

**PENINGKATAN KEMAMPUAN DESAIN GRAFIS DENGAN COREL DRAW
PADA SISWA XI MULTIMEDIA SMKN KEBONAGUNG**

Samsul Hadi¹, Wahyu Kurniawan², Riski Eka Saputra³

**^{1,2,3}Program studi Pendidikan Bahasa Inggris, program studi Pendidikan
informatika STKIP PGRI Pacitan**

E-mail: samsulhadi.mr@gmail.com¹, riskisaputraa93@gmail.com²,
wahyukur9@gmail.com³

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh banyaknya aplikasi desain yang sangat instan yang tentunya sangat memudahkan para siswa dalam menciptakan sebuah desain akan tetapi menjadikan kreatifitas atau kemampuan seorang siswa berkurang dalam menciptakan sebuah desain grafis karena sudah terbiasa menggunakan aplikasi yang instan. Dari berbagai aplikasi desain grafis *corel draw* merupakan salah satu aplikasi desain yang mudah digunakan akan tetapi tidak secara instan. Oleh karena itu pengguna harus memahami *tool* yang terdapat pada aplikasi tersebut untuk dapat menciptakan sebuah desain grafis. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kemampuan desain grafis pada siswa dengan pemahaman *tool* yang terdapat pada aplikasi tersebut

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian studi kasus, Teknik pengumpulan data ini berupa test. Analisis pengumpulan data menggunakan analisis ketuntasan belajar

Berdasarkan Hasil dari penelitian ini, didapatkan bahwa aplikasi *corel* mampu meningkatkan kreatifitas siswa desain grafis siswa, sebanyak 18 siswa dari 28 siswa mencapai nilai yang diharapkan. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi *Corel Draw* cukup alternatif dan efisien karena hasil belajar siswa telah mencapai

lebih dari setengah jumlah siswa telah mencapai lebih dari setengah jumlah siswa yang mencapai ketuntasan minimal

Keywords: *Corel Draw, Desain Grafis, Aplikasi*

PENDAHULUAN

Seni desain grafis mencakup kemampuan kognitif dan keterampilan termasuk tipografi, pengolahan gambar, dan page layout. Desainer grafis menata tampilan huruf dan ruangkomposisi untuk menciptakan sebuah rancangan yang efektif dan komunikatif. 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 komputer grafis sangat luas dan kompleks karena kini terdapat banyak aplikasi pengolah gambar dan tata letak halaman publikasi. Munculnya berbagai aplikasi pengolah gambar dan tata letak disebabkan oleh kebutuhan yang berbedabeda mulai dari printing, broadcasting, advertising maupun keperluan lainnya di dalam 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.

Minat sebagian besar siswa SMKN KEBONAGUNG dalam menggunakan teknologi desain grafis komputer masih kurang . Hal tersebut dapat dilihat pada sebagian siswa yang membuat sebuah desain terbiasa dengan aplikasi yang instan sehingga siswa kurang dapat mengeksklore bakat mereka dalam bidang komputer. Khusus untuk siswa kelas XI MM, disamping kemampuan mengoperasikan Microsoft Office seperti Word, Excel, juga dituntut agar dapat menggunakan aplikasi program komputer desain grafis dan multimedia, hal ini dikarenakan basic mereka akan terjun di bidang percetakan atau desain grafis

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, 2016).

Dalam menghadapi dunia kerja tentunya siswa-siswa kelas XII dihadapkan akan dua pilihan yaitu studi lanjut atau menghadapi dunia kerja. Tentunya dengan perkembangan teknologi yang begitu pesat menjadikan masyarakat harus mampu beradaptasi baik dari sisi pemanfaatan maupun pemahaman tentang teknologi tersebut. Teknologi sangat berperan penting dalam membantu setiap kebutuhan manusia salah satunya yaitu komputer (Afriansyah, 2018).

Definisi dari media yang berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Sadiman, 2011:6).

