

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Teknologi akan terus berkembang, seiring dengan perkembangan zaman dan kebutuhan manusia menjadikan semakin pesatnya perkembangan teknologi digital dan informasi di kehidupan masyarakat saat ini. Perkembangan tersebut akan terus terjadi dikarenakan otak manusia dikaruniai akal untuk berfikir, dari akal pikiran tersebut manusia mengembangkan sesuatu yang disebut dengan IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi), yang dari masa ke masa semakin maju dan berkembang.² Sehingga, manusia akan dapat terus untuk mengembangkan maupun menciptakan inovasi, yang dapat mempermudah kehidupan dalam berbagai bidang. Di era saat ini, sepertinya penggunaan teknologi merupakan hal wajib dalam memenuhi kehidupan manusia.

Telah ada banyak jenis contoh dari hasil inovasi perkembangan teknologi digital pada saat ini. Salah satu puncak kemajuan teknologi media digital dan komunikasi adalah internet, internet mempunyai kemampuan untuk menghubungkan, mengumpulkan dan bertukar data dari jutaan

² Raodia Raodia, ‘Pengaruh Perkembangan Teknologi Terhadap Terjadinya Kejahatan Mayantara (Cybercrime)’, *Jurisprudentie : Jurusan Ilmu Hukum Fakultas Syariah Dan Hukum*, 6.2 (2019), p. 39, doi:10.24252/jurisprudentie.v6i2.11399.

komputer kapanpun dan dimanapun.³ Saat ini, manusia bisa dibilang tidak akan bisa lepas dari yang namanya teknologi, mulai dari pekerjaan, pendidikan maupun hiburan saat ini banyak hasil inovasi teknologi yang digunakan untuk menunjang berbagai hal tersebut. Kemajuan teknologi digital juga telah melahirkan berbagai aplikasi atau software yang bermanfaat bagi kehidupan manusia di berbagai bidang. Contohnya dalam bidang seni dan desain, kemunculan aplikasi seperti Adobe Illustrator, Corel Draw, Procretae, Pinterest dan lain sejenisnya memungkinkan bagi seniman dan desainer untuk mengekspresikan diri mereka dan terhubung dengan audiens. Mereka telah menyediakan alat dan teknik baru, meningkatkan aksesibilitas dan kolaborasi, mendemokratiskan seni dan desain, dan menciptakan peluang ekonomi baru. Kepopuleran aplikasi – aplikasi tersebut tidak lain karena sangat membantu dan mempermudah pekerjaan seorang seniman. Kemudahan UI (user interface) yang mudah dipahami dan berbagai fitur teknologi yang memiliki unsur AI (artificial intelligence) didalamnya, memberi banyak manfaat dan kemudahan pengguna dalam mengoperasikan aplikasi tersebut.

UI (User Interface) adalah tampilan visual dari sebuah produk yang menghubungkan pengguna dengan sistem, sistem tersebut antara lain website, aplikasi, software, atau perangkat keras lainnya. Elemen – elemen

³ Ayun Permata Syahrir¹, Sadira Putri Zahirah², and Ummi Salamah³, ‘Pemanfaatan Aplikasi Desain Grafis Canva Dalam Pembelajaran Multimedia Di SMA Negeri 1 Taman’, *Prosiding Seminar Nasional*, 1, 2023, pp. 732–42.

UI mencakup desain layar, tombol, icon, gambar, teks dan semua item yang berinteraksi dengan pengguna yang ada pada sistem tersebut. UI yang efektif pada sebuah produk teknologi digital adalah sebuah kunci kesuksesan.⁴

