

**KEMAMPUAN BERKARYA SENI ILUSTRASI
MENGUNAKAN *COREL DRAW (VECTOR ART)* PADA SISWA
KELAS XI SMA MUHAMMADIYAH 1 UNISMUH MAKASSAR**



Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana (S1)
pada Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Keguruan Dan Ilmu
Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar

IRHAM

10541071414

04/03/2021

1 eqg
Smb. Alumni

R/0005/PSR/210

IRH
k'

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

2020



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas Nama **IRHAM**, NIM **10541071414** diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 151 Tahun 1442 H/2020 M, tanggal 08 Oktober 2020 M. Sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada jurusan **Sem Rupa** Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari Kamis 08 Oktober 2020.

6 Shafar 1442 H
13 Oktober 2020 M

Panitia Ujian :

1. Pengawas Umum : Prof. Dr. H. A. ... M.Ag.
2. Ketua : Dr. Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.
3. Sekretaris : Dr. Basrihan, M.Pd.
4. Dosen Penguj :
 1. Makmur, S.Ed., M.Pd.
 2. Roslyn, S.Sn.
 3. Isam Kadir, S.Pd., M.Pd.
 4. Drs. Ali Ahmad Mandy, M.Pd.

Disahkan Oleh :
Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar

Dr. Erwin Akib, M.Pd., Ph.D
NBM 860 973



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

PESETUJUAN PEMBIMBING

Nama : **IRHAM**
 NIM : **10541071414**
 Jurusan : Pendidikan Seni Rupa S1
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah
 Makassar
 Dengan Judul : **Kemampuan Berkarya Seni Ilustrasi Menggunakan Corel
 Draw (Vector Art) pada Kelas XI SMA Muhammadiyah 1
 Unismuh Makassar**

Setelah diperiksa dan diteliti ulang, Skripsi ini telah diujikan dihadapan
 Tim Penguji Matrik Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas
 Muhammadiyah Makassar

Makassar, 15 Oktober 2020

Pembimbing I Pembimbing II

Dr. A. Baetal Mukaddas, S.Pd., M.Sn. Nurul Inayah A. Samah, S.Pd., M.Sn.
 NBM. 431879 NIDN. 0909012014

Dekan FKIP
 Unismuh Makassar

Ketua Prodi
 Pendidikan Seni Rupa

Dr. Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.
 NBM. 860.973

Dr. Andj Baetal Mukaddas, S.Pd., M.Sn.
 NBM. 431879



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Irham
Stambuk : 1054 10714 14
Prodi : Pendidikan Seni Rupa
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Kemampuan berkarya seni ilustrasi menggunakan *Corel draw*
(*vector art*) pada siswa XI SMA MUHAMMADIYAH I
UNISMUH MAKASSAR

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan didepan tim penguji adalah asli karya saya sendiri, bukan hasil ciplakan dan tidak dibuatkan oleh siapapun.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan saya bersedia menerima sanksi apa bila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, 14 Oktober 2020

Yang Membuat Pernyataan

Irham



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

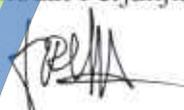
Nama : Irham
Stambuk : 1054 10714 14
Prodi : Pendidikan Seni Rupa
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut.

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesainya skripsi ini, saya akan menyusun sendiri skripsi ini (tidak diuntai oleh siapapun).
2. Dalam penyusunan skripsi saya, akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditetapkan oleh pimpinan fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan (plagiat) dalam menyusun skripsi ini.
4. Apabila saya melanggar perjanjian ini seperti pada butir 1, 2, 3, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, 14 Oktober 2020
Yang Membuat Perjanjian



Irham

MOTO DAN PERSEMBAHAN

"Jangan merasa puas dengan satu pekerjaan, karna akan ada potensi pada dirimu yang belum engkau ketahui"

Jangan berhenti menggali potensimu, dan jangan cepat merasa puas(Irham)

Kupersembahkan karya sederhana ini sebagai ungkapan rasa cinta dan bangga sebagai seorang anak atas segala pengorbanan dan kasih sayang ayahanda dan ibundaku, saudara-saudaraku, serta keluargaku yang senantiasa mendoakanku. Dan sahabat yang selalu setia menemani saat suka maupun duka.



