

**PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN KARYA SENI
DIGITAL TERHADAP KEMAMPUAN BELAJAR DESAIN
GRAFIS PESERTA DIDIK KELAS X SMK MADANI, KOTA
DEPOK, JAWA BARAT**

SKRIPSI

Skripsi diajukan untuk memenuhi persyaratan
memperoleh gelar sarjana



Disusun oleh:

M.DIMYATI
1422240003

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK & ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS GLOBAL JAKARTA
2023**

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puja dan puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya. Sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Pengembangan pembelajaran karya seni digital terhadap kemampuan belajar desain grafis peserta didik kelas X SMK Madani, kota depok, jawa barat”**, sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program sarjana (S1) jurusan teknik informatika fakultas teknik ilmu komputer universitas global jakarta.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak mungkin terselesaikan tanpa adanya dukungan, bantuan, bimbingan, dan nasehat dari berbagai pihak selama penyusunan skripsi ini. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih setulus tulusnya kepada:

- (1) Prof.Dr.apr. Eddy Yusuf, M.Pharm selaku rektor Jakarta Global University;
- (2) Bapak Untung Supriyadi, S.Kom., M.Pd, selaku kajar Teknik Informatika yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini;
- (3) Bapak Onki Alexander BCM, MIT selaku dosen pembimbing yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mengarahkan saya dalam penyusunan skripsi ini;
- (4) Dosen dan seluru staf akademik Fakultas ilmu komputer yang sudah memberi dukung dalam pembuatan skripsi.
- (5) Orang tua dan keluarga saya yang telah mendoakan dan memberikan bantuan dukungan material dan moral dalam menyelesaikan skripsi ini.
- (6) Ariandi nugroho, S.T yang sudah meluangkan waktu untuk membantu dalam penyusunan skripsi.
- (7) Sahabat saya yang tidak bisa disebut satu persatu namanya yang telah memberikan doa dan mutivasi, membantu saya dalam menyelesaikan skripsi ini.

Dalam pembuatan Skripsi ini walaupun saya telah berusaha semaksimal mungkin, tentunya masih banyak kekurangan dan keterbatasan yang saya miliki, oleh karena itu diharapkan saran dan kritik untuk membangun kesempurnaan karya ini. Semoga karya ini bermanfaat.

Depok, 30 Januari 2023

Penulis

ABSTRAK

“Pengembangan pembelajaran karya seni digital terhadap kemampuan belajar desain grafis peserta didik kelas X Madani, Kota Depok, Jawa Barat.”. Skripsi Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik Ilmu Komputer Universitas Global Jakarta. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peran aplikasi *Adobe Photoshop* sebagai media berkarya seni ilustrasi digital peserta didik kelas X SMK Madani Kota Depok yang jelas, terperinci, dan terpercaya untuk mengetahui dan mendeskripsikan peran *Adobe Photoshop* sebagai media berkarya Seni ilustrasi digital peserta didik kelas X SMK Madani Kota Depok. Jenis penelitian ini adalah penelitian *Deskriptif Kualitatif*, metode penelitian yang mendeskripsikan suatu kegiatan penelitian sehingga akan diperoleh data yang lebih komprehensif, valid dan objektif. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas X SMK Madani Kota Depok sebanyak 53 orang tahun ajaran 2022/2023. Teknik pengumpulan data melalui teknik observasi (pengamatan), wawancara dan dokumentasi (foto) dikumpulkan lalu diadakan kategorisasi data dengan merangkum data-data yang dianggap penting, kemudian disusun menjadi bagian-bagian untuk diperiksa kebenarannya dan selanjutnya diadakan penafsiran data. Teknik analisis data dilakukan melalui teknik deskriptif kualitatif. Peneliti ini dapat memberikan gambaran yang jelas, benar, dan lengkap, tentang peserta didik kelas X SMK Madani Kota Depok dalam hal berkarya seni ilustrasi digital menggunakan media aplikasi *Adobe Photoshop*.

Kata kunci: Aplikasi, *Adobe Photoshop*, *Survei Customer*.

