

Multimedia Pembelajaran Teknik Dasar Segitiga *Exposure* Untuk SMK N 1 Klungkung Berbasis Website

I Nyoman Wima Putra¹⁾, Ni Nyoman Supuwingsih²⁾, Ni Luh Putri Srinadi³⁾

Sistem Informasi¹⁾, Sistem Komputer²⁾, Sistem Informasi³⁾

Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali

Denpasar, Indonesia

e-mail: 200030379@stikom-bali.ac.id¹⁾, supuwingsih@stikom-bali.ac.id²⁾, putri@stikom-bali.ac.id³⁾

Abstrak

Cahaya, kedalaman, dan ketajaman adalah bagian terpenting dari Segitiga Eksposur dalam fotografi dan video. Dalam fotografi pada Desain Komunikasi Visual (DKV) di SMK N 1 Klungkung, materi Segitiga Eksposur sangat penting. SMKN 1 Klungkung mengalami kesulitan dalam mengajarkan Segitiga Eksposur karena sumber materi yang kurang memadai, kesulitan dalam mengungkapkan gagasan tanpa gambar, dan kurangnya alat peraga interaktif. Dengan demikian, Multimedia Pembelajaran Teknik Dasar Segitiga Eksposur untuk SMK N 1 Klungkung Berbasis Website harus dirancang sebagai media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran ini berusaha untuk menjelaskan Segitiga Eksposur, membuat sumber daya menjadi mudah diakses, melakukan inovasi pembelajaran, dan membantu siswa memahami mata pelajaran yang rumit. Multimedia Life Cycle (MDLC) digunakan untuk membangun Multimedia Interaktif Pembelajaran Teknik Dasar Segitiga Eksposur untuk SMK N 1 Klungkung Berbasis Website. Teknik yang digunakan untuk memperoleh data adalah studi literatur, wawancara, dan observasi. Pada penelitian ini menghasilkan suatu rancangan desain Multimedia Pembelajaran Teknik Dasar Segitiga Eksposur untuk SMK N 1 Klungkung Berbasis Website.

Kata kunci: Multimedia Pembelajaran, MDLC, Segitiga Exposure, Fotografi, Website

1. Pendahuluan

Fotografi ialah seni digital yang menggabungkan sains, seni maupun proses penggunaan permukaan halus untuk merekam cahaya secara kimia atau elektronik untuk menghasilkan gambar yang tahan lama. Fotografi melibatkan pemahaman tentang pencahayaan, komposisi, dan penggunaan peralatan. Fotografer mempelajari pengaturan kamera, memilih lensa, dan mengukur cahaya untuk menghasilkan gambar yang berkualitas. Seni fotografi terletak pada kemampuan fotografer untuk mengungkapkan perasaan, mengkomposisikan adegan, dan memilih momen yang tepat. Fotografi bukan hanya tentang teknis, tetapi juga tentang kreativitas dan interpretasi visual. Fotografi mempelajari proses menciptakan gambar, memilih subjek, mengatur komposisi, dan mengekspresikan visi mereka melalui pengaturan kamera. Menggunakan film tradisional atau sensor digital, sebagai cara menangkap momen dan mengabadikannya secara visual, di dalam dunia pendidikan Fotografi juga merupakan materi pembelajaran umum di sekolah menengah kejuruan khususnya dalam kejuruan desain komunikasi visual yaitu pada mata pelajaran fotografi salah satunya di SMKN 1 Klungkung [1].

Setelah lulus dari sekolah menengah pertama, MT, atau program yang setara, sekolah menengah kejuruan (SMK) menyediakan pelatihan kejuruan menengah. Tujuan utama pendirian Sekolah Menengah Kejuruan adalah untuk membekali siswa dengan keterampilan yang diperlukan dan pola pikir profesional agar dapat bertransisi ke dunia kerja dengan lancar. Tujuan dari sekolah-sekolah ini adalah untuk meningkatkan kesiapan karir dan keterampilan siswa [2].

