

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Semakin majunya teknologi maka proses komunikasi semakin beragam. Jika dahulu proses komunikasi hanya dilakukan melalui bentuk lisan atau teks, maka saat ini proses komunikasi telah mengalami transisi menuju bentuk yang lebih beragam. Pesan yang disampaikan tidak lagi terbatas pada satu bentuk, melainkan dapat berupa gabungan teks, audio, dan gambar. Desain grafis adalah bagian dari bidang desain komunikasi visual yang berhubungan erat dengan proses komunikasi. Melalui desain grafis, pesan dikemas dalam bentuk visual untuk mempengaruhi persepsi dan pemahaman audiens.

Dalam ranah pendidikan pada abad ke-21, desain grafis sudah menjadi bagian dalam aktivitas pembelajaran siswa, salah satunya pada proses pembelajaran desain komunikasi visual di SMK Negeri 1 Lhokseumawe. Pendidikan desain komunikasi visual mengajarkan siswa cara menggunakan kombinasi elemen artistik dan teknologi untuk menyampaikan informasi secara efektif dan memiliki daya tarik. Namun, untuk menciptakan desain yang mampu dipahami dan ditangkap oleh publik maka diperlukan kreativitas dan proses yang teliti agar desain tersebut layak untuk disebar. Hal tersebut kemudian mendorong para siswa dalam memanfaatkan fitur-fitur berbasis *Artificial Intelligence* (AI) guna memudahkan proses dalam penciptaan desain. Penggunaan fitur *Artificial Intelligence* (AI) tidak hanya muncul sebagai inisiatif pribadi siswa, tetapi juga diarahkan oleh guru dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi awal peneliti, guru memperbolehkan bahkan menganjurkan siswa untuk memanfaatkan fitur *Artificial Intelligence* (AI) sebagai sarana dalam menuntaskan tugas desain, seperti pembuatan *mockup*, logo, maupun konsep awal desain. Dalam praktiknya, siswa tetap diminta untuk menentukan konsep dan ide desain secara mandiri, sementara *Artificial Intelligence* (AI) digunakan untuk membantu memvisualisasikan ide, menemukan referensi gaya desain, serta mempercepat tahap awal merancang desain. Seiring dengan kebutuhan siswa akan alat bantu yang mampu mendukung proses kreatif tersebut, berbagai aplikasi desain berbasis *Artificial Intelligence* (AI) mulai dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran, salah satunya adalah aplikasi desain Canva.

Canva perdana masuk ke Indonesia pada tahun 2017, dan dalam waktu singkat aplikasi ini mampu mencapai puncak popularitas, hal ini dapat terjadi karena kemudahannya dalam membantu pengguna dalam membuat desain. Dilansir dari situs Tempo, Canva telah mencapai 220 juta pengguna aktif bulanan yang tersebar di 190 negara pada tahun 2025 (Firmansyah, 2025). Popularitas tersebut tidak terlepas dari hadirnya berbagai fitur berbasis *Artificial Intelligence* (AI) yang ditawarkan, seperti *magic design*, *AI image generator*, *magic write* dan *suggestion tools*. Selain itu, Canva juga menawarkan *template* gratis, fitur kolaborasi secara *real-time* dan tampilan yang sederhana. Fitur-fitur tersebut membantu pengguna, termasuk siswa, untuk membuat rancangan desain awal dengan cepat, mencoba berbagai pilihan desain dan mendapatkan referensi gaya visual yang sesuai kebutuhan. Dengan dukungan *Artificial Intelligence* (AI), proses mencari ide awal menjadi lebih sederhana, terutama bagi siswa yang masih kesulitan mengembangkan konsep desain secara mandiri.

Meskipun berbagai fitur tersebut mampu mempercepat proses desain, tantangan dalam tahap awal penciptaan karya masih kerap dialami. Dalam proses awal menciptakan desain, seorang desainer profesional atau siswa sekalipun sering mengalami kebuntuan ide (*creative block*) sehingga hasil karyanya cenderung monoton dan kurang berkembang (de Rooij et al., 2021). Kemunculan inspirasi merupakan bagian penting dalam proses desain grafis karena menjadi pemicu munculnya gagasan baru yang dapat diwujudkan ke dalam bentuk visual. Inspirasi dalam desain dapat muncul dari banyak hal, mulai dari pengalaman pribadi, pengaruh lingkungan, hingga berbagai referensi visual yang tersedia.

