

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi belajar telah semakin menyesuaikan dan masyarakat modern dalam mempelajari sesuatu melalui komunikasi lingkungan virtual di mana perangkat digital sekarang yang kita pergunakan dan sangat diperlukan sebagai alternatif belajar tatap muka. Berawal dari generasi digital terus membenamkan diri dalam “*digital art*” perangkat komputer dan gadget, seperti *portable DVD player*, ponsel, iPod, *PlayStation*, *Pocket PC*, dan *Blackberry*. teknologi komputer juga memainkan peran yang semakin penting dalam dunia seni, di mana seniman yang mengubah praktik - praktik artistik mereka dengan bantuan perangkat komputer. Di kelas seni kontemporer, guru seni menggunakan presentasi PowerPoint dan berbagai aplikasi *software* untuk memperkaya program seni mereka, misalnya, mengajar siswa bagaimana untuk memanipulasi gambar, membuat film, merekam suara, grafis desain, dan membuat animasi di komputer. (Paul, 2016).

Digital Art adalah komputer sebagai media pembuatan seni lukis, penggunaan program *editing*, *batch* komputer pemrosesan informasi, setiap *encoding* elemen *pixel* kecil untuk membentuk virtual gambar visual, disajikan di depan publik. (Anna, 2005)

Menurut Paul, C dalam buku *Transdisciplinary Digital Art : Sound Vision and the New Screen*, “*Digital Art* sebagai media yang telah dinikmati di era milenial baru. Kekuatan ini telah bertahan meskipun ada ketidakpastian yang ditimbulkan oleh kegagalan *.com* dan upaya selanjutnya untuk menggambarkan digital sebagai media yang dangkal. Walaupun ini media yang menyatu dan mencakup wilayah luas, Digital Art tentu saja telah tumbuh secara substansial sebagai media artistik (sebagian karena kemajuan teknologi yang cepat dikombinasikan dengan harga yang lebih rendah untuk teknologi tersebut). Digital hampir membentuk sesuatu secara umum dapat dikenali oleh berbagai macam populasi umum dan oleh karena

itu tidak heran kalau Digital Art begitu banyak diminati oleh kalangan milenial”. (Randy, 2007:2 Terjemahan Bebas Penulis).

Berdasarkan uraian di atas bahwa sebuah media Digital Art merupakan seni yang memanfaatkan teknologi sebagai pengganti media menggambar ini tentu menjadi bisa dimanfaatkan oleh kalangan banyak orang yang ingin belajar mendesain melalui Digital Art. Sudah banyaknya *software* yang di gunakan untuk mendesain Digital Art sehingga banyak para khalayak mencoba untuk mendesain *art* menggunakan teknologi

Sebagai masyarakat bisa belajar desain melalui *software* apa yang bisa mereka gunakan. Banyak sekali cara untuk belajar mendesain yaitu melalui mengikuti acara seminar, Internet, Video tutorial *Youtube*. Dalam mempelajari Digital Art butuh namanya untuk memahami dan mempraktikkan desain yang mereka terapkan dalam desain digital art, tetapi dalam sebuah hasil wawancara kepada 10 orang responder yang pernah belajar *digital art* di komunitas Noobgrime_id mereka kurang tertarik melihat tutorial *youtube* atau media video.

Penulis mengambil media belajar *Digital Art* karena seni digital art mulai banyak digemari oleh perusahaan sebagai media promosi dan juga sebagai Media penyampaian komunikasi tentunya bisa memberikan sebuah pesan dari sebuah desain dalam menyampaikan ide, gagasan, kritik, dan juga pesan ajakan untuk khalayak luas dalam bentuk desain (Rasterhoff, 2020). desain *digital art* bisa menjadi salah satu wadah bagi para *freelance* ataupun para desainer dalam terjun dalam *digital art*, dan juga penulis meneliti seberapa seberapa efektif dalam mendesain digital art melalui pesan grup aplikasi group *whatsapp* menggunakan *software autodesk sketchbook* salah satunya komunitas noobgrime_id.

noobgrime_id merupakan sebuah komunitas yang bergerak dalam dunia desain termasuk *digital art*, yang di mana bertujuan untuk memberikan edukasi atau saling berbagi ilmu dalam dunia desain yang termasuk *digital art* itu sendiri, komunitas ini sudah berjalan pada 19 Agustus 2017 yang di mana komunitas ini berawal dari sebuah *fanpage* di mana anggotanya mempromosikan sebuah karya seni digital melalui media sosial seperti *Facebook* dan *Instagram* hingga bisa berkembang dan berinisiatif dalam membentuk komunitas belajar desain.

penulis mengambil kepada 10 sampel anggota komunitas noobgrime_id alasan yang beranggapan bahwa kontent di *Youtube* adalah susahnya menerapkan desain. berarti penulis menyimpulkan bahwa para anggota yang belajar *digital art* kesulitan dalam mempelajari desain *digital art* melalui *youtube*.