AI (Artificial Intelligence) atau istilah lokalnya kecerdasan buatan. adalah sistem komputer yang mampu melakukan tugas-tugas yang biasanya membutuhkan kecerdasan manusia. Menurut kamus Merriam-Webster, artificial intelligence atau kecerdasan buatan didefinisikan sebagai "cabang ilmu komputer yang berurusan dengan simulasi perilaku cerdas di komputer" (Merriam-Webster, n.d.).⁵ Teknologi ini dapat membuat keputusan dengan cara menganalisis dan menggunakan data yang tersedia di dalam sistem. Proses yang terjadi dalam Artificial Intelligence mencakup pembelajaran (learning), pemikiran (reasoning), dan koreksi diri (self correction). Proses ini mirip dengan manusia yang melakukan analisis sebelum memberikan keputusan. Pada bidang seni dan desain, AI memungkinkan seseorang untuk menjelajahi ide-ide yang lebih kompleks dan ekspresif dengan metode yang sebelumnya sulit dicapai. Beberapa contoh fitur AI yang ada dalam aplikasi seni dan desain adalah pembuatan konten otomatis, penghapusan latar belakang otomatis, pewarnaan gambar otomatis, asisten desain dan lain – lain.

Dalam teori organisasi modern mengemukakan bahwa organisasi

⁴ Muhammad Agus Muhyidin, Muhammad Afif Sulhan, and Agus Sevtiana, 'Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma', *Jurnal Digit*, 10.2 (2020), p. 208, doi:10.51920/jd.v10i2.171.

⁵ Dwina Satrinia, Reza Ramadani Firman, and Trimalda Nur Fitriati, 'Potensi Artificial Intelligence Dalam Dunia Kreativitas Desain', *Journal of Informatics and Communication Technology (JICT)*, 5.1 (2023), pp. 159–68, doi:10.52661/j_ict.v5i1.164.

bukanlah suatu sistem tertutup melainkan sistem terbuka yang harus menyesuaikan diri dengan perubahan – perubahan yang terjadi di lingkungannya.⁶ Teori ini memandang organiasi sebagai suatu proses dinamis yang terjadi dengan dan dalam hal-hal yang umum dikendalikan oleh struktur. Dengan berkembangnya teknologi, maka timbulah perhatian pada operasi atau proses organiasi. Maka dari itu, mengacu pada teori organisasi modern dikemukakan pentingnya perencanaan, pengorganisasian, pengawasan, komunikasi, motivasi dan integrasi demi kesuksesan operasi mencapai tujuan-tujuan organisasi. Singkatnya, teori ini menekankan pada pentingnya fleksibilitas, inovasi, dan pembelajaran berkelanjutan.

Sejalan dengan teori organisasi modern, bagi seorang pebisnis, mereka dituntut untuk selalu berinovasi dan beradaptasi dalam menjalankan organisasi bisnisnya agar dapat bertahan dan berkembang. Maka dalam hal ini, memahami teori organisasi modern menjadi kunci penting dalam mengelola dan memimpin organisasi secara efektif dan efisien. Salah satu tindakan yang sejalan dengan teori organisasi modern adalah penggunaan teknologi didalamnya.

Pada sebuah organisasi bisnis di bidang seni dan desain, teknologi seperti aplikasi adobe illustrator, corel draw, adobe photoshop, procreate, pinterest dan lain sejenisnya merupakan inovasi teknologi digital yang sudah tidak asing lagi. Begitu banyaknya aplikasi – aplikasi dengan desain user

⁶ Sukatin and others, ‘Sistem Manajemen Pendidikan Modern Dalam Pengembangan Pendidikan Anak’, *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, 8.1 (2022), pp. 129–39.

interface yang menarik dan mudah untuk digunakan, serta dengan adanya kombinasi teknologi artificial intelligence didalamnya, maka penggunaan software tersebut tentunya akan sangat membantu kelancaran seorang pebisnis jasa desain dalam mengeola operasional usahanya, ditambah dengan fitur teknologi AI pada aplikasi tersebut. Teknologi AI memungkinkan seniman untuk mengeksplorasi bentuk-bentuk baru dari ekspresi dan desain artistik yang sebelumnya tidak dapat dicapai.⁷