Di era digital, sumber inspirasi semakin meluas, diantaranya melalui bantuan teknologi berbasis *Artificial Intelligence* (AI) yang kini semakin umum digunakan dalam dunia desain. Dalam ruang lingkup pembelajaran Desain Komunikasi Visual ditingkat SMK sendiri, pemanfaatan fitur AI pada aplikasi Canva menjadi fenomena yang semakin sering ditemui. Siswa cenderung menggunakan fitur AI pada aplikasi Canva sebagai sumber inspirasi dalam proses awal menentukan konsep desain dan gaya visual. Kendati demikian, pemanfaatan teknologi ini tidak selalu diiringi dengan proses eksplorasi ide yang mendalam, sehingga menimbulkan potensi tidak optimalnya kreativitas siswa.

Meskipun integrasi *Artificial Intelligence* (AI) pada aplikasi Canva memberikan banyak kemudahan, terdapat pula masalah yang perlu diperhatikan. Berdasarkan kondisi yang ditemukan di lingkungan pembelajaran Desain Komunikasi Visual SMK Negeri 1 Lhokseumawe, terdapat beberapa permasalahan yang berkaitan dengan proses ideasi siswa, seperti ketergantungan sebagian siswa pada *template* yang disediakan aplikasi Canva tanpa melakukan eksplorasi lebih lanjut.

Ketergantungan tersebut menyebabkan proses penciptaan desain lebih banyak meniru struktur dan gaya yang telah ada sebelumnya dibandingkan mengembangkan konsep baru, sehingga proses dalam penciptaan karya desain tidak sepenuhnya berkembang dari pemikiran orisinal mereka sendiri.

Selain itu, peneliti mendapati beberapa siswa yang masih memiliki persoalan dalam memulai ide desain. Siswa sering merasa bingung dalam menentukan gaya visual, sulit menemukan referensi yang sesuai, atau membutuhkan waktu lama untuk memunculkan gambaran awal. Kondisi ini menunjukkan adanya hambatan dalam proses menghasilkan inspirasi, yang pada akhirnya berdampak pada kualitas dan keberagaman karya desain yang mereka hasilkan.

Permasalahan di atas diperkuat oleh temuan penelitian dari (Doshi & Hauser, 2024) yang menyebutkan bahwa *Artificial Intelligence* (AI) dapat meningkatkan produktivitas, namun karya yang dihasilkan sering kali identik karena mengikuti pola yang sama. Adapula menurut pendapat ahli lain, yaitu (Chan & Hu, 2023) yang juga mendapati bahwa ketergantungan pada *Artificial Intelligence* (AI) dapat menghambat kemampuan eksplorasi ide secara mandiri. Sementara itu, hasil penelitian oleh Sugiarni et al. (2024) menunjukkan bahwa Canva dapat menumbuhkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran umum, tetapi belum mengkaji secara khusus bagaimana fitur AI pada aplikasi Canva memengaruhi proses inspirasi desain.

Meskipun berbagai penelitian telah membahas peran *Artificial Intelligence* (AI) dalam kreativitas dan penggunaan Canva sebagai media pembelajaran, terdapat beberapa kesenjangan yang masih belum tersentuh. Sebagian besar studi

internasional berfokus pada dampak *Artificial Intelligence* (AI) terhadap kreativitas mahasiswa dan profesional. Misalnya, penelitian Lee et al. (2024) menunjukkan bahwa *generative Artificial Intelligence* (AI) dapat meningkatkan produktivitas kreatif individu rata-rata hingga 25%. Demikian pula, penelitian (Doshi & Hauser, 2024) yang menemukan bahwa karya yang dibuat dengan bantuan *Artificial Intelligence* (AI) dinilai lebih kreatif, tetapi tingkat keberagaman antar karya justru menurun. Hal ini menandakan adanya konsekuensi antara kemudahan menemukan ide dan risiko keseragaman karya. Di sisi lain, penelitian di Indonesia lebih banyak membahas Canva sebagai media pembelajaran umum (Sugiarni et al., 2024). Sehingga belum ada penelitian yang secara khusus menganalisis kaitan antara penggunaan fitur AI pada aplikasi Canva dan inspirasi desain grafis pada konteks siswa vokasi di Indonesia.

