

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Di era teknologi yang semakin canggih pada masa sekarang ini, maka semakin banyak tuntutan yang harus dipenuhi untuk mengikuti perkembangan teknologi ini. Manusia sebagai pengguna teknologi harus mampu memanfaatkan teknologi yang sedang berkembang pada saat ini, maupun perkembangan teknologi yang akan datang. Adaptasi manusia dengan teknologi dilakukan melalui pendidikan. Hal ini dilakukan agar generasi baru sebagai penerus generasi lama yang bisa dilakukan dalam bentuk pelatihan maupun pendidikan. Dengan adanya teknologi seperti komputer, handphone dan internet membuat kemajuan pesat dalam berbagai aspek kehidupan manusia, salah satunya adalah desain grafis. (Andi purnomo ,2007,:12).

Menurut Blanchard Desain grafis dalam pandangan ilmu komunikasi adalah suatu bentuk komunikasi visual yang menggunakan gambar untuk menyampaikan informasi dengan seefektif mungkin. (Suyanto, 2004,:23). Dalam desain grafis teks juga dianggap sebagai gambar karena hasil abstraksi simbol-simbol yang dibunyikan. Desain grafis dan komunikasi saling membutuhkan karena sebuah desain yang menarik pada sebuah grafis adalah desain yang dapat mengkomunikasikan sesuatu yang bisa dimengerti oleh khalayak. Komunikasi juga membutuhkan desain grafis sebagai salah

satu dari sekian banyak sarana komunikasi agar pesan yang ada tersalurkan kepada khalayak. Peranan desain grafis saat ini juga sangat penting yaitu salah satunya dalam dunia Pendidikan.

Gambar 1. 1 Halaman Depan Adobe Illustrator.



Adobe Illustrator adalah salah satu *software* pengolah grafis yang berbasis vector, berbeda dengan saudaranya *adobe photoshop* yang berbasis raster. Jika hasil gambar raster di aplikasikan untuk kebutuhan yang lebih besar contoh seperti baliho atau reklame maka dipastikan hasilnya tidak akan tajam dan baik malah tidak jelas terlihat atau pecah. Nah, untuk penggunaan desain seperti baliho, reklame, atau banner disarankan menggunakan *software* berbasis vector. Maka desain yang dibuat diaplikasikan untuk kebutuhan percetakan maka hasilnya akan maksimal dan gambarnya terlihat lebih jelas dan tajam.

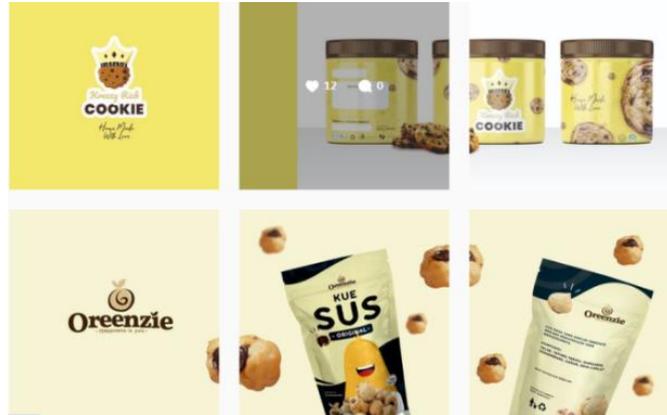
Program aplikasi yang digunakan untuk mendesain label dan kemasan adalah . merupakan satu program komputer desain grafis yang sudah banyak

di kenal dan digunakan oleh para desainer grafis professional. Aplikasi ini merupakan aplikasi desain grafis yang dapat memberikan kebebasan pada penggunanya dalam mendesain. Fitur-fitur yang terdapat dalam aplikasi ini cukup sederhana sehingga lebih mudah untuk digunakan. Dalam penelitian ini digunakan sebagai media untuk membuat desain label. Kelebihan dari dibanding aplikasi pengolah grafis lainnya, tampilan lebih *user friendly*, editor vector-grafis yang terbaik dengan banyak fitur canggih, sangat bagus dalam kolaborasi teks dan gambar.

