

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seni merupakan kebutuhan manusia yang tidak dapat dipisahkan dan menjadi kebutuhan primer dan sekunder. Malinowsky (dalam Budiyono dan Sumaryanto, 2019:41), menjelaskan bahwa fungsi dari unsur budaya merupakan kemampuan untuk merespon beberapa kebutuhan sekunder masyarakat, sehingga karya seni atau seni menjadi kebutuhan hidup manusia yang tidak dapat dihilangkan. Tidak ada benda di dunia ini yang tidak berkaitan dengan seni. Selain membutuhkan aspek fungsional, suatu benda juga membutuhkan aspek keindahan atau estetika. Beberapa *platform* banyak yang menggelar kompetisi desain pada berbagai macam benda seperti masker, tas, botol minum, vas bunga, dan lain sebagainya. Tentunya hal tersebut mengandung aspek keindahan. Hal inilah yang menjadikan karya seni sebagai kebutuhan hidup sehari-hari yang tidak dapat dipisahkan.

Berlandaskan paragraf di atas, dengan adanya seni kita dapat mengekspresikan perasaan maupun ide yang kita miliki, yang mana dengan hal tersebut sangat berguna bagi penciptanya. Semua orang dapat menciptakan karya seni termasuk bagi para pelajar. Membuat karya seni dapat meningkatkan kreativitas yang ada pada dirinya. Siswa yang kreatif adalah siswa yang dapat menghasilkan gagasan yang orisinal dan menghasilkan karya serta tindakan yang orisinal. Guru dapat menyelenggarakan pembelajaran yang dapat memfasilitasi tumbuh kembangnya kreativitas bagi para siswa (Purnama, 2022).

Suatu karya seni dapat dibuat dengan teknik manual maupun digital. Seni digital perlu untuk dipelajari karena dengan menggunakan seni digital memberikan kemudahan bagi penggunanya yang berkaitan dalam segi akses, kenyamanan, dan juga eksperimen. Karya seni yang dihasilkan dapat dengan mudah untuk disebarluaskan keranah yang lebih besar dengan waktu yang terbilang singkat. Selain itu karya seni digital dianggap nyaman karena kita dapat menggunakannya kapan saja dan di mana saja. Pada proses menciptakan karya seni digital tentunya membutuhkan alat dan bahan yang diperlukan, dalam pembelajaran disekolah tentunya diharapkan pihak sekolah dapat memfasilitasi alat dan bahan tersebut.

Di era digital atau Revolusi Industri 4.0, kemajuan teknologi menjadi hal yang tidak dapat dihindari. Pada era ini terjadi percepatan teknologi dan digitalisasi dari segala bidang, mulai dari teknologi, informasi, komunikasi, transaksi dan edukasi dapat dilakukan dengan mudah. Semua hal tersebut dapat terselesaikan dengan mudah hanya dengan menggunakan *smartphone*. Para pelaku seni harus cepat tanggap dengan perkembangan zaman sekarang ini.

Seiring berkembangnya zaman, dibeberapa sekolah telah memperbolehkan siswanya untuk membawa serta menggunakan *smartphone* pada saat proses pembelajaran berlangsung termasuk Madrasah Aliyah Negeri 2 (MAN 2) Langkat. MAN 2 Langkat terletak di kecamatan Tanjung Pura, kabupaten Langkat. Kabupaten Langkat sendiri terdiri dari 23 kecamatan. Berdasarkan hasil sensus penduduk Indonesia tahun 2020, penduduk Tanjung Pura sangat heterogen, dengan mayoritas masyarakat adalah suku Melayu. Adat dan budaya melayu di

kabupaten Langkat masih sangat kental, hal ini dapat dilihat dari berbagai acara serta perayaan yang biasanya ada pada setiap kegiatan di kabupaten Langkat.

