

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

COVID-19 pertama dilaporkan di Indonesia pada tanggal 2 Maret 2020 sejumlah dua kasus, berdasarkan data dari *World Health Organization*. Pandemi COVID-19 di Indonesia telah menciptakan perubahan besar bagi masyarakat di Indonesia sejak diumumkan kasus pertama pada Maret 2020 (Nugeraha, 74:2021). Pandemi COVID-19 yang terjadi di Indonesia dari tahun 2020 hingga saat ini mendesak semua orang untuk mengurangi bahkan meminimalkan aktivitas di luar rumah.

Pemerintah kemudian mulai menerapkan protokol COVID-19 sesuai anjuran Organisasi Kesehatan Dunia (WHO), mulai dari mencuci tangan, tidak berkumpul/melakukan pertemuan, menjaga jarak, membatasi keluar rumah bahkan melakukan tindakan isolasi. Dari isolasi individu, komunitas bahkan seluruh kota (dari Pembatasan Sosial Massal/PSBB hingga *lockdown*). Hal itu lalu, menyebabkan banyak kantor pemerintah maupun kantor swasta yang berinisiatif menerapkan *Work-From-Home Program* (WFH) (Mungkasa, 127:2020).

Hal ini telah mengubah berbagai aspek kehidupan. Perubahan ini tercermin dalam sikap dan perilaku masyarakat yang beradaptasi dengan kebutuhan, situasi dan perubahan baru dalam masyarakat. (Widaty, 2020). WFH telah menjadi praktik yang semakin umum dan merupakan dimensi penting di masa depan pekerjaan (Bai et al., 2020). Pertemuan tatap muka dan mampir ke meja kantor seseorang telah digantikan oleh obrolan video, terutama di era pandemi COVID-19 ini (Wood, 2020).

Pemerintah mengimbau untuk bekerja, belajar dan beribadah di rumah untuk mengurangi jumlah pasien COVID-19. Menteri Nadiem Anwar Makarim mengumumkan Surat Edaran Departemen Pendidikan Nomor 3 Tahun 2020, serta Nomor 36962 / MPK.A tentang Pendidikan Darurat *Coronavirus Disease* (COVID-19) / HK / 2020 Edaran, sehingga kegiatan pembelajaran daring dilaksanakan untuk pencegahan penyebaran virus COVID-19 (Anugrahana,

2020). Pembelajaran daring dapat menggunakan teknologi digital seperti *Google Classroom, study room, zoom, video fusion*, telepon, dan *real-time chat*. Namun yang perlu Anda lakukan adalah memberikan tugas melalui pengawasan atau bimbingan dari guru melalui grup *WhatsApp* agar anak benar-benar bisa belajar. Guru kemudian dapat bekerja sama dengan orang tua di rumah untuk melihat interaksi antara guru dan orang tua melalui *video call* dan gambar kegiatan belajar anaknya di rumah (Jayul & Irwanto, 2020).

Virus ini bahkan membuat kita melakukan kebiasaan baru di Lembaga peradilan dan dunia Pendidikan (Aji, 2020). Dalam proses pembelajaran, biasanya terjadi interaksi guru-murid dan timbal balik guru-murid dalam lingkungan kelas yang fasilitatif dan edukatif. Padahal, pendidikan di Indonesia selalu berkembang dengan perubahan dan cara belajar yang baru. Dan karena keterbatasan akibat pandemi COVID19, belajar mengajar dapat dilakukan dengan berbagai aplikasi yang memungkinkan guru dan siswa tidak bertatap muka selama proses belajar (Mamluah, dkk. 870:2021). Situasi ini terjadi sangat mendadak bagi institusi pendidikan, termasuk dosen dan mahasiswa, yang berlomba-lomba dengan waktu untuk menemukan pendekatan terbaik dalam proses pembelajaran. Saat ini, tidak ada pilihan selain kuliah online yang harus efektif dilakukan meski dengan alternatif pemecahan masalah yang terbatas (Pertiwi, 2020).