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 1 Klungkung terletak di Jl. Subali II, Jl. Siku, Kamasan, Semarapura Kangin, Kec. Klungkung, Bali. Sistem pendidikan nasional ini bercita-cita untuk menghasilkan manusia yang kompeten dan sesuai dengan kebutuhan dunia kerja. SMK Negeri 1 Klungkung memiliki delapan jurusan, yaitu Akuntansi (AK), Jasa Perbankan (LP), Bisnis Digital (BD), Manajemen Perkantoran (MP), Farmasi Klinik dan Komunitas (FKK), Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ), Teknik Sepeda Motor (TSM), dan Desain Komunikasi Visual (DKV). Jurusan desain komunikasi visual menawarkan topik fotografi yang meliputi metode fotografi, perangkat kamera, dan segitiga eksposur.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Putu Wijayanti S.Pd yang sebagai guru pengajar mata pelajaran fotografi menjelaskan beberapa masalah yang dihadapi ketika dalam proses pembelajaran seperti sulitnya

menjelaskan materi segitiga *exposure* tanpa visual yang hanya menggunakan buku, terbatasnya sumber materi yang dikhususkan pada teknik dasar segitiga *exposure*, proses pembelajaran yang kurang inovatif dan efektif, belum adanya alat bantu visual seperti gambar dan video yang dapat membantu siswa memahami teknik fotografi yang kompleks dengan lebih mudah. Berdasarkan permasalahan tersebut tentunya guru harus merancang suatu metode dan inovasi terbaru dalam aktivitas belajar mengajar yang dilakukan agar mudah untuk mudah dipahami.

Situs web multimedia interaktif adalah tampilan multimedia berbasis web yang mendidik dan berinteraksi dengan pengguna. Panduan multimedia interaktif untuk SMK N 1 Klungkung teknik dasar paparan segitiga berdasarkan Untuk membantu siswa memahami pelajaran paparan segitiga yang kompleks dan membuat pembelajaran lebih inovatif dan efektif, situs web dengan materi gambar dan tutorial video diperlukan untuk mengurangi kesalahan dalam mengonseptualisasikan cahaya, memperjelas materi, dan memfasilitasi kegiatan pembelajaran.

Menurut beberapa penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya seperti Singgih Subiyantoro, Sri Mulyani, yang membuat jurnal Kegunaan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris [3], Ni Kadek Widya Dindariesta, M.G. Rini Kristiantari, yang membuat jurnal Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Siswa Kelas III Pada Pembelajaran Tematik Tema Benda di Sekitarku Subtema Wujud Benda [4]. Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu tersebut dapat di simpulkan bahwa Multimedia Pembelajaran Interaktif merupakan media visual segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan dalam bentuk materi pembelajaran.

Berdasarkan hasil indentifikasi permasalahan di atas dan serta merujuk pada penelitian terdahulu, maka penulis berniat merancang sebuah Multimedia Pembelajaran Teknik Dasar Segitiga *Exposure* Untuk SMK N 1 Klungkung Berbasis Website dengan berbasis website sebagai suatu media pembelajaran interaktif yang dapat mempermudah penjelasan materi melalui visual, mempermudah akses materi yang dikhususkan untuk teknik dasar segitiga *exposure*, video materi yang dapat meminimalisir kejenuhan dan mendorong pembelajaran menjadi lebih inovatif dan efektif dalam proses pembelajaran dan membantu siswa memahami teknik segitiga *exposure* yang kompleks dengan lebih mudah.

