

# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan zaman, saat ini dunia berada pada abad ke-21 yang disebut dengan abad keterbukaan atau abad globalisasi. Perkembangan zaman selaras dengan berkembangnya teknologi. Rutinitas kehidupan sebagian besar mulai digantikan oleh mesin atau komputer serta beralihnya sistem konvensional menjadi sistem digital. Berkembangnya teknologi berdampak pada penggunaan jaringan internet di Indonesia yang terus meningkat. Menurut Riyanto, 2022 dalam (*Hootsuite (We are Social): Indonesian Digital Report 2022*) didapatkan data jumlah penduduk Indonesia sebanyak 277,7 juta jiwa. Perangkat *mobile* yang terhubung adalah 370,1 juta dengan peningkatan 3,6% dari tahun sebelumnya. Pengguna internet sebanyak 204,7 juta dengan peningkatan 1% dari tahun sebelumnya. Data tersebut menunjukkan adanya peningkatan penggunaan perangkat *mobile* dari tahun 2021 dan hampir seluruh masyarakat Indonesia menggunakan internet. Alasan masyarakat Indonesia menggunakan internet berdasarkan persentase paling tinggi adalah 80,1% menggunakan internet untuk menemukan informasi dan 72,9% menggunakan internet untuk menemukan ide-ide baru dan inspirasi. Hal tersebut mengartikan bahwa banyaknya masyarakat Indonesia memiliki rasa ingin tahu yang tinggi serta ingin menambah wawasan dan inspirasinya. Menambah wawasan dan inspirasi memicu terjadinya proses pendidikan melalui ilmu yang didapatkan dari pencarian informasi dan ide tersebut. Abad ini juga dikenal juga dengan masa pengetahuan (*knowledge age*). Pengetahuan didapatkan melalui proses pendidikan. Pendidikan sebagai upaya untuk menyiapkan peserta didik dengan melakukan bimbingan, pengajaran dan pelatihan untuk melakoni perannya di masa depan (Soehardjo, 2012 : 13). Pendidikan terus berkembang dan menciptakan sebuah inovasi baru hasil kerja sama dengan teknologi yang akan semakin memberikan manfaat yang luas terhadap masyarakat.

Implementasi pendidikan dalam teknologi acapkali didengar dengan sebutan *e-learning*. *E-learning* memungkinkan peserta didik untuk dapat melakukan proses pembelajaran dan pelatihan secara *online* kapan saja di mana saja tanpa harus mendatangi lokasi tempat belajar. Hadirnya *e-learning* mampu mengoptimalkan dan membantu masyarakat Indonesia untuk menunjang kebutuhannya dalam menambah wawasan dan ide baru yang relevan dengan kehidupannya terkhusus di bidang pendidikan. Kini layanan pembelajaran *online* tidak hanya dapat diakses melalui web, namun seiring perkembangannya, pembelajaran dapat diakses melalui aplikasi ponsel yang memberikan fleksibilitas terhadap penggunaannya. Penggunaan dan penerapan aplikasi pada ponsel telah mengalami lonjakan yang signifikan sejak produk Apple meluncurkan iPhone dan perilisannya dari sistem operasi Android milik Google (Hutami & Irwansyah, 2019).

Dalam perkembangan teknologi dan pendidikan, kemampuan dalam mengasah ide kreatif, pengembangan bakat individu, inovasi dan keterampilan juga perlu dikembangkan. Pekerja kreatif kini sudah banyak dibutuhkan di berbagai bidang seperti industri, pendidikan, komunikasi, bahkan hiburan. Berdasarkan kondisi faktual di lapangan, guru-guru pembelajaran kreativitas khususnya seni rupa dan desain menyatakan bahwa masih kurangnya waktu atau jam pembelajaran dalam bidang seni rupa dan desain di sekolah. Selain itu, kurangnya pembelajaran teori dalam meningkatkan pemahaman dan pendalaman materi pada siswa menjadi salah satu faktor siswa mengalami kesulitan dalam presentasi karya karena tidak mengetahui proses desain yang benar. Diketahui juga bahwa pelatihan atau pendidikan yang melibatkan kreativitas memiliki biaya yang cukup mahal dan kurang tersebar luas di berbagai wilayah. Hal ini membuat siswa cenderung memilih belajar dan berlatih secara otodidak. Namun tidak jarang mereka bingung harus memulai dari mana.