Dari fenomena tersebut terlihat perubahan yang sangat drastis dari cara mahasiswa berinteraksi pada pembelajaran jarak jauh di masa pandemi COVID-19 ini. Dinamika dan problematikkah yang mahasiswa alami selama metode pembelajaran jarak jauh sangat banyak dan sering terjadi dari berbagai kalangan Mahasiswa. Semenjak metode tersebut diterapkan, ada yang dapat menerimanya dengan mudah dan ada yang sampai sekarang masih kesulitan untuk mencerna metode tersebut. Mulai dari kendala individual, kelompok, maupun organisasi. Permasalahan akan jaringan, *hardware, software*, hingga psikologis mahasiswa pun menjadi salah satu hambatan terbesar dalam jalannya metode pembelajaran jarak jauh selama pandemi COVID-19 ini.

Dinamika dari situasi interaksi mahasiswa pada pembelajaran jarak jauh selama pandemi COVID-19 dapat ter gambarkan lebih jelas dengan media

modeling karakter 3D. Media modeling karakter 3D bertujuan untuk menangkap bagaimana setiap individu dapat menerima dan menjalani perubahan interaksi metode pembelajaran tersebut. Dengan menangkap ekspresi wajah, *gesture*, cara berpenampilan, hingga bahasa tubuh mahasiswa dalam berinteraksi pada pembelajaran jarak jauh selama masa pandemi COVID-19.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari uraian yang dipaparkan pada latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Sikap mahasiswa dalam menyikapi perubahan interaksi pada sistem pembelajaran jarak jauh selama pandemi COVID-19.
2. Memerlihatkan dinamika keadaan dan situasi mahasiswa dalam menerima perubahan cara berinteraksi pada sistem pembelajaran jarak jauh.
3. Penyajian interaksi mahasiswa pada menjalani sistem pembelajaran jarak jauh selama pandemi COVID 19 dalam bentuk modeling karakter 3D.

1.3 Rumusan Masalah

1. Bagaimana perubahan interaksi mahasiswa pada pembelajaran jarak jauh selama Pandemi COVID-19?
2. Bagaimana perancangan modeling karakter 3D interaksi mahasiswa pada pembelajaran jarak jauh selama Pandemi COVID-19?

1.4 Ruang Lingkup

1.4.1 Apa

Perancangan Modeling Karakter 3D Interaksi Mahasiswa pada Pembelajaran Jarak Jauh Selama Pandemi COVID-19

1.4.2 Kapan

Latar waktu yang menjadi acuan pada penggambaran visualisasi modeling karakter 3D ini ialah di tahun 2020-2021, selama masa akademik mahasiswa dan pandemi COVID-19 berlangsung.

1.4.3 Di mana

Visualisasi yang sejalan dengan sistem pembelajaran jarak jauh dampak dari pandemi COVID-19, yang mana pembelajaran tatap muka ditiadakan dan segala aktivitas akademik dirumahkan.

1.4.4 Siapa

Audiences yang menjadi target utama dari penelitian ini adalah mahasiswa yang menjalani sistem pembelajaran jarak jauh akibat pandemi COVID-19.

1.4.5 Bagaimana

Perancangan Modeling Karakter 3D Interaksi Mahasiswa pada Pembelajaran Jarak Jauh Selama Pandemi COVID-19, mulai dari modeling, busana, properti, *gesture* dan ekspresi dengan referensi dari data wawancara dan observasi.

1.5 Tujuan Perancangan

1. Mengetahui perubahan interaksi mahasiswa pada pembelajaran jarak jauh selama pandemi COVID-19.
2. Melakukan perancangan modeling karakter 3D berdasarkan interaksi mahasiswa pada pembelajaran jarak jauh selama pandemi COVID-19.

1.6 Manfaat Perancangan

1.6.1 Manfaat Praktis

1. Bagi Perancang

Perancang mendapatkan ilmu dan pengetahuan baru mengenai fenomena yang disusun baik dari sisi penelitian maupun perancangan .

2. Bagi Industri Kreatif

Penelitian ini dapat menjadi panduan maupun referensi dari modeling karakter 3D yang merepresentasikan visual dari perubahan

interaksi mahasiswa pada pembelajaran jarak jauh selama pandemi COVID-19 berlangsung.

3. Bagi Masyarakat Umum

Perancangan ini dapat menyampaikan ilmu secara tertulis maupun visual dari perubahan interaksi mahasiswa pada pembelajaran jarak jauh selama pandemi COVID-19.

