



PEMBELAJARAN DESAIN GRAFIS PADA MATA PELAJARAN MULTIMEDIA DI SMK NEGERI 02 ADIWERNA TEGAL

Ajeng Maulina 

Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima April 2014
Disetujui Mei 2014
Dipublikasikan Juni 2014

Keywords:
Learning; Graphic Design

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah Mengetahui alasan pembelajaran Desain Grafis di SMK Negeri 2 Adiwerna Tegal bagian dari mata pelajaran Multimedia. Mengetahui faktor yang menghambat dan mendukung pelaksanaan pembelajaran Desain Grafis pada mata pelajaran Multimedia di SMK Negeri 2 Adiwerna Tegal. Mengetahui pelaksanaan pembelajaran Desain Grafis pada mata pelajaran Multimedia di SMK Negeri 2 Adiwerna Tegal. . Metode penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, dengan cara pengumpulan data melalui observasi, dokumentasi, dan wawancara. Teknik pemeriksaan keabsahan data. Teknik analisis data pada penelitian skripsi ini dengan cara reduksi data, penyajian data, penarikan simpulan. Hasil karya siswa kelas X Multimedia SMK Negeri 2 Adiwerna dalam pembelajaran desain pada tabel penilaian yang didapat menunjukkan nilai baik. Namun tugas kartu nama dan PIN telah dinilai oleh guru desain grafis sendiri dengan KKM 75 dan penilaian menunjukkan (rata-rata 80-85) nilai baik. Meski demikian, pembelajaran desain grafis yang berlangsung belum mencapai tujuan pembelajaran.

Abstract

The purpose of this study is Knowing the reason Graphic Design learning at SMK Negeri 2 Adiwerna Tegal Multimedia section of subjects. Knowing the factors that hinder and support the implementation of learning on the subjects of Graphic Design & Multimedia at SMK Negeri 2 Adiwerna Tegal. Knowing the implementation of learning on the subjects of Graphic Design & Multimedia at SMK Negeri 2 Adiwerna Tegal. Methods This study used a qualitative descriptive approach, by collecting data through observation, documentation, and interviews. Data validity checking techniques. Data analysis techniques in the research of this thesis by means of data reduction, data presentation, drawing conclusions. The work of the tenth grade students of SMK Negeri 2 Adiwerna Multimedia in learning the design of the rating table shows the values obtained good. But the task cards and PIN has been assessed by the teacher's own graphic design and assessment with KKM 75 shows (on average 80-85) good value. However, learning graphic design that lasts not achieve the learning.

© 2014 Universitas Negeri Semarang

PENDAHULUAN

SMK sebagai salah satu dari Sistem Pendidikan Nasional juga berupaya membekali siswa dengan berbagai keterampilan atau kecakapan bidup yang salah satunya dengan program Pendidikan Sistem Ganda (PSG). Tujuannya adalah menjembatani dunia pendidikan dengan Dunia Usaha dan Dunia Industri (DUDI).

SMK merupakan suatu lembaga pendidikan yang mempunyai program siswa dituntut untuk mempunyai keahlian. Seperti halnya di SMK pada umumnya, di SMK Negeri 2 Adiwerna juga memiliki beberapa Program Keahlian antara lain Kriya Kayu, Kriya Logam, Kriya Tekstil, TK (teknik komputer dan jaringan), dan Multimedia.

Melihat dunia kerja yang semakin bersaing, maka siswa SMK dituntut untuk mempunyai keahlian. Oleh karena itu, di SMK Negeri 2 Adiwerna Tegal telah dibuka jurusan baru yaitu Multimedia. Di mana siswa dianjurkan mendalami dan mempelajari desain grafis melalui mata pelajaran Multimedia. Dalam mata pelajaran Multimedia siswa SMK diharapkan bisa menguasai desain grafis, baik dari segi gambar maupun tekniknya. Selain itu siswa juga harus dapat menciptakan suatu karya atau produk desain grafis dengan berbagai model dan bentuk, misalnya produk desain grafis yang terdapat di pasaran bebas, seperti kartu nama, leaflet, cover CD, sampul kaset, desain kaos, cover buku mata pelajaran, poster dan lain-lain.