Penelitian ini akan berfokus pada pembahasan pemanfaatan hasil inovasi teknologi dalam operasional usaha dibidang jasa desain lukisan khusus. Penelitian ini dilakukan di studio seni Nodaaku Art Studio, dimana studio seni lukisan khusus Nodaaku Art studio menggunakan dan memanfaatkan teknologi digital aplikasi Procreate dan Pinterest dalam menunjang kegiatan operasional usahanya. Nodaaku Art Studio merupakan sebuah usaha jasa desain lukisan khusus, dimana usaha jasa lukis khusus ini merupakan usaha jasa gambar atau lukis menggunakan cat dan peralatan kuas pada media gambar selain kertas. Nodaaku Art Studio merupakan salah satu usaha jasa lukisan khusus yang berada di Kabupaten Trenggalek. Nodaaku Art Studio memiliki perkembangan yang baik, dimana Nodaaku Art Studio merupakan salah satu usaha yang berhasil bertahan dari pandemi Covid-19. Produk yang dihasilkan Nodaaku Art Studio memiliki keunikan dan kualitas yang baik dari bahan dan hasil lukis.

Digunakannya aplikasi Procreate dan Pinterest oleh Nodaaku Art

⁷ Satrinia, Firman, and Fitriati.

Studio, maka akan dapat diketahui alasan dan manfaat apa saja yang didapat dari penggunaan aplikasi Procreate dan Pinterest dalam usaha jasa desain lukisan khusus ini. Dimana penelitian ini akan dapat dijadikan pembelajaran bagi pelaku usaha dan orang yang memiliki minat dengan dunia seni dan desain.

B. Fokus Penelitian

Dari Latar belakang masalah yang telah dijelaskan diatas, selanjutnya fokus penelitian yang akan diteliti adalah:

1. Apa saja manfaat yang didapat dari penggunaan aplikasi Procreate dan Pinterest terhadap usaha desain lukisan khusus?
2. Bagaimana pemanfaatan teknologi AI dalam operasional usaha desain lukisan khusus ?
3. Bagaimana strategi manajemen operasional yang diterapkan seiring dengan penggunaan teknologi ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan 3 fokus penelitian di atas, maka dapat disimpulkan mengenai apa yang menjadi tujuan penelitian ini agar tidak keluar dari permasalahan yang hendak diteliti. Adapun tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui manfaat apa saja yang dapat diperoleh dari

penggunaan Procreate dan Pinterest bagi usaha desain lukisan khusus Nodaaku Art Studio.

2. Untuk mengetahui sejauh mana pemanfaatan teknologi AI dalam operasional usaha desain lukisan khusus Nodaaku art studio.
3. Untuk mengetahui strategi manajemen operasional seperti apa yang diterapkan Nodaaku Art Studio.

D. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

Dengan dibuatnya penelitian ini tentunya dapat menambah banyak wawasan ilmu yang lebih luas dan menjadi pemahaman yang dapat digunakan oleh peneliti berikutnya terkait “Analisis Pemanfaatan Teknologi Aplikasi Procreate Dan Pinterest Dalam Operasional Usaha Desain Lukisan Khusus Nodaaku Art Studio Trenggalek”.

2. Secara praktis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan dapat digunakan sebagai ilmu pengetahuan dan pertimbangan serta dapat menjadi solusi yang dapat diamalkan berkenaan dengan “Analisis Pemanfaatan Teknologi Aplikasi Procreate dan Pinterest Dalam Operasional Usaha Desain Lukisan Khusus Nodaaku Art Studio Trenggalek”.

3. Bagi peneliti

Hasil penelitian ini bagi peneliti sendiri dipergunakan untuk karya ilmiah sekaligus untuk pengetahuan dan pemahaman tentang “Analisis

Pemanfaatan Teknologi Aplikasi Procreate dan Pinterest Dalam Operasional Usaha Desain Lukisan Khusus Nodaaku Art Studio Trenggalek”.