ABSTRAK

IRHAM. 105 410 714 14. 2019. *Kemampuan Berkarya seni ilustrasi menggunakan corel draw (vector art) pada siswa kelas XI Sma Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar.* Skripsi. Program studi pendidikan Seni Rupa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan secara jelas tentang kemampuan berkarya seni ilustrasi menggunakan *corel draw (vector art)* pada siswa kelas XI Sma Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar yang jelas, terperinci, dan terpercaya dan untuk mengetahui dan mendeskripsikan kualitas berkarya seni ilustrasi. Jenis penelitian ini adalah penelitian *mix methods* merupakan penelitian yang termasuk dalam jenis penelitian kualitatif. Tujuan dari penelitian ini adalah mengungkap fakta, keadaan, fenomena, variabel dan keadaan yang terjadi saat penelitian berjalan dan menyuguhkan apa adanya. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI Sma Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar sebanyak 15 orang tahun ajaran 2020/2021. Teknik pengumpulan data melalui teknik observasi (pengamatan), wawancara dan dokumentasi (foto) diumpulkan lalu diadakan kategorisasi data dengan merangkum data-data yang dianggap penting, kemudian disusun menjadi bagian-bagian untuk diperiksa kebenarannya dan selanjutnya diadakan penafsiran data. Teknik analisis data dilakukan melalui teknik kuantitatif dan kualitatif. Penelitian ini dapat memberikan gambaran yang jelas, benar, dan lengkap tentang siswa kelas XI Sma Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar dalam hal kemampuan berkarya seni ilustrasi, dan kualitas karya yang dihasilkan siswa kelas XI Sma Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar.

Dalam proses pembuatan seni ilustrasi (*vector art*) 90% siswa sudah mampu memahami tahap-tahap apa yang harus ditempuh dan memahami perangkat (*tolls*) yang digunakan, dimana pembuatan karya seni ilustrasi (*vector art*) siswa mampu berkarya sesuai aspek penilaian yang telah ditetapkan.

KATA PENGANTAR



Allah Maha Pemurah dan Penyayang, demikianlah kata untuk mewakili atas segala karunia dan nikmat-Nya. Jiwa ini takkan pernah berhenti bersyukur atas anugrah yang telah diberikan sampai detik ini sehingga memberikan salah satu bagian kecil dari berkah-Mu adalah menyelesaikan skripsi ini

Dalam berkarya setiap orang selalu mencari dan menggalih kemampuan, namun terkadang kesempurnaan itu terasa jauh dari kehidupan seserang. Kesempurnaan diibaratkan malamorgana yang semakin dekat semakin menjauh dari pandangan, bagaikan bulan terbit indah dari kejauhan tapi tak mungkin dinikmati keindahannya dari dekat. Demikian juga tulisan ini, hati ini ingin menggapai kesempurnaan dalam menulis, tetapi kapasitas bagi penulis dalam membuat tulisan ini memiliki keterbatasan. Segala usaha dan upaya telah dikerahkan untuk membuat tulisan ini selesai dengan baik dan bisa bermanfaat dalam dunia pendidikan, khususnya dalam ruang lingkup Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar.

Tidak lupa juga penulis mengucapkan terima kasih kepada:

- 1) Bapak Prof Dr. H.Ambo Asse, M.Ag., Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar.
- 2) Bapak Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

- 3) Bapak Dr. Andi Baetal Mukaddas, S.Pd., M.Sn Ketua Jurusan Pendidikan Seni Rupa.
- 4) Bapak Makmun, S.Pd.,M.Pd., Sekertaris Jurusan Pendidikan Seni Rupa Dan serta seluruh dosen dan para staf pegawai dalam lingkungan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah membekali penulis dengan serangkaian ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat bagi penulis
- 5) Bapak Dr. Andi Baetal Mukaddas M.Sn dan Ibu Nurul Inayah Anis Kamah, S.Pd., M.Sn selaku pembimbing I dan pembimbing II, yang telah memberikan bimbingan, arahan serta motivasi sejak awal penyusunan proposal hingga selesainya skripsi ini.

