

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Dalam dunia yang semakin dipenuhi oleh informasi, kegiatan komunikasi tidak lagi terbatas pada penyampaian pesan secara lisan dari mulut ke mulut. Komunikasi kini berkembang menjadi lebih kompleks dengan melibatkan berbagai media, salah satunya adalah bentuk visual. Dalam konteks desain grafis, tipografi menjadi elemen penting yang tidak hanya berfungsi sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai bentuk ekspresi visual yang mampu memengaruhi cara audiens memahami dan merespons pesan yang disampaikan. Di era digital saat ini, keterampilan desain grafis semakin menjadi kebutuhan yang mendesak di berbagai bidang, termasuk pendidikan, bisnis, pemasaran, dan komunikasi. Kemampuan untuk membuat desain visual yang menarik dan komunikatif dapat menjadi nilai tambah dalam menyampaikan pesan yang efektif dan profesional. (Friadi et al., 2024) Menurut Suyanto Desain grafis dapat diartikan sebagai penerapan keterampilan seni dan komunikasi untuk memenuhi kebutuhan bisnis dan industri, yang sering kali dikenal dengan istilah seni komersial. Sedangkan menurut Jessica Helfand Desain Grafis merupakan perpaduan kompleks antara teks dan gambar, angka dan grafik, foto dan ilustrasi yang memerlukan pemikiran khusus dari seorang ahli yang mampu menyatukan elemen-elemen tersebut. Hasilnya adalah karya yang unik, fungsional, menarik perhatian, mungkin mengejutkan atau bahkan bersifat subversif, serta mudah diingat. (Darwoto, 2020)

Desain komunikasi visual merupakan salah satu mata kuliah penting dalam kurikulum Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI) di UIN Siber Syekh Nurjati Cirebon. Mata kuliah ini bertujuan membekali mahasiswa dengan kemampuan mengomunikasikan ide melalui elemen

visual, termasuk teks, gambar, warna, dan tata letak. Salah satu elemen utama dalam desain komunikasi visual adalah tipografi, yaitu seni dan teknik penataan huruf untuk menciptakan komunikasi visual yang efektif dan estetis sehingga pesan yang ingin disampaikan bisa terbaca dengan jelas.

Desain komunikasi visual merupakan sarana komunikasi untuk menyampaikan ide, berita, konsep, dan informasi melalui penglihatan. R. Buckminster Fuller adalah seorang desainer dan arsitek yang menciptakan geodesic dome, berpendapat bahwa sebuah desain komunikasi harus dapat memenuhi kebutuhan masyarakat tidak hanya untuk memuaskan keinginan dari pada desainer itu sendiri. Dengan demikian, desain komunikasi visual akan dikatakan berhasil apabila ide, cerita atau informasi yang ingin disampaikan oleh komunikator dapat diterima oleh komunikan secara tepat. Oleh karena itu pentingnya pengetahuan tentang tipografi dalam desain komunikasi visual khususnya dalam hal pemilihan font, penggunaan font yang dapat mempengaruhi pesan yang disampaikan seperti penggunaan font bold akan mempertegas pesan yang disampaikan. (Wijaya, n.d.)

Namun, masih ada dari mahasiswa yang masih kesulitan menerapkan prinsip-prinsip tipografi seperti pemilihan jenis huruf, ukuran, hierarki, jarak, dan keselarasan dalam desain mereka karena akan mengakibatkan kegagalan komunikasi dalam menyampaikan pesan. Untuk menguasai desain grafis tidaklah mudah, banyak sekali aplikasi desain grafis profesional seperti Adobe Photoshop dan Illustrator sering kali dianggap kompleks, memerlukan biaya yang cukup besar, serta membutuhkan waktu belajar yang lama untuk memahami setiap fitur dan tekniknya. Tantangan ini menjadi hambatan bagi banyak mahasiswa yang ingin mulai belajar desain grafis.