1.6.2 Manfaat teoritis

Penelitian ini dapat menjadi pengetahuan atau wawasan baru yang mewakili suasana, aktivitas, dan keadaan mahasiswa yang mengalami transisi perubahan sistem pembelajaran akibat pandemi COVID-19 melalui modeling karakter 3D.

1.7 Metode Perancangan

1.7.1 Metode Pengumpulan Data

1. Studi Pustaka

Setiap hipotesis yang dicantumkan dalam proposal tugas akhir ini adalah hasil pengumpulan informasi dari berbagai karya tulis yang telah valid dan memiliki dasar atau latar belakang yang serupa dengan konteks bahasan yang disusun dalam perancangan modeling karakter 3D interaksi manusia selama Pandemi COVID-19.

2. Wawancara

Menurut Sugiyono (2016:317) wawancara digunakan sebagai metode pengumpulan data untuk menemukan masalah yang perlu diteliti, dan juga ketika peneliti ingin mengetahui lebih banyak dari responden.

Wawancara dilakukan dengan dua teknik wawancara, Yang pertama adalah wawancara tidak terstruktur dengan menemui narasumber secara daring dan wawancara tidak langsung dengan kuesioner yang diberikan secara *online* melalui media sosial kepada target audiens, yaitu mahasiswa yang menjalani pembelajaran jarak jauh selama pandemi COVID-19.

Narasumber wawancara langsung, yaitu seorang Psikolog Pendidikan yang tergabung sebagai pengurus Asosiasi Psikolog Pendidikan Indonesia (APPI) Induk, Rini Ariani, M. Psi., Psikolog dan Dosen mata kuliah Desain Komunikasi Visual di Institut Teknologi Nasional (ITENAS) Asep Ramdhan, S.Ds., M.M.

3. Observasi

Menurut Sugiyono (2016 : 203) Observasi sebagai teknik perolehan data memiliki karakteristik tertentu dibandingkan dengan teknik lainnya. Observasi dilakukan dengan melihat langsung ke lapangan yang digunakan untuk menentukan faktor-faktor yang sesuai didukung dengan wawancara analisis tempat kerja.

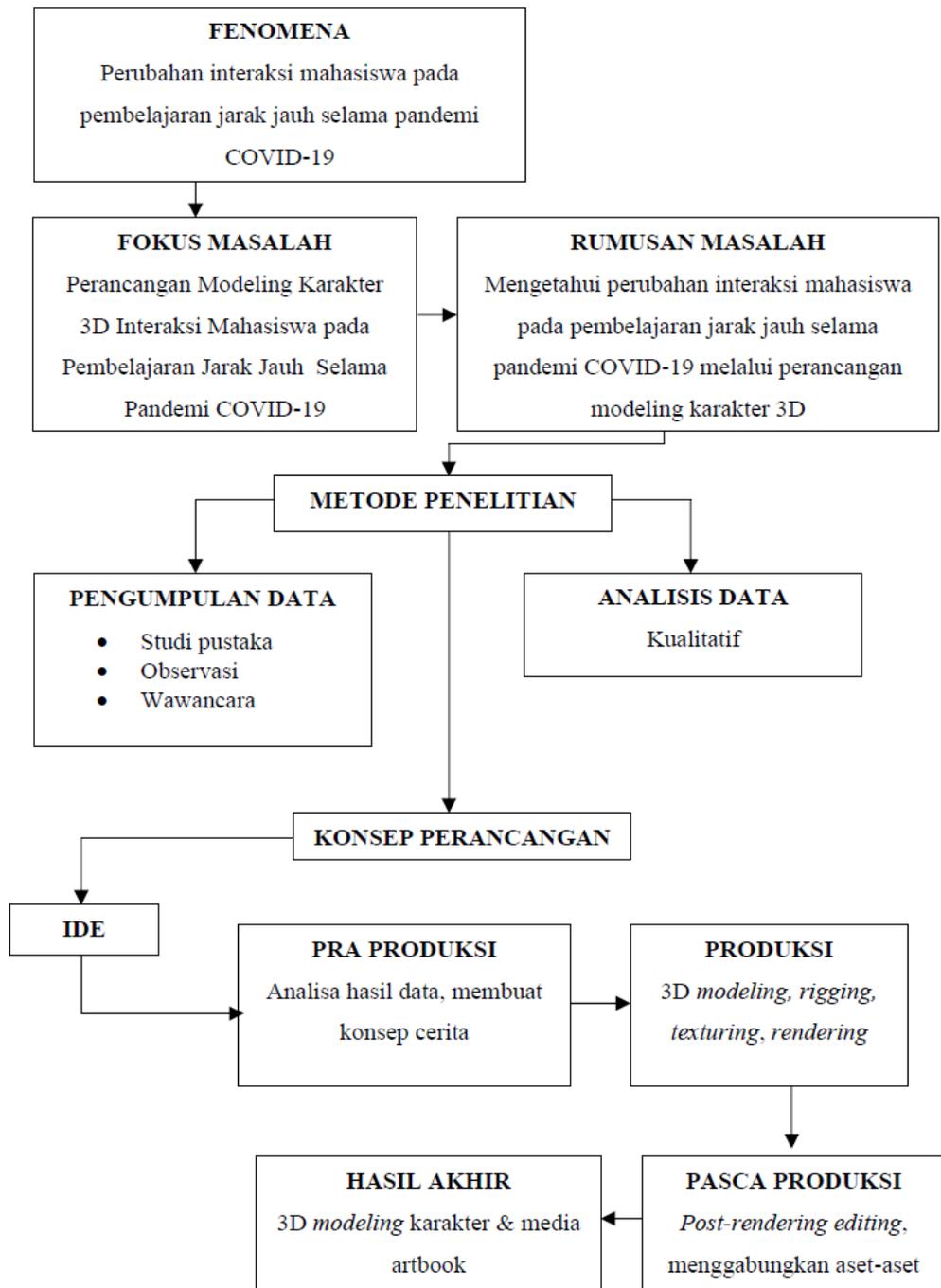
Observasi dilakukan kepada mahasiswa Universitas Telkom; Surya Indra Gultom dan Achmad Nur Jabbar, Mahasiswa Universitas Indonesia; Dea Nur Zalika dan Muhammad Ilham Fasya, Mahasiswa Universitas Pertamina; Raihan Prawira. Observasi tersebut dilakukan saat target observasi sedang melakukan proses pembelajaran jarak jauh.

