

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Media sosial telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari di era digital yang terus berkembang. Pemanfaatan *platform* media sosial tidak hanya terbatas pada komunikasi dan hiburan, namun juga merambah ke berbagai bidang, termasuk pendidikan khususnya pembelajaran menggambar ilustrasi digital. Pendidikan tentunya tidak terlepas dari media berbasis teknologi atau aplikasi yang semakin beragam yang memiliki berbagai macam fitur canggih (Bujuri et al., 2023: 112-127). Media sosial memberikan peluang besar bagi pelajar dan profesional untuk mengembangkan keterampilannya dengan memberikan kemudahan akses informasi, interaksi, dan berbagi kreativitas. Dengan lebih dari 4 miliar pengguna aktif di seluruh dunia, *platform* media sosial seperti *Instagram*, *YouTube*, ataupun *TikTok* telah menjadi bagian integral dari kehidupan kita sehari-hari. Media sosial akan menciptakan koneksi antar penggunanya, interaksi yang berlangsung dapat berupa tukar informasi, berita, berkeluh kesah, saling sapa, dan banyak hal lainnya (Kusumandaru & Rahmawati, 2022: 10-11). Media sosial tidak hanya menjadi alat untuk bersosialisasi, namun juga kaya akan ruang belajar dan pengembangan keterampilan, termasuk di bidang ilustrasi digital.

Pesatnya pertumbuhan media sosial telah menciptakan peluang baru bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual untuk belajar dan mengembangkan kompetensi, khususnya di bidang ilustrasi digital. Melalui media sosial, mahasiswa Desain Komunikasi Visual dapat dengan mudah mengakses ribuan tutorial, mengikuti tren terkini, dan terhubung dengan komunitas global yang terdiri dari orang-orang yang memiliki minat serupa. Melalui media sosial kita dapat langsung berinteraksi dengan orang lain, baik melalui kolom komentar maupun sekedar memberikan like pada setiap postingan seseorang (Sahid, 2023: 2). Setiap *platform* media sosial mendukung pembelajaran seni, Misalnya *Instagram* dengan visual *feed*-nya yang menarik, *YouTube* dengan video tutorialnya yang detail, *TikTok* dengan video-video pendek dan informatifnya, serta *Instagram* atau *Reels* dengan kumpulan ide visual dan inspirasinya.

Media sosial telah menjadi bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan remaja di era digital. Salah satu platform yang menonjol adalah TikTok, yang memiliki pertumbuhan pengguna yang sangat pesat dalam beberapa tahun terakhir. Aplikasi tiktok ini menyajikan berbagai video yang beragam dan karena tiktok memiliki pengguna yang sangat banyak, jumlah pengguna aplikasi TikTok sampai bulan Maret 2020 sudah mencapai 5.277.601 pengguna dengan 4,5 bintang sehingga video-video yang beredar semakin cepatterkenal dikalangan masyarakat (Prihantoro & Ohorella, 2020: 3). TikTok menawarkan keunikan melalui konten video pendek yang dinamis, interaktif, dan sesuai dengan tren kekinian yang sangat diminati oleh kalangan remaja. Dibandingkan dengan platform lain, TikTok lebih unggul dalam menciptakan keterlibatan pengguna secara instan melalui fitur-fitur seperti *For You Page* (FYP), efek kreatif, dan algoritma yang mampu menyesuaikan konten dengan minat individu. Dalam konteks pembelajaran menggambar ilustrasi digital, TikTok memiliki potensi besar sebagai media belajar karena ilustrasi, meskipun berbasis teknologi digital, tetap memerlukan keterampilan tangan yang kreatif dan presisi. Selain itu, ilustrasi berperan sebagai dasar dari penciptaan desain, sekaligus menjadi salah satu elemen penilaian awal dalam seleksi masuk universitas seni. Dengan kemudahan akses dan format vertikal yang sederhana namun menarik, TikTok memungkinkan pelajar untuk mempelajari teknik menggambar ilustrasi digital secara efisien, relevan, dan sesuai dengan gaya belajar remaja masa kini.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan salah satu konten kreator dan anggota komunitas IDM (Isola Desain Media) diperoleh bahwa penggunaan media sosial sendiri sangat membantu dalam proses pembelajaran. Misalnya, menggambar ilustrasi digital melalui konten seperti *Tiktok* dan *Reels* membantu pengguna dalam belajar langsung tidak bertele-tele dan bisa dipraktekkan setelah melihatnya. Pengguna terutama *Gen-z* sangat menyukai video yang relatif singkat dan mempunyai visual yang menarik sehingga mereka betah dalam beraktivitas di media sosial seperti *Reels* di *Instagram* ataupun video-video *Tiktok*. Pembelajaran menggambar ilustrasi digital menggunakan *platform* media sosial memiliki keunggulan dan tantangan tersendiri seperti menggambar ilustrasi digital sangat mengandalkan unsur visual, baik dalam proses pembelajaran maupun