DAFTAR ISI

PERNYATAAN ORISINALITAS SKRIPSI	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN DEWAN PENGUJI.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI AKADEMIS	vi
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
BAB I.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian	4
1.5 Batasan Masalah.....	5
BAB II	6
2.1 Penelitian Terdahulu (<i>Emperical Study</i>)	6
2.2 Tinjauan Pustaka	10
2.3 Diagram Alir	16
BAB III.....	17
3.1 Jenis Penelitian.....	17
3.2 Digram Alir Desain Penelitian.....	19
3.3 Metode Alur Penelitian	23
3.4 Komponen – Komponen yang Diperlukan.....	23
3.5 Spesifikasi Laptop yang Digunakan.....	23
3.6 Adobe Photoshop CS6 <i>Recommended System Requirements</i>	24
3.7 Adobe Photoshop CS6	25
3.8 <i>Tools – Tools</i> dan Fungsi Pada Adobe Photoshop CS6	25

3.9 Pengertian Internet	35
3.10 Fungsi - Fungsi Internet	35
BAB IV	37
PEMBAHASAN	37
4.1 Membuat Program	37
BAB V	47
KESIMPULAN DAN SARAN	47
5.1 Kesimpulan.....	47
5.2 Saran.....	47
DAFTAR PUSTAKA.....	49

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kartun Gag	13
Gambar 2. 2 Kartun Komik	14
Gambar 2. 3 Kartun Animasi	14
Gambar 2. 4 Kartun Editorial.....	15
Gambar 2. 5 Kartun Karikatur	15
Gambar 2. 6 Diagram Alir	16
Gambar 3. 1 Lokasi SMK Madani Kota Depok	17
Gambar 3. 1 Lokasi SMK Madani Kota Depok	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 2 Diagram Alir Penelitian	19
Gambar 3. 2 Diagram Alir Penelitian	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 3 <i>Move Tool</i>	25
Gambar 3. 3 <i>Move Tool</i>	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 4 <i>Marquee Tool</i>	26
Gambar 3. 4 <i>Marquee Tool</i>	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 5 <i>Lasso Tool</i>	27
Gambar 3. 5 <i>Lasso Tool</i>	27
Gambar 3. 6 <i>Crop Tool dan Slice Tool</i>	28
Gambar 3. 6 <i>Crop Tool dan Slice Tool</i>	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 7 <i>Eyedropper Tool</i>	28
Gambar 3. 7 <i>Eyedropper Tool</i>	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 8 <i>Brush Tool</i>	29
Gambar 3. 8 <i>Brush Tool</i>	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 9 <i>Sport Healing Brush Tool</i>	30
Gambar 3. 9 <i>Sport Healing Brush Tool</i>	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 10 <i>Eraser Tool</i>	31
Gambar 3. 10 <i>Eraser Tool</i>	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 11 <i>Gradient Tool</i>	31
Gambar 3. 11 <i>Gradient Tool</i>	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 12 <i>Shape Tool</i>	32
Gambar 3. 12 <i>Shape Tool</i>	Error! Bookmark not defined.

Gambar 3. 13 <i>Pen Tool</i>	33
Gambar 3. 13 <i>Pen Tool</i>	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 14 <i>Direct Selection Tool</i>	33
Gambar 3. 14 <i>Direct Selection Tool</i>	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 15 <i>Blur Tool</i>	34
Gambar 3. 15 <i>Blur Tool</i>	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 16 <i>Type Tool</i>	34
Gambar 4. 1 <i>Setting Nama Dokumen</i>	37
Gambar 4. 2 Tampilan Awal <i>Background</i> Photoshop CS6	37
Gambar 4. 3 Menonaktifkan <i>Layer Background</i>	38
Gambar 4. 4 Menggunakan Garis Bantu.....	38
Gambar 4. 5 <i>Mensetting Size Garis Bantu</i>	39
Gambar 4. 6 Menggunakan Tiga Garis Bantu Design	39
Gambar 4. 7 Menentukan Warna <i>Background</i>	40
Gambar 4. 8 Membuat <i>Shape Background</i>	40
Gambar 4. 9 Menentukan Warna <i>Shape</i> pada <i>Background</i>	40
Gambar 4. 10 Masukkan Foto Kegiatan pada <i>Shape</i>	41
Gambar 4. 11 Menambahkan Bentuk Lingkaran, Kotak pada <i>Background</i>	41
Gambar 4. 12 Menambahkan Bentuk <i>Shape</i> pada <i>Background</i>	42
Gambar 4. 13 Memasukkan Foto Gedung SMK Madani	43
Gambar 4. 14 Menambahkan Lingkaran pada <i>Shape</i>	44
Gambar 4. 15 Menambahkan <i>Shape</i> Bentuk Persegi dan Persegi Panjang	44
Gambar 4. 16 Menginput Logo.....	45
Gambar 4. 17 Menambahkan Informasi SMK Madani Depok.....	45
Gambar 4. 18 Hasil Brosur yang Dibuat Peserta Didik SMK Madani	46
Gambar 4. 19 Pelatihan Peserta Didik PKL SMK Madani.....	46