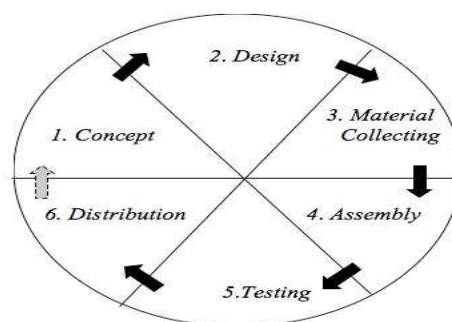
Dengan diciptakannya perangkat lunak pengolah grafis baik yang berbasis vektor maupun bitmap, semakin menambah pilihan kita untuk berkreasi. Misal

saja pengolah grafis berbasis bitmap yang sering digunakan adalah Adobe Photoshop yang terus berkembang hingga banyak versi. Berikut juga perangkat lunak pengolah grafis berbasis vektor adalah Corel Draw, versi yang berkembang sampai saat ini .

Jurusan Multimedia adalah salah satu jurusan di SMK yang mempelajari tentang penggunaan komputer. Belajar multimedia di SMK berarti kita belajar bagaimana menyajikan data dalam bentuk suara, animasi, teks, gambar, maupun video. Materi Jurusan Multimedia di SMK mengharuskan kita menggunakan berbagai macam *tools*, seperti Adobe After Effect, CorelDraw, Freehand, Adobe Photoshop, atau yang lain.

Mata pelajaran SMK Multimedia antara lain Simulasi dan Komunikasi Digital, Sistem Komputer, Komputer dan Jaringan Dasar, Pemrograman Dasar, Dasar Desain Grafis, Desain Grafis Percetakan, Desain Media Interaktif, Animasi 2D dan 3D, Teknik Pengolahan Audio dan Video,

Menurut Sutopo dalam Munir (2013:104), “Metodologi pengembangan multimedia yang terdiri dari 6 tahapan, yaitu concept, design, material collecting, assembly, testing dan distribution seperti gambar berikut ini:



Sumber: Munir (2013:104)

Pada mata pelajaran Daftar Pemilih Khusus DPK Kurikulum Merdeka di SMKN KEBONAGUNG dalam mata pelajaran ini bertujuan untuk membekali para siswa-siswinya supaya dapat menggunakan aplikasi Corel Draw di dalam praktek dan teori secara berkesinambungan. Saat kegiatan belajar mengajar praktek berlangsung terkadang siswa-siswi sering menemui berbagai kendala. Sebagai contohnya adalah siswa sudah terbiasa dengan aplikasi desain grafis yang instan seperti halnya Canva Studio yang sudah menyiapkan berbagai template desain grafis yang tentunya tidak perlu lagi mengasah kemampuan kreatifitas desain para siswa dan daya tangkap siswa-siswi terhadap materi yang lambat, dikarenakan pemahaman terhadap aplikasi desain grafis dan tools yang terdapat pada aplikasi sangat kurang

Corel draw menurut 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.

Sementara menurut Putra (2016:3), “Mengemukakan bahwa seperti halnya aplikasi atau software yang banyak ditawarkan oleh banyak produsen untuk membuat sebuah desain. Corel merupakan sebuah aplikasi (software) yang menawarkan sebuah teknologi desain yang cukup baik”.

Dari sinilah penelitian tentang peningkatan kemampuan kreatifitas desain grafis siswa dengan Corel Draw yang nantinya dapat untuk membekali siswa agar tidak terpaku pada aplikasi yang instan. Penelitian ini melibatkan siswa kelas XI yang pada saat ini sangat ditekan kan pada materi desain grafis guna membekali Praktik Kerja Lapangan PKL dan diharapkan siswa sudah mampu menguasai Corel Draw pada saat melakukan praktik kerja lapangan

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian studi kasus (*case study*) yang focus pada fenomena yang terjadi pada siswa. Pembelajaran yang sebelumnya pada saat pandemi dilakukan secara daring mengakibatkan tingkat kreatifitas siswa bekurang. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan September-Oktober 2022 di SMK N Kebonagung. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI MM 1. Penelitian ini menggunakan teknik Pre Test dan Post Test

B. Teknik Pengambilan Data

Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan Teknik Pre Test dan Post Test , Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan Teknik analisis kuantitatif untuk mengukur keberhasilan siswa dalam penelitian

C. Teknik Analisi Data

Teknik analisis data yang dilakukan dalam peneelitian ini berupa analisis ketuntasan hasil belajar. Analisis ketuntasan hasil belajar diukur berdasarkan ketercapaian tujuan dalam hasil pembelajaran kognitif siswa hasil diambil pada saat siswa melakukan test yang diberikan. Analisis hasil belajar dapat dihitung dengan menggunakan rumus :

$$\text{Ketuntasan (\%)} = \frac{\text{Jumlah Siswa yang Tuntas}}{\text{Jumlah Seluruh Siswa}}$$

Adapun kategori ketuntasan hasil belajar siswa yang ditetapkan adalah 280 jadi siswa yang mendapat nilai diatas 240 dapat dikategorikan tuntas dalam mata pelajaran yang diampu.

5. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini, didapatkan bahwa aplikasi corel mampu meningkatkan kreatifitas siswa desain grafis siswa , sebanyak 18 siswa dari 28 siswa mencapai nilai yang diharapkan. Pengalaman siswa dalam mengerjakan sebuah desain melalui aplikasi corel draw dapat meningkatkan pemahaman terhadap tool yang terdapat pada corel draw dan meningkatkan pengembangan kreatifitas dalam menciptakan sebuah desain grafis. Berikut ini akan dipaparkan hasil nilai post test pada siswa angkatan 2021

A. Hasil Data Post Test

Data post test diambil setelah siswa mendapatkan materi pembelajaran melalui praktik aplikasi corel draw. Siswa dapat mencari referensi pembelajaran corel melauai Youtube siswa juga dapat memahami tool yang terdapat pada corel saat siswa melakukan praktik aplikasi secara langsung. Berikut post test siswa setelah melakukan pembelajaran.

Hasil Data Post Test

Nilai	Jumlah Siswa	Kriteria	Ketuntasan Klasikal
>280	18	T	64,3%
<280	10	TT	35,7%
Jumlah	28		100%

Hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan hasil belajar siswa menggunakan corel draw dapat meningkatkan kreatifitas dalam desain grafis siswa hal ini dapat dibuktikan dengan nilai antara siswa yang hamper mencapai angka yang yang ditetapkan lebih tinggi. Hal tersebut

menunjukkan bahwa aplikasi corel draw dapat diartikan dapat meningkatkan kemampuan siswa cukup efektif

6. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai hasil peningkatan kemampuan desain grafis melalui aplikasi corel draw dikelas XI MM 1 SMKN Kebonagung peneliti dapat menyimpulkan sebagai berikut:

Aplikasi Corel Draw memiliki berbagai tool yang mudah penggunaanya dalam membuat sebuah desain grafis dan mampu meningkatkan kemampuan desain grafis siswa . Menurut data yang telah disajikan aplikasi corel draw cukup efektif dalam peningkatan kemampuan desain grafis siswa.

7. UCAPAN TERIMAKASIH

Artikel ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan dalam melaksanakan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL II) yang dilaksanakan pada Sekolah Menengah Kejuruan Negeri Kebonagung (SMKN Kebonagung). Terwujudnya artikel ini tidak lepas dari bantuan dan petunjuk dari berbagai pihak.

Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada Bapak Sugito S.Pd.M.M.Pd selaku Kepala SMK Negeri Kebonagung yang telah mengizinkan kami untuk melakukan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL II) di SMK Negeri Kebonagung, Bapak Samsul Hadi M.Pd selaku dosen pembimbing lapangan, Ibu Indayanti S.Kom. selaku guru pamong yang telah membimbing, membantu dan memberi nasehat selama pelaksanaan Praktik Pengalaman Lapangan, Bapak Tona Aktodhiarama, S.Pd. MM. selaku guru mata pelajaran Desain Grafis yang telah memberikan kepercayaan untuk mengelola kelas, Siswa Kelas XI MM 2 yang telah aktif berpartisipasi serta memberikan respon positif terhadap pembelajaran dan semua pihak yang telah membantu secara langsung maupun tidak langsung dalam proses pembuatan artikel.

8. DAFTAR PUSTAKA

Pratiwi, H., Pahrudin, P., & Nassa, M. (2021, July 1). *Memangun game 3d side scroll dan Menerapkan model behavior tree pada npc enemy dalam game "MAVERICK"*.

Ratna Arumii, Auliya Burhanuddin. Peningkatan kreativitas siswa sekolah menengah pertama dengan pelatihan corel draw Endah

Saputra Dedi [1], Rafiqin Arif [2] 2 DESEMBER 2017 "Pontianak Punye" JURNAL KHATULISTIWA INFORMATIKA

Yanto, Kesuma, Alfiarini, Apriadi & Etriyanti, Reswara Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat 2022,