Selain kondisi faktual berdasarkan riset di lapangan, terdapat beberapa kajian faktual yang menjadi latar belakang penulisan tugas akhir ini di antaranya:

1. Jurnal Pendidikan Seni Rupa Undiksha – Penggunaan Media Daring dalam Pembelajaran Seni Rupa pada Masa Pandemi COVID-19 (Yasa et al., 2022)

2. Skripsi – Pengembangan Media Pembelajaran Infografis Interaktif untuk Seni Budaya dan Prakarya Kelas V di Sekolah Dasar (Nur Alawiyah, 2023)
3. Jurnal FBS Universitas Negeri Padang, Indonesia – Pengembangan Media Pembelajaran Majalah Digital Berbasis Web Blog pada Materi Seni Rupa Dua Dimensi Kelas X SMA Negeri 3 Painan (Gusnira & Wikarya, 2022)

Kajian terdahulu memberikan gambaran akan pentingnya media pembelajaran digital yang digunakan dalam pembelajaran seni rupa dan desain. Media pembelajaran tersebut digunakan karena berbagai faktor yaitu kurangnya variasi media dalam pembelajaran, kurangnya penggunaan media pembelajaran berbasis digital oleh guru dalam mengajar, hingga fenomena pasca pandemi COVID-19 di dunia yang memberikan banyak kemajuan dan pengembangan dalam bidang teknologi untuk semakin memudahkan proses pembelajaran berbasis digital.

Maka dari itu, penulis menyusun skripsi penciptaan dengan judul “**Desain User Interface User Experience pada Platform Pembelajaran Online Seni Rupa dan Desain**”. Sebuah platform digital yang memadukan perkembangan teknologi dan pendidikan dalam bidang seni rupa dan desain. Konsep dari platform ini yakni mewadahi pengajar seni rupa dan desain, hingga peserta didik untuk melakukan pembelajaran secara *online*. Selain itu, tersedia fitur materi dalam modul pembelajaran maupun video yang dapat diakses dengan satu klik dan dapat dipelajari kapan saja ia inginkan. Dengan rancangan platform pembelajaran *online* ini memberikan kemudahan baik bagi siswa maupun mentor. Bagi siswa, dapat menjadi wadah untuk mencari pengetahuan dan meningkatkan keterampilannya yang selama ini kurang didapatkan di sekolah pada umumnya. Bagi mentor, menjadi wadah untuk menambah pengalaman, meningkatkan keterampilan bahkan mendapatkan penghasilan yang menguntungkan. Kegiatan belajar-mengajar tersebut dapat dilakukan hanya melalui laptop, tablet, bahkan *smartphone* sekalipun.

Batasan penulisan ini meliputi rancangan produk digital dari mulai riset pengguna hingga tahap prototipe yang interaktif menggunakan software Figma. Pada dasarnya penciptaan produk untuk *start-up* digital memiliki 3 karakter

penting diantaranya “*Hustler, Hipster, dan Hacker*”. *Hacker* merupakan orang yang memiliki kemampuan untuk membuat program (*programming*). *Hustler* merupakan orang yang mampu memasarkan dan mengatur perekonomian dalam *start-up*. *Hipster* merupakan orang yang memiliki kemampuan kreatif dan inovatif dengan produk. Penulis menempatkan diri hanya pada *Hipster*. *Hipster* dalam merancang aplikasi tidak lepas dari *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* yang menjadi pondasi awal produk sebelum diimplementasikan dalam sebuah program aplikasi utuh, supaya mendapatkan tampilan antarmuka yang baik dan memberikan kemudahan serta kenyamanan bagi para pengguna dalam mengoperasikan aplikasi termasuk rancangan fitur-fitur yang disesuaikan dengan kebutuhan pengguna. Sehingga penciptaan produk *start-up* digital ini memberikan pembelajaran seni rupa dan desain dengan proses belajar yang lebih efisien.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dikemukakan, rumusan masalah penciptaan ini adalah:

1. Bagaimana ide dan konsep desain *user interface user experience* pada platform pembelajaran *online* seni rupa dan desain?
2. Bagaimana visualisasi dan deskripsi estetis pada desain *user interface* platform pembelajaran *online* seni rupa dan desain?

## **C. Tujuan Penciptaan**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, tujuan dari penciptaan ini diantaranya:

1. Merancang tampilan antarmuka (*user interface*) yang *user friendly* dan pengalaman yang baik bagi pengguna platform.
2. Merancang tampilan antarmuka pengguna (*user interface*) yang menarik secara visual (estetis).
3. Merancang fitur yang memberikan kemudahan dalam melakukan pembelajaran bagi pengguna.