Metode Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan deskriptif kualitatif. Moleong (2007:6) mengatakan bahwa penelitian deskriptif kualitatif adalah penelitian

yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subyek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan lain-lain, secara holistik dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahan, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X Multimedia 1 SMK Negeri 2 Adiwerna Tegal. Data penelitian dikumpulkan melalui observasi, dokumentasi, dan wawancara. Teknik Keabsahan data dengan melalui triangulasi sumber data. Teknik analisis data pada penelitian skripsi ini dengan cara reduksi data, penyajian data, penarikan simpulan.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Gambaran Umum Lokasi Penelitian

SMK Negeri 2 Adiwerna Tegal mempunyai halaman sekolah yang cukup luas. Halaman sekolah ini dijadikan sebagai taman sekolah. SMK Negeri 2 Adiwerna Tegal memiliki luas 2 Ha (20.000 m²).

Sarana dan prasarana fisik sekolah tersebut meliputi tersedianya Ruang Kepala Sekolah, Ruang Guru, Ruang Pelayanan Administrasi, Ruang Kelas, Ruang Komputer, Ruang Laboratorium Komputer, Ruang Praktek, Ruang Laboratorium Bahasa, Gudang Induk, Ruang Praktek Jewellery, Garasi Mobil, Ruang Perpustakaan, Ruang Unit Produksi, Ruang Pramuka, Koperasi, Uks, Ruang Ibadah, Ruang Kantin Sekolah, Ruang Toilet, Ruang Serba Guna, Ruang Osis Dan Rumah Dinas Kepala Sekolah.

SMK Negeri 2 Adiwerna mempunyai guru mata pelajaran baik yang sudah berstatus pegawai negeri sipil maupun yang masih guru bantu atau guru tidak tetap (GTT). Jumlah guru

SMK Negeri 2 Adiwerna 77 orang, yang terdiri atas 54 orang guru tetap dan 23 orang guru tidak tetap. Masing-masing guru terbagi dalam 18 mata pelajaran. Tenaga pendidikan yang tingkat pendidikannya S2 sejumlah 4 orang, pendidikannya S1 sejumlah 73 orang, pendidikannya D4 sejumlah 1 orang, pendidikannya D3 sejumlah 3 orang, SMA sejumlah 15 orang, SMP sejumlah 4 orang, dan SD sejumlah 2 orang. Adapun daftar nama guru serta pembagian tugas mengajarnya terlampir.

Jumlah siswa kelas X Multimedia 1 terdiri dari 16 siswi dan 16 siswa begitu, juga untuk kelas X Multimedia 2 terdiri dari 16 siswi dan 16 siswa. Jadi untuk kedua kelas X Multimedia 1 dan kelas X Multimedia 2 berjumlah sama, dengan masing-masing kelas 32 orang dengan muatan 64 orang untuk kelas X Multimedia.

Program-program Keahlian di SMK Negeri 2 Adiwerna Tegal

SMK Negeri 2 Adiwerna Kabupaten Tegal menjalin kerja sama dengan industri atau perusahaan dalam rangka melaksanakan Pendidikan Sistem Ganda (PSG), mengenalkan kepada para siswa dengan realitas dunia usaha/industri dan sekaligus membuka peluang kerja bagi para tamatan. Pada tahun 2007/2008 PSG (magang industri) bagi siswa SMK N 2 Adiwerna dilaksanakan pada kelas II semester genap selama 3 bulan.

