

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Mata kuliah ilustrasi merupakan bagian penting dari kurikulum Program Studi Desain Komunikasi Visual. Mata kuliah ini mencakup materi teoritis dan praktis tentang dasar-dasar ilustrasi, seperti wawasan umum, proses kreatif, dan teknik ilustrasi. Melalui ilustrasi, mahasiswa dapat memberikan sampaiian informasi dalam bentuk yang akan lebih mudah untuk dipahami, menggunakan bahasa yang lebih umum, dan memiliki kekuatan penghentian yang membuat ilustrasi seolah-olah memiliki "kasta" yang sama dengan karya-karya desain komunikasi visual lainnya. Ilustrasi juga telah berkembang menjadi cara penyampaian pesan yang bertutur secara visual yang melebihi tulisan, yang dapat membentuk persepsi bagi yang membacanya.



Gambar 1. 1 Karya Ilustrasi Digital Penulis

Dalam pembelajaran ilustrasi, mahasiswa diharapkan dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam merancang komunikasi visual yang efektif dan menarik. Selain itu, tujuan lainnya adalah untuk mendorong mahasiswa untuk mengeksplorasi berbagai gaya, teknik, dan media dalam menciptakan karya ilustrasi yang orisinal dan berkualitas. Teknik ilustrasi yang diajarkan meliputi

teknik manual kering, basah, dan digital serta penerapannya pada berbagai media desain komunikasi visual.

Kompetensi yang diharapkan pada mata kuliah ini antara lain mahasiswa memiliki pengetahuan dan pemahaman mendalam tentang teknik dan gaya ilustrasi, mampu membuat ilustrasi dengan menggunakan berbagai macam teknik dan mampu menerapkan teknik ilustrasi pada berbagai media desain komunikasi visual. Oleh karena itu, tujuan pengajaran ilustrasi adalah untuk menyediakan siswa dengan kemampuan yang diperlukan untuk menjadi profesional desain komunikasi visual yang mahir dan inovatif.

Dalam proses pembelajaran mata pelajaran ilustrasi pada kurikulum Desain Komunikasi Visual, penulis melakukan wawancara kepada dosen dan mahasiswa program studi Desain Komunikasi Visual Universitas Pendidikan Indonesia untuk mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi. Dari hasil wawancara dengan dosen menunjukkan bahwa waktu yang tersedia dalam setiap sesi perkuliahan tidak cukup untuk mengajarkan seluruh materi ilustrasi secara komprehensif. Dosen merasa bahwa adanya produk berupa media yang dapat menyimpan materi secara terstruktur dan dapat diakses secara bebas akan sangat membantu proses pengajaran. Media ini dapat berperan sebagai alat untuk membantu dosen menyampaikan materi dengan lebih mudah dan memungkinkan mahasiswa belajar mandiri di luar waktu kelas. Digitalisasi sekolah tradisional menjadi lebih mudah diakses di seluruh dunia sebagai hasil dari kemajuan teknologi yang semakin cepat. Selain itu, mendorong guru untuk menjadi lebih inovatif dalam mengembangkan materi pembelajaran.

Dari hasil wawancara dengan mahasiswa, terungkap bahwa waktu yang tersedia untuk mempelajari materi ilustrasi sangat terbatas. mahasiswa seringkali mengalami kesulitan dalam memahami seluruh materi yang diajarkan dalam waktu belajar yang terbatas. Mereka membutuhkan media yang memungkinkan mereka mempraktikkan bahan dan materi kuliah secara terstruktur dan dapat diakses kapan saja.

Perkembangan teknologi yang semakin pesat mendorong dunia digital, atau digitalisasi pendidikan. Beberapa aspek seperti peraturan, guru, siswa, dan infrastruktur, mendukung digitalisasi pendidikan. Inovasi dalam pembelajaran

melalui penggunaan media elektronik, baik offline maupun online, adalah salah satu ciri digitalisasi pendidikan. Dunia pendidikan sendiri telah mengalami pergeseran fokus, dan menjadi tantangan tersendiri untuk menyiapkan siswa untuk era disrupsi (Maksum, 2021). Dalam era digital saat ini, penggunaan teknologi menjadi salah satu cara yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan mahasiswa dalam pembelajaran ilustrasi. Untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi dosen dan siswa dalam pembelajaran mata kuliah ilustrasi, penulis merancang sebuah *Website* bernama "Art Sensei Academy." *Website* ini dirancang sebagai alat bantu yang efektif bagi dosen dan mahasiswa dalam menyimpan dan mengakses materi bahan ajar mata kuliah ilustrasi secara terstruktur.