Canva hadir sebagai solusi yang cukup populer untuk menjembatani kebutuhan desain grafis bagi pemula maupun pengguna dengan latar

belakang non desain. Canva menawarkan tampilan yang *user friendly* dan mudah digunakan, serta menyediakan berbagai template siap pakai yang dapat membantu pengguna menghasilkan desain yang menarik dalam waktu singkat. Namun, masih banyak pengguna yang hanya memanfaatkan template-template sederhana tanpa memahami prinsip desain dasar yang dapat membantu meningkatkan kualitas visual dari desain yang mereka hasilkan. (Saehan et al., 2023) Dalam konteks pendidikan dan pelatihan desain grafis, keterbatasan pemahaman pengguna terhadap prinsip dasar desain grafis pada materi tipografi sering kali menjadi kendala dalam menghasilkan desain yang komunikatif dan estetis khususnya dalam mata kuliah desain komunikasi visual. (Syahrir1 Et Al., 2023)

Melihat permasalahan tersebut, pendekatan teori komunikasi *Uses and Gratifications* menjadi relevan sebagai landasan dalam penelitian ini. Teori ini menekankan bahwa individu secara aktif memilih dan menggunakan media untuk memenuhi kebutuhan spesifik mereka, seperti kebutuhan informasi, edukasi, hiburan, serta pembentukan identitas diri. Dalam konteks pembelajaran desain grafis berbasis Canva, mahasiswa tidak hanya membutuhkan media yang menyajikan materi secara informatif, tetapi juga media yang mudah diakses, menarik secara visual, dan aplikatif dalam menunjang keterampilan praktis mereka. (Hidayat et al., n.d.)

Penelitian sebelumnya kegiatan pengembangan media pembelajaran berbasis canva sudah pernah dilakukan oleh beberapa peneliti di beberapa tahun terakhir yang selaras dengan ranah kajian mereka. Kegiatan penelitian yang dilakukan oleh Nurul Mahfuzatul Zuhro pada tahun 2023 dengan melakukan Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva Di Kelas IV SD Al Washliyah Ampera II. Dengan hasil validasi menunjukkan bahwa media ini sangat valid dengan skor dari ahli materi sebesar 96,4%, ahli desain media sebesar 96,4%, dan ahli bahasa sebesar 98,2%. Selain itu, uji kepraktisan yang dilakukan oleh siswa menghasilkan skor sebesar 90,6%, menunjukkan bahwa media ini sangat praktis untuk digunakan dalam

pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis tersebut, media pembelajaran interaktif berbasis Canva dinilai efektif dan layak digunakan untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. (Nurul Mahfuzatul Zuhro, n.d.)

Penelitian yang lain juga melakukan penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Canva Pada Materi Arimatika Sosial. oleh Siti Nurhaliza di tahaun yang sama. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk penelitian ini adalah membuat media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi Canva dalam berupa video pembelajaran pada materi aritmatika sosial. Selain itu, untuk mengetahui kelayakan video pembelajaran berbasis aplikasi Canva pada materi aritmatika sosial sosial, serta untuk mengetahui respon siswa terhadap video pembelajaran berbasis aplikasi Canva pada materi video pembelajaran berbasis aplikasi Canva pada materi aritmatika sosial. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu Analysis (Analisis), Design (Desain), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi). Pada tahap Implementation, peneliti membatasi uji coba dalam skala kecil pada 10 peserta didik. Hasil pada penelitian ini memperoleh skor 96,25%, ahli materi menyatakan sangat valid, ahli media menyatakan sangat valid, ahli materi menyatakan sangat valid, 97,4% peserta didik menyatakan berminat, yang berarti pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis pembelajaran audio visual berbasis aplikasi Canva pada materi aritmatika sosial layak menjadi bahan atau media pembelajaran. (Siti Nurhaliza, 2023)

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis Canva telah berhasil diterapkan pada jenjang sekolah dasar dan materi pelajaran umum seperti aritmatika sosial, dengan hasil validasi dan kepraktisan yang sangat tinggi. Namun, penelitian-penelitian tersebut belum menyentuh ranah pendidikan tinggi, khususnya dalam

bidang desain grafis dan komunikasi. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kebaruan dengan fokus pada Perancangan Media Pembelajaran Desain Grafis Berbasis Canva Materi Tipografi untuk Mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam UIN Siber Syekh Nurjati Cirebon.

