

1. LATAR BELAKANG

Dalam beberapa tahun ini, *e-Learning* atau disebut juga dengan pembelajaran daring/elektronik telah berkembang menjadi cara penyampaian edukasi terbaik dengan cara yang fleksibel, memiliki jangkauan yang luas, dan pengalaman belajar yang dapat disesuaikan sendiri (Gligorea, 2023). Perkembangan ini membuat materi pendidikan menjadi lebih mudah didapatkan, lebih interaktif, dan lebih efektif karena tidak lagi terhalang dengan batasan-batasan fisik (Liu, 2023). Para pelajar dapat dengan mudah mengakses dan mempelajari mata pelajaran tersebut kapanpun dan dimanapun (Annita, 2020). *E-Learning* memiliki berbagai macam bentuk salah satunya dalam bentuk video. Power (2020), menjelaskan bahwa video *e-Learning* adalah sarana serbaguna yang efektif dalam pembelajaran secara visual. Video *e-Learning* bisa digunakan untuk apapun, mulai dari pembelajaran singkat dengan durasi yang pendek hingga pembelajaran secara lengkap dengan durasi yang panjang.

Yayasan Multimedia Nusantara adalah salah satu lembaga pendidikan yang menyadari pentingnya penggunaan sistem *e-Learning* dalam kegiatan belajar mengajar dan menggunakannya sebagai bahan pengajaran utama pada Universitas Multimedia Nusantara (UMN) dan Multimedia Nusantara School (MNS). MNS adalah sekolah yang menjadi bagian dari Yayasan Multimedia Nusantara, diresmikan pada tahun 2024, bertujuan untuk memperluas jenjang lembaga pendidikan tersebut dan menjadi langkah strategis untuk menghadapi tantangan jaman serta memenuhi kebutuhan akan pendidikan berkualitas. Untuk saat ini MNS hanya menyediakan kelas mulai dari kelas TKA sampai kelas 3 SD. MNS memiliki visi untuk membentuk pribadi seorang pemimpin di masa depan yang memiliki pemahaman akan teknologi dan juga peka terhadap lingkungan sosial (Anissa, 2025). Karena masih baru, penulis memutuskan untuk membantu MNS menyediakan sarana mengajar yang tepat untuk para guru dalam menyampaikan ilmu materi yang sesuai dengan visi misi MNS, yaitu dalam bentuk video pembelajaran.

Teknik *hybrid* dalam film adalah penggabungan secara visual *live action* dengan animasi, membuat adanya interaksi antara dunia nyata dengan dunia imajinasi, menciptakan dunia sinematik yang unik, memperluas batasan visual dan naratif (Furniss, 2017). Sejarah film *hybrid* pertama bisa ditelusuri pada tahun 1918 oleh Max Fleischer dengan menaruh karakter animasi pada gambar foto lokasi dunia nyata. Tidak hanya itu, Fleischer juga membuat animasi pergerakan karakternya dengan menggunakan gerakan aktor manusia asli, teknik ini disebut dengan tracing. Dari sini teknik *hybrid* mulai banyak penggunaannya. Salah satu film panjang yang menggunakan teknik ini adalah *Mary Poppins* (1964) karya Disney. Teknik ini kemudian semakin berkembang dan bervariasi, seperti menggunakan boneka yang nantinya berkembang menjadi teknik animasi *stop motion*, hingga munculnya *hybrid* animasi 3D yang sekarang telah mendominasi dunia perfilman modern (Tulijoki, 2018).

1.1.RUMUSAN MASALAH

Bagaimana analisis penggunaan teknik *hybrid* dalam video pembelajaran *MNS Kids* untuk menarik perhatian anak-anak usia prasekolah?

1.2. BATASAN MASALAH

Batasan masalah dari topik yang dibahas dalam karya ini adalah

1. Video pembelajaran MNS yang dibahas adalah *MNS Kids: Belajar Bersama Subby* yang bertema bagaimana menjaga kebersihan lingkungan laut.
2. Pembahasan akan difokuskan pada teknik *hybrid* yang digunakan untuk membantu mempermudah penyampaian materi pembelajaran.
3. *Hybrid* yang dimaksud adalah *hybrid* dalam bentuk visual, yaitu penggabungan antara video *live action* dengan animasi. Dengan demikian, penulis tidak akan membahas *hybrid* dalam bentuk lain seperti genre video dan lainnya.
4. Video pembelajaran ini ditujukan kepada anak-anak di usia prasekolah, yaitu di usia empat sampai enam tahun.

1.3. TUJUAN PENELITIAN

Penelitian dilakukan dengan tujuan untuk menganalisis bagaimana penggunaan teknik *visual hybrid* dilakukan dalam video pembelajaran *MNS Kids: Belajar Bersama Subby* untuk menarik perhatian anak-anak usia prasekolah.

