

## **Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Desain Grafis Berbasis Multimedia Interaktif**

**Yulyanto, Rika Nugraha**

Fakultas Ilmu Komputer, Desain Komunikasi Visual, Universitas Kuningan, Indonesia

Email : [yulyanto@uniku.ac.id](mailto:yulyanto@uniku.ac.id), [\\*rika.nugraha@uniku.ac.id](mailto:*rika.nugraha@uniku.ac.id)

Email Penulis Korespondensi: [\\*rika.nugraha@uniku.ac.id](mailto:*rika.nugraha@uniku.ac.id)

**Abstrak**– Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran desain grafis yang diberikan kepada peserta didik kelas XII, Media tersebut sangat efektif dalam memberikan informasi pendidikan kepada siswa, terutama media tutorial. Karena media tutorial merupakan sarana media interaktif visual untuk mengajarkan siswa agar lebih cepat faham mempelajari desain grafis. Selain itu Pada jenjang sekolah SMA/SMK telah diberikan pelajaran desain grafis, namun hanya menggunakan software Corel Draw, padahal desain grafis sendiri tidak hanya menggunakan software Corel Draw. Ada beberapa contoh software yang digunakan dalam desain grafis yaitu potoshop, adobe illustrator. Hasil dari penelitian ini diperoleh metode pembelajaran baru yang siap digunakan untuk mengajar materi desain grafis sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar

**Kata Kunci:** Desain Grafis; Multimedia; Pembelajaran

**Abstract**– This study aims to produce a graphic design learning media that is given to class XII students. The media is very effective in providing educational information to students, especially tutorial media. Because tutorial media is a visual interactive media tool to teach students to understand graphic design faster. In addition, at the high school / vocational school level, graphic design lessons have been given, but only use Corel Draw software, even though graphic design itself does not only use Corel Draw software. There are several examples of software used in graphic design, namely Photoshop, Adobe Illustrator. The results of this study obtained a new learning method that is ready to be used to teach graphic design material so that it can increase student motivation in the process of teaching and learning activities

**Keywords:** Graphic Design; Multimedia; Learning

### **1. PENDAHULUAN**

Belajar adalah perubahan yang relatif permanen dalam perilaku atau potensi perilaku sebagai hasil dari pengalaman atau latihan yang diperkuat. Belajar merupakan akibat adanya interaksi antara stimulus dan respon. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika dia dapat menunjukkan perubahan perilakunya. Menurut teori ini, dalam belajar yang penting adalah input yang berupa stimulus dan output yang berupa respons.

Kegiatan belajar dapat dilakukan diberbagai tempat, misalnya, di sekolah, di rumah, di laboratorium, di museum dan dimana saja. Proses kegiatan belajar masih banyak bersifat konvensional. Informasi pembelajaran yang ada masih disajikan dalam bentuk buku. Hal ini membuat pelajar kurang tertarik dan kurang bisa menangkap materi yang disajikan.

Secara umum manfaat dari multimedia pembelajaran, adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan dimana dan kapan saja, serta sikap belajar siswa dapat ditingkatkan.

Selain itu media pembelajaran dapat memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran lebih afektif dan efisien. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.

Pemanfaatan pembelajaran dengan menggunakan multimedia menjadi suatu solusi dalam peningkatan kualitas pembelajaran yang dilakukan dikelas, dan menjadikan suatu alternatif keterbatasan kesempatan mengajar yang dilaksanakan pendidik.

Dengan multimedia, siswa dapat berinteraksi dengan obyek yang dipelajarinya, yaitu dapat memahami masalah yang diangkat karena media ini dilengkapi dengan fasilitas audio visual sehingga fungsi pendengaran dan penglihatan dapat dioptimalkan. Disamping itu, siswa dapat mengulang jika terdapat ketidakfahaman pada pembelajaran sebelumnya. Dari segi kemudahan, pemanfaatan multimedia juga lebih praktis, siswa tidak terbatas oleh ruang dan waktu karena belajar dapat dilakukan dimana dan kapanpun asal ada peralatan pendukung, maka belajar dapat dilakukan dengan nyaman. Selama ini pembelajaran Desain grafis dianggap kurang menarik karena masih bersifat konvensional, yaitu dengan metode ceramah dan cara belajar melalui buku sehingga menimbulkan proses belajar mengajar pada mata pelajaran Desain Grafis kurang maksimal dan mengalami Kesulitan. Berdasarkan latar belakang, dapat diidentifikasi beberapa masalah yang terjadi :

1. Sebagian orang khususnya pelajar tidak mempunyai waktu luang dan biaya untuk melakukan pelatihan.
2. Dibutuhkan sarana pembelajaran Adobe photoshop untuk menghilangkan kejenuhan system pembelajaran dengan media buku.

