

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah rabil'alamin, puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT. yang telah melimpahkan rahmat dan kasih sayang-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul: **Penerapan Hasil Belajar Program Corel Draw Pada Pembuatan Media Grafis Mode**. Skripsi ini disusun sebagai syarat mengikuti ujian sarjana di Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga FPTK UPI. Penulis menyadari dalam pembuatan skripsi ini, penulis mendapatkan banyak dukungan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih dan penghargaan kepada yang terhormat :

Prof. Dr. Arifah A. Riyanto, M.Pd selaku dosen pembimbing I sekaligus ketua TPS Jurusan dan Winwin Wiana, S.Pd, M.Ds selaku dosen pembimbing II, yang telah mencurahkan segala tenaga, pikiran, perhatian, kesabaran dan selalu memotivasi penulis pada saat penulis menyelesaikan skripsi ini. Dosen partisipan, Dr. Yoyoh Jubaedah, M.Pd, Dra. Neni Rohaeni, M.Pd, dan Mila Karmila, S.Pd, M.Ds yang telah memberikan bimbingan, motivasi, pengarahan dengan penuh ketelitian dan perhatian pada saat penulis menyelesaikan skripsi ini.

Dra. Herni Kusantati, M.Pd, selaku ketua Jurusan PKK beserta Staf pengajar Jurusan PKK FPTK UPI yang telah memberikan ilmu pengetahuan selama penulis menempuh studi. Dra. Tati Abas, M.Si dan Ir. Supandi, M.Ds selaku dosen pembimbing akademik, yang senantiasa memberikan kasih sayang, do'a, dan motivasi selama penyelesaian studi di Jurusan PKK Program Studi Tata Busana, serta Dra. Totih dan Pak Atang selaku staf Tata Usaha Jurusan PKK.

Ayahanda, Alm.Ade Sutisna dan Ibunda, Nina Rinaidah tercinta, kakak dan adik-adik tersayang yang tak henti-hentinya menjaga penulis dengan serangkaian do'a dan nasehat serta kasih sayang yang tak terputus.

Sahabat-sahabatku Kk, Puput, Aciw, Leni dan Astri yang telah memberikan motivasi, perhatian, kasih sayang dan banyak membantu penulis dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini serta seluruh mahasiswa Tata Busana angkatan 2005, semoga kalian tetap semangat untuk berjuang menjadi yang terbaik. Seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu. Tak ada kata yang dapat terucap, selain do'a. Semoga segala amal baik yang telah dilakukan, diberikan pahala dari Allah SWT. *Amin*.

Bandung, Juni 2010

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR TABEL	v
DAFTAR GAMBAR	vii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	8
E. Asumsi	9
F. Pertanyaan Penelitian	10
G. Metode Penelitian	11
H. Lokasi dan Sampel Penelitian.....	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	12
A. Tinjauan Mata Kuliah Komputer Terapan	12
1. Tujuan Mata Kuliah Komputer Terapan	12
2. Materi Perkuliahan Program <i>Corel Draw</i>	13
a. Pengenalan <i>Corel Draw</i> Pada Proses Pembuatan Media Grafis Mode	13
b. Komponen-Komponen Dalam Pembuatan Media Grafis Mode.	18
B. Penerapan Hasil Belajar Program <i>Corel Draw</i> Pada Pembuatan Media Grafis Mode	23
1. Pengertian Hasil Belajar	23
2. Tinjauan Media Grafis Mode.....	24
a. Jenis- jenis Media Grafis Mode	24
b. Mekanisme Pembuatan Media Grafis Mode.....	35
c. Hasil Pembuatan Media Grafis Mode Dengan Menggunakan Program <i>Corel Draw</i>	40
d. Kriteria Penilaian Media Grafis Mode.....	41
3. Hasil Belajar Program <i>Corel Draw</i> dan Penerapannya Pada Pembuatan Media Grafis Mode	57
a. Penerapan Hasil Belajar Program <i>Corel Draw</i> Pada Pembuatan Media Grafis Mode Ditinjau dari Ranah Kognitif.....	58
b. Penerapan Hasil Belajar Program <i>Corel Draw</i> Pada Pembuatan Media Grafis Mode Ditinjau dari Ranah Afektif.....	59
c. Penerapan Hasil Belajar Program <i>Corel Draw</i> Pada Pembuatan Media Grafis Mode Ditinjau dari Ranah Psikomotor	61