Berikut ini daftar industri/ usaha tempat para siswa melaksanakan PSG antara lain Program Keahlian Desain Kerajinan Kayu, Program Keahlian Desain Kerajinan Logam, Program Keahlian Desain Kerajinan Tekstil, Program Keahlian Teknik Komputer dan Jaringan dan Program Keahlian Multimedia. Meski ada banyak jumlah program keahlian, namun dalam penelitian ini hanya satu program yang akan diteliti sebagai objek utama yaitu program keahlian multimedia. Dimana dalam program keahlian multimedia di SMK Negeri 2 Adiwerna terdapat pembelajaran desain grafis yang merupakan pembelajaran dasar yang diajarkan siswa kelas X Multimedia untuk mendalami pembuatan grafis dalam multimedia. Desain grafis yang diajarkan yaitu desain grafis

dasar seperti membuat kartu nama, leaflet dan Pin dengan menggunakan dua fasilitas software antara lain *CorelDRAW X2* dan *Adobe Photoshop CS3*.

Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) Mata Pelajaran Multimedia SMK Negeri 2 Adiwerna Tegal

Kurikulum SMK Negeri 2 Adiwerna dikembangkan bersama komite sekolah dan Dunia Usaha / Dunia Industri sebagai Institusi Pasangan di bawah Koordinasi dan Supervisi Dinas Pendidikan Kabupaten Tegal dan Dinas Pendidikan Propinsi Jawa Tengah.

Pengembangan Kurikulum SMK Negeri 2 Adiwerna mengacu pada Standar Isi dan Standar Kompetensi Lulusan dan berpedoman pada panduan penyusunan kurikulum yang disusun oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP), serta memperhatikan pertimbangan komite sekolah.

Tim penyusun kurikulum untuk Mata Pelajaran multimedia terdiri atas guru, konselor, kepala sekolah, komite sekolah, dan nara sumber, dengan kepala sekolah sebagai ketua merangkap anggota, dan disupervisi oleh Dinas Pendidikan kota dan provinsi yang bertanggung jawab di bidang pendidikan. Dokumen kurikulum dinyatakan berlaku oleh kepala sekolah serta diketahui oleh komite sekolah dan dinas kabupaten yang bertanggung jawab di bidang pendidikan.

Faktor Pendukung dan Penghambat Pembelajaran Desain Grafis di SMK Negeri 2 Adiwerna Tegal

Faktor pendukung pembelajaran meliputi guru Multimedia SMK Negeri 2 Adiwerna Bapak Pranowo Eko S.Sn adalah lulusan dari jurusan seni rupa sehingga tahu mengenai pembelajaran dasar multimedia seperti unsur-unsur seni, komposisi estetis, sketsa bentuk, sketsa makhluk hidup, teknik menggambar, teknik pewarnaan, teknik menggambar perspektif, teknik pembuatan ilustrasi. Sedangkan Bapak Alfian Fauzi S.Si dari jurusan Animasi sehingga guru memahami bagaimana cara pengoperasian *software* komputer terutama *software* grafis. Fasilitas pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran desain