Segala rasa hormat, penulis mengucapkan terima kasih kepada kedua orang tua ayahanda tercinta Ansar dan Ibunda tersayang Nurhara yang telah berjuang dengan begitu kerasnya, berdoa, mengasuh, membesarkan, mendidik, dan membiayai penulis dalam proses penejaran ilmu. Dan terimakasih pula kepada kakak-kakak serta adik-adik kandungku yang selalu membantu baik itu secara fisik maupun nonfisik, dan seluruh kerabat atau keluarga terdekat. Demikian pula, penulis mengucapkan kepada seluruh teman dan sahabatku yang tercinta, dan motivasi yang tak hentinya memberikan semangat dan selalu menemani dengan canda.

Penulis juga mengucapkan banyak terima kasih kepada teman-teman angkatan 2014 (Pterodactyl) yang selalu ada disaat susah maupun senang, dan tak lupa pula saya ucapkan terimah kasih kepada Eva Yolanda yang selalu menemani dalam suka

dan duka mengorbankan banyak hal dalam penyelesaian studi ini, seluruh rekan Kuker Production, Rumah seni kasumba, Dacty studio, mimesis, pondok hijrah, Aspura IV IPMIL dan beberapa senior angkatan yang turut membantu, juga pihak sekolah SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar terutama Kak Musfir Pratama yang selaku guru pamong sekaligus senior dan staf prodi yang tak henti-hentinya membantu dalam pelaksanaan penelitian ini, dan masih banyak lagi yang namanya tak dapat kusebutkan satu persatu, motivasi, saran, dan bantuannya kepada penulis yang telah memberikan warna baru dihidup penulis.

Akhirnya, dengan segala kerendahan hati, penulis senantiasa mengharapkan kritikan dan saran dari berbagai pihak, selama saran dan kritikan tersebut sifatnya membangun karena penulis yakin bahwa suatu persoalan tidak akan berarti sama sekali tanpa adanya kritikan. Mudah-mudahan dapat memberi manfaat bagi para pembaca, terutama bagi diri pribadi penulis. Aman

Billahi Fisabihil Haq Fasta'biqul Khaerat

Innalhamdu lillahil 'Alamiyyin

Makassar,

Desember 2019



Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
SURAT PERJANJIAN	v
MOTTO	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKAPIKIR	5
A. Tinjauan Pustaka	5
B. Kerangka Pikir	17
BAB III METODE PENELITIAN	19
A. Jenis dan Lokasi Penelitian	19

B. Fokus Penelitian	20
C. Defenisi Operasional Variabel	21
D. Objek Penelitian.....	22
E. Teknik Pengumpulan Data	22
F. Teknik Analisis Data	23
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	24
A. Hasil Penelitian.....	24
B. Pembahasan	42
BAB V. PENUTUP.....	45
A. Kesimpulan	45
B. Saran.....	46
DAFTAR PUSTAKA.....	47
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1: WPAP	15
Gambar 2.2: <i>Line Art</i>	16
Gambar 2.3: <i>Vector Art</i>	17
Gambar 2.4: <i>Siluet</i>	17
Gambar 2.5 : Kerangka Pikir	19
Gambar 2.6: Fokus Penelitian.....	22
Gambar 4.7: Hasil Karya	35
Gambar 4.8: Hasil Karya	36
Gambar 4.9: Hasil Karya	36
Gambar 4.10: Hasil Karya	37
Gambar 4.11: Hasil Karya	37
Gambar 4.12: Hasil Karya	38
Gambar 4.13: Hasil Karya	38
Gambar 4.14: Hasil Karya	39
Gambar 4.15: Hasil Karya	39
Gambar 4.16: Hasil Karya	40
Gambar 4.17: Hasil Karya	40
Gambar 4.18: Hasil Karya	41
Gambar 4.19: Hasil Karya	42
Gambar 4.20: Hasil Karya	42
Gambar 4.21: Hasil Karya	43

DAFTAR TABEL

TABEL 1 : Tabel Penilaian	29
TABEL 2 : Tabel Pengkategorian	33



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 : Format observasi

LAMPIRAN 2 : Format wawancara

LAMPIRAN 3 : Dokumentasi Penelitian

LAMPIRAN 4 : Persuratan



BAB 1

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Keberadaan seni dalam kehidupan manusia merupakan bagian yang tidak terpisahkan, seni itu sendiri lahir dari ekspresi manusia terhadap segala bentuk keindahan. Keberadaan seni itu sendiri selaluberkembang dari masa ke masa. Salam (2017:1) menyatakan sebagai berikut.