BAB III METODE PENELITIAN	63
A. Metode Penelitian	63
B. Lokasi, Populasi dan Sampel Penelitian	63
C. Definisi Operasional	65
D. Teknik Pengumpulan Data dan Pengolahan Data.....	66
E. Prosedur dan Tahap Penelitian	69
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	71
A. Hasil Penelitian	71
B. Pembahasan Hasil Penelitian	109
BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI	114
A. Kesimpulan	114
B. Rekomendasi	115
DAFTAR PUSTAKA	117
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
LAMPIRAN 1 KISI-KISI INSTRUMEN	119
LAMPIRAN 2 INSTRUMEN PENELITIAN	123
LAMPIRAN 3 HASIL <i>PERFORMANCE TEST</i>	140
LAMPIRAN 4 SURAT-SURAT	150
LAMPIRAN 5 RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
4.1: Pengetahuan Perangkat Untuk Mewarnai <i>Background</i> yang Diterapkan Pada Pembuatan Media Grafis Mode.....	71
4.2: Pengetahuan Jenis Perangkat Lunak yang Diterapkan Pada Pembuatan Media Grafis Mode	72
4.3: Pengetahuan Perangkat Untuk Mengubah Tampilan Huruf yang Diterapkan Pada Pembuatan Media Grafis Mode.....	73
4.4: Pengetahuan Perangkat Untuk Memberi Efek yang Diterapkan Pada Pembuatan Media Grafis Mode	74
4.5: Pemahaman Fungsi <i>Outline Tool</i> yang Diterapkan Pada Pembuatan Media Grafis Mode	75
4.6: Pemahaman Visualisasi Efek Pada Gambar yang Diterapkan Pada Pembuatan Media Grafis Mode	76
4.7: Komponen Media Grafis Mode yang Diterapkan Pada Pembuatan Media Grafis Mode	77
4.8: Karakteristik <i>Background</i> yang Diterapkan Pada Pembuatan Media Grafis Mode	78
4.9: Pengetahuan Mengkreasi yang Diterapkan Untuk Memvisualisasikan <i>Layout</i> Poster Mode Dengan Tema <i>Fashion Rock</i>	79
4.10: Pemahaman Karakteristik <i>Layout</i> Media Grafis Mode yang Diterapkan Pada Pembuatan Media Grafis Mode.....	80
4.11: Sikap Memperluas Wawasan Mengenai Program <i>Corel Draw</i> yang Diterapkan Pada Pembuatan Media Grafis Mode.....	81
4.12: Sikap Mempelajari Program <i>Corel Draw</i> yang Diterapkan Pada Pembuatan Media Grafis Mode	82
4.13: Sikap Melatih Dan Menambah Wawasan yang Diterapkan Pada Pembuatan Media Grafis Mode	83
4.14: Sikap Menerima Kritik Dan Saran Dari Dosen yang Diterapkan Pada Pembuatan Media Grafis Mode	85
4.15: Sikap Mempelajari Program <i>Corel Draw</i> Lebih Dalam yang Diterapkan Pada Pembuatan Media Grafis Mode.....	86
4.16: Sikap Menerapkan Materi Program <i>Corel Draw</i> Pada Pembuatan Media Grafis Mode	88
4.17: Penerapan Sikap Menilai Media Grafis Mode Hasil Karya Teman Menggunakan Program <i>Corel Draw</i> Pada Pembuatan Media Grafis Mode	89
4.18: Penerapan Sikap Mengorganisir Langkah-Langkah Pembuatan Media Grafis Mode	91
4.19: Penerapan Sikap Untuk Memperoleh Nilai Yang Baik Pada Pembuatan Media Grafis Mode	92
4.20: Sikap Mengasah Ide Kreatif Untuk Diterapkan Pada Pembuatan Media Grafis Mode	93
4.21: Penerapan <i>Invisible Element</i> Pada Pembuatan Media Grafis Mode.....	95

4.22: Penerapan <i>Background</i> Pada Pembuatan Media Grafis Mode	97
4.23: Penerapan Gambar Pada Pembuatan Media Grafis Mode	99
4.24: Penerapan <i>ClipArt</i> Pada Pembuatan Media Grafis Mode.....	101
4.25: Penerapan <i>Mandatories</i> Pada Pembuatan Media Grafis Mode	103
4.26: Penerapan <i>WordArt</i> Pada Pembuatan Media Grafis Mode.....	104
4.27: Penerapan Tipografi Pada Pembuatan Media Grafis Mode.....	106
4.28: Penerapan Prinsip-Prinsip Pada Pembuatan Media Grafis Mode.....	108



