

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR DIAGRAM	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Pembatasan dan Perumusan Masalah.....	4
C. Definisi Operasional.....	7
D. Tujuan Penelitian.....	9
E. Manfaat Penelitian.....	10
F. Asumsi.....	11
G. Hipotesis.....	12
H. Lokasi dan Sampel Penelitian.....	13
BAB II HASIL BELAJAR GRAFIS MODE DAN MINAT MENJADI DESAINER GRAFIS MODE	14
A. Tinjauan Mata Kuliah Grafis Mode.....	14
1. Tujuan Mata Kuliah Grafis Mode.....	14
2. Materi Perkuliahan Grafis Mode.....	15
a. Pengenalan <i>Corel Draw</i>	15
b. Pengenalan <i>Adobe Photoshop</i>	45
c. <i>Media Advertising Mode</i>	51
B. Konsep Belajar dan Hasil Belajar Grafis Mode.....	62
1. Belajar Grafis Mode.....	62
2. Hasil Belajar Grafis Mode.....	62
3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Grafis Mode.....	67
C. Profesi Desainer Grafis Mode.....	70
1. Pengertian Desainer Grafis Mode.....	70
2. Keahlian yang Harus Dimiliki Desainer Grafis Mode.....	70
D. Minat Mahasiswa Menjadi Desainer Grafis Mode.....	72
1. Pengertian Minat.....	72
2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Pembentukan dan Perkembangan Minat.....	73
3. Minat Mahasiswa Menjadi Desainer Grafis Mode.....	74
BAB III METODE PENELITIAN	75
A. Metode Penelitian.....	75
B. Populasi dan Sampel Penelitian.....	76
C. Teknik Pengumpulan Data Penelitian.....	77
D. Teknik Pengolahan Data Penelitian.....	77
E. Analisis Statistik.....	79

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
HASIL PENELITIAN	88
A. Hasil Penelitian	88
B. Pembahasan Hasil Penelitian	102
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI	106
A. Kesimpulan.....	106
B. Implikasi.....	108
C. Rekomendasi	110
DAFTAR PUSTAKA	112
LAMPIRAN-LAMPIRAN:	
KISI-KISI	114
INSTRUMEN PENELITIAN	118
PENGOLAHAN DATA PENELITIAN	141
SURAT PENUNJUKKAN PEMBIMBING	157
RIWAYAT HIDUP	159

DAFTAR GAMBAR

Gbr.2.1 Memulai <i>Corel Draw</i>	17
Gbr.2.2 Lembar kerja baru	18
Gbr.2.3 Format Ukuran	18
Gbr.2.4 <i>Arrange tool</i>	19
Gbr.2.5 Pengubahan ukuran kertas.....	19
Gbr.2.6 Kotak bebas pada lembar kerja	19
Gbr.2.7 Penempatan titik nol horizontal pada posisi tengah.....	20
Gbr.2.8 Hasil dari perubahan garis vertikal dan horizontal	20
Gbr.2.9 Garis bantu vertikal dan horizontal	21
Gbr.2.10 <i>Shape tool</i> , pada <i>menu bar arrange</i>	21
Gbr.2.11 Pembentukan garis pinggang	22
Gbr.2.12 Pembentukan titik leher.....	22
Gbr.2.13 Pembentukan tinggi leher.....	22
Gbr.2.14 Pembentukan leher	23
Gbr.2.15 Pembentukan pundak	23
Gbr.2.16 Pembentukan panggul	23
Gbr.2.17 Pembentukan lekuk panggul	24
Gbr.2.18 Gambar paspop dua dimensi	24
Gbr.2.19 Tampilan <i>menu bar</i>	25
Gbr.2.20 Bagian-bagian blus.....	25
Gbr.2.21 Pembuatan titik nol	26
Gbr.2.22 Pembuatan garis bantu vertikal dan horizontal	26
Gbr.2.23 Pembuatan badan kiri.....	27
Gbr.2.24 Garis <i>hairlines</i>	28
Gbr.2.25 Perbesaran gambar lengan.....	28
Gbr.2.26 Pelekukan bagian kerung lengan 1	29
Gbr.2.27 Pelekukan bagian kerung lengan 2.....	29
Gbr.2.28 Pembuat garis antara ketiak dan pundak	30
Gbr.2.29 Pembuatan kerah	31
Gbr.2.30 Pembuatan lekuk tubuh.....	31
Gbr.2.31 <i>Arrange</i> pada <i>menu bar</i> , <i>transformations</i> , dan <i>scale</i>	32
Gbr.2.32 <i>Mirror bottoms horizontal</i>	32
Gbr.2.33 <i>Apply to duplicate</i>	32
Gbr.2.34 Penduplikatan bagian kiri blus	33
Gbr.2.35 <i>Close transformation</i>	33
Gbr.2.36 Perbesaran dan pengaktifan setengah bagian atas.....	34
Gbr.2.37 Pembuatan garis tengah blus 1	34
Gbr.2.38 Pembuatan garis tengah blus 2	35
Gbr.2.39 <i>In front of</i>	35
Gbr.2.40 Pembuatan kerah belakang.....	36
Gbr.2.41 <i>Tool interactive fill</i>	36
Gbr.2.42 <i>Full color patter</i>	37
Gbr.2.43 <i>Fill dropdown</i>	37