grafis yang berbentuk praktikum terpenuhi dengan lengkap, seperti tersedianya laboratorium multimedia dengan sarana dan prasarana media yang lengkap seperti tersedianya seperangkat komputer, LCD proyektor, ruangan AC, *printer*, tempat yang nyaman dan bersih untuk pembelajaran desain grafis, Adanya interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran desain grafis, Pembelajaran yang disajikan oleh guru tidak membosankan, siswa merasa senang dengan pembelajaran yang disajikan karena di tengah-tengah pembelajaran guru memberikan humor, sehingga siswa merasa termotivasi dalam belajar. Selain itu, faktor penghambatnya antara lain, guru hanya membuat perencanaan dalam mengajar desain grafis seperti silabus dan Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran, namun perangkat pembelajaran lainnya yang membuat guru lain dalam satu jurusan sehingga kemungkinan guru dalam pelaksanaan kegiatan dalam kelas kurang terancang seperti halnya Program Tahunan merupakan rancangan kegiatan siswa dalam belajar dengan mata pelajaran yang bersangkutan dalam jangka waktu dua semester dalam satu tahun, jumlah komputer yang telah disediakan dari sekolah tidak sesuai dengan jumlah siswa, jadi ketika di laboratorium satu komputer digunakan dua siswa sehingga kurang efektifnya ketika pembelajaran dimulai, dan Guru kurang begitu tepat memberikan penugasan desain grafis yang diajarkan kepada siswa, dan kurangnya pemahaman dalam bahan ajar yang akan disampaikan. Seperti pada penugasan membuat desain *leaflet* guru masih mengalami kekeliruan. Guru memberikan contoh desain *leaflet* namun wujudnya seperti iklan pada media cetak, sehingga siswa mengikuti apa yang guru ajarkan. Guru gagal dalam pembelajaran yang sebelumnya telah dirancang untuk memberikan penugasan kepada siswa terdapat lima tugas, dalam kenyataannya hanya tiga tugas saja yang terlaksana dengan jangka waktu yang sangat cukup dalam satu semester.

Pembelajaran Desain Grafis di SMK Negeri 2 Adiwerna Tegal

a. Pelaksanaan Pembelajaran Multimedia

Desain Grafis merupakan materi pengolahan visual dari mata pelajaran Multimedia di SMK Negeri 2 Adiwerna Tegal. Pembagian kelas Multimedia terdiri dari kelas X Multimedia I dan kelas X Multimedia 2 diajarkan Desain Grafis dengan waktu pertemuan 8 jam X 45 menit. Proses pembelajaran berkarya desain grafis akan diuraikan menurut unsur-unsur yang terdapat dalam pembelajaran yang meliputi tujuan pembelajaran, strategi pembelajaran, bahan pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran, perlengkapan berkarya, dan interaksi siswa dengan guru dalam proses pembelajaran, serta evaluasi pembelajaran.

a. Tujuan Pembelajaran

Guru sebelum mengajar terlebih dahulu membuat RPP, yang dalam RPP tersebut terdapat tujuan pembelajaran. Standar kompetensi desain grafis di SMK Negeri 2 Adiwerna Tegal adalah Menggabungkan Gambar 2D ke dalam Sajian Multimedia dengan kompetensi dasarnya adalah Menciptakan desain grafis multimedia 2D. SKKD di atas menjelaskan bahwa materi yang digunakan adalah materi desain grafis yang dalam proses berdesainnya menggunakan media alat komputer dan printer dengan media bahan kertas.

RPP yang telah dirumuskan oleh guru Multimedia SMK Negeri 2 Adiwerna Tegal memiliki tujuan pembelajaran sebagai berikut :

1. siswa dapat memahami arti dari warna yang digunakan dalam desain grafis
2. siswa dapat menjelaskan kembali sifat-sifat warna yang digunakan dalam desain grafis
3. siswa dapat memahami langkah-langkah membuat leaflet
4. siswa dapat membuat leaflet

Tujuan di atas menjelaskan bahwa siswa selain dituntut agar dapat mengerti arti dan sifat warna dalam desain grafis sehingga siswa dalam mengolah sebuah desain melalui software grafis antara lain coreldraw X2 dan Adobe Photoshop CS3 dapat menggunakan warna untuk background dan objek dalam leaflet mempunyai komposisi warna yang tepat dalam arti warna background tidak mengalahkan warna objek, siswa juga terampil dan kreatif dalam pembuatan desain untuk leaflet meski tema telah ditentukan.

