

BAB I

PENDAHULUAN

A. Analisa masalah

Pendidikan merupakan salah satu kunci terbentuknya sumber daya manusia yang kompeten. Melalui pendidikan diharapkan mampu menciptakan generasi yang berguna bagi bangsa dan negara serta dapat mampu bersaing. Pendidikan merupakan faktor penting dalam suatu negara, sehingga dijadikan sebuah tolak ukur dalam perkembangan dan kemajuan negara itu sendiri.

Ditambah lagi dengan dunia yang serba digital ini kemampuan seseorang dalam penggunaan alat elektronik sangat diutamakan, Segala bisnis maupun pekerjaan sekarang bergantung kepada Digital terutama Internet. Menurut Sekjen Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) , Henri Kasyfi, survei ini melibatkan 5.900 sampel dengan margin of error 1,28 persen. Data lapangan ini diambil selama periode Maret hingga 14 April 2019. dari total populasi sebanyak 264 juta jiwa penduduk Indonesia, ada sebanyak 171,17 juta jiwa atau sekitar 64,8 persen yang sudah terhubung ke internet. jumlah pengguna internet di Indonesia tumbuh 10,12 persen. Dengan kenaikan pengguna internet di Indonesia membuat peluang bisnis meningkat dan Perusahaan-perusahaan berlomba-lomba agar dapat membuat konten menarik di internet untuk membuat Produk mereka menarik pelanggan maupun terbukanya kesempatan untuk memulai bisnis sendiri.

Dengan kemajuan era digital dimana Grafis adalah suatu hal penting pada saat ini, karena beragam konten di internet menggunakan Grafis sebagai prantara komunikasi baik itu ketika menjual sesuatu, mengumumkan, menginformasikan hingga membujuk seseorang. Dengan menggunakan menggunakan media visual atau rupa seperti poster, mengetik surat, menciptakan logo perusahaan, iklan majalah, atau cover album DVD dan sejenisnya, walaupun sekedar menggunakan printout komputer dan didalamnya secara pasti menggunakan format visual, maka yang anda lakukan sudah dapat dikatakan sebagai sebuah kerja desain grafis.

Desain grafis adalah sebuah proses kreatif yang mengkombinasikan seni dan teknologi dalam mengkomunikasikan gagasan. Desainer bekerja dengan seperangkat 'alat' untuk menyampaikan pesan yang berasal dari sumber pesan atau *client* kepada *audience*. Beberapa perangkat yang digunakan antara lain gambar, ilustrasi, lukisan, photography, huruf, angka, grafik dan atau image yang telah di-*generate* oleh beberapa aplikasi komputer

. Salah satu aplikasi komputer grafis adalah Adobe Illustrator, Software ini dikembangkan oleh Adobe System yang merupakan sebuah perusahaan terkenal dengan produk-produk seperti Adobe Photoshop, Premiere, After effect, Adobe ilustrator dan sebagainya, dengan keberadaan *Software-Software* diatas sangat membantu bagi para pemula hingga professional dibidang multimedia. Karena produk dari Adobe sendiri

menawarkan fitur lengkap dan mudah digunakan.

Adobe Illustrator merupakan sebuah software yang dikembangkan oleh perusahaan software terkemuka Adobe System yang dapat digunakan untuk editor gambar vektor. Bagi pengguna komputer yang banyak berkecimpung dalam dunia desain dan multimedia, keberadaan software yang satu ini tidaklah asing. Fitur dan kemudahan yang ditawarkan oleh Adobe Illustrator sendiri membuat para pengguna menjadi termanjakan untuk terus berkarya.

Dengan beragam karya dapat diciptakan dari Adobe Illustrator salah satunya *Flat design*, *Flat design* adalah desain dengan pendekatan minimalis yang menekankan kegunaan, dengan desain yang bersih tanpa ada *bevel*, bayangan, tekstur, berfokus pada tipografi, warna-warna cerah dan ilustrasi dua dimensi. Di era sekarang *flat design* mengalami perubahan drastis dengan desain yang inovatif dan kreatif serta menjamur dikalangan web design, *user interface* (UI), poster, aplikasi mobile. Flat design semakin populer setelah perusahaan Microsoft menerapkan tren tersebut pada *User Interface* (UI) di windows 8, dengan menampilkan bentuk ikon yang sederhana sebagai representasi dari bentuk aslinya. Pada perkembangannya, gaya ini diikuti oleh beberapa perusahaan besar dunia seperti Apple, Google, Firefox dan sebagainya¹.