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Era milenial perkembangan yang sangat dinamis, seolah menuntut masyarakat pada umumnya harus selalu memperbaharui wawasan diri terkait berkembangnya teknologi komunikasi dan informasi. Di kehidupan sehari-hari masyarakat tidak sedikit menjumpai produk-produk atau hasil olahan digital. Kebutuhan promosi atau periklanan sampai kampanye sudah memanfaatkan ilustrator yang menggunakan media digital. Kehadiran media digital mengubah dunia dan cara kita berfikir tentang diri kita dan alam semesta. Secara khusus, budaya digital dikaitkan dengan kecepatan perubahan sosial dan transformasi teknologi dalam waktu singkat. Kita juga menyaksikan kelahiran budaya partisipasi yang memungkinkan masyarakat lebih terlibat dalam pembuatan dan penyebaran makna.

Keberadaan seni dalam kehidupan manusia merupakan bagian yang tidak terpisahkan, seni itu sendiri lahir ekspresi manusia terhadap segala bentuk keindahan. Keberadaan seni itu sendiri selalu berkembang dari masa ke masa. Firmanzah dalam Kurniawan (2020) menjelaskan, bahwa problematika yang dihadapi masyarakat terkait media sosial, berhubungan erat dengan perkembangan teknologi digital yang berkembang saat ini. Kemampuan menggunakan media tidak dibarengi dengan kemampuan untuk memahami media yang digunakan. Media digital dipenuhi oleh perilaku, konsumsi, gaya hidup dan imajinasi yang seringkali melahirkan ketergantungan yang tidak disadari. Pada proses selanjutnya, teknologi digital melahirkan budaya baru. Idealnya, teknologi digunakan untuk membantu kegiatan manusia, meningkatkan taraf hidupnya termasuk dalam bidang demokrasi. Walaupun perekonomian, penyebaran ilmu, informasi makin marak, namun hujatan, hoax, pembelaan terhadap idola yang berlebihan, serta amarah juga meramaikan media sosial (Kurniawan 2020).

Media promosi adalah suatu wadah untuk menginformasikan suatu brand, produk, jasa suatu perusahaan dan lainnya agar masyarakat dapat mengetahui lebih luas dengan apa yang kita tawarkan. Menurut Warnadi, dan Aristriyono (2019: 91) promosi adalah suatu aktivitas pemasaran yang berusaha menyebarkan informasi, mempengaruhi/ membujuk, dan atau mengingatkan loyal pada produk yang ditawarkan perusahaan yang bersangkutan.

Media promosi memiliki peran yang sangat penting, karena media promosi merupakan sarana mengomunikasikan suatu produk, jasa, brand dan perusahaan agar dapat dikenal masyarakat lebih luas. Dalam memanfaatkan media promosi secara maksimal, diperlukan kemampuan menciptakan kreasi baru serta unik agar pesan- pesan dapat melekat kepada konsumen, sehingga tujuan menjangkau lebih banyak konsumen dan memaksimalkan profit perusahaan dapat tercapai. Alat penunjang dalam promosi sangat penting terutama jika SMK Madani Depok ingin melakukan kegiatan promosi dengan cara menyebar brosur, maka dari itu tentu diperlukan adanya media promosi sebagai pendukung. Dengan alat penunjang promosi diharapkan bisa meyakinkan konsumen untuk lebih berminat mengikuti kegiatan pembelajaran di SMK Madani Depok, serta membuat image SMK Madani menjadi lebih baik dan pesan visi misi SMK Madani sendiri dapat tersampaikan kepada konsumen.