Karenanya, penelitian ini diperlukan untuk dapat memahami sejauh mana penggunaan fitur AI pada aplikasi Canva dapat berpengaruh terhadap tingkat inspirasi desain grafis siswa. Peneliti memutuskan untuk mengambil studi terhadap siswa SMK Negeri 1 Lhokseumawe karena kesesuaian karakteristik siswa dengan kebutuhan penelitian, yaitu siswa vokasi yang menempuh mata pelajaran desain grafis, pernah menggunakan atau memanfaatkan fitur AI pada aplikasi Canva serta dituntut untuk menghasilkan karya visual secara kreatif. Selain itu, sekolah ini juga menunjukkan kesiapan dan keterbukaan untuk bekerja sama dalam kegiatan penelitian, sehingga memungkinkan peneliti memperoleh data yang akurat, terstruktur, dan dapat mewakili tujuan penelitian ini.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan yang peneliti telah uraikan pada latar belakang di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini diidentifikasi sebagai berikut:

1. Siswa kesulitan dalam mengembangkan ide atau konsep awal dalam memulai proses desain, sehingga seringkali mengalami kebuntuan ide (*creative block*).
2. Ketergantungan sebagian siswa pada *template* yang disediakan aplikasi Canva tanpa mengeksplorasi potensi diri.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Adapun fokus utama yang hendak dijawab dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh penggunaan fitur AI pada aplikasi Canva terhadap inspirasi desain grafis siswa jurusan Desain Komunikasi Visual di SMK Negeri 1 Lhokseumawe?”

1.4 Batasan Penelitian

Untuk menghindari bias dan menjaga fokus penelitian, maka penelitian ini dibatasi pada poin-poin sebagai berikut

1. Penggunaan fitur AI pada aplikasi Canva terhadap tingkat inspirasi desain grafis siswa SMK Negeri 1 Lhokseumawe jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV).
2. Penggunaan fitur AI pada aplikasi Canva sebagai stimulus dalam proses munculnya ide, bukan kualitas atau hasil akhir desain grafis.

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh penggunaan fitur AI pada aplikasi Canva terhadap tingkat inspirasi desain grafis siswa SMK Negeri 1

Lhokseumawe. Dengan tujuan ini, penelitian diharapkan dapat memberi gambaran komprehensif mengenai peran *Artificial Intelligence* dalam mendukung munculnya inspirasi pada proses desain grafis di lingkungan pendidikan vokasi.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat, yaitu Manfaat Teoritis dan Manfaat Praktis:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya literatur mengenai pengaruh *Artificial Intelligence* (AI), khususnya fitur AI pada aplikasi Canva, terhadap inspirasi desain grafis dalam konteks pendidikan vokasi. Penelitian ini juga berkontribusi dalam membedakan kajian inspirasi dari kreativitas, sehingga dapat menjadi dasar konseptual bagi penelitian selanjutnya *Artificial Intelligence* (AI) dalam pendidikan desain grafis.

1.6.2 Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini bermanfaat bagi siswa dalam memahami cara memanfaatkan *Artificial Intelligence* (AI) sebagai pemicu inspirasi tanpa mengurangi orisinalitas karya, bagi guru dalam merancang strategi pembelajaran desain yang seimbang antara penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) dan pengembangan ide mandiri, bagi sekolah dalam merumuskan kebijakan kurikulum terkait *Artificial Intelligence* (AI), serta bagi industri kreatif sebagai gambaran mengenai kesiapan lulusan SMK dalam menghadapi tantangan dunia kerja kreatif yang semakin dipengaruhi teknologi berbasis *Artificial Intelligence* (AI).