Tentunya menjadikan para desainer susah mencari sebuah komunitas desain yang akan mempermudah dalam mencari informasi tentang cara mendesain Digital Art dan mempelajari dari sebuah ilmu desain namun selalu ada terkendala karena komunitas NoobgrimeId berada berbeda daerah yang sulit tentunya sulit dijangkau dan tidak mungkin di pertemukan dalam satu tempat .melalui komunikasi virtual tentunya mempermudah kita dalam berkomunikasi untuk mempelajari Digital Art, komunitas Digital Art Noobgrimeid sudah mulai banyak memposting karya mereka melalui *fanpage Facebook*, dan *instagram*.

Menurut Era Retnoningsih dalam buku Belajar Internet Secara Mandiri, Jadi “*Chatting* merupakan komunikasi tertulis secara *Online* melalui media internet. Komunikasi tersebut, umumnya dilakukan dengan cara mengetikan kata-kata yang ingin disampaikan dengan mitra bicara”. (Retnoningsih, 2007:109).

Jadi dengan media komunikasi melalui *Chatting* bisa menjadi alternatif seseorang dalam berinteraksi melalui grup *chatting*, dengan belajar melalui dasar-dasar mendesain seperti mengenalkan *tools*, melakukan *color*, *bleding*, dan *shading* melalui media *Chatting*. Salah satu komunitas Desain media sosial *fanpage* yaitu Noobgrime_id merupakan komunitas desain Digital Art yang digunakan sebuah untuk belajar mendesain di mana anggotanya bisa belajar mendesain melalui media komunikasi *chatting whatsapp* dikarenakan anggotanya yang berada di daerah yang berbeda dan tidak bisa dipertemukan dalam satu tempat.

kenapa harus *whatsapp* karena masyarakat Indonesia sudah terbiasa dengan menggunakan *whatsapp* sebagai media komunikasi dibanding aplikasi *chatting* lain ini menurut data melalui *similarweb* bahwa *whatsapp* sebagai pengguna terbanyak dalam media komunikasi melalui *chatting*. (Similarweb, 2019)

Rank	App (ID)	Publisher	Category	Steps Rank	Change
1	WhatsApp Message	WhatsApp Inc.	Communication	#1	-
2	Google Chrome: Fast & Secure	Google LLC	Communication	#2	-
3	Messages	Google LLC	Communication	#3	-
4	Contacts	Google LLC	Communication	#4	-
5	UC Browser: Free & Fast Video Do...	UCWeb Singapore Pte. Ltd.	Communication	#5	-
6	Messenger - Text and Video Chat	Facebook	Communication	#6	-
7	LINE: App Calls & Messages	LINE Corporation	Communication	#8	-

Gambar 1.1 *WhatsApp Top App Communication*

Berangkat dari fenomena tersebut maka penulisan ini mencoba untuk menguak konsep-konsep yang ada dalam komunikasi virtual melalui internet sebagai dasar untuk menyusun sesuatu bangunan teori komunikasi media internet. Perbandingan internet dengan media komunikasi biasa dilihat dari cara metode belajar melalui internet dibanding media komunikasi klasik dapat dilihat dari dua sisi, yaitu penggunaannya oleh komunikator dan komunikan serta sisi karakteristik internet sebagai media komunikasi (Syarif, 2019:70).

Dengan melalui komunikasi virtual menjadikan sebuah pesan dengan isi makna yang berbeda mengenai pengenalan *tools* bagaimana mereka penggunaan *tools* yang benar membuat mereka bisa melakukan desain sehingga para anggota paham dengan isi pesan dan lebih memudahkan dalam mendesain.

Dalam dunia digital mendesain yang kita ketahui penggunaan *software* pengembangannya desain yang khalayak ketau adalah *photoshop*, merupakan program komputer yang merupakan perangkat lunak atau *software* yang di gunakan untuk pengolahan gambar/foto, dapat digunakan untuk memanipulasi foto sehingga hasil foto lebih menarik, dan juga *photoshop* memiliki *tools* dan juga para desainer bisa juga digunakan dalam mendesain *digital art* dalam pengelolaan foto hanya saja *software* tersebut prabayar sehingga para desainer ingin belajar *digital art* tidak sanggup di karenakan *software photoshop* tersebut prabayar .

setiap anggota komunitas noobgrime_id yang berada di lokasi dan daerah yang berbeda dan susah di pertemukan dalam satu tempat dan yang mau belajar desain dengan hanya melalui media *chatting*. Saat ini media komunikasi yang digunakan oleh komunitas Noobgrime_id yaitu media *group Whatsapp*. Tentunya dengan adanya media *chatting* menjadi sebuah tantangan baru bagi anggota yang belajar Digital Art Melalui media Komunikasi *Chatting*, dan para anggota pun biasanya menggunakan aplikasi untuk mendesain yaitu, *Autodeks Sketchbook* .