Brosur merupakan salah satu media promosi yang efektif yang dapat digunakan oleh SMK Madani sebagai media promosi. Brosur merupakan selembar kertas sederhana yang akan membuat konsumen mengingat dan memberitahu mereka kenapa mereka harus memilih SMK Madani Depok sebagai tempat pembelajaran siswa/i. Namun agar promosi melalui brosur benar-benar dapat berjalan efektif, brosur harus didesain sekreatif mungkin, dengan perpaduan foto, gambar grafis, serta warnanya sudah menarik secara visual, isi brosur juga harus menyajikan informasi yang bermanfaat dan penyebaran brosur juga harus tepat sasaran yang sesuai dengan target market.

Selain sebagai media promosi, brosur juga sebagai tuntunan dan media pembelajaran budi pekerti di rumah. Meski biasanya brosur dinilai diperuntukan sebagai media promosi, secara tidak langsung brosur juga mengajarkan banyak hal pada orang dewasa tentang sikap-sikap moral. Seperti pada brosur seminar kegiatan, pembelajaran yang kita dapat dari brosur ini adalah berupa pesan moral yang mengajarkan kita untuk terus berkreasi. Disamping itu, keterbatasan dana pengembangan pendidikan tinggi di Indonesia yang tidak memadai kerap menjadi kendala utama. Sejak 50 tahunan mengembangkan system pendidikan seni ditandai dengan kelahiran ASRI pada tahun 1950 dan seni rupa ITB tahun 1949 belum juga ditemukan sebuah formula pendidikan yang memadai untuk dikembangkan. Pengajaran seni di Indonesia masih di pinjam dari kultur lain yang dalam banyak hal sudah ketinggalan zaman. Disisi lain, Lembaga-lembaga formal pendidikan seni di Indonesia masih terlalu sedikit bagi negara, Hal ini kemudian berdampak pada pengetahuan tentang seni yang masih terbilang minim serta berdampak pada pembelajaran seni di sekolah.

Kurikulum mata pelajaran seni budaya memuat aspek konsepsi, apresiasi dan kreasi yang disusun sebagai suatu kesatuan. Ketiga aspek tersebut harus menjadi rangkaian aktivitas seni yang harus dialami siswa dalam aktivitas dan berkreasi seni. Pendidikan seni di sekolah umumnya diarahkan untuk menumbuhkan sensitivitas dan 4 kreativitas sehingga terbentuk sikap apresiatif, kritis dan kreatif pada siswa secara menyeluruh.

Pentingnya penelitian ini dilaksanakan karena akan berdampak pada pembelajaran desain grafis di sekolah itu sendiri, pembelajaran ini merupakan hal baru bagi peserta didik yang melibatkan kreativitas bagi peserta didik. Selain itu penelitian ini mempunyai perbedaan dengan penelitian sebelumnya dilihat dari pembelajarannya, konsep karya, proses berkarya serta hasil karya. Kemudian dikaitkan dengan sekolah, masih banyak yang belum melaksanakan pembelajaran seni diital menggunakan software adobe photoshop, kebanyakan guru di sekolah mengajarkan adobe photoshop kesiswa untuk mendesain dan fungsi umum lainnya. Berawal dari fenomena seperti di atas sehingga peneliti berinisiatif untuk meneliti

“Pengembangan pembelajaran karya seni digital terhadap kemampuan belajar desain grafis peserta didik kelas X SMK Madani, Kota Depok, Jawa Barat”, Alasan peneliti memilih *software* ini karna *Adobe Photoshop* umum digunakan di sekolah-sekolah kejuruan dan alasan peneliti memilih kelas X lebih efektif karena kelas XI dalam masa transisi dan kelas XII masa ujian Sehingga memudahkan peneliti serta peserta didik dalam proses pembelajaran

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas. Peneliti merumuskan masalah yang akan di teliti dengan jelas dan sistematis agar tujuanya dapat tercapai sesuai yang diharapkan, maka rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana peran *Adobe Photoshop* sebagai media berkarya seni digital perancangan desain brosur peserta didik kelas X SMK Madani, Kota Depok, Jawa Barat.
2. Bagaimana hasil karya siswa menggunakan *Adobe Photoshop* sebagai media seni digital perancangan desain brosur peserta didik kelas X SMK Madani, Kota Depok, Jawa Barat.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Menjelaskan proses desain media promosi untuk SMK Madani Depok..
2. Menjelaskan penerapan desain grafis pada media promosi SMK Madani Depok
3. Mengetahui bagaimana hasil berkarya ilustrasi digital menggunakan aplikasi *Adobe Photosop*.