Dengan melihat latar belakang penelitian ini, penelitian tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DESAIN GRAFIS BERBASIS CANVA MATERI TIPOGRAFI UNTUK MAHASISWA KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM UIN SIBER SYEKH NURJATI CIREBON”**

## **B. Identifikasi Masalah**

Dalam dunia yang semakin dipenuhi oleh informasi, kegiatan komunikasi tidak lagi terbatas pada penyampaian pesan secara lisan dari mulut ke mulut. Komunikasi kini berkembang menjadi lebih kompleks dengan melibatkan berbagai media, salah satunya adalah bentuk visual. Dalam konteks desain komunikasi visual, tipografi menjadi elemen penting yang tidak hanya berfungsi sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai bentuk ekspresi visual yang mampu memengaruhi cara audiens memahami dan merespons pesan yang disampaikan. Namun, masih banyak mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam yang belum menyadari bahwa pemilihan, penataan, dan penggunaan tipografi yang tepat. Hal ini menunjukkan kebutuhan akan media pembelajaran khusus yang bisa membantu mahasiswa untuk mengembangkan pemahaman dasar desain grafis pada materi tipografi.

## **C. Pembatasan Masalah**

Penelitian ini dibatasi pada penggunaan canva sebagai alat bantu dalam membuat media pembelajaran desain grafis dalam materi tipografi, tanpa melibatkan aplikasi desain lainnya seperti Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, CorelDRAW atau yang lainnya. Fokus penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran meliputi aspek desain tampilan,

keterbacaan dan kelayakan dari media pembelajaran tanpa mencakup pada peningkatan pemahaman.

#### **D. Rumusan Masalah**

Dari latar belakang diatas terkait dengan penelitian “Perancangan Media Pembelajaran Desain Grafis Berbasis Canva Materi Tipografi Untuk Mahasiswa Komunikasi Dan Penyiaran Islam UIN Siber Syekh Nurjati Cirebon” maka rumusan masalahnya sebagai berikut :

1. Bagaimana perancangan media pembelajaran desain grafis berbasis canva pada materi tipografi yang efektif untuk mahasiswa KPI?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran desain grafis berbasis canva pada materi tipografi untuk mahasiswa KPI ?

#### **E. Tujuan Masalah**

Dari permasalahan yang telah dirumuskan diatas, maka penelitian ini dilakukan dengan tujuan sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui proses perancangan media pembelajaran desain grafis berbasis canva pada materi tipografi yang efektif untuk mahasiswa KPI.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran desain grafis berbasis canva pada materi tipografi untuk mahasiswa KPI.

#### **F. Kegunaan Penelitian**

1. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan referensi akademik dalam bidang desain komunikasi visual, khususnya terkait penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi seperti canva untuk mahasiswa. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi dasar bagi penelitian selanjutnya yang ingin mengeksplorasi media pembelajaran praktis dalam bidang desain grafis.

## 2. Kegunaan Praktis

### a. Bagi Mahasiswa

Media pembelajaran desain grafis yang dirancang dalam penelitian ini dapat membantu mahasiswa yang tertarik belajar desain grafis, terutama mereka yang belum memiliki pengalaman, untuk mengetahui materi tipografi desain grafis dengan cara yang sederhana dan mudah diakses. Mahasiswa dapat menggunakan media pembelajaran ini sebagai bahan belajar mandiri untuk mengembangkan keterampilan desain yang bermanfaat di bidang akademik maupun non-akademik.

### b. Bagi Jurusan KPI Universitas Islam Negeri Siber Syekh Nurjati Cirebon

Jurusan KPI dapat memanfaatkan hasil penelitian ini sebagai referensi dalam mengembangkan materi pembelajaran tambahan untuk mahasiswa. Media pembelajaran ini dapat dijadikan bahan pelatihan desain grafis dasar yang relevan untuk mendukung keterampilan dan pembelajaran pada mata kuliah desain komunikasi visual, yang sangat diperlukan dalam dunia komunikasi dan penyiaran di era digital.

### c. Bagi Desainer Pemula

Penelitian ini berguna bagi para desainer pemula sebagai sumber belajar yang praktis dan mudah diakses dalam memahami dasar-dasar tipografi melalui media pembelajaran berbasis Canva. Melalui penggunaan Canva yang ramah pengguna, desainer pemula dapat langsung menerapkan teori ke dalam praktik, sehingga mampu meningkatkan kreativitas dan membangun fondasi keterampilan desain grafis yang kuat, khususnya dalam konteks komunikasi visual di era digital.

### **G. Spesifikasi Produk yang Dirancang**

Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran desain grafis berbasis canva pada materi tipografi yang dibuat menggunakan aplikasi canva yang kemudian akan dikonversi menjadi sebuah mini *e-book* berbasis website canva. Konten-konten yang ada pada mini *e-book* ini meliputi materi tentang tipografi dalam desain komunikasi visual.

