

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Banyaknya program studi yang serupa di berbagai institusi pendidikan tinggi membuat calon mahasiswa diberikan banyak pilihan untuk melanjutkan pendidikan tingginya. Oleh karena itu suatu *Higher Education brand* harus melakukan sebuah promosi agar calon pendaftar tertarik untuk memilih program studi atau institusi pendidikan tinggi yang dipromosikan (Kango dkk., 2021). Dengan dilakukannya promosi maka kualitas, kurikulum, fasilitas, dan prospek yang menjadi pembeda dari sebuah program studi diperlihatkan kepada calon pendaftar atau calon mahasiswa.

Pendidikan Multimedia adalah sebuah program studi jenjang S1 di Universitas Pendidikan Indonesia kampus Universitas Pendidikan Indonesia kampus di Cibiru yang telah ada sejak tahun 2018 (Universitas Pendidikan Indonesia, 2024). Peneliti memilih program studi Pendidikan Multimedia sebagai objek penelitian karena program studi tersebut merupakan lingkup terdekat peneliti dibandingkan dengan program studi lainnya. Pendidikan Multimedia hanya ada satu di Indonesia, berbeda dengan program studi Multimedia murni ataupun program studi Teknik Rekayasa Multimedia yang sudah ada di berbagai kampus (PDDIKTI, 2024). Hal ini membuat program studi Pendidikan Multimedia masih perlu diperkenalkan karena adanya perbedaan dengan program studi Multimedia lain yang lebih umum. Alasan ini diperkuat dengan studi pendahuluan yang telah dilakukan untuk memperkuat urgensi penelitian.

Studi pendahuluan dilakukan dengan media angket kepada sebagian mahasiswa Pendidikan Multimedia dari angkatan 2019 sampai 2024 dengan jumlah responden sebanyak 40 orang. Ditemukan hasil bahwa 72,5% baru mengetahui adanya program studi Pendidikan Multimedia ketika mendaftar di laman LTMPT dan hanya 27,5% berniat untuk mendaftar di Pendidikan Multimedia dan menjadikannya pilihan pertama, sementara 35% dari responden sebenarnya tidak berniat untuk berkuliah di program studi Pendidikan Multimedia. Ketika ditanya lebih lanjut, ada 5 mahasiswa yang ternyata sedikit menyesal berkuliah di

Pendidikan Multimedia dengan alasan tidak memiliki ekspektasi bahwa cakupan kurikulum di program studi Pendidikan Multimedia sangat luas bahkan mencakup ilmu pedagogis. Padahal apabila dilihat dari namanya, aspek pendidikan sudah tertera di nama program studi Pendidikan Multimedia.

Promosi sebuah program studi dapat dilakukan kepada siswa di jenjang SMA/SMK yang berniat untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan selanjutnya yang merupakan generasi Z atau gen-Z. Mengutip pada laporan yang dibuat oleh Barnes & Noble College (2016), gen-Z menyukai pembelajaran secara praktik atau *learning by doing* dibandingkan dengan hanya melihat dan mendengarkan materi pelajaran. Meski begitu, gen-Z tetap menyukai untuk menonton video dari platform Youtube sebagai media belajar. Pada laporan tersebut diperlihatkan juga bahwa menurut gen-Z pembelajaran berbasis *game* dan *entertainment* lebih berguna 2-3% di atas bahan pembelajaran berbasis tulisan cetak. Pada penelitian Szymkowiak dkk. (2021), gen-Z lebih memilih media pembelajaran menggunakan aplikasi di *smartphone* mereka dan juga video pembelajaran dibandingkan media tradisional. Hal ini dapat didasari oleh penelitian dari Seemiller & Grace (2016) yang menunjukkan bahwa gen-Z menyukai sifat independen mereka sehingga ingin belajar dan mendapat informasi sesuai kecepatan belajar mereka, kurang suka ketika mereka di-‘gurui’, dan ingin dilibatkan dalam pembelajaran. Gen-Z juga memiliki rentang perhatian hanya selama 8 detik rata-rata (Shatto & Kelly, 2016). Hal ini mendukung dan mendasari bagaimana gen-Z menyukai agar mereka dilibatkan di dalam pembelajaran sehingga mereka dapat tetap fokus terhadap kegiatan tersebut.

Dari karakteristik dan preferensi gen-Z dalam mendapatkan sebuah informasi, media *game* berbasis *mobile* atau *smartphone* merupakan media yang dinilai cocok karena sifatnya yang menarik atensi, melibatkan pemain, tidak terkesan menggurui, dan juga mudah untuk diakses karena bentuknya yang digital. Indriani dkk. (2023) menemukan bahwa *game* RPG berpengaruh terhadap aspek berpikir kritis dibandingkan media lainnya yang berbasis teks dan tugas. Perancangan media *game* sebagai media promosi program studi dapat menjadi sebuah media yang efektif apabila melihat data-data dari penelitian yang telah dilakukan apalagi dengan target

