

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam metode pembelajaran konvensional, konsep belajar digambarkan melalui pertemuan tatap muka secara langsung di dalam kelas, di mana pengajar dan pelajar berada dalam satu tempat atau ruangan. Dengan semakin berkembangnya teknologi, jarak dan waktu bukan lagi menjadi masalah. Inovasi dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi (*Information and Communication Technology*) atau ICT memungkinkan adanya penggunaan media komputer dalam menyebarkan informasi. Perkembangan ICT dan tingginya kebutuhan serta tantangan dalam bidang pendidikan memicu berkembangnya *e-learning* [1], selain itu pandemi covid-19 juga berpengaruh secara signifikan terhadap perkembangan *e-learning* pada tahun 2020.

E-learning memiliki beragam definisi, beberapa berpendapat bahwa *e-learning* adalah metode belajar yang terbatas hanya pada teknologi web tanpa bantuan aplikasi atau sumber belajar lain. William Horton dalam bukunya yang berjudul *e-learning by design* berpendapat bahwa *e-learning* adalah penggunaan teknologi elektronik untuk menciptakan pengalaman belajar [2]. Sementara itu Attila Nagy dalam bukunya yang berjudul *The Impact of e-learning* menyatakan karakteristik utama dalam *e-learning* adalah memiliki konten yang interaktif [3].

Untuk memenuhi kebutuhan internal dan pangsa pasar video *e-learning*, Telkom University sebagai salah satu universitas berbasis teknologi [4] ikut mengembangkan platform pembelajaran daring . platform tersebut bernama CeLOE *Learning Management System* (LMS), CeLOE mulai beroperasi pada awal 2019 dengan target awal adalah membuat konten video pembelajaran daring bagi program studi reguler dan program studi pendidikan jarak jauh (PJJ) di Telkom University [5]. Setelah berjalan kurang lebih satu tahun, konten yang dibuat memiliki kekurangan yaitu minimnya aspek visual sehingga video pembelajaran yang dihasilkan tidak atraktif dan animatif. Untuk menyelesaikan masalah tersebut, kemudian pada awal 2020 dibentuklah *Content Creative Team* (CCT) dengan tugas utamanya adalah membuat konten video pembelajaran yang informatif sekaligus juga menarik untuk ditonton.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan bagaimana merancang konten video pembelajaran yang informatif sekaligus juga menarik secara visual.

1.3 Tujuan

Adapun tujuan dan manfaat yang ingin dicapai dari pengerjaan proyek akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan aset video pembelajaran yang informatif sekaligus menarik secara visual.
2. Membuat aset yang dapat mendukung video pembelajaran agar animatif dari sisi konten visual.

1.4 Ruang Lingkup Proyek Akhir

Adapun batasan-batasan pengerjaan proyek akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Aset video pembelajaran yang dibuat mengikuti papan cerita yang telah diberikan dosen.
2. Aset video pembelajaran yang dihasilkan berupa gambar bergerak.
3. Aset video pembelajaran didistribusikan dan digunakan oleh bagian pengembangan konten CeLOE, Telkom University.

1.5 Luaran

Adapun luaran dari kegiatan pengerjaan proyek akhir yang dicapai adalah aset konten video pembelajaran