Berlandaskan paragraf di atas, penggunaan *smartphone* telah diperbolehkan dalam proses pembelajaran, tentunya hal tersebut memiliki dampak positif serta dampak negatif bagi peserta didik itu sendiri. Adapun dampak positif yang didapat salah satunya ialah siswa dapat mencari informasi lebih dalam terhadap materi yang disampaikan, seperti buku elektronik atau jurnal. Adapun dampak negatif yang ditimbulkan saat membawa *smartphone* ke sekolah adalah siswa terlalu fokus dengan *smartphone* sehingga mengganggu proses pembelajaran.

Setiap perbuatan yang kita lakukan tentunya dapat mengandung dampak positif maupun dampak negatif. Untuk itu diperlukan kesadaran diri dan pengawasan yang baik dari guru dan orang tua mengenai penggunaan *smartphone* dengan sebagaimana mestinya. *Smartphone* merupakan telepon pintar yang berkemampuan tinggi layaknya komputer. Dengan mengikuti perkembangan zaman, *smartphone* dapat menjadi salah satu alternatif dalam menciptakan suatu karya seni.

Karya seni yang memanfaatkan teknologi digital di dalamnya disebut dengan seni digital (*Digital Arts*). Karya seni ini dapat berupa fotografi, editing, animasi, ilustrasi, dan lain sebagainya. Pada penciptaan karya seni secara modern ini dapat dilakukan menggunakan kamera, komputer bahkan *smartphone*. Pada penggunaan komputer tentunya harus didukung oleh perangkat lunak (*software*) seperti *Adobe Photoshop*, *Adobe Illustrator*, *Corel Draw*, dan lain sebagainya.

Beberapa *software* tersebut biasa digunakan oleh para seniman profesional yang sudah menekuni dunia *digital arts*.

Salah satu bagian dalam *digital arts* ialah poster digital. Poster sendiri merupakan suatu karya seni yang dapat dibuat secara manual maupun digital. Poster digital merupakan karya seni yang dibuat dengan memanfaatkan teknologi yang ada. Desain digital memiliki kelebihan yaitu harga desain lebih murah dan kompetitif, waktu penyelesaian lebih cepat, koreksi kesalahan dan penerbitan mudah serta kemampuan menggambar dengan tangan tidak terlalu diprioritaskan (Nurmana, 2022).

Penggunaan metode pembelajaran yang tepat dan variasi media pembelajaran diperlukan dalam proses pembelajaran dikelas. Hal ini dilakukan agar dapat tercapainya tujuan pembelajaran. Di MAN 2 Langkat sendiri, guru seni budaya telah dapat menerapkan media dan metode pembelajaran, seperti halnya menggunakan metode demonstrasi dan juga ceramah. Hal tersebut sudah sangat bagus agar siswa dapat melihat langsung, namun sekolah tidak memfasilitasi banyak infokus yang dapat membantu berjalannya proses demonstrasi atau praktik langsung pembuatan karya poster digital.

Kemampuan membuat karya poster digital dapat diterapkan di kelas pembelajaran seni rupa sesuai dengan Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018 mengenai perubahan Permendikbud Nomor 24 Tahun 2016 mengenai KI dan KD Kurikulum 2013 khususnya kelas XI pada Kompetensi Dasar 4.1 yakni siswa diharapkan mampu membuat karya seni rupa dua dimensi dengan memodifikasi objek serta menguasai media dan teknik yang digunakan. Untuk itu karya seni

poster digital dipilih agar nantinya siswa memiliki bekal maupun pengalaman dalam mengoperasikan dan memanfaatkan teknologi digital. siswa MAN 2 Langkat telah diberikan pemahaman mengenai karya seni poster yang dibuat secara digital, namun dalam pembuatan belum semua siswa dapat berkreasi terhadap tugas yang diberikan.