Autodeks Sketchbook merupakan salah satu aplikasi mendesain yang biasa digunakan oleh komunitas Noobgrime_Id dalam mendesain Digital Art kenapa mereka menggunakan *Autodeks Sketchbook* dibandingkan aplikasi lain, itu dikarenakan hampir semua komunitasnya menggunakan Aplikasi *Autodeks Sketchbook*. Karena *Sketchbook* merupakan aplikasi yang mudah, gratis dan penggunaan tools yang digunakan oleh anggota komunitas Noobgrime_Id mudah untuk di aplikasikan pada media Digital Art dan *Software* ini juga tersedia dalam bentuk Android sehingga pengguna bisa mendesain selain melalui PC, dan salah satu anggota komunitas Noobgrime_id menyebutkan kenapa tertarik dengan penggunaan aplikasi *Autodeks Sketchbook*” karena dengan menggunakan *Software* ini mempermudah dalam menggambar karakter wajah karena penggunaan *tools* yang digunakan mudah dipahami dan aplikasi ini gratis untuk pengguna PC ataupun android apa lagi aplikasi ini banyak dipakai oleh hampir semua komunitas”.

Autodeks Sketchbook Bisa menjadi alternatif dalam mendesain karena software tersebut *open source* dimana aplikasi tersebut gratis dan bisa di gunakan secara bebas tidak perlu membayar, segala kebutuhan tools yang digunakan bisa seperti photoshop sehingga pengguna juga belajar digital art dengan mudah melalui aplikasi *Autodeks Sketchbook* dan juga memudahkan para Anggotanya untuk belajar desain digital art.

Kenapa penulis memilih media belajar Digital Art karena media Digital saat ini sangat diminati dalam perusahaan dunia seni supaya pesan yang bisa membuat tertarik konsumen dalam sebuah riset, pendidik seni telah mulai

mengadopsi teknologi komputer yang tepat dalam mencari praktik kelas yang bermakna dan relevan.

Mengikuti komunitas tersebut bahwa dalam mendesain Digital Art tentu membutuhkan latihan dan keahlian dalam mendesain melalui *software Autodesk Sketchbook*. Para Anggota Komunitas bisa terbiasa menggunakan *Software Autodesk Sketchbook* karena dalam menggunakan *tools* yang di gunakan banyak varian mulai dari *tools brush* hingga *tools Partikel*, penggunaan mode *bleding* warna pada *Autodeks Sकेctbook* yang memberikan efek lebih pada Digital Art dan juga aplikasi ini gratis untuk pengguna *Windows Store*, *Google Play* dan *App Store*. Dengan judul yang penulis pakai yaitu Efektivitas pembelajaran *autodeks sketchbook* melalui *whatsapp group* pada komunitas *Noobgrime_ID*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar belakang , maka rumusan masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah: “Seberapa efektif anggota komunitas *Noobgrime_id* dalam belajar desain digital art melalui media Grup *Whatsapp Noobgrime_id* ?

1.3 Identifikasi Masalah

Berdasarkan Latar Belakang di atas, penulis mengidentifikasi beberapa masalah yang akan dijadikan bahan penelitian selanjutnya, yaitu :

1. Seberapa efektivitas anggota *Noobgrime_id* dalam belajar mendesain menggunakan *Autodeks sketchbook* melalui *whatsapp grup* ?
2. Seberapa tinggi tingkat keberhasilan proses belajar Digital Art dalam penggunaan *autodeks sketbook* di komunitas *group whastapp Noobgrime_id* ?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu mengetahui seberapa efisiensi dan paham dalam penggunaan aplikasi desain *Autodeks Sketchbook* dalam mendesain Digital Art pada anggota *Noobgrime_id* melalui proses komunikasi *Whatsapp group*.

1.5 Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Teoritis

Kegunaan teoritis pada penelitian ini memberikan sumbangan pemikiran melalui acuan teori komunikasi virtual yang tentunya bisa di jadikan referensi dalam ilmu komunikasi.

2. Kegunaan Praktis

Kegunaan praktis dalam penelitian ini diharapkan masyarakat luas bisa menggunakan metode belajar melalui *group whatsapp* ataupun media komunikasi lain sebagai alternatif untuk belajar tanpa harus melalui tatap muka.

