

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Poster merupakan salah satu media komunikasi yang masih sering digunakan sampai saat ini. Poster biasanya memuat konten berupa tulisan, gambar atau keduanya dengan tujuan memberikan informasi kepada khalayak umum [1]. Seiring dengan berkembangnya waktu, poster kini berkembang dan terintegrasi dengan teknologi, sehingga memunculkan temuan baru yakni poster berbasis *Augmented reality* (AR) [2]. Poster berbasis AR membuat elemen poster lebih beragam karena terdapat elemen lain yang ditambahkan seperti audio, video, animasi dan objek 3D [3]. Dengan elemen yang beragam ini, poster berbasis AR mampu membuat poster yang tadinya 2 dimensi menjadi lebih realistis dan menarik di mata publik [4].

Untuk membuat poster berbasis AR, salah satu platform yang bisa digunakan adalah Artivive [5]. Artivive adalah platform yang mengombinasikan teknologi kecerdasan buatan, *Augmented reality* dan 3D rendering untuk menghasilkan karya yang dinamik dan interaktif [6]. Implementasi Artivive dapat dilakukan pada karya-karya dua dimensi seperti poster, gambar dan lukisan [7]. Artivive membantu para seniman dalam berinovasi sehingga karya yang dihasilkan menjadi lebih interaktif bagi pengguna [8]. Platform Artivive sangat efisien bagi artis karena memudahkan proses editing karya dan peninjauan kembali yang bisa dilakukan melalui web Bridge Artivive tanpa perlu rebuilt aplikasi [9]. Sementara itu untuk sisi pengguna, Artivive sangat efisien, karena pengguna bisa langsung memindai gambar setelah membuka aplikasi [10]. Dalam sektor pendidikan, Artivive sudah digunakan di berbagai universitas terkenal seperti Harvard University, MIT, University of The Arts London, Berkeley University of California, The University of Edinburgh dan University of Applied Arts Vienna [11]

SMA Santo Mikael sebagai lembaga pendidikan tingkat atas memiliki majalah dinding (mading) yang diadakan untuk meningkatkan minat dan wawasan literasi siswa. Isi mading tersebut antara lain berupa tulisan, foto, ilustrasi dan poster. Namun, dari hasil wawancara penulis dengan moderator sekolah penanggung jawab majalah dinding di sekolah tersebut, minat literasi dan wawasan literasi siswa masih rendah, meskipun sudah ada majalah dinding. Fenomena ini disebabkan karena karya para siswa dinilai masih statis, membosankan dan monoton, sehingga menyebabkan sedikitnya peminat yang membaca dan pembelajaran yang tidak efektif[4]. Padahal, efektivitas sebuah proses pembelajaran menjadi sebuah acuan untuk menghasilkan pendidikan yang berkualitas [12].

Maka dari itu, penulis berniat membuat poster berbasis AR dengan menggunakan platform Artivive. Platform ini dipilih karena menjadi salah satu platform yang memenuhi kriteria contoh representatif yang berguna di banyak bidang, termasuk sebagai aplikasi pendidikan dan pengenalan berbasis AI [7]. Poster AR yang akan dibuat bertujuan untuk membantu meningkatkan kemampuan literasi siswa sesuai standar yang diharapkan penulis berdasarkan tema “Literasi Lingkungan dan Bahaya *Global warming*”.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan adalah sebagai berikut:

Bagaimana poster berbasis *Augmented reality* (AR) melalui platform Artivive efektif dalam meningkatkan pemahaman literasi siswa SMA Santo Mikael Sleman terhadap tema “Literasi Lingkungan dan Bahaya *Global warming*”?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini mencakup lima poin utama, yakni:

1. Media dan konten: Penelitian ini berfokus pada perancangan tiga poster berbasis *Augmented reality* (AR). Konten yang diangkat dalam poster hanya mencakup tema “Literasi Lingkungan dan Bahaya *Global warming*”.

