

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah proses belajar yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan mengembangkan potensi serta keterampilan individu. Sekolah, sebagai salah satu lembaga pendidikan formal, memiliki peran penting dalam melaksanakan proses belajar mengajar untuk meningkatkan potensi dan keterampilan siswa. Pelajaran seni budaya di sekolah memainkan peran kunci dalam pengembangan keterampilan siswa. Seni budaya memiliki empat bagian, yaitu seni rupa, seni musik, seni tari, dan seni teater. Seni rupa khususnya dapat meningkatkan keterampilan anak melalui berbagai materi, seperti melukis, menggambar model, desain grafis, ilustrasi, sketsa dll.

Pendidikan merupakan dasar bagi kemajuan suatu masyarakat, dan seiring dengan perkembangan teknologi, metode pengajaran terus berubah untuk menyesuaikan dengan kebutuhan zaman. Kurikulum Merdeka memberikan keleluasaan kepada pendidik untuk menciptakan proses pembelajaran berkualitas yang sesuai dengan kebutuhan dan lingkungan belajar peserta didik. Salah satu inovasi yang sangat penting dalam meningkatkan proses pembelajaran adalah desain grafis. Desain grafis tidak hanya berperan dalam dunia desain saja, tetapi juga telah merambah ke dalam dunia pendidikan, memberikan manfaat besar yang meningkatkan kualitas pengajaran dan pembelajaran.

Penerapan adalah proses, cara, perbuatan menerapkan. Dapat disimpulkan bahwa penerapan adalah suatu perbuatan mempraktekkan teori, metode, dan hal lain untuk mencapai tujuan tertentu dan untuk suatu kepentingan yang diinginkan

oleh kelompok atau golongan yang telah terencana dan tersusun sebelumnya.

Desain grafis adalah salah satu cara komunikasi yang dilakukan secara visual. Desain grafis memanfaatkan sebuah gambar sebagai media penyampaian pesan untuk informasi yang disampaikan dapat lebih mudah dipahami dan dimengerti oleh orang banyak orang. Dalam pendidikan seni rupa desain grafis adalah suatu media untuk menyampaikan informasi melalui bahasa komunikasi visual dalam wujud dwimatra ataupun trimatra yang melibatkan kaidah-kaidah estetik.

Desain komunikasi visual adalah ilmu yang mengeksplorasi konsep kreatif dalam berkomunikasi melalui bermacam media untuk menyampaikan pesan dan ide secara visual, dengan menggunakan unsur dan prinsip grafis seperti garis, bentuk, warna, tekstur, ruang, nilai, dan gerak. Dengan demikian, gagasan bisa diterima oleh orang atau kelompok yang menjadi sasaran penerima pesan. (Kursrianto, 2007: 2). Dalam konteks ini, pemanfaatan desain komunikasi visual melalui media sosial dapat menjadi strategi yang sangat efektif dalam meningkatkan kesadaran merek dan promosi. Seiring dengan itu, karena platform media sosial bersifat visual, visualisasi informasi menjadi instrumen utama dalam komunikasi.

Dalam jurnal (Dewojati, 2015) juga menjelaskan Desain grafis merupakan bagian dari desain komunikasi visual yang terus berkembang dalam konteks interaksi antara gaya desain grafis dan masyarakat. Di sisi lain, teknologi informasi menjadi sarana yang penting dalam memfasilitasi promosi, transaksi, dan penyusunan laporan yang lebih efisien. Banyak pengusaha yang menyadari pentingnya faktor-faktor kunci dalam memenangkan persaingan bisnis, di mana kemampuan perusahaan untuk mengakses informasi yang relevan dengan cepat

dan efektif menjadi kunci utama, terutama dalam konteks investasi yang efisien (Miswanto et al., 2020). (Miswanto et al., 2020). Penggunaan teknologi informasi menjadi salah satu sarana penyampaian informasi dan aspirasi.

Dalam Pendidikan Seni Rupa, desain grafis digunakan sebagai media sebagai penyampaian informasi melalui gambar, baik dalam bentuk dua dimensi ataupun tiga dimensi yang melibatkan prinsip-prinsip estetika. Pendidikan saat ini semakin menekankan penggunaan alat visual untuk mendukung dan meningkatkan proses belajar mengajar. Desain poster menjadi salah satu alat efektif dalam menyampaikan informasi dan konsep penting kepada siswa dengan cara yang menarik dan mudah dipahami. Poster tidak hanya membantu siswa mengekspresikan ide-ide secara kreatif, tetapi juga mengembangkan keterampilan visual, pemahaman tentang komunikasi visual, dan kemampuan pemecahan masalah. Meskipun penting, tidak semua siswa memiliki akses ke alat dan pengetahuan yang diperlukan untuk membuat desain poster yang efektif, kurangnya keterampilan teknis dan kreativitas dalam membuat desain poster dapat menjadi hambatan bagi beberapa siswa. Sehingga canva menjadi alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan karena akses dan fitur yang ada pada canva sangat mudah dijangkau dan diaplikasikan oleh peserta didik. Dengan berbagai fitur yang intuitif dan *template* yang tersedia, canva dapat menjadi alat yang efektif untuk membantu siswa dalam membuat design poster tanpa memerlukan keterampilan yang kompleks.