¹ Marsha Anindita dan Menul Teguh Riyanti "Tren Flat Design Dalam Desain Komunikasi Visual", Jurnal Dimensi DKV, VOL. 1-No. 1 (April 2016), hlm. 9-10

Artinya tidak hanya kalangan desainer yang terpengaruh gaya *flat design*, namun juga perusahaan-perusahaan besar sudah tertarik untuk menggunakan *flat design* sebagai ciri khas desain produk-produk mereka. Dengan kepopuleran *flat design* dalam produk maupun perusahaan, dengan kemampuan mendesain dengan gaya *flat design* dapat membuat nilai tambah individu dimata perusahaan, Prodi teknologi pendidikan Universitas Negeri Jakarta (UNJ) pada awal semester sudah diperkenalkan oleh Komputer Grafis dengan penugasan akhir membuat Ilustrasi wajah dari foto mahasiswa sendiri, namun belum adanya video tutorial membuat Ilustrasi wajah dari pengenalan tools sampai dengan cara pembuatannya yang nyaman untuk para pemula. Hal ini diperkuat dengan hasil kuisisioner analisis awal, dimana ditemukan bahwa beberapa Mahasiswa teknologi pendidikan belum memahami penggunaan *tools software* adobe ilustrator. Jika ada bahan ajar yang mencakup hal tersebut maka para mahasiswa Teknologi Pendidikan sudah mengenal apa itu grafis serta alat untuk menciptakan karya *flat design* secara lebih rinci dan mempermudah mereka yang masih awam.

Untuk mempelajari hal tersebut diperlukan media pembelajaran karena penyampaian materi praktek tidak cukup hanya dengan menjelaskan. Dengan dukungan media pembelajaran dapat memotivasi mahasiswa untuk mempelajarinya, Untuk mengatasi hal tersebut, maka diperlukan media pembelajaran yang dapat menunjang proses belajar tersebut. Karena diperlukan sesuatu yang konkrit agar dapat dipelajari dan

langsung dicoba, maka dapat menggunakan Video Tutorial, dengan adanya video tutorial, mahasiswa dapat memutar video berulang-ulang sehingga memudahkan siswa memahami proses pembuatan *flat design*. Penggunaan media pembelajaran video tutorial ini akan membantu mempermudah proses pembelajaran untuk mahasiswa. Mahasiswa dapat belajar lebih dahulu dengan melihat dan memahami materi pelajaran dengan lebih baik. Dengan hal ini proses pembelajaran Adobe ilustrator yang awalnya terdengar sangat rumit akan terasa lebih mudah dan berlangsung dengan lebih menarik, efektif dan efisien.

Dengan permasalahan ini mendorong pengembang melakukan pengembangan dengan judul “Pengembangan Video Tutorial Ilustrasi Wajah Gaya Flat Design Menggunakan Adobe Ilustrator Bagi Mahasiswa Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta”. Media pembelajaran dengan memanfaatkan video ini merupakan video tutorial membuat *Flat Design* dengan menggunakan aplikasi Adobe ilustrator. Fungsinya diharapkan mampu mempermudah mahasiswa dalam membuat *Flat Design* dengan mudah.

B. Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diatas maka dapat diidentifikasi berbagai masalah yang timbul adalah sebagai berikut :

1. Belum adanya media video tutorial *flat design* dengan adobe illustrator pada prodi teknologi pendidikan terutamanya dimata kuliah komputer grafis.
2. Beberapa mahasiswa prodi teknologi pendidikan belum mengetahui dengan rinci kegunaan dari *tool-tool* pada adobe illustrator
3. Beberapa mahasiswa belum mengetahui cara membuat flat design menggunakan adobe illustrator.

C. Ruang lingkup

Memperjelas masalah yang akan dibahas dan agar tidak terjadi pembahasan yang meluas atau menyimpang, maka diperlukan suatu batasan masalah. Adapun ruang lingkup permasalahan yang akan dibahas dalam penulisan ini. Yaitu hanya pada lingkup mahasiswa prodi teknologi pendidikan di universitas negeri jakarta.

D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah atas, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Menghasilkan media Video Tutorial Adobe Illustrator gaya *flat design* bagi Mahasiswa prodi teknologi pendidikan Universitas Negeri Jakarta

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

- a. Mengembangkan media pembelajaran Video tutorial *flat design* menggunakan adobe illustrator.
- b. Mengetahui kelayakan media pembelajaran video tutorial *flat design* menggunakan adobe illustrator.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi mahasiswa

Memfasilitasi mahasiswa untuk dapat belajar lebih mandiri dan menarik.

b. Bagi Dosen

Membantu dosen dengan proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi

c. Bagi peneliti

- 1) Mendapatkan pengalaman dalam menyusun laporan ilmiah
- 2) Peneliti mendapatkan pengalaman mengenai pengembangan media audio visual

d. Bagi pembaca

Dengan membaca hasil penelitian, pembaca dapat mengetahui bagaimana cara mengembangkan media audio visual dan dapat

juga dipergunakan sebagai referensi untuk penelitian-penelitian selanjutnya