2. *Platform dan Teknologi*: Teknologi yang digunakan adalah *Augmented reality* (AR). Proses pembuatan poster AR secara spesifik menggunakan *platform* Artivive dan tidak mengembangkan aplikasi AR dari awal.
3. *Subjek Penelitian*: Responden untuk evaluasi pemahaman konten (*post-test*) terbatas pada 16 siswa kelas XI di SMA Santo Mikael Sleman. Hasil penelitian tidak dapat digeneralisasi untuk siswa di luar lingkup tersebut.
4. *Metode pengembangan*: Proses perancangan media dalam penelitian ini menggunakan metode *Multimedia development life cycle* (MDLC) yang terdiri dari enam tahapan: konsep, desain, pengumpulan material, *assembly*, pengujian, dan distribusi.
5. *Lingkup Evaluasi*: Evaluasi penelitian ini dibatasi pada:
 1. Pengujian fungsionalitas media menggunakan metode *black-box testing* pada aplikasi Artivive.
 2. Pengukuran tingkat pemahaman literasi siswa (evaluasi) melalui *post-test*. Standar yang berlaku adalah hasil kesepakatan pihak sekolah dan penulis. Penelitian ini tidak mengukur dampak jangka panjang terhadap minat literasi atau perubahan perilaku siswa.
6. *Tools* utama yang digunakan dalam pengembangan proyek ini hanya terdiri atas Artivive Bridge, Adobe After Effects 2024, Adobe Photoshop 2024 dan Blender 4.3.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai oleh peneliti dalam penelitian ini adalah:

Menganalisis efektivitas poster berbasis AR dalam meningkatkan pemahaman literasi siswa kelas XI SMA Santo Mikael Sleman terhadap konten bertema “Literasi Lingkungan dan Bahaya *Gobal warming*” melalui hasil *post-test*.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara praktis, baik bagi objek penelitian maupun bagi pengembangan ilmu pengetahuan di masa depan.

Manfaat Praktis (Bagi SMA Santo Mikael Sleman)

Bagi pihak sekolah:

1. Meningkatkan minat dan pemahaman literasi siswa terkait tema "Literasi Lingkungan dan Bahaya *Global warming*".
2. Menghasilkan produk berupa media edukasi yang interaktif dan menarik, yang dapat digunakan sebagai konten unggulan pada majalah dinding sekolah untuk meningkatkan keterlibatan siswa.

Bagi siswa:

1. Memberikan pengalaman belajar yang lebih modern dan interaktif, serta memperkenalkan siswa pada integrasi teknologi *Augmented reality* dalam dunia pendidikan.

Bagi masyarakat umum:

1. Menjadi referensi bagi pengelola informasi publik dalam memanfaatkan teknologi *Augmented Reality* untuk mentransformasi media informasi statis menjadi media yang lebih komunikatif dan menarik minat baca.
2. Memperluas wawasan masyarakat mengenai pemanfaatan teknologi digital (AR) yang tidak hanya terbatas pada hiburan, tetapi juga sebagai alat bantu dalam proses literasi dan penyebaran informasi penting di ruang publik.

Manfaat Teoritis:

1. Menjadi referensi ilmiah panduan praktis mengenai proses perancangan media pembelajaran berbasis *Augmented reality* dengan menggunakan metode *Multimedia development life cycle* (MDLC) dan platform Artivive.
2. Menyediakan data empiris mengenai efektivitas penggunaan poster AR di lingkungan sekolah. Data ini dapat dijadikan acuan atau pembanding untuk penelitian sejenis di masa mendatang.
3. Memberikan landasan untuk pengembangan penelitian lebih lanjut, seperti saran untuk membuat lebih banyak poster AR dengan tema-tema lain guna memperkaya wawasan literasi siswa.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika dalam penulisan skripsi ini terdiri dari lima bab, yakni:

BAB I PENDAHULUAN, berisi Latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA, berisi tinjauan pustaka dan penjelasan teori seputar *Augmented reality*, poster, Artivive, metode MDLC, *post-test* dan *black-box testing*.

BAB III METODE PENELITIAN, di dalamnya terdapat penjelasan objek penelitian, alur penelitian, serta data dan instrumen penelitian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN, yang berisi proses pengembangan poster AR dengan menggunakan platform Artivive, pengujian *black-box*, lalu *post-test*. Penulis juga melakukan penghitungan terkait hasil pengujian untuk mengukur seberapa berguna aplikasi Artivive selama penggunaannya terhadap responden, dan melakukan penghitungan terhadap hasil *post-test* untuk menguji seberapa paham siswa terhadap pesan yang terkandung dalam poster.

BAB V PENUTUP, berisi kesimpulan dan saran yang membantu peneliti dalam proses penelitian selanjutnya dengan tema serupa.