BAB 1
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Banyak penelitian menunjukkan bahwa musik mendukung proses pembelajaran. Musik dapat mengatur suasana hati, mengubah kondisi mental siswa, dan mendukung lingkungan belajar. (Supradewi, 2010). Fenomena belajar menggunakan musik banyak ditemui di berbagai tempat, khususnya Universitas Telkom, sering terlihat mahasiswa yang mendengarkan musik saat sedang mengerjakan tugas individu maupun tugas kelompok. Hal ini menimbulkan ketertarikan pada penulis untuk meneliti lebih lanjut apakah mahasiswa Universitas Telkom yang mendengarkan musik bisa meningkatkan *mood* dan fokus pada saat mereka melakukan proses belajar. Penulis juga mengambil topik ini dikarenakan masih sedikit yang mengambil topik tentang pengaruh musik dalam pembelajaran dilingkungan Universitas Telkom. Maka dari itu penting untuk menyediakan sumber informasi dan referensi dalam media seperti pembuatan karakter desain pengaruh musik terhadap pembelajaran bagi mahasiswa Telkom. Menurut Winkel (1996) belajar adalah aktivitas mental atau psikologis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan dan menimbulkan perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, sikap dan nilai. Aktivitas akademis seringkali dikaitkan dengan stress. Tanpa disadari tubuh akan merespons stres dengan memproduksi berbagai hormon stress. Oleh karena itu, hasil pembelajaran yang optimal perlu didukung dengan proses pembelajaran yang efektif. Pembelajaran kuantum merupakan suatu cara belajar untuk mencapai hasil yang optimal. Pembelajaran kuantum adalah proses pembelajaran yang dirancang menarik dan menyenangkan (De Porter & Hernacki, 2001). Schuster & Gritton, dari De Porter et al. (2001) berpendapat bahwa musik mempunyai pengaruh yang besar terhadap lingkungan belajar dan pembelajaran akan lebih mudah dipahami jika peserta didik berada dalam keadaan yang nyaman dan reseptif .

1.2 Identifikasi Masalah

Dari beberapa penjelasan yang ada di dalam latar belakang, berikut merupakan identifikasi masalahnya:

1. Minimnya topik yang mengambil tentang musik yang berpengaruh pada proses belajar di lingkungan mahasiswa Telkom
2. Belum ada yang mengangkat perancangan desain karakter tentang pengaruh musik terhadap media pembelajaran mahasiswa Telkom.

1.3 Rumusan Masalah

Dari beberapa uraian yang ada di dalam latar belakang, berikut merupakan rumusan masalahnya:

1. Bagaimana musik bisa mempengaruhi dalam proses kegiatan belajar?
2. Bagaimana merancang pembuatan desain karakter untuk kebutuhan animasi 2D tentang pengaruh musik bagi proses kegiatan belajar mahasiswa di Universitas Telkom?

1.4 Ruang Lingkup

A. Apa?

Perancangan desain karakter tentang pengaruh musik dalam media pembelajaran mahasiswa di Universitas Telkom

B. Siapa?

Target audiens perancangan penelitian ini adalah mahasiswa telkom

C. Dimana?

Penelitian akan dilakukan Telkom University

D. Bagaimana?

Perancangan desain karakter dilakukan dengan pencarian data, referensi secara daring atau digital dengan hasil akhir berupa buku visual/artbook desain karakter tentang pengaruh musik dalam media pembelajaran di Universitas Telkom

E. Kapan?

Penelitian dan perancangan dilakukan pada tahun 2022 sampai dengan tahun 2023.

F. Kenapa?

Perancangan karakter ini bertujuan untuk memberikan informasi secara visual dengan merancang desain karakter tentang pengaruh musik dalam pembelajaran mahasiswa di Telkom.

