen. Karena aplikasi Elixier (set.a.light 3D) lebih ramah pengguna, bebas biaya, dan tidak memiliki batasan waktu, diskusi dapat tetap berjalan lancar seperti pada perkuliahan tatap muka.

Informan umumnya mengutip manfaat aplikasi Elixier (set.a.light 3D) sebagai berikut: beragam pilihan lampu dan pengubah memungkinkan penyesuaian model secara ekstensif, termasuk pose, tipe tubuh, aksesoris, tata rias, dan pakaian. Ada banyak template dan contoh di komunitas. Tidak membutuhkan ruang internet yang besar, memiliki jaringan yang kuat, mudah digunakan, gratis, dan waktu tidak terbatas. Ia juga memiliki fitur-fitur yang sering diperbarui dan sangat dapat diterapkan serta berguna. Ini memfasilitasi diskusi dan presentasi yang produktif selama perkuliahan.

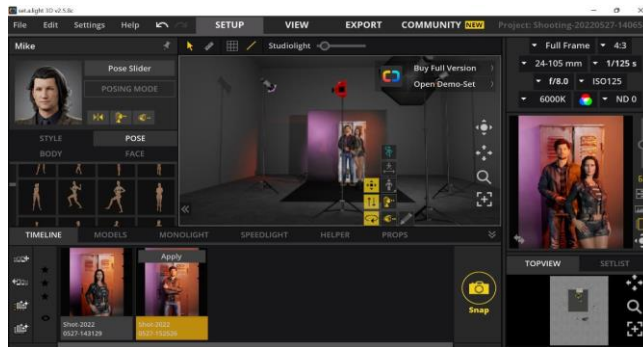
2. Pola Pemanfaatan aplikasi Dalam menggunakan aplikasi Elixier (set.a.light 3D) oleh mahasiswa jurusan seni rupa Universitas Telkom Bandung.

Dari hasil penelitian yang didapat pola pemanfaatan aplikasi, Dari segi pembelajaran jarak jauh dalam menggunakan aplikasi elixier (set.a.light 3D) adalah persepsi kemudahan pengguna oleh fred davis Dimana pengguna akan lebih cenderung menerima dan menggunakan teknologi jika mereka percaya bawah teknologi tersebut mudah di gunakan.

Persepsi dan respon pengguna dalam perkuliahan jarak jauh antara instruktur dan mahasiswa beroperasi secara efisien dan lancar. Dilihat dari segi kelebihan menurut informan pada umumnya aplikasi Elixier (set.a.light 3D) Banyak pilihan lampu dan pengubah memungkinkan untuk menyesuaikan model secara ekstensif, termasuk pakaian, riasan, aksesoris, pose, dan bentuk tubuh termasuk pilihan lensa dengan kontrol aperture Banyak template dan contoh yang tersedia di komunitas.

3. Hasil tugas menggunakan aplikasi *Elixier (set.a.light 3D)*
 - a. Pengerjaan manual melalui aplikasi Elixier (set.a.light 3D)

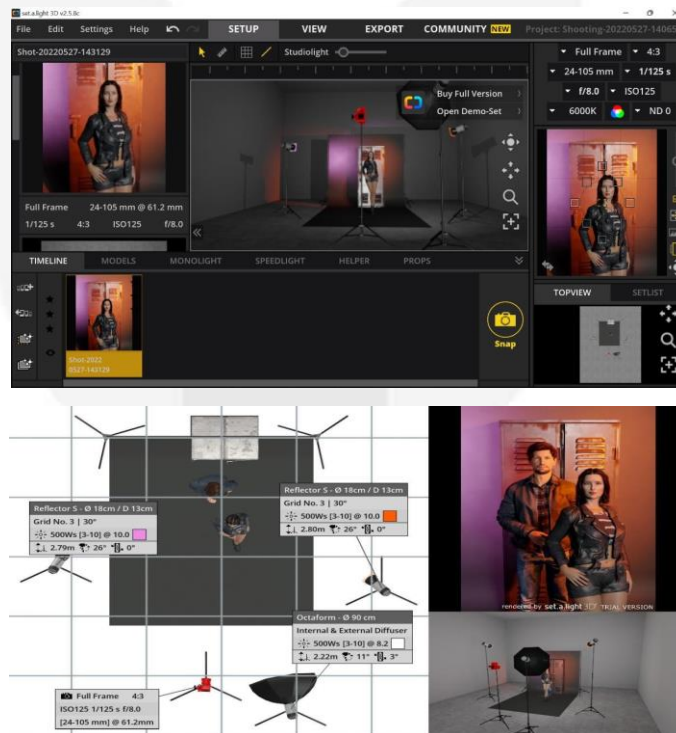




Gambar 1 Tugas Matakuliah fotografi studio Destia Apriani

(Sumber : Penulis,2024)

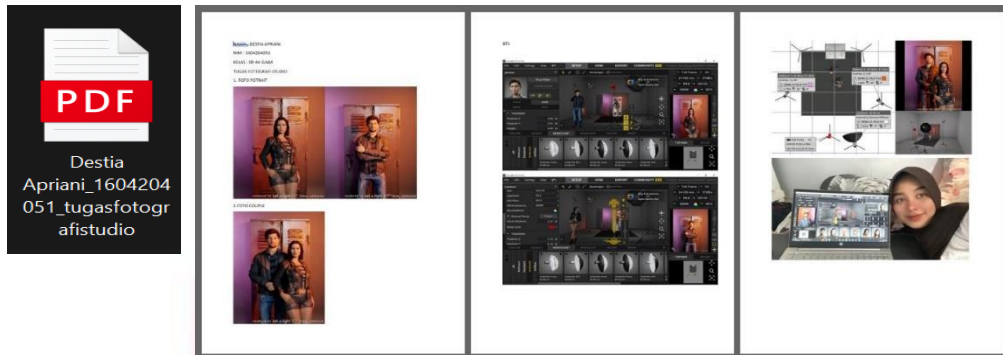
- b. Dosen memberikan tugas lewat google meet dan sebelumnya dosen mempraktikan nya terlebih dahulu disini kita di tugaskan untuk membuat Cahaya dengan dua model (Wanita dan pria) dengan menggunakan set umbrella dengan background berwarna gelap dan meng- set up studio dengan properti yang ada dengan tema sesuai dengan ide mahasiswa



