

1. LATAR BELAKANG

Seiring perkembangan zaman, kebutuhan mengakses pengetahuan semakin meningkat. Internet menjadi kunci utama yang memberikan akses informasi tidak terbatas. Media pembelajaran interaktif memudahkan mahasiswa memahami materi dengan lebih baik. Video sebagai media pembelajaran menawarkan cara yang menarik dan efektif. Mahasiswa dapat berinteraksi dengan gambar bergerak yang menyentuh aspek visual mereka. Menurut Slade (2020), *e-learning* adalah pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi digital. Mahasiswa dapat belajar kapan dan dimana saja melalui perangkat digital. Penggunaan video sebagai materi pembelajaran memberikan pengalaman baru bagi mahasiswa. Dengan menggunakan media video memberikan pengaruh lebih cepat diterima dibanding media lain (Marliani, 2021).

Kegiatan *Teamwork and Leadership* bertujuan mengembangkan kepemimpinan dan kerja sama tim. Program ini ditujukan untuk mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara, nilai yang digunakan dalam kegiatan ini adalah 5C (*Caring, Credible, Competent, Competitive, dan Customer Delight*). Program ini berguna untuk mengasah *soft skill* mahasiswa untuk masuk dunia profesional. Pembelajaran ini dilakukan secara asinkron melalui tugas individu dan juga kelompok.

Video *e-learning* yang berjudul “Sadar Belanja, Selamatkan Indonesia” membahas isu kebiasaan berbelanja impulsif. Kebiasaan ini sering menyebabkan penumpukan sampah yang berdampak buruk bagi lingkungan. Video ini mengimplementasikan teknik *montage* untuk menyampaikan pesan secara efektif. Menurut Annita dan Susanto (2021), durasi video yang proporsional dalam pembelajaran asinkron, membantu peserta dalam memahami materi dengan lebih mudah.

1.1. RUMUSAN MASALAH

Bagaimana penerapan teknik *montage* dapat digunakan sebagai cara untuk menyampaikan informasi dalam video *e-learning* “Sadar Belanja, Selamatkan Indonesia”?

1.2. BATASAN MASALAH

Berdasarkan rumusan masalah, penelitian ini akan dibatasi pada analisis penerapan teknik *montage*, dalam video *e-learning* “Sadar Belanja, Selamatkan Indonesia” pada *scene* 1, 2, dan 4. Ketiga *scenes* tersebut dipilih dalam analisis karena menunjukkan sebuah fenomena sebab akibat, oleh gaya hidup yang konsumtif.

1.3. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penerapan teknik *montage* dalam video *e-learning* “Sadar Belanja, Selamatkan Indonesia” sebagai metode yang efektif dalam menyampaikan informasi.