1.7.2 Metode Analisis Data

Pendekatan yang diterapkan saat mengumpulkan data menggunakan pendekatan studi kasus deskriptif, yang bertujuan agar dapat memahami masalah, fenomena secara spesifik. (Creswell, 2014:283) tahap yang dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Pengumpulan data yang berdasarkan pada observasi, pemberian pertanyaan secara umum dan relevan
2. Wawancara dengan pihak yang ahli pada bidangnya dan yang berpengalaman langsung terlibat dalam metode pembelajaran jarak jauh selama pandemi COVID-19.
3. Data yang telah diperoleh kemudian diolah dan dianalisis menjadi kesimpulan yang dapat dijadikan sebagai data untuk dasar perancangan

1.8 Kerangka Perancangan



Gambar 1. 1 Skema Perancangan
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2021)

1.9 Sistematika Penulisan

Sistem penulisan ini ditujukan untuk memudahkan pemahaman dan kajian penelitian. Dalam laporan penelitian ini, sistem penulisan terdiri dari lima bab yang masing-masing bab secara garis besar dapat dijelaskan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang, identifikasi, perumusan masalah, ruang lingkup, tujuan dan manfaat, metode, susunan tahapan perancangan dan kerangka perancangan serta sistematika penulisan dari topik yang di susun, yaitu “Perancangan Modeling Karakter 3D Interaksi Mahasiswa pada Pembelajaran Jarak Jauh Selama Pandemi COVID-19”

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan teori-teori pakar yang pada dasarnya relevan dengan masalah yang dihadapi, diikuti dengan gambaran umum tentang kerangka teori dan asumsi-asumsi.

BAB III DATA dan ANALISIS DATA

Bab ini melampirkan data yang diperoleh dari hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan sebelumnya.

BAB IV KONSEP dan HASIL PERANCANGAN

Dijelaskan ide, konsep, dan proses dari perancangan 3D modeling karakter 3D interaksi manusia selama pandemi COVID-19.

BAB V PENUTUP

Bab Ini berisi kesimpulan dari laporan yang disiapkan dan memberikan saran dan rekomendasi sebagai solusi alternatif untuk masalah yang dibahas.