seni ilustrasi telah mengalami perkembangan yang menjadikannya sulit untuk dipahami jika kita merujuk pada pengertian tradisional ilustrasi sebagai “gambar yang berlingka untuk menjelaskan” seni ilustrasi kontemporer tampil dalam bentuknya yang semakin variatif, tidak hanya berupa gambar, menjadi subjektif-ekspresif, bahkan berwujud abstrak dalam corak dan tema, sehingga tidak lagi sejiwa dengan makna awal seni ilustrasi sebagai sesuatu yang memperelas, sesuatu yang membuat konsep, benda, atau suasana menjadi terang benderang.

Era digital di masa kini sangat berkembang pesat, yang menuntut masyarakat secara umum harus selalu memperbaharui wawasan diri terkait berkembangnya teknologi komunikasi dan informasi. Di kehidupan sehari-hari masyarakat tidak sedikit menjumpai produk-produk atau hasil olahan digital. Kebutuhan promosi atau periklanan, samya kampanye sudah banyak memanfaatkan ilustrator yg menggunakan media digital. Salam (2017:155) menyatakan sebagai berikut.

Sejalan dengan trend seni ilustrasi kontemporer tersebut, teknologi digital yang melahirkan ilustrasi digital memberikan peluang yang seluas-luasnya kepada ilustrasi untuk mengeksplorasi berbagai kemungkinan dalam mewujudkan kreatifitasnya melalui komputer. Pemanfaatan teknologi komputer dalam penggarapan seni ilustrasi berawal dari eksploratif para

insinyur dan ilmuwan yang memiliki akses ke fasilitas komputer yang tersedia pada laboratorium pusat penelitian universitas terkemuka di penghujung dekade 1950-an. Eksplorasi yang mereka lakukan adalah bagaimana menghasilkan citraan yang artistik melalui program komputer.

Pada kegiatan menggambar atau melukis konvensional, ilustrator atau pelukis biasanya menggunakan pena dan tinta atau kuas dan cat untuk membuat goresan pada permukaan kertas atau kanvas, lain halnya dengan media digital untuk membuat karya ilustrasi digital, beberapa *ilustrator* menggunakan perangkat modern seperti *Pen Tab, mouse, computer, laptop*, atau *tablet* dengan *software* komputer seperti *corel Draw*, atau *adobe Illustrator*.

Untuk mencapai efektivitas dalam pembuatan karya ilustrasi dengan *software Corel Draw*, memerlukan ketelitian *ilustrator* dalam memvisualisasikan sebuah foto atau gambar asli dalam bentuk *vector art*. Penggunaan alat canggih seperti *pen tab, mouse, tablet, laptop*, dan komputer, sangat membantu *ilustrator* dalam pembuatan *vector art*. Teknik penggarapan menggunakan perangkat modern seperti *pen tab* di kalangan masyarakat itu masih jarang digunakan khususnya di Sulawesi Selatan. Alasan penulis memilih lokasi penelitian di Sma Muhammadiyah 1 Unismun Makassar, karena selain dekat di sekolah tersebut juga belum ada sebelumnya pembelajaran ilustrasi dengan media digital. Yang, oleh karena itu penulis akan mengamati kemampuan berkarya Seni ilustrasi menggunakan *software corel Draw*, sekaligus memperkenalkan seni digital.

Dalam kemampuan berkarya siswa dapat dilihat dan diukur sejauh mana siswa memahami materi yang diberikan, serta sejauh mana siswa mengerti fungsi dan kegunaan *software corel Draw*. Sehingga muncul inisiatif penulis masuk ke sekolah untuk mengasah kemampuan berkarya ilustrasi menggunakan *software corel Draw* sejak dini kepada siswa. hal tersebut diatas maka penulis tertarik untuk meneliti kegiatan tersebut dengan judul “Kemampuan Berkarya seni ilustrasi menggunakan *corel Draw (vector art)* pada siswa kelas XI Sma Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar”

2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah berisikan suatu masalah pokok yang menjadi pusat perhatian dalam penelitian. Disisi lain masih banyak kendala-kendala yang perlu diatasi demi peningkatan mutu dari produk (jasa) yang akan dihasilkan berdasarkan uraian diatas, maka timbul beberapa masalah yang perlu dicari pemecahannya antara lain sebagai berikut:

1. Bagaimanakah kemampuan berkarya seni ilustrasi menggunakan *corel Draw (vector art)* pada siswa kelas XI Sma Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar?
2. Bagaimanakah hasil karya seni (ilustrasi menggunakan *corel Draw (vector art)* pada siswa kelas XI Sma Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar?

3. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini dimaksudkan untuk menjawab masalah pokok yang telah dirumuskan diatas. Adapun tujuan penelitian ini, yaitu:

1. Mengetahui dengan jelas tentang kemampuan berkarya seni ilustrasi menggunakan *corel Draw (vector art)* pada siswa kelas XI Sma Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar.
2. Mengetahui hasil karya seni ilustrasi menggunakan *corel Draw (vector art)* pada siswa kelas XI Sma Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar.

4. Manfaat Penelitian

1. Mengembangkan karya seni ilustrasi dengan media digital (*vector art*).
2. Meningkatkan kreativitas dan produktivitas pembuatan karya seni ilustrasi dengan media digital (*vector art*).
3. Memperkaya khasanah pengetahuan dan wawasan tentang perkembangan karya seni ilustrasi dengan media digital (*vector art*).
4. Bermanfaat untuk peneliti sebagai referensi dalam proses pembuatan karya seni ilustrasi dengan media digital (*vector art*).
5. Sebagai panduan dalam menggunakan perangkat digital untuk membuat karya seni ilustrasi dengan media digital (*vector art*).

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR

A. Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka merupakan landasan teoritis dan menggunakan literatur yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan. Oleh karena itu beberapa hal yang merupakan data ilmiah yang dijadikan sebagai bahan penunjang dalam melakukan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Penelitian yang Relevan

Berdasarkan apa yang peneliti jelajahi dan temukan berbagai macam karya ilmiah dalam hal ini proposal. Ada beberapa temuan yang berupa penelitian yang relevan atau penelitian yang hampir sejalan dengan penelitian yang dilakukan. Adapun penelitian tersebut adalah sebagai berikut.

Penelitian relevan yang pertama yaitu yang dilakukan oleh Chandra Maulana Hasan pada tahun 2016 dengan judul Proses Pembuatan Kartun Editorial oleh Remaja di Koran Online Pojok Sulsel.Com. Dalam penelitian tersebut, tujuan yang ingin dicapai yaitu untuk meningkatkan kreativitas dan produktifitas pembuatan kartun editorial di koran online. Perbedaan antara penelitian yang saya ajukan yaitu dimana saya lebih kepada bagaimana siswa mampu beradaptasi dengan perkembangan berkarya dengan media digital dan mengasah kreatifitas mereka sejak dini, sedangkan yang dilakukan oleh candra maulana hasan yaitu ingin meningkatkan kreatifitas dan produktifitas pembuatan kartun editorial di koran online.

Kemudian penelitian yang kedua yaitu yang dilakukan oleh Dody Yusdianto tahun 2017 dengan judul Proses Digital WPAP Pada Media Aplikasi KD Board Pada Komunitas WPAP Makassar. Tujuannya untuk mendeskripsikan bagaimana proses digital dan manual dalam pembuatan WPAP pada media aplikasi dan bahan KD board pada komunitas WPAP makassar dan bagaimana hasil dan kualitas yang diharapkan dalam pengembangan aplikasi produk desain WPAP dengan menggunakan material KD board. Perbedaannya bisa kita liat jelas pada tujuan penelitian dody yusdianto

2. Pengertian Kemampuan dan Berkarya

a. Pengertian Kemampuan

Kemampuan adalah kapasitas atau bakat yang diperoleh secara sengaja atau secara natural yang memungkinkan seseorang untuk melaksanakan pekerjaan atau tugas tertentu dengan benar. Sedangkan menurut Soelaiman (2007:112)

Kemampuan adalah sifat yang dibawa lahir atau dipelajari yang memungkinkan seseorang yang dapat menyelesaikan pekerjaannya, baik secara mental ataupun fisik. Karyawan dalam suatu organisasi, meskipun dimotivasi dengan baik, tetapi tidak semua memiliki kemampuan untuk bekerja dengan baik.