1.4 Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini diharapkan adanya manfaat yang dapat dipetik utamanya bagi pihak yang terkait dengan penelitian ini, diantaranya:

1. Untuk meningkatkan kreativitas dan produktifitas berkarya pembuatan brosur menggunakan aplikasi *Adobe Photoshop*.
2. Sebagai panduan dalam menggunakan perangkat digital untuk membuat karya seni ilustrasi digital.
3. Bermanfaat untuk peneliti sebagai referensi dalam proses pembuatan karya seni ilustrasi digital.

1.5 Batasan Masalah

Dalam penyusunan laporan akhir ini, tentu saja harus dibatasi sesuai dengan kemampuan, situasi, kondisi, biaya, dan waktu yang ada atau tersedia agar masalah itu dapat tepat pada sasaran, maka penulis membatasi ruang lingkupnya, yang nantinya diharapkan hasilnya sesuai dengan apa yang diinginkan. Dalam hal ini penulis membatasi masalah yang akan dibahas sebagai berikut :

1. Menggunakan perangkat PC (personal computer) high end.
2. Aplikasi *Adobe Photoshop*.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah K., M. P. Dr. H. (2018). *Berbagai Metodologi dalam Penelitian Pendidikan dan Manajemen*. Gunadarma Ilmu.
- Gani, A. G. (2018). *PENGENALAN TEKNOLOGI INTERNET SERTA DAMPAKNYA*.
- Kurniawan, H., Apriliah, W., Kurniawan, I., & Firmansyah, D. (2020). PENERAPAN METODE WATERFALL DALAM PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENGGAJIAN PADA SMK BINA KARYA KARAWANG 1. In *Jurnal Interkom* (Vol. 14, Issue 4).
- Panjaitan, S., Oktra Surbakti, R., Emit Simanjuntak, R., Tamba, C., & Saharja, K. (2021). *Pemanfaatan Software Desain untuk Pembuatan Media Promosi UMKM Kota Medan* (Vol. 2, Issue 4).
- Pratama, D., Alamsyah, D., Gasim, & Elizabeth, T. (2021). *JURNAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT FORDICATE (INFORMATICS ENGINEERING DEDICATION) E-ISSN: XXXX-XXXX*.
- Purmadi, A. (2018a). PENGARUH MEDIA DESAIN GRAFIS BERBASIS ADOBE PHOTOSHOP TERHADAP KREATIVITAS BELAJAR SISWA. In *Jurnal Teknologi Pendidikan* (Vol. 3).
- Purmadi, A. (2018). PENGARUH MEDIA DESAIN GRAFIS BERBASIS ADOBE PHOTOSHOP TERHADAP KREATIVITAS BELAJAR SISWA. In *Jurnal Teknologi Pendidikan* (Vol. 3).
- Purnama, R. A. (2018). APLIKASI WEB SERVER BERBASIS BAHASA C SHARP. *Kurnal Teknik Komputer*, Vol 4, No.(ISSN: 2442-2436, e-ISSN: 2550-0120), 21–29.
- Rini Yulia, E., Yusuf, L., Ryansyah, M., Ernawati, S., Nusa Mandiri, U., Raya No, J., & Cipinang Melayu Kecamatan Makasar Jakarta Timur, K. (2022). *Pemanfaatan Aplikasi Photoshop Guna Mendukung Kreatifitas Belajar Desain Grafis Bagi Santri PPQ* (Vol. 1, Issue 1).

Siswo Dipurnomo, N., & Rahayu, F. (2022). *Efektivitas Perangkat Lunak Adobe Photoshop sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Biografi di SMA.*

Susilo, H. (2019). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DESAIN GRAFIS (MANDEG) BERBASIS ADOBE FLASH PROFESIONAL DENGAN MODEL BRAIN BASED LEARNING UNTUK SISWA KELAS X.*

Ulfa, R. (2020). 44-Article Text-99-1-10-20210415. *Variable Penelitian Dalam Penelitian Pendidikan .*