E. Penegasan Istilah

Agar tidak terjadi kesalahan dalam pemaknaan dan pemahaman terkait istilah yang digunakan dalam penelitian yang berjudul “Analisis Pemanfaatan Teknologi Aplikasi Procreate Dan Pinterest Dalam Operasional Usaha Desain Lukisan Khusus Nodaaku Art Studio Trenggalek”, maka perlu dijelaskan istilah-istilah sebagai berikut:

1. Penegasan Istilah Secara Konseptual

- a. Analisis adalah kegiatan berpikir untuk menguraikan suatu keseluruhan menjadi komponen sehingga dapat mengenal tanda-tanda komponen, hubungannya satu sama lain dan fungsi masing-masing dalam satu keseluruhan yang terpadu.⁸ Dari pendapat diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa analisis merupakan suatu kegiatan berpikir untuk menguraikan atau memecahkan suatu permaslaahan dari unit menjadi unit terkecil.
- b. Pemanfaatan menurut Prof. Dr. J.S. Badudu adalah hal, cara, hasil

⁸ Yuni Septiani, Edo Aribbe, and Risnal Diansyah, ‘ANALISIS KUALITAS LAYANAN SISTEM INFORMASI AKADEMIK UNIVERSITAS ABDURRAB TERHADAP KEPUASAN PENGGUNA MENGGUNAKAN METODE SEVQUAL (Studi Kasus : Mahasiswa Universitas Abdurrah Pekanbaru)’, *Jurnal Teknologi Dan Open Source*, 3.1 (2020), pp. 131–43, doi:10.36378/jtos.v3i1.560.

kerja dalam memanfaatkan sesuatu yang berguna.⁹ Istilah pemanfaatan berasal dari kata dasar manfaat yang berarti guna, faedah, atau kebaikan. Sehingga dapat disimpulkan, pemanfaatan adalah suatu kegiatan, proses, cara, atau perbuatan menjadikan sesuatu yang ada menjadi bermanfaat.

- c. Pengertian teknologi aplikasi secara umum adalah alat terapan yang difungsikan secara khusus dan terpadu sesuai kemampuan yang dimilikinya, aplikasi merupakan suatu perangkat komputer yang siap pakai bagi user.¹⁰ Aplikasi adalah program perangkat lunak yang dirancang untuk melakukan tugas atau fungsi tertentu pada perangkat, seperti komputer, smartphone, tablet, atau perangkat lainnya. Aplikasi biasanya dibuat untuk memenuhi kebutuhan pengguna dalam menyelesaikan suatu pekerjaan atau aktivitas tertentu.
- d. Procreate adalah aplikasi lukis digital yang populer di kalangan seniman digital, ilustrator, dan desainer grafis. Procreate hanya dapat diakses dan digunakan dalam perangkat iPad dan Iphone.
- e. Pinterest adalah platform media sosial yang memungkinkan pengguna untuk menemukan dan menyimpan ide-ide visual yang menarik bagi penggunanya. Pinterest sering disebut sebagai mesin penemuan visual

⁹ Shella Rachmawaty, ‘Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Pemasaran Produk Industri Rumah Tangga Dalam Situasi Pendemi Covid-19’, *Jurnal Mahasiswa Karakter Bangsa*, 2.1 (2022), pp. 26–38.

¹⁰ Sri Wahyuni, Virdyra Tasril, and J. Prayoga J. Prayoga, ‘Desain Aplikasi Game Edukasi Pada Siswa Kelas 2 Sd Negeri 024777 Binjai’, *Warta Dharmawangsa*, 16.4 (2022), pp. 758–68, doi:10.46576/wdw.v16i4.2431.

karena memungkinkan pengguna untuk menemukan ide-ide baru dengan menjelajahi gambar dan video.