“Dalam mengukur kemampuan siswa dalam berkarya seni ilustrasi ada beberapa aspek pertimbangan yang komprehensif agar sebuah evaluasi dapat melahirkan nilai sebagaimana mestinya” (Meisar Ashari,2016:21).

1. Kreativitas.

Kreativitas yang dimaksud disini adalah hal yang bersangkutan dan terpaut dengan seni. Untuk itu kreatifitas sangat berkaitan dengan proses penciptaan. Prinsip dasar kreatifitas sama dengan inovasi, yaitu memberi nilai tambah pada benda-benda, cara kerja, cara hidup, dan sebagainya.

2. Gaya perseorangan.

Gaya perseorangan ini sangat berkaitan dengan erat dengan kreatifitas bahkan bisa saja disatukan asal dengan tambahan penjelasan. Pribadi manusia yang terbentuk kokoh dan kuat, serta dibina oleh unsur internal dan eksternal, atau unsur subjektif dan unsur obyektif, umumnya didasari oleh tingkat kreatifitas yang baik, sehingga melahirkan pribadi yang intelektual dan bermutu.

3. Wujud dan Teknik

Yang dimaksud dengan teknik dalam karya seni adalah yang berkenaan dengan persoalan bagaimana cara seorang seniman mentransformasikan ide dan gagasannya sehingga memiliki wujud yang ideal serta memiliki kesesuaian sehingga karya seni dapat terukur dan bernilai tinggi.

b. Pengertian Berkarya

Menurut kamus besar Indonesia berkarya memiliki dua arti. Berkarya berasal dari kata dasar karya. Berkarya adalah sebuah hormoneein karena artinya memiliki ejaan dan pelafalan yang sama tetapi maknanya berbeda. Berkarya memiliki arti dalam kelas verbal atau kata kerja sehingga berkarya

dapat menyatakan suatu tindakan, pengalaman, atau pengertian dinamis lainnya. Berkarya berarti mencipta (mengarang, melukis dan sebagainya) orang mencari kepuasan dalam hal berkarya.

3. Seni Ilustrasi

a) Pengertian Seni Ilustrasi

Secara etimologis, Menurut Salam, (1994: 1).

Istilah ilustrasi yang diambil dari bahasa Inggris *illustration* dengan bentuk kata kerjanya *to illustrate*, berasal dari bahasa Latin *illustrare* yang berarti membuat terang. Dari pengertian ini kemudian berkembang menjadi membuat jelas dan terang, menunjukkan contoh khususnya dengan menggunakan bentuk-bentuk, diagram dan sebagainya, memberi hiasan dengan gambar-gambar.

Jadi seni ilustrasi merupakan sebuah representatif yang menjelaskan sebuah sejarah atau sesuatu yang akan terjadi, baik dalam bentuk audio, visual ataupun audio visual.

b) Jenis-Jenis Seni Ilustrasi

Terdapat beberapa jenis-jenis ilustrasi yang sering kita temui dalam sebuah representasi penyampaian sejarah ataupun cerita yang akan terjadi, di antaranya yaitu sebagai berikut.

1) Ilustrasi Musik

Ilustrasi Musik merupakan suara pengiring suatu narasi atau adegan yang dijadikan sebuah transisi antara kejadian yang satu dan kejadian yang lainnya, sehingga dapat mendukung suatu kejadian yang digambarkan dalam sebuah ilustrasi.

Pada sebuah pertunjukan drama ataupun film, peranan ilustrasi musik sangat mendukung dalam menyampaikan sebuah narasi diantaranya sebagai pembuka seluruh lakon, pembuka adegan, memberi efek pada lakon, maupun sebagai penutup lakon.

2) Ilustrasi Cahaya

Ilustrasi cahaya adalah bagian dalam seni teater atau pertunjukan yang disebut dengan tata lampu. Tata lampu merupakan pencahayaan yang memberikan gambaran terhadap setiap lakon atau suasana yang dijelaskan dalam sebuah pertunjukan drama ataupun musik.