Dikutip dari Okezone.com , Selasa (6/10/2020), saat ini sedang melakukan pratinjau fitur baru terkait proses tersebut. Pembaruan ini diklaim akan segera tersedia di aplikasinya. Fitur itu disebut *Recolor Artwork-Color Theme Picker*. Melalui fitur baru ini pengguna dapat menjelajahi berbagai tema dan warna serta menerapkannya dalam hitungan detik. Artinya akan lebih banyak variasi warna yang dapat dipilih oleh pengguna. Ini diklaim akan menjadi pengembangan terbaru dari untuk fitur *Recolor Artwork*.

Keterampilan mengoperasikan komputer atau alat digital (*technical skill*) merupakan keahlian untuk mengoperasikan software-software yang terdapat didalamnya salah satunya yaitu aplikasi adobe illustrator. Keterampilan editing label produk tidak dapat diajarkan secara teori atau penjelasan saja tetapi diperlukan keaktifan seperti melakukan pengeditan menggunakan aplikasi, menggunakan elemen-elemen yang ada didalam aplikasi sesuai imajinasi siswa untuk memanipulasi gambar/ desain. Keterampilan editing dapat dilatih dengan praktik secara langsung.

Gambar 1. 2 Contoh Desain Label Produk



Editing label produk bagian dari keterampilan pengoperasian komputer secara ilmiah akan menghubungkan menjadi rangkaian yang utuh. Berdasarkan hasil pengamatan oleh peneliti di SMK Darut Taqwa Mengenai Pembelajaran *Adobe illustrator* dalam melakukan pengeditan label produk dikelas XII bahwa Kegiatan editing termasuk kegiatan yang disenangi oleh siswa karena dapat mengungkapkan apa yang dipikirkan oleh siswa untuk modifikasi desain menjadi lebih bagus. Editing label produk dapat menambah pengetahuan dengan berbagai macam dan menu yang dapat melatih imajinasi siswa. Editing label produk dapat menggunakan media atau peraga untuk mempermudah dalam pengeditan sehingga tidak membosankan bagi siswa. Dan juga uji kompetensi siswa kelas XII banyak juga yang mengambil branding produk maka dari itu siswa senang belajar untuk editing label tersebut.

Ada beragam cara dalam proses belajar mengajar yang bisa digunakan oleh guru salah satunya dengan menjelaskan langsung menggunakan

proyektor dengan mempraktekkan langsung tahap pengeditan label produk, guru menjelaskan dan siswa mengikuti tahap-tahap pengeditan label agar siswa mudah dan berminat untuk mempelajari media desain grafis berbasis adobe illustrator dalam pembelajaran dasar desain grafis. Diharapkan dengan modernisasi cara penyampaian pelajaran pada siswa ini dapat meningkatkan keterampilan siswa.

Sehubungan dengan pengamatan yang telah dilakukan oleh peneliti di SMK Darut Taqwa Penggunaan media desain grafis berbasis adobe illustrator pada kegiatan pembelajaran multimedia dapat digunakan untuk menarik perhatian siswa agar lebih semangat dan kreatif dalam pengeditan label produk. Dengan menggunakan aplikasi adobe illustrator dapat membantu siswa lancar dalam memahami menu dan *toolbox* setelah itu melakukan pengeditan label produk kemudian setiap siswa mengedit label produk dengan menggunakan media desain grafis berbasis adobe illustrator.