- f. Operasional bisnis adalah serangkaian prosedur, kebijakan, dan teknologi yang terstruktur dan sistematis digunakan oleh suatu perusahaan atau organisasi dalam menjalankan kegiatan sehari-hari.¹¹
- g. Usaha menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah kegiatan dengan mengerahkan tenaga, pikiran, perbuatan, prakarsa, ikhtiar, atau daya upaya untuk mencapai suatu maksud.
- h. Desain adalah kegiatan atau proses untuk membuat atau menciptakan objek atau gambar baru. Sedangkan lukisan khusus atau istilah dalam Bahasa Inggrisnya *custom painting* merupakan kegiatan menggambar yang dilakukan dengan menggunakan cat khusus yang memiliki daya rekat tinggi beserta kuas sebagai alat menggambarnya, dan kegiatan tersebut dilakukan pada berbagai media selain kertas,

2. Penegasan Istilah Secara Operasional

Penegasan istilah secara operasional penelitian ini yang berjudul “Analisis Pemanfaatan Teknologi Aplikasi Procreate dan Pinterest Dalam Operasional Usaha Desain Lukisan Khusus Nodaaku Art Studio Trenggalek” akan menjelaskan tentang sejauh mana pemanfaatan dari

¹¹ Aried Sumekar and others, ‘Meningkatkan Kinerja Perusahaan Logistik Dengan Pendekatan Pengendalian Operasional’, *Prosiding Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Universitas Dharmawangsa*, 1.1 (2022), pp. 9–14, doi:10.46576/prosfeb.v1i1.31.

aplikasi Procrete dan Pinterest dalam operasional usaha Nodaaku Art Studio dalam melakukan aktivitas usahanya menjual jasa desain lukisan khusus atau *custom painting*.

F. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini untuk memberikan kemudahan dalam memahami skripsi serta memberikan rancangan secara garis besar, sistematika skripsi ini kemudian dibagi menjadi tiga bagian yang terdiri dari bagian awal bagian inti, dan bagian akhir. Adapun sistematikanya ialah sebagai berikut:

1. Bagian Awal Skripsi

Bagian awal skripsi ini akan mencakup halaman sampul depan, halaman judul skripsi, halaman persetujuan pembimbing, halaman pengesahan, halaman pernyataan orisionalitas, motto dan persembahan, kata pengantar, abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, dan daftar lampiran.

2. Bagian Isi Skripsi

Bagian isi skripsi akan memuat lima (5) bab yakni; pendahuluan, tinjauan pustaka, metode penelitian, hasil penelitian dan pembahasan, serta penutup atau simpulan yang secara lebih rinci dapat diuraikan sebagai berikut:

Bab 1 : Pada bab ini penulis akan memberikan uraian mengenai latar belakang, identifikasi permasalahan, pembatasan masalah, fokus penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika penulisan skripsi.

Bab 2 : Pada bab ini penulis akan menuliskan tinjauan kepustakaan

mengenai penelitian-penelitian terdahulu, dan landasan teoritis yang menguatkan penelitian ini.

Bab 3 : Pada bab ini penulis menyampaikan tentang metode penelitian yang diambil, sekaligus sumber dan teknik pengumpulan data dari penelitian dengan judul Analisis Pemanfaatan Teknologi Aplikasi Procreate dan Pinterest Dalam Operasional Usaha Desain Lukisan Khusus Nodaaku Art Studio Trenggalek.

Bab 4 : Pada bab ini akan diuraikan perihal hasil dari penelitian serta pembahasan-pembahasannya guna menjawab seluruh pertanyaan yang dimunculkan pada rumusan masalah sebelumnya.

Bab 5 : Pada bagian ini penulis mengkonklusikan segala kajian serta pembahasan pada bab-bab sebelumnya.

Bab 6 : Pada bagian ini penulis akan menyimpulkan hasil dan pembahasan pada bab – bab sebelumnya serta disampaikan pula saran dari hasil penelitian yang telah ada.

3. Bagian Akhir Skripsi

Bagian ini memuat daftar Pustaka dan lampiran-lampiran.