b. Materi Pembelajaran

Guru multimedia menggunakan materi pembelajaran tetap ada kaitannya dengan materi pertemuan untuk tugas yang sebelumnya yaitu mengenai penggunaan fasilitas dan menjelaskan fungsi *tools* yang terdapat pada *toolbox* dan mengolah gambar *vektor* atau bentuk kurva melalui *Coreldraw* dan mengenai pengolahan *image*, memanipulasi dan memperbaiki foto atau membuat gambar digital dan mengetahui fasilitas penting yang mempunyai fungsi dalam mengolah gambar *bitmap* melalui *Adobe Photoshop* di antaranya *menu bar*, *tools panel*, *control panel/option bar*, *pallette*, dan *document window*, dan dengan materi tambahan yang menjelaskan psikologi warna dan kesesuaian warna yang cocok untuk digunakan sebagai *background* dan objek.

c. Strategi pembelajaran

Strategi yang dipakai dalam pembelajaran Desain Grafis di SMK Negeri 2 Adiwerna Tegal adalah *Contextual Teaching and Learning* (CTL).

Strategi *Contextual Teaching and Learning* (CTL) adalah konsep belajar yang membantu guru dalam mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata siswa dan memendorong siswa berbuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapan dalam kehidupan mereka sehari-hari. Pengetahuan dan keterampilan siswa diperoleh dari usaha siswa mengkontruksi sendiri pengetahuan baru ketika siswa mengerjakan apa yang di tugaskan oleh guru.

d. Metode Pembelajaran

Dalam pengamatan saat penelitian berlangsung, guru menggunakan metode ceramah di awal pembelajaran guna menyampaikan teori mengenai pembelajaran desain grafis. Bapak Pranowo dan Bapak Alfian dalam pembelajaran desain grafis tidak hanya menggunakan metode ceramah saja namun mengkolaborasikan beberapa metode lain, di antaranya metode tanya jawab, metode *drill* dan metode demonstrasi saat menjelaskan langkah-langkah berdesain desain grafis, hingga metode penugasan kepada siswa.

1) Metode Ceramah

Siswa diberi penjelasan tentang teori desain grafis dan *software* yang akan digunakan dalam pembuatan desain grafis yang berisikan pengertian desain grafis, unsur-unsur desain grafis, prinsip-prinsip desain, dan media desain grafis serta cara kerja *software Coreldraw* dan *Adobe Photoshop* dalam pembuatan desain.

2) Metode Tanya Jawab

Dalam pengamatan saat penelitian, penerapan metode ini sangat efektif dalam pembelajaran menggambar bentuk. Guru dapat mengetahui sejauh mana siswa menangkap teori yang disampaikan oleh guru. Guru membuka tanya jawab dengan siswa. Hal ini dimaksudkan agar siswa yang belum mengerti dan memahami materi menggambar bentuk dapat menanyakan kepada guru. Dengan membuka tanya jawab ini, siswa yang belum paham akan menjadi paham dan siswa yang sudah paham akan lebih memahami materi tersebut. Guru memberikan beberapa pertanyaan kepada siswa dengan cara menunjuk salah satu siswa untuk menjawab atau beberapa siswa. Hal ini dilakukan untuk mengukur tingkat pemahaman dan perhatian siswa dalam mengikuti pelajaran menggambar bentuk.

3) Metode Demonstrasi

Demonstrasi merupakan proses di mana guru mempraktikkan di depan kelas mengenai pembuatan salah satu produk desain grafis disebut saja *leaflet*. Guru memberikan contoh bagaimana membuat *leaflet* dengan penggunaan *software* yang dipilih di depan kelas dengan menggunakan komputer yang di sorotkan melalui LCD ke dinding serta diberikan penjelasan tentang langkah pembuatan desain grafis. Guru juga memperlihatkan contoh-contoh produk yang sudah jadi. Dengan proses ini menunjukkan kepada siswa bahwa guru tidak hanya bisa ceramah saja tetapi guru juga bisa mendemonstrasikan langkah-langkah pembuatan desain sehingga pembelajaran tidak bersifat kaku dan membosankan bagi siswa.

e. Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran desain grafis oleh Bapak Pranowo dengan Bapak Alfian yaitu seperangkat