1.5 Tujuan Penelitian/Perancangan

Berdasarkan permasalahan yang sudah ditentukan, tujuan perancangan ini adalah:

A. Untuk memberikan gambaran bagaimana musik dapat mempengaruhi proses pembelajaran pada mahasiswa Telkom dan dengan membuat perancangan desain karakter untuk media animasi 2D.
B. Untuk mengetahui cara membuat desain karakter mengenai pengaruh musik dalam media pembelajaran pada mahasiswa di Universitas Telkom, juga sebagai sumber informasi dan referensi yang menarik.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

   Dapat menambah wawasan mengenai pengaruh musik terhadap proses pembelajaran

2. Manfaat praktis

   Diharapkan dapat menambah pengetahuan dan penggambaran mengenai proses perancangan desain karakter tentang pengaruh musik dalam media pembelajaran mahasiswa telkom.

1.7 Cara Pengumpulan Data/Analisis

1. Studi Pustaka

   Merupakan teknik pengumpulan data dengan tinjauan pustaka pada suatu perpustakaan yaitu mengumpulkan buku, tulisan dan referensi berhubungan dengan penelitian yang dilakukan.

2. Observasi

   Observasi dilakukan oleh penulis dengan proses memperhatikan/mengamati data-data, yang didapat ketika mencari referensi-referensi untuk pengumpulan data yang dibutuhkan.

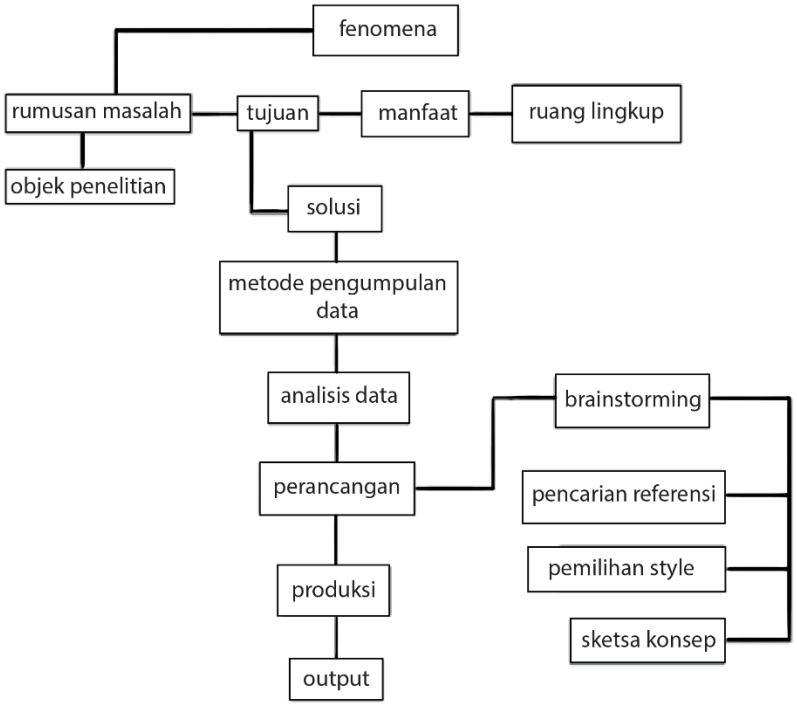
3. Wawancara

   Merupakan metode untuk mendapatkan informasi di antaranya, percakapan bebas dan jajak pendapat massal serta melibatkan pengumpulan data melalui komunikasi langsung antara narasumber dan peneliti.

4. Kuesioner

   Adalah teknik pengumpulan data yang dimaksudkan untuk memberikan pertanyaan atau jawaban tertulis kepada responden.

1.8 Kerangka Perancangan



1.9 Pembabakan

Penulisan Tugas Akhir terbagi menjadi lima bab

BAB I Pendahuluan

Bab ini akan menjelaskan latar belakang, identifikasi masalah rumusan masalah, ruang lingkup penelitian, tujuan, cara pengumpulan data, kerangka penelitian serta pembabakan.

BAB II Dasar Pemikiran

Bab ini akan menjelaskan mengenai teori-teori yang dijadikan acuan dalam pembuatan atau proses perancangan objek penelitian.

BAB III Data & Analisis

Bab ini berisi mengenai hasil dari pengumpulan data dan analisis yang telah didapatkan.

BAB IV Konsep & Hasil Perancangan

Bab ini membahas tentang konsep dan hasil dari perancangan desain karakter.

BAB V Penutup

Bab ini berisi kesimpulan dari seluruh hasil perancangan dan saran untuk penelitian yang akan datang.