Gbr.2.44 Hasil akhir pemberian motif	37
Gbr.2.45 Pewarnaan lubang leher	38
Gbr.2.46 Pewarnaan desain busana.....	38
Gbr.2.47 Pembuatan kancing	38
Gbr.2.48 Pewarnaan kancing	39
Gbr.2.49 Pemasukan gambar ke <i>drawing page</i>	39
Gbr.2.50 Penggunaan <i>freehand tool</i> pada objek	40
Gbr.2.51 Penggunaan <i>shape tool</i> pada objek	40
Gbr.2.52 <i>Convert line to curve</i>	41
Gbr.2.53 Penguncian garis	41
Gbr.2.54 Pemberian warna dengan <i>color palette</i>	42
Gbr.2.55 Hasil gambar desain dua dimensi.....	42
Gbr.2.56 <i>Scanner</i> dan kabel	43
Gbr.2.57 Contoh <i>scan</i> tekstil.....	45
Gbr.2.58 Contoh <i>scan</i> gambar.....	45
Gbr.2.59 Membuka <i>file</i> gambar.....	47
Gbr.2.60 <i>Magnetic lasso tool</i>	47
Gbr.2.61 Penyeleksian gambar.....	48
Gbr.2.62 Perapihan <i>pixel</i> yang telah diseleksi	48
Gbr.2.63 Penggabungan gambar untuk <i>background</i>	49
Gbr.2.64 Pemindahan <i>background</i> ke belakang gambar objek.....	49
Gbr.2.65 Pembuatan teks	50
Gbr.2.66 <i>Cover</i> majalah mode	50
Gbr.2.67 Contoh huruf <i>kursif</i>	55
Gbr.2.68 Contoh huruf <i>serif</i>	55
Gbr.2.69 Contoh huruf <i>sansserif</i>	55
Gbr.2.70 Ungkapan gambar	57
Gbr.2.71 <i>Lay out</i> majalah	59
Gbr.2.72 <i>Lay out</i> poster mode	60
Gbr.2.73 <i>Lay out cover</i> majalah mode	61

DAFTAR TABEL

Tbl.3.1	Daftar perincian jumlah populasi.....	76
Tbl.4.1	Asal sekolah.....	92
Tbl.4.2	Motivasi masuk ASRIDE ISWI.....	92
Tbl.4.3	Tujuan utama masuk ASRIDE ISWI.....	93
Tbl.4.4	Hasil pengukuran variabel X	93
Tbl.4.5	Pengolahan data hasil belajar grafis mode.....	94
Tbl.4.6	Hasil pengukuran variabel Y	95
Tbl.4.7	Pengolahan data minat menjadi desainer grafis mode.....	95
Tbl.4.8	Hasil uji normalitas distribusi frekuensi variable X dan Y.....	98
Tbl.4.9	Hasil uji regresi linier pada variabel X dan Y	99
Tbl.4.10	Pengujian linieritas dan keberartian regresi dalam analisis varians ..	99

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 4.1 Diagram batang persentase hasil belajar grafis mode	95
Diagram 4.2 Diagram batang persentase minat menjadi disainer grafis mode	96
Diagram 4.1 Diagram pie kontribusi hasil belajar grafis mode terhadap minat menjadi desainer grafis mode	101