SMK Darut Taqwa merupakan salah satu institusi pendidikan yang bertujuan untuk mempersiapkan sumber daya manusia (SDM) yang memiliki kemampuan menyesuaikan diri dengan kebutuhan lapangan kerja dan kemampuan mengembangkan ilmu pengetahuan dan keterampilan yang profesional untuk mandiri sesuai dengan program keahlian yang didasari oleh Visi dan Misi yang dibuat oleh Kepala Sekolah SMK Darut Taqwa yaitu P. Sueb, S.Pdi, MM. Salah satu program keahlian yang ada di SMK Darut Taqwa adalah Jurusan Multimedia dengan mata pelajaran yang diunggulkan yaitu Desain grafis. Memenuhi tuntutan tersebut perlu berbagai

usaha dalam memberikan pengembangan potensi dalam meningkatkan keterampilan siswa dalam berbagai hal, dilihat dari perkembangan zaman dan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini, banyak sekali perkembangan teknologi yang dapat diberikan kepada siswa untuk meningkatkan potensi mereka dalam bentuk keterampilan salah satunya keterampilan editing label produk yang bisa menggunakan media desain grafis berbasis adobe illustrator.

Berdasarkan Observasi yang dilakukan peneliti khususnya dikelas XII jurusan Multimedia di SMK Darut Taqwa mendapatkan hasil dari observasi bahwa kurangnya pemahaman siswa dalam penggunaan media desain grafis berbasis adobe illustrator dan guru meminta siswa untuk mengedit label produk sesuai dengan yang diedit oleh guru. Dengan kata lain siswa tidak diberi peluang untuk meningkatkan kreatifitas yang dimiliki oleh siswa untuk melakukan pengeditan label produk sesuai dengan keterampilan yang dimiliki oleh setiap siswa. Dilihat dari Segi fasilitas sangat mendukung, tetapi siswa kurang memanfaatkan fasilitas tersebut dalam proses pembelajaran.

Melihat permasalahan tersebut, peneliti merasa tertarik untuk meneliti dan mengembangkan penggunaan media desain grafis berbasis adobe illustrator, Melihat pada zaman sekarang yang serba canggih telah banyak program-program komputer yang dapat dijadikan lahan untuk dunia usaha, salah satunya desain label produk bisa dilakukan dengan menggunakan *Adobe illustrator*.

Media Design Grafis berbasis *Adobe illustrator* digunakan untuk membantu siswa mengedit label produk. Hal tersebut berdasarkan bahwa Aplikasi *adobe illustrator* dapat melatih kreatifitas siswa dalam mengedit label produk dan menarik perhatian siswa dalam belajar editing, maka hal ini akan dibuktikan secara empiris pada penelitian “Pengaruh Penggunaan Media Desain Grafis Berbasis Adobe Illustrator Creative Cloud Dalam Meningkatkan Kreatifitas Label Produk Siswa Kelas XII di SMK Darut Taqwa”.

B. Perumusan Masalah

Bertolak dari latar belakang di atas maka rumusan masalah penelitian ini adalah Bagaimana Pengaruh Penggunaan media desain grafis berbasis Adobe illustrator dalam meningkatkan keterampilan editing label produk siswa kelas XII di SMK Darut Taqwa?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui Pengaruh penggunaan media desain grafis berbasis Adobe illustrator dalam meningkatkan kreatifitas editing label produk siswa kelas XII di SMK Darut Taqwa.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan oleh peneliti dalam penelitian mengetahui Pengaruh penggunaan media desain grafis berbasis Adobe illustrator dalam meningkatkan kreatifitas editing label produk adalah sebagai berikut:

1. Secara Akademis Sebagai sarana menambah wawasan peneliti tentang mengetahui Pengaruh penggunaan media desain grafis berbasis Adobe illustrator dalam meningkatkan kreatifitas editing label produk.
2. Memaksimalkan keahlian penulis terhadap perkembangan dunia akademis dan bisa dijadikan referensi oleh mahasiswa ilmu komunikasi yang berfokus di bidang media.
3. Secara Praktis Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi pengkajian dan pembelajaran karya ilmiah pengembangan ilmu komunikasi khususnya media desain grafis dalam bentuk penelitian khalayak.