Multimedia pembelajaran berbasis website memiliki kelebihan pada aksesibilitas dan komabilitas Dimana dengan berbasis website multimedia pembelajaran dapat diakses dengan mudah dimana pengguna tidak perlu mengunduh atau menginstal aplikasi tambahan untuk mengakses multimedia pembelajaran dan hanya menggunakan *browser* dengan berbasis *website* tentunya multimedia pembelajaran kompatibel dengan berbagai sistem operasi seperti Windows, macOS, dan Linux yang tentunya memudahkan pengguna mengakses multimedia pembelajaran dari berbagai sistem operasi. Keunikan dari multimedia pembelajaran ini yaitu di dalam materi video yang mencakupi materi teknik dasar segitiga *exposure*. Metode penelitian yang digunakan yaitu *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC).

2. Metode Penelitian

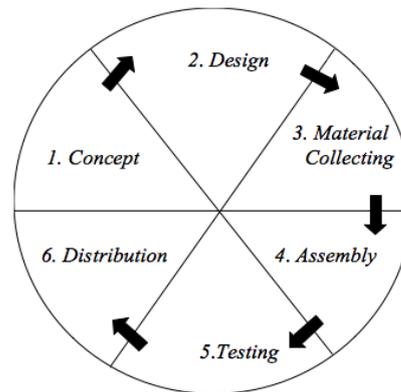
2.1 Metode Pengumpulan Data

Penulis mengumpulkan data dengan berbagai cara dalam penelitian ini, termasuk :

1. Observasi
Observasi langsung di SMK N 1 Klungkung merupakan salah satu cara untuk memperoleh data guna penelitian [5].
2. Wawancara
Wawancara adalah pertukaran informasi antara kuesioner dan sumber penelitian [6]. Pada penelitian ini penulis melakukan wawancara dengan guru pengajar mata pelajaran fotografi di SMK N 1 Klungkung.
3. Studi Literatur
Studi literatur melibatkan pencarian dan pengumpulan literatur, jurnal, buku, dan bahan bacaan lain yang terkait dengan penelitian [7].

2.2 Metode Pengembangan Aplikasi

Aplikasi Multimedia Interaktif untuk Pengenalan Pura Kahyangan Jagat Luhur Suci Teknik desain Ceng-ceng Kembar adalah MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*), sebuah proses pengembangan multimedia multistage untuk merancang dan mengembangkan aplikasi multimedia. Enam langkah tersebut adalah *concept, design, material collecting, assembly, testing dan distribution* [8].



Gambar 1. Metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle)

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Concept (Konsep)

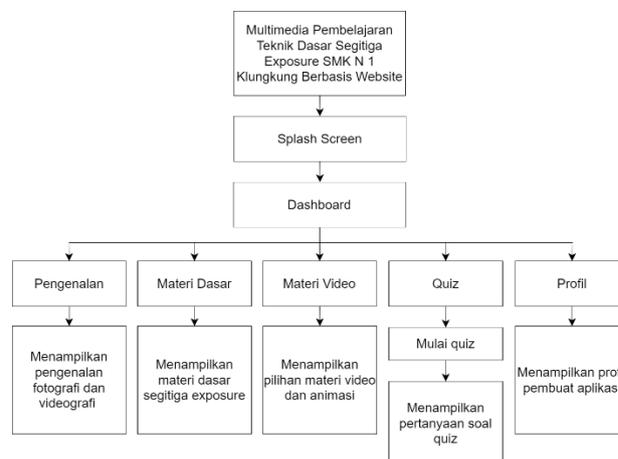
Konsep merupakan tahap pertama yang dilakukan ketika membangun multimedia dengan menganalisis 5W+1H (*what, why, who, where, when, how*). Tujuan dilakukannya penyusunan ini untuk menjadi acuan dalam proses mengembangkan isi dan melanjutkan ke tahap Selanjutnya [9].

3.2 Design (Desain)

Langkah ini melibatkan pembuatan desain multimedia untuk menyampaikan pesan. Desain informasi akan sesuai dengan ide, seperti struktur menu dan storyboard video [10].

1. Struktur Menu Aplikasi

Struktur menu berisikan tentang informasi yang terdapat pada Multimedia Pembelajaran Teknik Dasar Segitiga Exposure Untuk SMK N 1 Klungkung Berbasis Website sehingga pengguna lebih mudah memahami informasi yang terdapat pada Multimedia Pembelajaran Teknik Dasar Segitiga Exposure Untuk SMK N 1 Klungkung.



