

BAB I

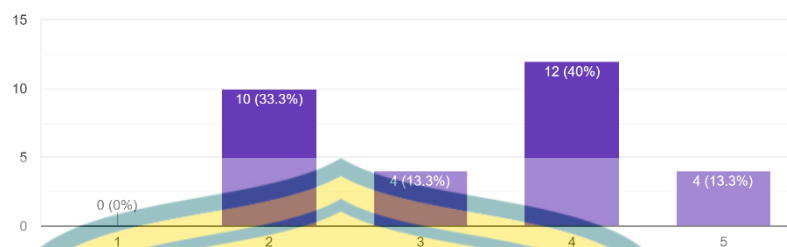
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Industri kreatif berkembang sangat pesat di era digital dan menuntut tenaga kerja yang memiliki keterampilan desain grafis yang mumpuni, karena desain grafis berperan penting sebagai media komunikasi visual strategis dalam membangun identitas merek, menyampaikan pesan, serta meningkatkan daya saing produk dan jasa di pasar modern (Wang, 2024). Sejalan dengan hal tersebut, penguasaan perangkat lunak desain grafis berbasis vektor seperti *Adobe Illustrator* menjadi kompetensi penting bagi siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV), karena pembelajaran menggunakan *Adobe Illustrator* terbukti mampu meningkatkan keterampilan dasar desain grafis siswa sebagai bekal kompetensi profesional dalam menghadapi tuntutan dunia kerja di sektor industri kreatif (Nabiilah & Purmadi, 2025).

Dalam proses pembelajaran *Adobe Illustrator* di SMK Negeri 16 Jakarta sering dianggap sebagai *software* kompleks karena memiliki berbagai fitur yang saling terintegrasi, para siswa kesulitan memahami *tools* yang ada, seperti *Pen Tool*, *Gradient*, *Pathfinder*, *Clipping Mask*, *Layers* dan lain-lain. Mata pelajaran Desain Komunikasi Visual di SMK Negeri 16 Jakarta memiliki alokasi waktu yang terbatas, sehingga guru tidak selalu memiliki waktu yang cukup untuk menjelaskan materi secara rinci, dan 33,3% siswa mengalami kesulitan saat berusaha memahami konsep yang diajarkan serta harus mencari cara belajar tambahan sendiri. Menurut Brian Wood dalam *Adobe Illustrator Classroom in a Book* (2021), setiap bab latihan *Illustrator* dirancang untuk diselesaikan dalam 1-2 jam, sehingga penguasaan keterampilan dasar membutuhkan alokasi waktu sekitar 30-40 jam latihan intensif (Wood, 2021). Sementara itu, berdasarkan Permendikbudristek No. 56 Tahun 2022 tentang Struktur Kurikulum SMK/MAK, mata pelajaran kompetensi keahlian DKV memiliki alokasi waktu terbatas yang terbagi ke berbagai mata pelajaran, sehingga waktu khusus untuk *Adobe Illustrator* relatif tidak memadai.

Saya dapat memahami materi Adobe Illustrator dengan cepat saat pembelajaran di kelas.
30 responses



Gambar 1. 1 Se jauh Mana Kecepatan Pemahaman *Adobe Illustrator*

Perbedaan antara alokasi waktu ideal menurut ahli internasional dan alokasi waktu riil di SMK inilah yang menyebabkan siswa harus mencari strategi belajar tambahan, data ini didapatkan berdasarkan pengalaman praktik mengajar di SMK Negeri 16 Jakarta. Media pembelajaran seperti buku, lembar siswa dan artikel yang tersedia saat ini juga belum sepenuhnya mendukung pembelajaran mandiri.

Peneliti telah melakukan wawancara dengan salah satu pihak di SMK Negeri 16 Jakarta pada tanggal 16 Mei 2025. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru konsentrasi keahlian DKV, Nurhidayati Mardiah, S.Pd. Menyampaikan bahwa pembelajaran vektor menggunakan *software Adobe Illustrator* membutuhkan waktu yang cukup panjang dibanding materi lain, sehingga terkadang waktunya terasa kurang efektif.

Melalui penelitian ini, diharapkan siswa SMK Negeri 16 Jakarta dapat belajar *Adobe Illustrator* dengan fleksibel dan efektif, selain itu penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan manfaat bagi guru dalam menyediakan media pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik bagi para siswa sehingga mereka tidak jenuh, serta membantu sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis teknologi digital.