dalam penyajian karya. Dalam hal visualisasi, media sosial seperti *Instagram* sangat bagus karena dirancang untuk menampilkan gambar dan video berkualitas tinggi. *Platform* ini memungkinkan mahasiswa Desain Komunikasi Visual untuk terinspirasi oleh karya seniman lain, mempelajari teknik melalui visual langkah demi langkah, dan membangun portofolio digital yang menarik. Hal kedua yang penting adalah interaktivitas pembelajaran yang efektif, media sosial menawarkan banyak bentuk interaksi yang meningkatkan keterlibatan mahasiswa Desain Komunikasi Visual. Misalnya, *YouTube* tidak hanya menyediakan video tutorial mendetail, tetapi juga memungkinkan mahasiswa Desain Komunikasi Visual berinteraksi dengan guru melalui komentar dan streaming langsung. *TikTok* memungkinkan pengguna menggunakan fitur video pendek untuk berinteraksi dengan penontonnya dalam format yang lebih informal dan lebih cepat. Fitur-fitur seperti *Polling*, *Q&A*, dan tantangan (*Challenges*) pada berbagai *platform* ini menjadikan pembelajaran lebih menarik dan dinamis serta mendorong partisipasi aktif mahasiswa Desain Komunikasi Visual. Serta umpan balik (*Feedback*) merupakan salah satu bagian penting dalam proses pembelajaran, khususnya dalam seni ilustrasi digital, dimana pengembangan keterampilan seringkali memerlukan bimbingan dan evaluasi dari orang lain. Melalui media sosial, mahasiswa Desain Komunikasi Visual dapat menerima masukan langsung dari komunitas dan senimannya langsung.

Namun dengan beragamnya *platform* media sosial yang tersedia, mahasiswa Desain Komunikasi Visual dihadapkan pada tantangan untuk memilih media yang paling sesuai dengan kebutuhannya. Penggunaan media sosial tidak bisa lepas dari intensitas pemakaian internet yang menjadi kondisi trend bagi mahasiswa sebagai alat untuk berkomunikasi secara lebih menarik (Tanjung et al., 2023: 2). Setiap *platform* menawarkan pendekatan berbeda dalam menyajikan konten. Meskipun pembelajaran melalui media sosial mempunyai banyak manfaat, namun banyak juga tantangan yang dihadapi. Salah satu tantangan terbesarnya adalah variasi dan kualitas konten yang tersedia. Tidak semua materi pembelajaran yang tersebar di internet memiliki standar yang baik, sehingga mahasiswa Desain Komunikasi Visual seringkali kesulitan untuk menemukan sumber yang benar-benar membantu mereka dalam tuntunan belajar tertentu, seperti menggambar ilustrasi digital.