Gambar 2. Struktur Menu Aplikasi

2. Storyboard Video

Storyboard adalah representasi visual dan audio dari alur cerita dalam perancangan multimedia. Ini melibatkan gambar sketsa atau uraian yang menjelaskan setiap langkah cerita, memberikan gambaran yang jelas tentang bagaimana elemen-elemen multimedia akan dipresentasikan. Fungsi utama storyboard tidak hanya terbatas pada visualisasi cerita, tetapi juga mencakup aspek editing untuk memastikan bahwa gambar tersedia untuk film atau proyek multimedia.



Gambar 3. Desain Storyboard Video

3.3 Material Collecting (Pengumpulan bahan)

Langkah ini melibatkan pengumpulan perlengkapan yang dibutuhkan. Data multimedia termasuk foto, grafik, dan video akan digunakan untuk memamerkan program. Penelitian ini memperoleh data melalui observasi, wawancara, dan telaah pustaka [11].

3.4 Desain Antarmuka Aplikasi

Tahapan ini merupakan proses perancangan desain untuk tampilan antarmukan yang akan dibuat pada Multimedia Pembelajaran Teknik Dasar Segitiga Exposure Untuk SMK N 1 Klungkung Berbasis Website dengan menggunakan aplikasi *Adobe Illustrator*. Desain antarmuka aplikasi dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 4. Desain Splash Screen



Gambar 5. Desain Halaman Utama



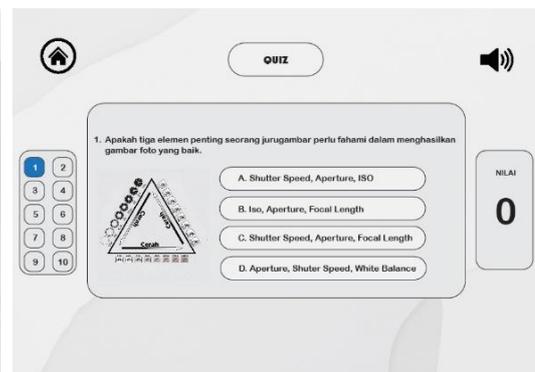
Gambar 6. Desain Menu Pengenalan



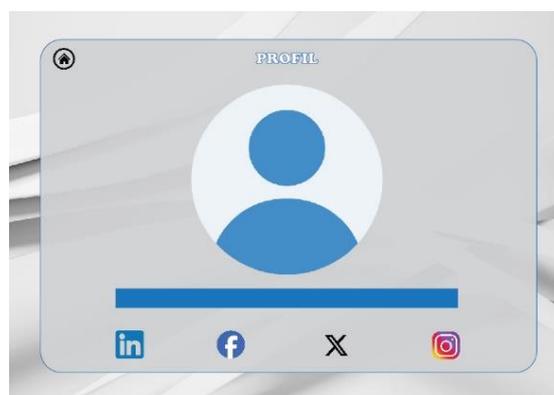
Gambar 7. Desain Menu Materi Dasar



Gambar 8. Desain Menu Materi Video



Gambar 9. Desain Menu Quiz



Gambar 10. Desain Menu profil

4. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan antara lain sebagai berikut:

1. Telah dihasilkan sebuah perancangan Multimedia Pembelajaran Teknik Dasar Segitiga Exposure Untuk SMK N 1 Klungkung Berbasis Website.
2. Perancangan Multimedia Pembelajaran Teknik Dasar Segitiga Exposure Untuk SMK N 1 Klungkung Berbasis Website ini dapat berfungsi sebagai referensi bagi yang ingin menggunakan, membuat multimedia pembelajaran dan menjadikan sebagai sumberpenelitian.
3. Perancangan ini terdiri dari tampilan *User Interface* dari Multimedia Pembelajaran Teknik Dasar Segitiga Exposure Untuk SMK N 1 Klungkung Berbasis Website. Perancangan *User Interface* dari Multimedia Pembelajaran Teknik Dasar Segitiga Exposure Untuk SMK N 1 Klungkung Berbasis Website menggunakan *Adobe Illustrator*.
4. Metode *MDLC (Multimedia Development Lyfe Cycle)* digunakan untuk pengembangan Multimedia Pembelajaran Teknik Dasar Segitiga Exposure Untuk SMK N 1 Klungkung Berbasis Website.
- 5.

Daftar Pustaka

- [1] Y. Fernando, M. A. Mustaqov, and D. A. Megawaty, "PENERAPAN ALGORITMA A-STAR PADA APLIKASI PENCARIAN LOKASI FOTOGRAFI DI BANDAR LAMPUNG BERBASIS ANDROID," *J. Teknoinfo*, vol. 14, no. 1, p. 27, Jan. 2020, doi: 10.33365/jti.v14i1.509.
- [2] N. Wibowo, "Upaya Memperkecil Kesenjangan Kompetensi Lulusan Sekolah Menengah Kejuruan dengan Tuntutan Dunia Industri," *J. Pendidik. Teknol. dan Kejuru.*, vol. 23, no. 1, p. 45, 2016, doi: 10.21831/jptk.v23i1.9354.
- [3] S. Subiyantorol and S. Mulyani, "Kegunaan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris the Use of Interactive Multimedia in English Language," *J. Edudikara*, vol. 2, no. 2, pp. 92–100, 2017.
- [4] N. K. W. Dindariesta and M. G. R. Kristiantari, "Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Siswa Kelas III Pada Pembelajaran Tematik Tema Benda di Sekitarku Subtema Wujud Benda," *J. Pendidik. Dan Konseling*, vol. 4, no. 2, pp. 431–437, 2022.

- [5] I. P. Pratiwi, F. X. Ferdinandus, and A. D. Limantara, “CAHAYA téch,” *Decis. Support Syst. Sel. Best Teach. SMK. Serpong Pustek by Using TOPSIS Method*, vol. 8, no. 2, pp. 182–195, 2019.
 - [6] I Komang Setia Buana, “Implementasi Aplikasi Speech to Text untuk Memudahkan Wartawan Mencatat Wawancara dengan Python,” *J. Sist. dan Inform.*, vol. 14, no. 2, pp. 135–142, 2020, doi: 10.30864/jsi.v14i2.293.
 - [7] A. Chairudin and H. Kuswara, “Animasi Interaktif Pengenalan Alat Transportasi Pada TK Islam Al-Amin Bekasi,” *Aswaja*, vol. 1, no. 2, pp. 336–352, 2022.
 - [8] D. Melanda, A. Surahman, and T. Yulianti, “Pengembangan Media Pembelajaran IPA Kelas IV Berbasis Web (Studi Kasus : SDN 02 Sumberejo),” *J. Teknol. Dan Sist. Inf.*, vol. 4, no. 1, pp. 28–33, 2023.
 - [9] A. A. N. B. A. Kusuma, “Media Pengenalan Pura Tambang Badung Berbasis Multimedia,” *Skripsi Institut Teknol. dan Bisnis STIKOM Bali*, pp. 1–10, 2020.
 - [10] M. Mustika, E. P. A. Sugara, and M. Pratiwi, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle,” *J. Online Inform.*, vol. 2, no. 2, p. 121, 2018, doi: 10.15575/join.v2i2.139.
 - [11] S. Afrianti and H. A. Musril, “Perancangan Media Pembelajaran TIK Menggunakan Aplikasi Autoplay Media Studio 8 di SMA Muhammadiyah Padang Panjang,” *J. Inform. Upgris*, vol. 6, no. 2, pp. 2–7, 2021, doi: 10.26877/jiu.v6i2.6471.
-