Endarswara (2011:107) menyatakan tujuan pencahayaan sebagai berikut :

- a) Penerangan terhadap pentas dan aktor, penerangan yang menyoroti bagian-bagian yang ditonjolkan dalam sebuah pentas, sehingga tampak lebih jelas sesuai dengan tuntutan dramatik lakon.
- b) Memberikan efek alamiah dari waktu, seperti jam, musim, cuaca, dan suasana.
- c) Membantu melukis dekor (*scenery*) dalam menambah nilai warna hingga terdapat efek sinar dan bayangan.
- d) Melambungkan maksud dengan memperkuat kejawaannya. Dalam hal ini, efek tata warna sangat penting kedudukannya.
- e) Mengekspresikan *mood* dan *atmosphere* dari lakon, guna mengungkapkan gaya dan tema lakon itu.
- f) Memberikan variasi-variasi sehingga adegan-adegan tidak statis, misalnya dengan lampu dapat memperoleh efek tiga dimensi, serta dapat menciptakan komposisi yang beraneka ragam dalam pementasan.

3) Ilustrasi Gambar.

Menurut Susanto (2017) Augia Jurnal Pendidikan Seni Rupa, “Ilustrasi gambar adalah seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan suatu maksud atau tujuan secara visual”.

4. Fungsi Seni Ilustrasi

Fungsi seni ilustrasi menggambarkan secara grafis dan artistik yang dilakukan oleh ilustrator dalam membuat karya seni ilustrasi, untuk mencapai berbagai fungsi seni ilustrasi. Berikut ini uraian tentang fungsi yang dapat diemban seni ilustrasi. Menurut Salam (2017: 15-17)

- a. Fungsi menjelaskan atau membuat terapan ide yang tertuang pada naskah atau teks yang merupakan fungsi tradisional seni ilustrasi, baik yang diwujudkan dalam corak naturalistik/realis maupun yang berupa gambar skematik/diagram.
- b. Fungsi pendidik diemban oleh seni ilustrasi yang dibuat untuk menyampaikan berbagai pesan edukatif yang diharapkan dapat menimbulkan kesadaran dalam diri seseorang sehingga orang tersebut menjadi pribadi yang lebih baik dan bertanggung jawab. Seni ilustrasi dengan fungsi pendidik terdapat pada bahan yang dibuat untuk keperluan pendidikan seperti buklet, pamflet, brosur, permainan, poster, dll.
- c. Fungsi menceritakan secara jelas tampak pada seni ilustrasi berupa cergam atau komik yang menceritakan suatu peristiwa, dongeng atau roman berupa rangkaian gambar dengan teks sebagai penjelasnya. Seni ilustrasi yang menanggapi naskah sastra dapat pula dipandang mengemban fungsi menceritakan melalui gambar atau ctraan lainnya.
- d. Fungsi mempromosikan atau mempropagandakan suatu ide, peristiwa, jasa, atau produk seperti yang diemban oleh: (1) seni ilustrasi atau iklan dalam bentuk poster, leaflet, atau bahan terjilid yang secara khusus dirancang untuk mengajak masyarakat menerima suatu ide atau menggunakan jasa atau produk tertentu yang ditawarkan, (2) seni ilustrasi berupa gambar untuk mempopulerkan suatu ide dengan memasanginya dalam bentuk poster atau pada stiker, baju kaos, kartupos atau tas belanjaan tanpa disertai teks yang bersifat persuasif, (3)

- ilustrasi busana yang dibuat untuk memperkenalkan desain busana tertentu.
- e. Fungsi menghibur diemban oleh seni ilustrasi berupa kartun humor yang menghadirkan kelucuan yang diangkat dari kehidupan sehari-hari, baik dalam bentuk cetakan maupun dalam bentuk animasi.
 - f. Fungsi menyampaikan opini atau pandangan tentang suatu persoalan atau tema diemban oleh ilustrasi editorial. Ilustrasi editorial yang biasanya dimuat oleh media publikasi menggambarkan pandangan dari media publikasi tersebut berkenaan dengan tema yang diangkat.
 - g. Fungsi memperingati suatu peristiwa diemban oleh seni ilustrasi pada perangko yang mengangkat tema hari-hari bersejarah. Ilustrasi untuk perangko mengemban juga berbagai fungsi lainnya sesuai dengan citraan yang ditampilkan seperti fungsi mempromosikan atau 'fungsi memuliakan' seperti yang diuraikan pada butir 8 berikut ini.
 - h. Fungsi memuliakan diemban oleh seni ilustrasi pada perangko (san mungkin juga pada jenis ilustrasi lainnya) dengan menghadirkan berbagai tokoh yang berpengaruh dalam sejarah umat manusia, baik dalam ruang lingkup internasional, nasional, maupun lokal. Ditampilkannya tokoh tersebut merupakan suatu bentuk penghormatan atau memuliakan seorang tokoh.
 - i. Fungsi menyampaikan rasa simpati berkenaan akan peristiwa yang menyenangkan dan membahagiakan atau menyampaikan rasa empati atau peristiwa duka yang menimpa seperti yang diemban oleh seni ilustrasi dalam bentuk berbagai kartu ucapan.
 - j. Fungsi mencatat peristiwa yakni karya seni ilustrasi yang dibuat dalam rangka mendokumentasikan peristiwa penting seperti yang terlihat pada berbagai seni ilustrasi perangko. Sesungguhnya, fungsi "mencatat atau mendokumentasikan peristiwa" secara tidak sadar diemban oleh seni ilustrasi oleh karena seni ilustrasi yang dibuat pada suatu tempat disuatu masa, pastilah terikat oleh ruang dan waktu.