Selanjutnya bagaimana mahasiswa Desain Komunikasi Visual dalam memanfaatkan media sosial untuk mengembangkan kompetensi menggambar ilustrasi digital menggunakan *platform-platform* yang tersedia, dan bagaimana proses juga hasil pembelajaran menggambar ilustrasi digital menggunakan media sosial, serta yang tidak kalah penting bagaimana mahasiswa Desain Komunikasi Visual mengetahui kelebihan dan kekurangan media sosial dalam mendalami menggambar ilustrasi digital.

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi tuntunan bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual dalam pembelajaran ilustrasi digital dalam memilih media sosial yang tepat, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Ilustrasi digital menjadi bidang seni yang berkembang pesat karena kemajuan teknologi. Gambar ilustrasi digital memiliki beberapa ciri unik yang membedakannya dengan bentuk seni tradisional, seperti penggunaan perangkat lunak khusus, tablet grafis, dan pena *stylus*. Proses kreatif ilustrasi digital memerlukan kombinasi keterampilan artistik dan pemahaman teknis, menjadikannya bidang yang dinamis dan terus berkembang. Pembelajaran menggambar ilustrasi digital juga bersifat visual dan praktis, menjadikan media sosial sebagai alat yang ideal untuk mendukung proses ini. Hasil penelitian ini diinginkan dapat berkontribusi pada pengembangan strategi pembelajaran seni menggambar ilustrasi digital yang lebih terarah dan berbasis teknologi dan mengetahui bentuk konten di media sosial seperti apa yang cocok dalam membantu mereka dalam pembelajaran menggambar ilustrasi digital.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka peneliti meneliti *platform* Media Sosial yang tepat sebagai media pembelajaran dengan judul penelitian yaitu **“Media Sosial Tiktok Sebagai Sarana Belajar Menggambar Ilustrasi Digital”**. pemanfaatan media sosial sebagai sarana belajar dengan materi menggambar ilustrasi digital, diharapkan dapat memberikan pilihan pada permasalahan yang terjadi, serta memberikan pengalaman baru bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual pada kegiatan pembelajaran.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang, peneliti dapat merumuskan masalah penelitian dengan tujuan permasalahan yang ada dibuat lebih sederhana untuk mendapatkan hasil penelitian yang maksimal sebagai berikut :

- 1.2.1 Bagaimana media sosial Tiktok menjelaskan tuntunan belajar menggambar ilustrasi bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual?;
- 1.2.2 Bagaimana proses pembelajaran menggambar ilustrasi digital bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual dengan menggunakan media sosial Tiktok?;
- 1.2.3 Bagaimana hasil pembelajaran menggambar ilustrasi digital bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual dengan menggunakan media sosial Tiktok?;
- 1.2.4 Bagaimana kelebihan dan kekurangan dari media sosial Tiktok bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual untuk meningkatkan kompetensi menggambar Ilustrasi digital?.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan Rumusan masalah penelitian, peneliti dapat merumuskan tujuan penelitian sebagai berikut :

- 1.3.1 Untuk mengetahui tuntunan belajar melalui media sosial Tiktok dalam menggambar ilustrasi bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual;
- 1.3.2 Untuk mengetahui proses pembelajaran menggambar ilustrasi digital bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual dengan menggunakan media sosial Tiktok;
- 1.3.3 Untuk mengetahui hasil pembelajaran menggambar ilustrasi digital bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual dengan menggunakan media sosial Tiktok
- 1.3.4 Untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dari media sosial Tiktok bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual untuk meningkatkan kompetensi menggambar Ilustrasi digital.

1.4 Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini, diharapkan memberikan manfaat dan fungsi terhadap masalah yang sedang diteliti. Adapun manfaat yang diperoleh sebagai berikut :

1.4.1 Manfaat Penelitian dari Segi Teori

Hasil Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat teoritis berupa referensi tambahan tentang pemilihan media sosial sebagai tuntunan belajar dalam menggambar ilustrasi digital yang baik sesuai dengan kebutuhan mahasiswa Desain Komunikasi Visual dalam berkarya, mengetahui manfaat penggunaan Tiktok dalam mengembangkan kompetensi menggambar ilustrasi digital melalui media sosial, mengetahui proses juga hasil pembelajaran dan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dari media sosial tiktok bagi Desain Komunikasi Visual.