Gambar 2. Tugas Matakuliah fotografi studio Destia Apriani

(Sumber: Penulis,2024)

- c. Hasil akhir dari tugas matakuliah fotografi studio menggunakan aplikasi Elixier (set.a.light 3D) dan terakhir di save dengan pilihan pdf .



Gambar 3. Tugas Matakuliah fotografi studio Destia Apriani

(Sumber: Penulis,2024)

KESIMPULAN

Aplikasi Elixier (set.a.light 3D) merupakan media pembelajaran jarak jauh yang sangat efektif untuk Mata kuliah Fotografi studio. Aplikasi Elixier (set.a.light 3D) juga sangat bermanfaat dan efektif karena mirip dengan pembelajaran tatap muka, namun dengan keunggulan tambahan yaitu mudah digunakan, gratis, dan tidak dibatasi waktu. Aplikasi Elixier menawarkan banyak pilihan penyesuaian, termasuk pakaian, riasan, aksesoris, pose, dan bentuk tubuh, serta lensa dengan kontrol aperture. Ia juga menyediakan banyak template dan contoh di komunitasnya, tidak membutuhkan kuota internet yang besar, memiliki jaringan yang kuat, mudah digunakan, gratis, waktu tidak terbatas, dan fitur yang selalu update. Hal ini membuat diskusi dan presentasi dalam perkuliahan berjalan lancar. Penelitian mengungkapkan bahwa kemudahan pengguna merupakan faktor kunci dalam penggunaan aplikasi Elixier (set.a.light 3D) dalam pembelajaran jarak jauh. Pengguna lebih cenderung menerima dan menggunakan teknologi jika teknologi itu mudah digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

E-Book.

- Trihandono Dan Endriawan. (2022). *Insan Kreatif; Dedikasi, Mata Pencapaian Dan Pengakuan*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia
- Moleong, Lexy J. (2012). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : Pt Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung : Alfabeta.

Artikel Journal.

- Solihin, D., & Prisma, L. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Google Meet Sebagai Media. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/itEdu/article/view/55830/44017>
- Putra, D. A. E. (2020). *Perancangan Majalah Perpustakaan Digital Sebagai Program Perpustakaan Di Tengah Pandemi (Desain Dan Pengembangan Di Perpustakaan Sma Negeri 1 Batujajar) (Doctoral Dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia)*.
- Rahayu, U. (2017). *Manfaat Panduan Belajar Yang Diintegrasikan Dengan Tutorial Online (Pbto) Dalam Meningkatkan Kemandirian Belajar Dan Keberhasilan Studi Mahasiswa Pendidikan Jarak Jauh (Pjj) (Doctoral Dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia)*.
- Rosdayanti, A. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Motion Graphic Pada Materi Alat Indra Manusia (Doctoral Dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia)*.
- Rosdayanti, A. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Motion Graphic Pada Materi Alat Indra Manusia (Doctoral Dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia)*.
- Solihin, D., & Prisma, L. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Google Meet Sebagai Media. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/itEdu/article/view/55830/44017>
- Rahmawati, I. (2020). *Pelatihan Dan Pengembangan Pendidikan Jarak Jauh Berbasis Digital Class Platform Edmodo*
- O'toole, Erin. *No Democracy In Quality: Ansel Adams, Beaumont And Nancy Newhall, And The Founding Of The Department Of Photographs At The Museum Of Modern Art (Phd)*. University Of Arizona,

2010. "Photography." Wikipedia,
<https://en.wikipedia.org/wiki/Photography>
- Fiandra .Y. & Sudaryat. Y (2019) "Window Lighting Sebagai Pembentuk Dimensi Dan Karakter Objek Model Dalam Fotografi Potret Hitam Putih, Volume 5 Nomor 1, 349- 356
- Sugiono, "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D", (Bandung: Alfabeta, 2017), Hlm. 244
- Website.
- Elixier. (2020). About Set.A.Light 3d. Diakses Dari Technique And Features. <https://www.elixier.com/en/set-a-light-3d/>
- Fitria M. (2023). Perlengkapan Studio Foto Yang Wajib Diketahui. <https://klikpositif.com/7-perengkapan-studio-foto-yang-wajib-diketahui/>
- Gress. J (2023). Types Of Portrait Lighting. <https://www.ppa.com/ppmag/articles/9-types-of-portrait-lighting>
- Telkom University (2023). Best Private University Research And Entrepreneurial University. <https://telkomuniversity.ac.id/fakultas-industri-kreatif/>
- Didit. (2023). Creative Arts Programme Vision And Mission. <https://bva.telkomuniversity.ac.id/vision-and-mission/>
- Fakultas Industri Kreatif (2023). Profil Lulusan. <https://sci.telkomuniversity.ac.id/seni-rupa-intermedia/>
- Skripsi.
- Solihin, D., & Prisma, L. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Google Meet Sebagai Media. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/itEdu/article/view/55830/44017>
- Aji. T. (2015). Landasan Konseptual Perencanaan Dan Perancangan Studio Foto Sewa Di Kota Yogyakarta. <https://ejournal.uajy.ac.id/7725/1/Ars013474.pdf>