3. Tutorial yang ada saat ini masih menggunakan akses internet untuk mempelajarinya dan ada juga yang akses dengan offline dengan cara di download terlebih dahulu tetapi tutorial masih belum kompleks
4. Maka perumusan masalah yang diambil adalah bagaimana membangun media pembelajaran yang inovatif sehingga materi yang disampaikan dapat dengan mudah dan jelas dipelajari?

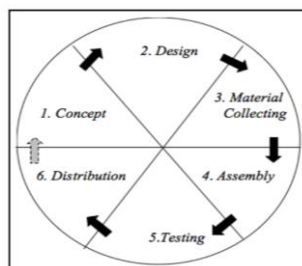
Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Membuat media alternatif dalam proses pembelajaran desain grafis dengan Adobe photoshop.
2. Merancang dan membuat aplikasi tutorial interaktif pembelajaran grafis dengan Adobe photoshop berbasis multimedia. Serta membuat aplikasi tutorial yang tidak menggunakan akses internet untuk mempelajarinya..

## 2. METODOLOGI PENELITIAN

### 2.1. Metode Perancangan Sistem

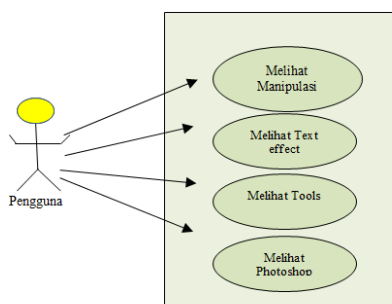
Metode perancangan system yang digunakan dalam membuat aplikasi ini adalah metode system MDLC (Multimedia Development Life Cycle)



**Gambar 1.** MDLC (Multimedia Development Life Cycle)

### 2.2 Perancangan Use Case Diagram

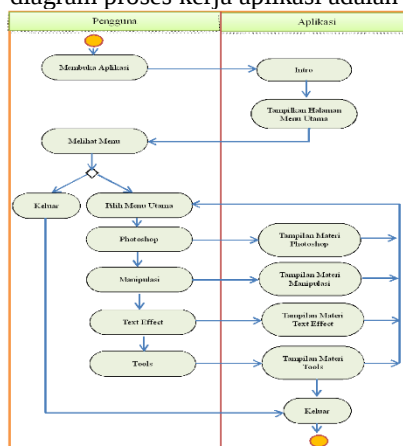
Berdasarkan perencanaan perancangan yang akan diterapkan pada aplikasi tutorial inteaktif pembelajaran desain grafis Adobe Photoshop. Maka use case diagram proses kerja aplikasi adalah sebagai berikut:



**Gambar 2.** Use Case Diagram Tutorial Desain Grafis

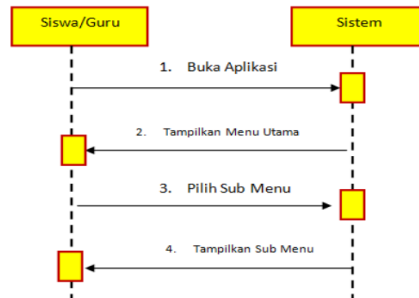
### 2.3 Perancangan Activity Diagram

Berdasarkan perencanaan perancangan yang akan di terapkan pada aplikasi tutorial inteaktif pembelajaran desain grafis Adobe Photoshop. Maka activity diagram proses kerja aplikasi adalah sebagai berikut:



**Gambar 3.** Activity Diagram Tutorial Pembelajaran Desain Grafis

Aktivitas pada gambar 3 menunjukkan proses user melihat menu utama. User mengakses halaman aplikasi pada komputer lalu sistem akan menampilkan intro dan selanjutnya menampilkan halaman utama. User dapat memilih berbagai menu utama yang terdapat di halaman utama dan sistem akan menampilkan informasi yang dipilih oleh user. Proses selanjutnya, setelah dibuat activity diagram adalah membuat sequence diagram. Sequence diagram digunakan untuk menggambarkan skenario atau rangkaian langkah-langkah yang dilakukan sebagai sebuah respon dari suatu kejadian untuk menghasilkan output. Adapun sequence diagram yang dirancang dari aplikasi ini digambarkan pada Gambar 3.

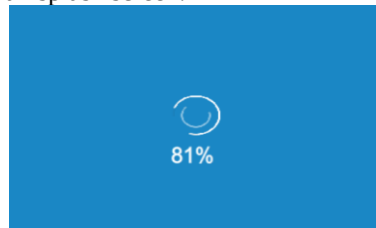


**Gambar 4.** Activity diagram melihat menu utama

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1 Hasil

- 1 Halaman tampilan splash screen merupakan halaman awal yang pertama kali muncul ketika aplikasi dijalankan. Gambar 5 merupakan hasil dari halaman splash screen.