1.4.2 Manfaat Penelitian dari Segi Kebijakan

Memberikan arahan kebijakan untuk pengembangan mahasiswa Desain Komunikasi Visual dalam memanfaatkan media sosial yang tepat dan efektif untuk dianjurkan dan diterapkan.

1.4.3 Manfaat Penelitian dari Segi Praktik

Adapun manfaat penelitian dari segi praktik sebagai berikut :

1.4.3.1 Bagi Seniman

Memberikan informasi tentang pemilihan Media Sosial sebagai media pembelajaran terutama menggambar ilustrasi digital yang menarik dan tepat.

1.4.3.2 Bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual

Menumbuhkan apresiasi berkarya, minat, motivasi serta semangat juga kreativitas belajar peserta didik dengan adanya penggunaan Media Sosial sebagai media pembelajaran menggambar ilustrasi digital.

1.4.3.3 Bagi Peneliti

Memberikan pengetahuan dan wawasan dalam pembuatan dan pemanfaatan media sosial sebagai sarana belajar menggambar ilustrasi digital.

1.4.4 Manfaat Penelitian dari Segi Isu dan Aksi Sosial

Memberikan wawasan dan informasi kepada seluruh pihak pemanfaatan media sosial sebagai sarana belajar menggambar ilustrasi digital sehingga menjadi masukan bagi lembaga-lembaga formal dan non formal. Dapat menjadi wadah pengetahuan mengenai pemanfaatan media sosial sebagai sarana belajar menggambar ilustrasi digital bagi peneliti selanjutnya yang tertarik untuk meneliti.

1.5 Struktur Organisasi

1.5.1 Bab I Pendahuluan

1.5.1.1 Bab pendahuluan dalam proposal pada dasarnya menjadi bab pengenalan. Pada bagian dibawah ini disampaikan struktur bab pendahuluan yaitu

1.5.1.2 Latar belakang penelitian. bagian ini memamparkan konteks penelitian yang dilakukan;

1.5.1.3 Rumusan masalah penelitian, bagian ini membuat spesifik mengenai permasalahan yang akan diteliti;

1.5.1.4 Tujuan penelitian sesungguhnya akan tercermin dari perumusan permasalahan yang disampaikan sebelumnya;

1.5.1.5 Manfaat penelitian, bagian ini memberikan gambaran mengenai nilai lebih atau kontribusi yang dapat diberikan oleh hasil penelitian yang dilakukan.

1.5.2 Bab II Kajian Pustaka

Bagian kajian pustaka dalam proposal memberikan konteks yang jelas terhadap topik atau permasalahan yang diangkat dalam penelitian. Pada bagian ini, peneliti membandingkan, mengontraskan, dan memosisikan kedudukan masing-masing penelitian yang dikaji melalui pengaitan dengan masalah yang sedang teliti.

1.5.3 Bab III Metode Penelitian

Bagian ini merupakan bagian yang bersifat prosedural, yakni bagian yang mengarahkan pembaca untuk mengetahui bagaimana peneliti merancang alur penelitiannya dari mulai pendekatan penelitian yang

diterapkan, instrumen yang digunakan, tahapan pengumpulan data yang dilakukan, hingga langkah-langkah analisis data yang dijalankan.

1.5.4 Bab IV Temuan dan Pembahasan

Bab ini menyampaikan dua hal utama, yakni (1) temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data dengan berbagai kemungkinan bentuknya sesuai dengan urutan rumusan permasalahan penelitian, dan (2) pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya.

1.5.5 Bab V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi.

Bab ini berisi simpulan, implikasi, dan rekomendasi, yang menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian sekaligus mengajukan hal-hal penting yang dapat dimanfaatkan dari hasil penelitian tersebut. Ada dua alternatif cara penulisan simpulan, yakni dengan cara butir demi butir atau dengan cara uraian padat.