promosinya yang merupakan gen-Z yang tidak asing dengan media *game* ini. Dari sisi program studi penggunaan *game* sebagai media promosi dapat memperlihatkan produk seperti apa yang dapat dibuat oleh seseorang dari program studi Pendidikan Multimedia karena *game* sendiri merupakan sesuatu yang dipelajari di dalam kurikulum S1 Pendidikan Multimedia (Universitas Pendidikan Indonesia, 2024). Sementara dari sisi pengguna atau target promosi yang merupakan siswa di jenjang SMA/SMK, dengan dirancangnya *game* “Kenal PEDIA” diharapkan dapat lebih mengenal program studi Pendidikan Multimedia dan tertarik untuk melanjutkan studi ke jenjang S1 baik itu di program studi Pendidikan Multimedia ataupun program studi serupa. Dengan dipilihnya program studi yang tepat oleh calon mahasiswa diharapkan kualitas pendidikan dan akademik di Indonesia dapat meningkat melalui riset dan keahlian akademisi Indonesia sejalan dengan salah satu sasaran *Sustainable Development Goals* yang diusungkan oleh Perserikatan Bangsa-Bangsa pada poin *Quality Education*.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan apa yang telah diuraikan pada latar belakang, maka didapatkan beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana perancangan *advergame* “Kenal PEDIA” dapat berperan sebagai media pendukung promosi program studi Pendidikan Multimedia yang menarik?
2. Bagaimana hasil dari uji kelayakan *advergame* “Kenal PEDIA” sebagai media promosi dan pengenalan program studi Pendidikan Multimedia?

1.3 Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah, maka didapatkan tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Merancang sebuah media *advergame* sebagai media pendukung promosi dan pengenalan program studi Pendidikan Multimedia.

2. Mengetahui hasil uji kelayakan dari *advergame* Kenal PEDIA yang telah dirancang sebagai media promosi dan pengenalan program studi Pendidikan Multimedia.

1.4 Manfaat Penelitian

Dengan terlaksananya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat kepada beberapa pihak yang di antaranya:

1. Hasil perancangan media *advergame* “Kenal PEDIA” dapat digunakan sebagai salah satu media pendukung promosi bagi program studi Pendidikan Multimedia apabila dinilai layak dan relevan oleh pihak program studi.
2. Pengguna *advergame* “Kenal PEDIA” dapat mendapatkan informasi umum mengenai multimedia dan secara khusus dapat mengenal program studi Pendidikan Multimedia.
3. Menjadi rujukan atau referensi bagi penelitian lain yang nantinya akan dilaksanakan berkaitan dengan topik pembahasan yang serupa.

1.5 Batasan Masalah

Sebagai upaya membuat penelitian fokus dan terarah kepada pokok pembahasan yang diangkat, dibuat batasan-batasan masalah dari penelitian yang dilakukan ini. Batasan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Konten di dalam *game* berisikan informasi umum yang ditampilkan di *website* program studi Pendidikan Multimedia namun dikemas kembali dalam bentuk narasi *game* beserta *minigames* dengan beberapa informasi tambahan untuk melengkapi informasi yang telah ada.
2. Isi konten *game* di dalam penelitian ini hanya 1 dari 3 bagian keseluruhan konsep *game* yang telah dirancang.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika Penulisan di dalam skripsi ini mengacu pada dokumen *Tentang Pedoman Penulisan Karya Ilmiah UPI Tahun 2021*. Struktur penulisan di dalam skripsi ini secara sistematis adalah sebagai berikut:

1. BAB I Pendahuluan merupakan bab yang berisikan perkenalan atau gambaran umum dari apa yang dijelaskan di dalam penelitian mulai dari konteks penelitian, isu dan urgensi yang berkaitan, serta temuan-temuan dari penelitian terdahulu yang berkaitan dengan bahasan penelitian. Pembaca juga diharapkan mendapat gambaran terkait mengapa penelitian dilaksanakan dan apa manfaat dari penelitian ketika membaca bab Pendahuluan ini.
2. BAB II Kajian Pustaka memberikan konteks terhadap topik permasalahan dan apa yang telah dijelaskan di bab Pendahuluan. Perkembangan dari tiap elemen, topik bahasan, teori-teori, dan konsep-konsep yang berhubungan dengan penelitian juga dipaparkan dan dijelaskan hingga dapat memberi gambaran lebih detail terkait keilmuan dan kedudukan masalah yang sedang diteliti. Pada penelitian skripsi, bab ini lebih bersifat deskriptif dan merujuk pada penelitian-penelitian terkini sebagai dasar dari tulisan (Paltridge dkk., 2007).
3. BAB III Metode Penelitian mengarahkan pembaca untuk memahami bagaimana prosedur penelitian dilakukan mulai dari perencanaan, alur, instrumen yang digunakan, serta tahapan-tahapan lainnya yang dilakukan selama penelitian.
4. BAB IV Temuan dan Pembahasan menyampaikan temuan penelitian yang dihasilkan dari pengolahan dan analisis data. Bab ini juga menjelaskan kembali apakah temuan penelitian menjawab pertanyaan peneliti dan memberikan solusi pada masalah yang telah dirumuskan. Biasanya hasil temuan dijelaskan secara deskriptif ataupun inferensial dengan bantuan tabel atau grafik yang dapat membantu pembaca memahami hasil temuan penelitian. Pada bab ini peneliti juga melakukan evaluasi terhadap penelitian mulai dari kelemahan penelitian yang dilakukan, adanya

kesamaan atau perbedaan dengan penelitian-penelitian sebelumnya, dan keterbatasan penelitian yang dilakukan.

5. BAB V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi berisikan penafsiran dan pendapat peneliti terhadap hasil temuan penelitian. Pembaca juga dapat mengetahui hal-hal penting apa yang dapat dimanfaatkan dari penelitian ini dan mengetahui apakah hasil penelitian sesuai dan menjawab pertanyaan yang awalnya diajukan sebelum penelitian dilakukan. Rekomendasi dan implikasi juga dapat diberikan dengan tujuan memudahkan dan memberi bayangan kepada peneliti berikutnya bagaimana penelitian ini dapat dikembangkan kembali.