**Gambar 5.**Tampilan Splash Screen

- 2 Gambar 5 merupakan gambar tampilan menu utama setelah user menjalankan aplikasi. Dalam menu utama aplikasi terdapat 4 pilihan yang dapat diakses yaitu, Menu Photoshop, menu Manipulasi, Menu Text Effect dan menu Tools.



**Gambar 6.**Tampilan Halaman Utama

- 3 Gambar 7 merupakan gambar tampilan menu Photoshop dari program aplikasi yang dijalankan. Dalam halaman ini user dapat melihat pengertian desain grafis, sejarah, penemu aplikasi adobe photoshop dan menu software desain grafis.



**Gambar 7.** Tampilan menu Photoshop

4

- 5 Gambar 8 merupakan gambar tampilan menu manipulasi. Dalam halaman ini user dapat melihat sub menu sketsa pencil, vectorize, mangga effect, mixing manipulation dan snow quen manipulation.

6



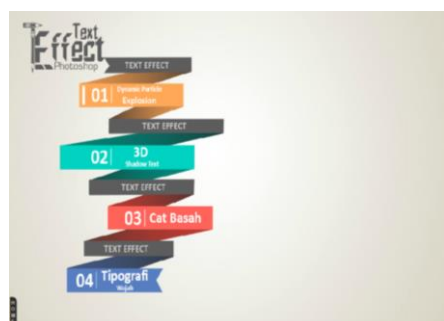
**Gambar 8.** Tampilan menu manipulasi

- 7 Gambar 9 merupakan gambar tampilan dari sub menu manipulasi yaitu sketsa pencil. Pada menu ini tutorial ditampilkan pada sebelah kiri layar.



**Gambar 9.** Tampilan submenu sketsa pencil

- 8 Gambar 10 merupakan gambar tampilan dari menu text effect, terdiri dari submenu *Dynamic Particle explosion*, *3D Shadow text*, *Cat Basah*, dan *Tipografi*



**Gambar 10.** Tampilan menu text effect

- 9 Gambar 11. merupakan gambar tampilan dari sub menu text effect yaitu *dynamic particle*. Pada menu ini tutorial ditampilkan pada sebelah kiri layar



**Gambar 11.** Tampilan sub menu *Dinamic particle*

- 10 Gambar 12. merupakan gambar tampilan dari sub menu tools terdiri dari dua sub menu yaitu tools box dan area kerja.



**Gambar 12.** Tampilan tools

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisa dan penelitian, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Hasil akhir dari penelitian ini adalah sebuah media pembelajaran Desain Grafis Adobe Photoshop Berbasis Multimedia.
2. Aplikasi ini dalam penyampaian materi menjadi lebih menarik dan lebih mudah dipahami karena materi dapat diulang dan aplikasi ini menyediakan tombol navigasi sesuai dengan fungsinya masing-masing.
3. Aplikasi ini dapat digunakan sebagai media pendamping belajar mandiri Desain Grafis Adobe Photoshop karena adanya unsur tutorial.
4. Selanjutnya terdapat beberapa saran yang nantinya dapat dikembangkan untuk aplikasi ini diantaranya:
5. Tidak memfokuskan pada tutorial Adobe Photoshop saja, tetapi dengan aplikasi desain lainnya.
6. Pengembangan tampilan dapat ditingkatkan dengan menambahkan video tutorial dan mengkombinasikan dengan animasi yang lebih menarik lagi.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih disampaikan kepada pihak-pihak yang telah mendukung terlaksananya penelitian ini

#### REFERENCES

- [1] Amir F. Sofyan, 2006. Modul Multimedia TI. Yogyakarta : STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- [2] M. Suyanto, 2003. Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing. Yogyakarta : Andi Offset.
- [3] M. Suyanto, 2004. Analisis dan Desain Aplikasi Multimedia Untuk Pemasaran. Yogyakarta : Andi Offset.
- [4] M. Suyanto, 2006. Merancang Film Kartun Kelas Dunia. Yogyakarta : Andi Offset.
- [5] MSV Animation. Modul Perancangan Film Kartun. Yogyakarta : STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- [6] Muh Husen Mussahada, Uun Rohanto. 2010. Membuat Company Profile dengan Adobe Flash. Jogjakarta : PT Skripta
- [7] Prof. Jogiyanto HM., Ph.D. 2008. Metodologi Penelitian Sistem Informasi
- [8] Tata Sutabri, S.kom., MM., 2003. Analisis Sistem Informasi, Andi, Yogyakarta
- [9] Zainal A., Hasibuan, Ph.D, 2007. Metodologi Penelitian Pada Bidang Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi, Fakultas Ilmu Komputer – UI Referensi tambahan.