Komputer, LCD proyektor, dan whiteboard. Guru menggunakan media tersebut dalam pembelajaran desain grafis agar memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan tahap-tahap dalam membuat gambar vektor atau kurva dan bitmap dalam pembuatan leaflet sehingga siswa mudah memahami materi yang guru telah sampaikan. Selain itu agar siswa merasa tertarik dengan pembelajaran desain grafis dan tidak membosankan.

f. Media berkarya desain grafis

1) Alat

Dalam membuat sebuah desain grafis alat yang digunakan adalah seperangkat komputer, Scanner, printer sublim dan printer liquid, press laminating. Dari semua alat tersebut telah disiapkan dari sekolah sehingga siswa tinggal menggunakan saja, namun dalam penggunaan satu komputer terdiri dua siswa karena jumlah komputer yang disediakan dari sekolah jumlahnya tidak sama dengan siswa.

2) Bahan

Bahan yang digunakan dalam berkarya grafis adalah kertas gambar A4. Semua Kertas disediakan dari sekolah untuk kemudian dibagikan kepada para siswa saat akan berkarya grafis.

3) Fasilitas software yang digunakan

Dalam pembuatan karya desain grafis siswa diajarkan menggunakan software grafis seperti Coreldraw X2 dan Adobe Photoshop CS3 karena itu merupakan sebuah perangkat dasar untuk membuat karya desain grafis.

g. Interaksi siswa dengan guru dalam proses pembelajaran

Berdasarkan pengamatan peneliti, suasana pembelajaran saat proses belajar mengajar desain grafis yang berupa penyampaian teori dan praktik oleh guru multimedia berlangsung, siswa terlihat tertib dalam mengikuti pembelajaran.



Gambar1. Interaksi guru dengan siswa ketika proses pembelajaran

Pelaksanaan pembelajaran desain grafis dilaksanakan dalam 2 x 8 jam dalam satu tugas. Sebelum penugasan diberikan kepada siswa, guru menjelaskan terlebih dahulu konsep dan prosedur yang siswa perlu kerjakan. Ketika penjelasan telah selesai guru memerintahkan siswa untuk mengaktifkan alat praktik (seperangkat komputer) yang telah disediakan dari sekolah.

h. Evaluasi pembelajaran desain grafis

Evaluasi pembelajaran dilakukan sebelum, saat, dan setelah pembelajaran desain grafis berlangsung. Uji praktek dapat dilakukan dengan menugaskan siswa membuat desain grafis dengan menggunakan penggabungan dua software yaitu *Coreldraw X2* dan *Adobe Photoshop CS3* dengan menggunakan media alat komputer yang telah disediakan di sekolah. Uji Produk dapat dilakukan dengan siswa sebelum selesai membuat produk yang kemudian di cetak, siswa harus terlebih dahulu memberikan hasil produk dalam bentuk *soft file* untuk dievaluasi oleh guru jika sudah baik selanjutnya dicetak dan dikumpulkan untuk dievaluasi.

Keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran multimedia juga merupakan nilai positif tersendiri dalam melakukan evaluasi.

Hasil pembuatan karya desain grafis dengan penggunaan software coreldraw x2 dan adobe photoshope CS3 dalam pembelajaran Multimedia di SMK Negeri 2 Adiwerna

a. Hasil leaflet Siswa

Pembelajaran desain grafis yang telah dilaksanakan pada kelas X jurusan Multimedia siswa SMK Negeri 2 Adiwerna menghasilkan berbagai desain. Kaitannya dengan penilaian hasil desain leaflet siswa, penulis mendapatkan penilaian desain tersebut tidak secara langsung dilakukan oleh guru bidang studinya sendiri

namun dilakukan oleh guru bidang studi seni sekolah lain yang mempunyai kompetensi yang sama, dikarenakan gurunya sendiri menilai desain siswa menunggu semua desain terkumpul jadi satu dari tugas pertama sampai tugas akhir. Penilaian yang dilakukan oleh guru SMK Negeri 11 Semarang secara objektif dengan menggunakan lima aspek penilaian antara lain kesesuaian tema, proporsi, komposisi warna, estetika dan ketepatan waktu dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75.