Bagi para pemula yang baru ingin menekuni bidang seni digital dapat memulai dengan aplikasi serupa seperti *software* pendukung di komputer. Banyak *platform* yang bermunculan bagi siapa saja yang ingin mempelajari seni digital, salah satu aplikasi desain yang layak untuk dicoba ialah aplikasi Canva. Canva adalah aplikasi desain grafis yang dapat digunakan untuk membuat berbagai desain grafis seperti pada media sosial, poster, presentasi dan konten visual lainnya. Canva memiliki beragam *template*, *font* dan animasi yang dapat digunakan langsung oleh para penggunanya.

Menurut Id Clould House, Canva diluncurkan pada tahun 2012, tepat pada tanggal 1 Januari yang menjadi hari ulang tahunnya. Canva didirikan oleh Melanie Perkins, yang merupakan pendiri Fusion Books penerbit buku ternama di Australia. Di tahun pertama debutnya, Canva memuncak dengan mencatatkan rekor sebanyak 750.000 pengguna.

Berdasarkan fenomena di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan topik Analisis Penerapan Aplikasi Canva dalam Pembuatan Karya Poster Digital Siswa Man 2 Langkat. Hal ini bertujuan agar mengetahui lebih mendalam terkait pemahaman siswa dalam pembuatan poster digital, mengetahui isi pesan poster, unsur dan prinsip yang diterapkan dalam karya poster, faktor pendukung

dan penghambat apa yang dialami selama proses belajar mengajar berlangsung dan bagaimana cara menghadapinya.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, dapat dilihat beberapa masalah diantaranya :

1. Siswa MAN 2 Langkat sudah diberikan pemahaman mengenai poster digital, namun belum semua siswa dapat berkreasi terhadap tugas yang diberikan
2. Aplikasi untuk membuat karya seni digital sudah banyak tersedia, namun kemampuan siswa dalam menggunakan aplikasi tersebut masih kurang
3. Pembuatan poster digital membutuhkan banyak alat, namun di MAN 2 Langkat tidak memfasilitasi alat tersebut
4. Terdapat banyak variasi media pembelajaran yang ada akan tetapi banyak guru yang tidak dapat menggunakannya dengan maksimal
5. Penggunaan metode pembelajaran yang tepat diperlukan dalam proses pembelajaran namun guru tidak mengembangkannya

C. Batasan Masalah

Dalam suatu penelitian batasan masalah diperlukan agar penelitian lebih terarah dan terfokus pada apa yang diinginkan. Untuk itu batasan masalah dalam penelitian ini adalah

1. Proses penerapan aplikasi Canva dalam pembuatan karya poster digital siswa MAN 2 Langkat.

2. Hasil karya poster digital siswa MAN 2 Langkat.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana penerapan aplikasi Canva dalam pembuatan karya poster digital siswa MAN 2 Langkat?
2. Bagaimana hasil karya poster digital siswa MAN 2 Langkat dengan menerapkan aplikasi Canva?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Agar mengetahui bagaimana penerapan aplikasi Canva dalam pembuatan karya poster siswa MAN 2 Langkat
2. Agar dapat melihat dan mengetahui hasil karya poster digital siswa MAN 2 Langkat dengan menerapkan aplikasi Canva



F. Manfaat

Adapun manfaat yang peneliti harapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Dari hasil penelitian diharapkan dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan pengembangan teori teori yang berkaitan dengan seni digital, khususnya dibidang seni poster.

2. Manfaat praktis

Setelah selesainya penelitian ini maka diharapkan dapat memberi masukan yang berguna bagi :

a. Bagi Sekolah

Penelitian ini sebagai bahan informasi dalam menentukan media pembelajaran yang tepat untuk digunakan.

b. Bagi guru Seni

Hasil penelitian ini berguna untuk membantu guru seni dalam meningkatkan kemampuan berkarya seni digital siswa di MAN 2 Langkat.

c. Bagi penelitian selanjutnya

Hasil penelitian ini bisa dijadikan referensi jika ingin mengadakan penelitian mengenai berkarya seni poster dengan menggunakan aplikasi yang terdapat di *smartphone*.