1.2. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang tersebut, terdapat beberapa masalah yang bisa diidentifikasi:

1. Berdasarkan hasil observasi di SMK Negeri 16 Jakarta, beberapa siswa kelas XI mengalami kesulitan saat memahami *tools Adobe Illustrator*.
2. Waktu belajar terbatas hanya 2 kali pertemuan (3 x 45 menit) dan (6 x 45 menit) membuat para siswa kesulitan dalam mendalami *materi Adobe Illustrator*
3. Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Nurhudayati Mardiah selaku guru konsentrasi keahlian DKV belum ada pengembangan *microlearning* pada pembelajaran *Adobe Illustrator* di kelas XI SMK Negeri 16 Jakarta.

1.3. Batasan Masalah

Untuk menghindari perluasan pembahasan yang tidak sesuai dengan tujuan penelitian, maka penelitian ini dibatasi pada hal-hal sebagai berikut:

1. Penelitian difokuskan pada pengembangan media pembelajaran berbasis *microlearning* yang disajikan dalam bentuk video singkat dan infografis.
2. Materi pembelajaran yang dikembangkan terbatas pada pengenalan dasar *Adobe Illustrator*, yang mencakup antarmuka, pembuatan bentuk dasar, penggunaan *Pen Tool*, pengaturan warna (*fill* dan *stroke*), pengelolaan *layer*, serta beberapa fitur sederhana lainnya.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah disebutkan, maka didapat rumusan masalah sebagai berikut: Bagaimana bentuk media pembelajaran berbasis *microlearning* dengan model *Four-D* yang tepat untuk mendukung pembelajaran dasar vektor dengan *software Adobe Illustrator* bagi siswa kelas XI SMK Negeri 16 Jakarta jurusan Desain Komunikasi Visual.

1.5. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *microlearning* dengan model *Four-D* yang dirancang untuk membantu siswa memahami *Adobe Illustrator* dengan lebih mudah

1.6. Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian ilmu pendidikan, khususnya dalam penerapan metode *microlearning* sebagai strategi pembelajaran berbasis teknologi digital di lingkungan vokasi. Dengan menggunakan model *Four-D (Define, Design, Develop, Disseminate)*, penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori desain instruksional yang sistematis dan terstruktur, serta menambah literatur mengenai efektivitas *microlearning* dalam meningkatkan keterampilan dasar penggunaan perangkat lunak desain grafis seperti *Adobe Illustrator*. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi rujukan akademik bagi penelitian sejenis yang berfokus pada integrasi teknologi digital dalam pembelajaran kejuruan, sehingga memperluas khazanah teori di bidang pendidikan teknik informatika dan komputer serta desain komunikasi visual.

Dengan adanya pendekatan ini, diharapkan siswa tidak hanya mampu memahami teori saja, tetapi juga mengasah keterampilan desain grafis mereka dengan lebih baik untuk menghadapi tantangan di dunia industri kreatif.

1.6.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat:

1. Bagi Siswa

1. Membantu siswa memahami *Adobe Illustrator* dengan lebih efektif, tidak hanya dari sisi teori tetapi juga praktik langsung.
2. Memberikan akses ke materi pembelajaran yang lebih fleksibel, sehingga siswa dapat menyesuaikan waktu belajar sesuai kebutuhan pribadi.
3. Membantu siswa meningkatkan keterampilan teknis dalam menggunakan *tools Adobe Illustrator* melalui langkah-langkah praktis yang dapat diulang.
4. Mengasah keterampilan desain grafis siswa dengan lebih baik, sehingga mereka lebih siap menghadapi tantangan di dunia industri kreatif.

2. Bagi Guru

1. Memberikan alternatif media pembelajaran yang lebih menarik dan efektif sehingga siswa tidak mudah jenuh.
2. Membantu dalam penyampaian materi secara lebih sistematis serta mudah dipahami.
3. Menjadi inspirasi dalam mengembangkan metode pembelajaran di era digital saat ini.

3. Bagi Sekolah

1. Meningkatkan inovasi dalam metode pembelajaran berbasis digital di SMK Negeri 16 Jakarta.
2. Bisa juga menjadi model pembelajaran yang diterapkan pada mata pelajaran lainnya.
3. Mendukung peningkatan kualitas pendidikan dibidang desain grafis.

4. Bagi Peneliti

1. Bagi peneliti, penelitian ini menjadi sarana untuk mengembangkan kemampuan dalam merancang dan mengimplementasikan media pembelajaran berbasis model *Four-D*.
2. Bagi universitas, hasil penelitian ini dapat memperkaya khazanah penelitian di bidang pendidikan teknologi dan desain komunikasi visual serta menjadi rujukan bagi penelitian sejenis.
3. Bagi ahli materi dan ahli media, penelitian ini menjadi sarana untuk memberikan kontribusi keilmuan dalam menilai dan menyempurnakan produk pembelajaran berbasis digital.
4. Secara umum, penelitian ini diharapkan berkontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran berbasis teknologi di lingkungan akademik dan industri kreatif.