

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Corel draw adalah salah satu aplikasi yang menunjang kegiatan dari segi design grafis. Tidak hanya aplikasi perkantoran seperti Office yang dibutuhkan untuk menunjang kegiatan. Unsur dalam desain grafis sama seperti unsur dasar dalam disiplin desain untuk berbagai keperluan kegiatan (Mayang, 2016). Unsur-unsur tersebut (termasuk shape, bentuk (form), tekstur, garis, ruang, dan warna) membentuk prinsip-prinsip dasar desain visual. Prinsip-prinsip tersebut, seperti keseimbangan (balance), ritme (rhythm), tekanan (emphasis), proporsi (proportion) dan kesatuan (unity), kemudian membentuk aspek struktural komposisi yang lebih luas.

Corel draw merupakan program pengolah desain grafis yang familier dan paling diminati di kalangan desain grafis. Program ini dapat digunakan dengan mudah karena terdapat tool-tool maupun efek yang menghasilkan berbagai bentuk desain yang inovatif dan ekspresif dengan dilengkapi komposisi warna yang bagus, serta adanya tool untuk membuat objek yang unik dan kreatif. Desain grafis atau rancang grafis adalah proses komunikasi menggunakan elemen visual, seperti tulisan, bentuk, dan gambar yang dimaksudkan untuk menciptakan persepsi akan suatu pesan yang disampaikan. Desain grafis pada awalnya diterapkan untuk media-media statis, seperti buku, majalah, dan brosur. Sebagai tambahan, sejalan dengan perkembangan zaman, desain grafis juga diterapkan dalam

media elektronik, yang sering kali disebut sebagai desain interaktif atau desain multimedia. Batas dimensi pun telah berubah seiring perkembangan pemikiran tentang desain. Desain grafis bisa diterapkan menjadi sebuah desain lingkungan yang mencakup pengolahan ruang (Suparno dalam Endah dan Aulia, 2018).

Dalam proses belajar khususnya di kelas XI Multimedia SMK Negeri Kebonagung di temukan bahwa proses pembelajaran desain grafis dengan menggunakan software *corel draw* hanya menerapkan materi materi yang ada. Metode metode yang seharusnya dapat menambah kemauan siswa dalam belajar desain grafis kurang tersampaikan, sehingga meyebabkan kreativitas belajar siswa kurang pada mata pelajaran desain grafis.

Pemanfaatan media pembelajaran visual yang salah satunya adalah media desain grafis dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan perubahan yang sangat signifikan terhadap proses transfer ilmu, baik secara isi maupun sistemnya. Desain grafis dalam pembelajaran khusus dengan instruktur yang terqualifikasi dengan menggunakan software desain grafis yang berisi materi pelajaran yang bertujuan untuk memberikan pemahaman secara tuntas kepada siswa mengenai bahan atau materi pelajaran yang sedang dipelajari. Sedangkan penggunaan media desain grafis pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu, sehingga yang menjadi target dari pembelajaran bisa tercapai secara maksimal. Hamalik (Arsyad, 2013:19) mengemukakan bahwa

pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat dan keinginan yang baru, membangkitkan motivasi dan ransangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Sehubungan dengan hal tersebut, Penerapan *shortcut key corel draw* dalam meningkatkan kreatifitas desain grafis siswa dapat menjadi salah satu metode desain grafis yang dapat meningkatkan kreatifitas siswa serta meningkatkan pemahaman desain grafis siswa meningkatkan pemahaman dan pemahaman unsur unsur desain grafis

Seni desain grafis mencakup kemampuan kognitif dan keterampilan termasuk tipografi, pengolahan gambar, dan page layout. Desainer grafis menata tampilan huruf dan ruang komposisi untuk menciptakan sebuah rancangan yang efektif dan komunikatif Peran tipografi dalam desain kemasan menjadi penting karena potensinya yang mampu baik menjadi elemen baca maupun elemen rupa (Lakoro, 2007). Desain grafis melingkupi segala bidang yang membutuhkan penerjemahan bahasa verbal menjadi perancangan secara visual terhadap teks dan gambar pada berbagai media publikasi guna menyampaikan pesan-pesan kepada komunikan seefektif mungkin