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1: Objek Gambar Sebelum Diberi <i>Drop Shadow Effect</i>	14
2.2: Objek Gambar Sesudah diberi <i>Drop Shadow Effect</i>	14
2.2: Objek Gambar Sebelum Diberi <i>Contour Effect</i>	15
2.4: Objek Gambar Sesudah Diberi <i>Contour Effect</i>	15
2.5: Objek Gambar Sebelum Diberi <i>Distortion Effect</i>	16
2.6: Objek Gambar Sesudah Diberi <i>Distortion Effect</i>	16
2.7: Objek Gambar Sebelum Menggunakan <i>Artistic Media</i>	16
2.8: Objek Gambar Sesudah Menggunakan <i>Artistic Media</i>	16
2.9: Objek Gambar Sebelum Diberi <i>Page Curl Effect</i>	17
2.10: Objek Gambar Sesudah Diberi <i>Page Curl Effect</i>	17
2.11: Objek Gambar Sebelum Diberi <i>Powerclip Effect</i>	17
2.12: Objek Gambar Sesudah Diberi <i>Powerclip Effect</i>	17
2.13: Contoh Berbagai <i>Background</i> Untuk Media Grafis Mode	19
2.14: Contoh Berbagai <i>Image</i> Dalam Bidang Mode.....	20
2.15: Contoh Berbagai <i>WordArt</i>	21
2.16: Contoh Berbagai <i>Clip Art</i>	22
2.17: Contoh <i>Lay Out Poster Mode</i>	27
2.18: Poster Teks.....	27
2.19: Poster Bergambar.....	28
2.20: Poster Kampanye	28
2.21: Poster Kampanye	28
2.22: Poster <i>Cheesecake</i>	29
2.23: Poster Film.....	30
2.24: Poster Film.....	30
2.25: Poster <i>Affirmation</i>	31
2.26: Poster Riset dan Kegiatan Ilmiah.....	31
2.27: Poster Riset dan Kegiatan Ilmiah.....	31
2.28: Poster di dalam Kelas.....	32
2.29: Poster Karya Seni.....	33
2.30: Poster Pelayanan Masyarakat	34
2.31: Poster Komersial Butik.....	34
2.32: Poster Komersial Butik.....	34
2.33: Lembar Kerja Baru <i>Corel Draw</i>	35
2.34: Pemilihan <i>Background</i> Poster Mode	36
2.35: Proses Penyisipan <i>Image</i> Pada <i>Background</i>	36
2.36: Proses Pembuatan Grafis Menggunakan <i>Tool Artistic Media</i>	37
2.37: Proses Penggunaan Efek <i>Powerclip</i> pada Grafis	38
2.38: Penggunaan <i>Text Tool</i> Pada Poster Mode.....	38
2.39: Pemberian Motif Pada Teks Menggunakan <i>Interactive Fill Tool</i> Pemberian Warna dengan <i>Color Palette</i>	39
2.40: Hasil Poster Mode Menggunakan Program <i>Corel Draw</i>	39

2.41: Hasil Pembuatan Poster Mode Dengan Menggunakan Program <i>Corel Draw</i>	40
2.42: Contoh Judul (<i>Head/Headline</i>)	42
2.43: Contoh <i>Deck</i>	43
2.44: Contoh <i>Bodytext</i>	43
2.45: Contoh Penggunaan Foto Pada Poster Mode.....	44
2.46: Contoh Penggunaan <i>Artworks</i> Pada Poster Mode	45
2.47: Contoh Penggunaan Garis Pada Poster Mode	45
2.48: Contoh <i>Mandatories</i> Pada Poster Mode	46
2.49: Contoh <i>Margin</i> Pada Poster Mode.....	47
2.50: Contoh <i>Grid</i> Pada Poster Mode	48
2.51: Contoh <i>Sequence</i> T terbalik, I, dan C	50
2.52: <i>Emphasis</i> yang Diciptakan Melalui Warna dan Bentuk	51
2.53: <i>Balance</i> 1 (Satu) Sumbu Simetris	52
2.54: <i>Balance</i> Asimetris.....	52
2.55: Contoh <i>Unity</i>	53
2.56: Contoh Huruf Kelompok <i>Script</i>	55
2.57: Contoh Huruf Kelompok Dekoratif	55
2.58: Contoh Huruf Kelompok <i>Monospace</i>	56
2.59: Contoh Huruf Kelompok <i>Slab Serif</i>	56
2.60: Contoh Huruf Kelompok <i>Sans Serif</i>	57