Salah satu aplikasi yang dapat meningkatkan daya tarik media pembelajaran adalah canva. Canva merupakan alat desain grafis berbasis aplikasi yang memungkinkan pengguna untuk membuat desain secara online dengan mudah dan

fleksibel. Aplikasi ini dapat digunakan dengan menggunakan situs web pada komputer atau dengan menggunakan aplikasi yang sudah tersedia di *playstore* pada *smartphone*, memudahkan pengguna dalam membuat berbagai desain seperti poster, pamflet, grafik, spanduk, presentasi, resume, dan lain-lain. Keunggulan canva antara lain sebagai sarana penyajian materi belajar yang menarik dan efektif, gampang untuk diakses oleh guru dan siswa, berbagai fitur menarik yang dapat digunakan, serta dapat meningkatkan kreativitas dalam pembuatan media pembelajaran.

Pada hasil observasi yang dilakukan penulis kepada tenaga pengajar guru seni budaya SMK Swasta Harapan Al-Washliyah Medan, pelajaran bidang studi seni budaya di sekolah tersebut memiliki dua pembagian yaitu seni rupa dan seni musik. Pada mata pelajaran seni budaya terdapat kegiatan belajar dimana siswa harus belajar mendesain poster, namun pada pelajaran desain ini siswa mengalami kendala karena harus menggunakan laptop dan *software photoshop* yang mana tidak semua siswa memiliki laptop dan bisa menggunakan software tersebut, sehingga kegiatan belajar dan mengajar sangat kurang efektif untuk dilakukan. Kurangnya kemampuan siswa dalam mengaplikasikan photoshop juga menyulitkan peserta didik dalam belajar membuat desain poster tersebut, mulai dari tidak tercapainya prinsip dan unsur desain seperti kesatuan, keseimbangan, proporsi, keseimbangan, kontras, harmoni dan penekanan.

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengeksplorasi potensi siswa dalam menggunakan aplikasi canva dalam meningkatkan kemampuan peserta didik dalam membuat desain poster. Melalui penggunaan aplikasi ini, diharapkan siswa dapat lebih mudah menghasilkan desain poster yang berkualitas sehingga dapat memperluas pemahaman mereka tentang konsep desain grafis.

Terkait dengan latar belakang yang dikemukakan diatas, peneliti merasa perlu untuk memberikan solusi akan metode belajar siswa dalam membuat desain poster yang baik dan efisien terhadap siswa di SMK Swasta Harapan Al-Washliyah Medan dengan kegiatan memeriksa dan membahas masalah yang dianggap penting agar dapat mengetahui lebih mendalam terkait peningkatan kemampuan siswa membuat desain poster.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjelasan pada latar belakang, maka diperoleh identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Tidak memadainya fasilitas media pembelajaran serta terbatasnya kemampuan guru dalam mengajarkan materi desain poster, berdampak pada kurangnya nilai dan kemampuan siswa dalam membuat poster yang menarik dan kreatif.
2. Terbatasnya kemampuan siswa dalam menggunakan media *photoshop* berdampak pada ketidakmampuan siswa dalam membuat poster dengan media pembelajaran tersebut.

C. Batasan Masalah

Penulis mengkhususkan masalah yaitu, fokus pada peningkatan kemampuan siswa dalam mendesain poster promosi makanan dan minuman dari Sumatera Utara menggunakan aplikasi canva pada mata pelajaran seni budaya di SMK Swasta Harapan Al-Washliyah Medan yang akan ditinjau dari tipografi, warna, *unity*, dan *layout*.

D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan penelitian, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam membuat poster yang menarik
2. Agar siswa mampu untuk membuat poster sesuai unsur dan prinsip desain seperti tipografi, layout,

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki manfaat secara praktis maupun secara teoritis, secara praktis adapun manfaat dari hasil penelitian adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan pada hasil penelitian yang telah dilakukan akan memberikan manfaat yang berharga bagi penelitian masa depan, menjadi referensi yang berguna, dan memberikan kontribusi berharga dalam bidang pembelajaran Seni Budaya. Penelitian ini berfokus pada penerapan aplikasi Canva untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam merancang poster.

2. Manfaat Praktis

- a. Sebagai pedoman keterampilan yang memudahkan siswa dalam membuat desain poster yang baik dan benar.
- b. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman dan wawasan baru bagi peneliti tentang pemanfaatan teknologi, khususnya aplikasi Canva. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat mengaplikasikan pengetahuan yang telah diperoleh selama masa pendidikan.

- c. Bagi Guru, Penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi pendidik khususnya bagi Seni Budaya untuk dapat memanfaatkan aplikasi canva yang sudah ada untuk membuat media pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik.
- d. Bagi kampus, sebagai syarat kelulusan dalam penyelesaian tugas akhir.
- e. Bagi Pendidikan, penelitian ini bermanfaat bagi dunia pendidikan khususnya pada sekolah yang diharapkan dari hasil penelitian ini dapat dijadikan sumber inspirasi dan motivasi dalam kemajuan dunia pendidikan.
- f. Agar mahasiswa jurusan seni rupa dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai referensi atau pertimbangan dalam kajian ilmiah mengenai pembelajaran seni rupa.