#### **D. Manfaat Penciptaan**

1. Bagi penulis
  - a. Mampu mengeksplorasi wawasan dan keterampilan dalam membuat rancangan desain aplikasi dari tahap riset pengguna hingga uji *prototype* sebelum diimplementasikan dalam program.
  - b. Menghasilkan temuan mengenai strategi dan pendekatan desain efektif yang menjadi sumber inspirasi dan pedoman bagi desainer UI/UX lainnya dalam pengembangan aplikasi dan platform pembelajaran dengan memperhatikan kebutuhan dan preferensi pengguna.
2. Bagi masyarakat
  - a. Menjadi bahan kajian dan memberikan wawasan pengetahuan tentang pemanfaatan teknologi untuk meningkatkan pendidikan dan keterampilan di era digital.
  - b. Mendukung pendidikan seni rupa dan desain khususnya dalam pengembangan pembelajaran yang inovatif melalui desain UI/UX yang baik yang dapat memfasilitasi pembelajaran menjadi lebih interaktif, menginspirasi dan memberikan dampak pada perkembangan keterampilan dan pemahaman masyarakat.

#### **E. Metode Penelitian**

Metode penciptaan yang digunakan adalah metode *design thinking*. Metode yang dikenal sebagai proses berpikir luas yang berfokus pada penciptaan solusi yang diawali dengan proses empati terhadap kebutuhan spesifik yang berpusat pada manusia, menuju inovasi berkelanjutan berdasarkan kebutuhan penggunanya. Terdapat 5 tahapan dalam proses *design thinking* yaitu *empathize* (empati), *define* (penetapan), *ideate* (ide), *prototype* (prototipe), hingga tahap *test* (uji coba).

Bagian metode ini sangat penting dalam terciptanya penulisan ini, karena merupakan alur proses penciptaan dari awal hingga akhir. Tahap yang dimulai dengan berempati kepada kebutuhan masyarakat untuk menciptakan sebuah solusi yang perlu diuji coba melalui prototipe hingga harapannya dapat diimplementasi dengan baik dan meminimalisasi kegagalan produk.

## F. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika dalam penulisan ini adalah sebagai berikut:

### 1. BAB I: PENDAHULUAN

Bab 1 merupakan pendahuluan dari penulisan skripsi yang berisi gambaran umum tentang topik yang diteliti, latar belakang dilakukan penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, metodologi penelitian, dan struktur penulisan skripsi.

### 2. BAB II LANDASAN PENCIPTAAN

Bab 2 menyajikan landasan atau tinjauan pustaka yang berkaitan dengan topik penelitian yang diangkat. Pada bab ini, dijelaskan penelitian-penelitian terdahulu yang sudah dilakukan dalam bidang desain UI/UX. Pada Bab 2 melibatkan sumber-sumber yang terpercaya seperti artikel jurnal, buku, skripsi, tesis, disertasi yang relevan dengan topik yang dibahas. Bab ini juga dilakukan analisis dan diskusi terhadap penelitian sebelumnya mencakup persamaan, perbedaan atau kontradiksi antara penelitian-penelitian terdahulu. Relevansi pada temuan terdahulu, serta evaluasi terhadap kekuatan dan kelemahan penelitian terdahulu perlu dicantumkan dalam bab ini.

### 3. BAB III METODE PENCIPTAAN

Bab 3 memaparkan metodologi yang digunakan dalam penelitian ini. Pada bab ini diuraikan proses pembuatan penciptaan dalam penulisan. Tahapan yang dilakukan adalah pengumpulan data pada tahap *empathize* dengan memahami kebutuhan pengguna. Setelah data didapatkan, pada tahap *define*, ditemukan masalah inti yang akan diidentifikasi lebih lanjut. Kemudian tahap *ideate* adalah tahapan untuk menghasilkan ide untuk menyelesaikan masalah yang ada. Selanjutnya, merancang prototipe dari produk dengan menambahkan fitur yang akan dibuat. Tahapan terakhir yaitu *test*, atau pengujian rancangan produk kepada masyarakat atau persona yang terlibat untuk menyempurnakan solusi atas masalah yang dihadapi.

#### 4. BAB IV VISUALISASI DAN ANALISIS KARYA

Bab 4 berfokus pada hasil analisis dan rancangan karya yang telah dibuat dalam penelitian ini. Hasil akan dianalisis menggunakan teknik yang sesuai dengan metodologi yang telah dijelaskan. Hasil desain dikaitkan dengan tujuan penelitian.

#### 5. BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab 5 menjadi bab yang mengakhiri skripsi ini. Bagian ini menuliskan kesimpulan dari hasil penelitian dan dipaparkan seberapa besar manfaat dan sejauh mana tujuan penelitian telah dicapai. Bab akhir ini juga memberikan saran-saran untuk penelitian selanjutnya dari keterbatasan penelitian ini.