Tabel 1. Hasil Penilaian Desain Leaflet oleh Guru SMK Negeri 11 Semarang

Kategori	Nilai	Jumlah
Baik	80-85	22
Cukup	75-79	10
Kurang	70-74	-

Berdasarkan tabel, siswa yang memperoleh nilai baik berjumlah 22 orang, siswa yang memperoleh nilai cukup berjumlah 10 orang dan siswa yang memperoleh nilai kurang tidak ada. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa pembelajaran desain grafis desain leaflet menunjukkan nilai baik, karena kebanyakan dari siswa memperoleh nilai pada kategori baik.

b. Analisis Desain Siswa

Siswa dalam membuat desain grafis leaflet yang berkategori baik dapat dilihat dari beberapa aspek penilaian. Baik dalam memenuhi syarat iklan promosi seperti headline, bodycopy, splash, slogan, dan gambar ilustrasi produk. Selain itu penggunaan huruf (tipografi), pertimbangan dari unsur-unsur baik dalam komposisi warna background dan warna tulisan, dan juga mempertimbangkan prinsip-prinsip desain grafis.



Gambar2. Desain siswa kelas X Multimedia 1

oleh Agung Dwi N. F.

PENUTUP

Simpulan

Pembelajaran desain grafis berisikan sarana penciptaan sebagai sebuah pesan yang dikomunikasikan dalam publikasi dan disajikan ke dalam mata pelajaran multimedia. Pembelajaran Desain Grafis bagian dari mata pelajaran Multimedia karena pada dasarnya multimedia merupakan tampilan dari video, dalam penyajiannya terdapat beberapa unsur grafis di antaranya tulisan, gambar, garis sebagai komunikasi untuk menyampaikan pesan dan menjelaskan apa yang akan disampaikan dari video tersebut. Pembelajaran desain grafis dalam mata pelajaran multimedia yang dilaksanakan di SMK Negeri 2 Adiwerna secara teori salah dalam merumuskan materi ajar. Dimana jika dilihat dari SK dan KD yang digunakan dalam pembelajaran desain grafis dan diuraikan ke dalam materi ajar, menghasilkan materi ajar berupa desain grafis dalam multimedia bukan desain grafis cetak yang selama ini guru ajarkan.

Faktor pendukung pembelajaran meliputi guru Multimedia SMK Negeri 2 Adiwerna Bapak Pranowo Eko S.Sn. adalah lulusan dari jurusan

seni rupa sedangkan Bapak Alfian Fauzi S.Si. dari jurusan Animasi sehingga kedua guru bisa saling mengisi dalam mengajar desain grafis. Fasilitas pembelajaran terpenuhi dengan lengkap, adanya interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran desain grafis. Selain itu, faktor penghambatnya antara lain, guru hanya membuat silabus dan Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran seharusnya membuat sendiri, jumlah komputer yang telah disediakan dari sekolah tidak sesuai dengan jumlah siswa, dan Guru kurang begitu tepat memberikan penugasan karya leaflet yang diajarkan kepada siswa. Guru gagal dalam rancangan penugasan.

Pelaksanaan pembelajaran desain grafis yang berlangsung di SMK Negeri 2 Adiwerna berjalan sesuai dengan rancangan pembelajaran yang dibuat oleh guru, namun dilihat secara teori yang sebenarnya guru masih mengalami kesalahan dalam merumuskan materi ajar.