Dengan adanya *Website* ini, materi-materi kuliah dapat diunggah oleh dosen dalam format yang mudah diakses oleh mahasiswa kapan saja. Fitur-fitur yang akan disediakan di *Website* ini antara lain :

1. Katalog Materi: Tempat penyimpanan semua materi kuliah yang disusun secara terstruktur dan sistematis.
2. Video Pembelajaran: Rekaman video dari setiap sesi kuliah yang dapat diulang oleh mahasiswa untuk memahami materi lebih baik.

Berdasarkan masalah tersebut, maka tujuan penulisan tesis ini adalah untuk mengetahui bagaimana pembuatan dan implementasi *Website* untuk mata kuliah ilustrasi terhadap proses pembelajaran mahasiswa jurusan desain komunikasi visual. *Website* sendiri merupakan hasil dari teknologi digital yang dibuat dan dikonsumsi oleh manusia modern (Renaningtyas, 2013, hlm. 18).

Dengan implementasi *Website* " Art Sensei Academy" diharapkan dapat meningkatkan kompetensi penguasaan teknis ilustrasi digital mahasiswa Desain Komunikasi Visual. Mahasiswa akan memiliki kesempatan lebih banyak untuk belajar dan mengulang materi, sementara dosen akan lebih terbantu dalam menyampaikan materi secara komprehensif. *Website* ini akan menjadi solusi inovatif dalam mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif dan efisien.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana masalah dan kebutuhan mahasiswa dalam mata kuliah ilustrasi digital?
2. Bagaimana metode ADDIE diterapkan dalam merancang *Website Art Sensei Academy*?
3. Bagaimana materi pembelajaran ilustrasi digital dalam *Website Art Sensei Academy*?
4. Bagaimana hasil pengembangan kompetensi teknik ilustrasi digital melalui media *Website Art Sensei Academy*?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Mengetahui dan mendeskripsikan masalah dan kebutuhan mahasiswa Desain Komunikasi Visual Universitas Pendidikan Indonesia dalam mata kuliah ilustrasi digital.
2. Mendeskripsikan metode ADDIE dalam merancang *Website “Art Sensei Academy”* yang dapat meningkatkan kompetensi penguasaan teknis ilustrasi digital mahasiswa Desain Komunikasi Visual Universitas Pendidikan Indonesia.
3. Mendeskripsikan materi pembelajaran ilustrasi digital.
4. Menganalisis hasil pengembangan kompetensi teknis ilustrasi digital mahasiswa setelah menggunakan media *Website “Art Sensei Academy”*.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoretis

1. Mengembangkan media pembelajaran ilustrasi berbasis *Website*.
2. Menambah pemahaman tentang pengaruh pengembangan *Website* dalam meningkatkan kompetensi penguasaan teknis ilustrasi digital mahasiswa Desain Komunikasi Visual Universitas Pendidikan Indonesia terhadap mata kuliah ilustrasi.
3. Menyediakan dasar penelitian untuk pengembangan metode pembelajaran ilustrasi yang inovatif dan efektif.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Peneliti: Diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam bidang penelitian ilustrasi dan teknologi pendidikan dengan menggabungkan kedua bidang tersebut.
2. Bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual: Meningkatkan dan kompetensi teknis ilustrasi melalui pengembangan *Website* yang interaktif dan menarik.
3. Bagi Dosen dan/atau desainer: Memberikan panduan dan sumber referensi untuk mengembangkan pembelajaran ilustrasi yang inovatif menggunakan teknologi.
4. Bagi Lembaga Pendidikan: Memperkaya kurikulum ilustrasi dengan penggunaan *Website*.
5. Bagi Masyarakat: Mengapresiasi dan mendukung pengembangan ilustrasi di kalangan mahasiswa Desain Komunikasi Visual Universitas Pendidikan Indonesia, serta mendorong penggunaan teknologi dalam pendidikan.