Dunia desain grafis sangat luas dan kompleks karena kini terdapat banyak aplikasi pengolah gambar dan tata letak halaman publikasi. *Corel draw* Awaly dan Sulartopo (2015:22), “*Corel draw* merupakan sebuah aplikasi garis berbasis vector”. Format vector adalah gambar yang

membentuk sejumlah objek garis dan kurva berdasarkan rumusan matematis. Munculnya berbagai aplikasi pengolah gambar dan tata letak disebabkan oleh kebutuhan yang berbedabeda mulai dari *printing*, *broadcasting*, *advertising* maupun keperluan lainnya di dalam Maupin diluar bidang grafis. Sejalan dengan perkembangan teknologi informasi, banyak bermunculan kreatifitas baru yang dihasilkan oleh ide kreatif para desainer grafis, antara lain dapat terasa pada persaingan desain yang sering kita lihat bertebaran di internet.

Kreatifitas merupakan hasil dari pola pikir atau proses mental manusia yang dapat memunculkan gagasan baru untuk dapat menciptakan hal baru ataupun berbeda, Kemudian didukung dari beberapa para ahli pengertian tentang kreativitas, Suyanto & Asep Djihad Istirani & Pulungan (2017:131) bahwa ada beberapa makna populer tentang istilah kreativitas : Pertama, kreativitas mengupayakan untuk membuat sesuatu hal yang barudan berbeda. Kedua, kreativitas dianggap sebagai sesuatu yang baru dan asli itu merupakan hasil yang kebetulan. Ketiga, kreativitas dipahami dari sesuatu apa saja yang tercipta sebagai yang baru dan berbeda. Keempat, kreativitas merupakan sesuatu proses yang unik. Kelima, kreativitas membutuhkan kecerdasan yang tinggi. Keenam, kreativitas merupakan suatu kemampuan yang dipengaruhi oleh faktor bawaan.

Dalam era globalisasi dewasa ini, banyak diantara kita dengan kesibukan kita, kurang mempunyai waktu untuk berkomunikasi secara lisan lagi. Komunikasi mbanyak dilakukan dengan tulisan contohnya, melalui memo, surat, faksimil, e-mail, brosure dan lain lain. Dengan

perkembangan ini lah kemudian muncul kebutuhan akan sumber daya manusia yang memiliki spesialis dibidang ini, yang kemudian muncul disiplin yang dikenal sebagai bidang *graphic design* atau desain grafis (Asrul Huda 2019) Desain Grafis ini memberikan sebuah gambaran dan kemampuan tentang mengenal dan menyelesaikan proyek berupa Desktop Publishing, Digital Illustration, Digital Imaging, Web Design, dan Multimedia. Pelatihan desain grafis juga mampu memotivasi diri dalam menemukan kreasi yang layak untuk dipublikasikan serta memberi inspirasi terhadap kemajuan teknologi yang semakin pesat (Casofa & Isa, 2022).

B. Identifikasi masalah

1. Pemahaman siswa tentang menggunakan aplikasi *corel draw* masih kurang
2. Siswa terbiasa mendesain tanpa efisien waktu

C. Batasan masalah

1. Pembelajaran pengenalan *shortcut key* aplikasi *corel draw* sesuai dengan analisis kebutuhan yang ada di SMKN Kebonagung
2. Pembelajaran pengenalan *shortcut key* aplikasi *corel draw* hanya untuk Siswa XII Multimedia SMKN Keboangung

D. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka permasalahan yang dijadikan dasar penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana kemampuan siswa kelas XII Multimedia mengenai *Shortcut key Corel draw* dalam proses mendesain ditinjau dari kreatifitas tinggi?
2. Bagaimana kemampuan siswa kelas XII Multimedia mengenai *Shortcut key Corel draw* dalam proses mendesain ditinjau dari kreatifitas rendah?

E. Tujuan

1. Untuk mengetahui bagaimana kemampuan siswa kelas XII Multimedia mengenai *Shortcut key Corel draw* dalam proses mendesain ditinjau dari kreatifitas tinggi.
2. Untuk mengetahui kemampuan siswa kelas XII Multimedia mengenai *Shortcut key Corel draw* dalam proses mendesain ditinjau dari kreatifitas rendah

F. Manfaat penelitian

1. Siswa mampu menciptakan sebuah produk desain grafis secara cepat dengan memahami *shortcut key* dan memenuhi prinsip desain grafis yaitu ada kesatuan, keseimbangan, proporsi, penekanan, irama, kesederhanaan, kejelasan, dan ruang.