Hasil karya siswa kelas X Multimedia SMK Negeri 2 Adiwerna dalam pembelajaran desain grafis penilaian karya leaflet tidak secara langsung dilakukan oleh guru desain grafis sendiri namun guru lain dari SMK Negeri 11 Semarang karena guru desain grafis tidak mampu melaksanakan penilaian secara langsung saat pengumpulan tugas itu juga, penilaian dilakukan secara objektif dengan KKM 75, pada tabel penilaian yang didapat menunjukkan nilai baik. Namun tugas kartu nama dan PIN telah dinilai oleh guru desain grafis sendiri dengan KKM 75 dan penilaian menunjukkan (rata-rata 80-85) nilai baik. Dengan demikian, pembelajaran desain grafis yang berlangsung belum mencapai tujuan pembelajaran.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, saran yang dapat dikemukakan adalah sebagai berikut :

Hendaknya siswa lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran dan lebih memahami apa yang guru sampaikan agar ketika praktik tidak merasa kebingungan dan lebih jelas dalam pembuatan karya yang baik.

Hendaknya guru mengubah materi yang telah diajarkan diantaranya desain grafis cetak diubah menjadi desain grafis dalam multimedia.

Hendaknya pihak sekolah dapat melengkapi fasilitas sarana belajar siswa, seperti komputer yang telah disediakan dari sekolah untuk laboratorium Multimedia jumlah komputer sesuai dengan kapasitas siswa, sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan tugas-tugas siswa dapat selesai dengan tepat.

Dari hasil penelitian, peneliti menyarankan kepada pihak instansi kampus terutama untuk dosen Seni Rupa dan dosen DKV untuk menindak lanjuti kekeliruan materi desain grafis dalam multimedia yang selama ini telah guru ajarkan, dengan memberikan pelatihan tentang pembelajaran desain grafis dalam multimedia kepada guru-guru SMK terutama dengan guru Prodi Multimedia.

Hendaknya diadakan penelitian lanjut untuk pembelajaran desain grafis dalam mata pelajaran Multimedia yang dilaksanakan di SMK Negeri 2 Adiwerna terhadap SMK-SMK lainnya, karena dikawatirkan materi desain grafis dalam multimedia yang diajarkan mengalami kesamaan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anni, Catharina T. 2007. *Psikologi Belajar*. Semarang: UPT MKK UNNES.
- Ariani, Niken., dan Dany. 2010. *Pembelajaran Multimedia di Sekolah*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.
- Badan Standar Nasional Pendidikan. 2006. *Panduan Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: BSNP.
- Bahari, Nooryan. 2008. *Kritik Seni*. Yogyakarta: PUSTAKA PELAJAR.
- Bakker, J. W. M. 1984. *Filsafat Kebudayaan Sebuah Pengantar*. Yogyakarta: Kanisius.
- Dakir, H. 2004. *Perencanaan dan Pengembangan Kurikulum*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Dania, Anna. 2008. "Desain Cover Buku-Buku Legenda di Kabupaten Wonosobo dengan Media Komputer Grafis". *Laporan Tugas Akhir*. Semarang: Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang.
- Dharna. 2009. *Kaitan Antara Program Desain Grafis*. Yogyakarta: Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

- Effendy, Heru. 2002. *Mari Membuat Film, Panduan Menjadi Produser*. Jakarta: Pustaka Konfiden.
- Hakim, Rustam dan Eka. 2006. *Komunikasi Grafis Arsitektur & Lanskap*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hamalik, Oemar. 2008. *Dasar-Dasar Pengembangan Kurikulum. Bandung*: PT. Remaja Rosdakarya.
- Ismiyanto. 2003. "Metode Penelitian". *Bahan Ajar Tertulis*. Semarang: Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang.
- 2008. "Kurikulum dan Buku Teks Seni Rupa". *Handout*. Semarang: Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang.
- Javandalasta, Panca. 2011. *5 Hari Bikin Film*. Surabaya: MUMTAZ Media.
- Kusrianto, Adi. 2009. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi.
- Margono, S. 2005. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Moleong, L. J. 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : PT. Remaja Rosda Karya.