5. Kualitas Seni Ilustrasi sebagai Media Komunikasi Visual

Kualitas adalah suatu kondisi alamiah yang berkaitan dengan produk, pelayanan, proses dan lingkungan memenuhi atau melebihi apa yang diharapkan, Goetch dan Davis, (dalam Ariani, 20015:21).

Media komunikasi visual adalah wadah atau sarana penyampaian informasi atau pesan kepada pihak lain dengan menggunakan penggambaran

yang hanya terbaca oleh indera penglihatan, David Sless (dalam Waluyanto, 2000:131)

Menurut Wilbur Schramm di dalam bukunya "*The Process and Effects of mass communication*", dalam Wilbur Schramm & Roberts, Donald, (1971: 90)

menjelaskan 4 syarat untuk komunikasi yang berhasil, yaitu:

- a. Pesan harus dibuat sedemikian rupa, sehingga ia dapat menimbulkan perhatian.
- b. Pesan harus dirumuskan sebegitu rupa, sehingga ia mencakup pengertian yang sama dan lambang-lambang yang dimengerti.
- c. Pesan harus dapat menimbulkan kebutuhan pribadi dan menyarankan bagaimana kebutuhan itu dapat dipenuhi.
- d. Harus sesuai dengan situasi penerima komunikasi ketika itu.

6. Berkarya Seni Ilustrasi dengan Menggunakan Corel Draw Vector Art

Pada hakikatnya berkarya seni merupakan suatu proses pendewasaan diri dalam rangka membentuk suatu keutuhan kerangka berfikir atau penjiwaan terhadap sesuatu hal lain yang senantiasa berubah-ubah sesuai dengan pola pikir dan perasaan atas apa yang dialami dan yang terjadi disekitarnya. Jadi, sebuah karya seni bukanlah semata-mata terbentuk tanpa ada dasar ataupun tanpa jiwa, namun lebih kepada manifestasi dari pengalaman dari pengalaman empiris dan spritual yang tertuang dalam satu bentuk yang disebut dengan karya seni.

Periodisasi dalam historiografi pertumbuhan estetika dewasa ini memiliki kesan yang sangat signifikan, untuk itu disetiap pertumbuhannya terdapat konsepsi-konsepsi dan perspektif estetika, yaitu cara pandang terhadap pemaknaan sebuah keindahan. berikut adalah konsepsi tentang perspektif estetika pada sebuah objek estetis menurut tokoh dan jamannya.

Salah satunya yaitu (dalam Meisar Ashari,2016:84) Monroe Beardsley (1915-1985), menurut cara pandang beardsley, bentuk dari sebuah objek estetis adalah jumlah dari seluruh jaringan hubungan diantara bagian-bagian. Jika pengalaman estetis atau perhatian perceptual terhadap seluruh jaringan hubungan, maka terdapat seni yang berhasil yaitu;

- a) Kesatuan (*unity*); yang menandakan bahwa benda estetis ini tersusun secara baik atau bentuknya sempurna.
- b) Kerumitan (*complexity*); benda estetis atau karya seni yang bersangkutan tidak sederhana sekali, melainkan kaya akan isi maupun unsur-unsur yang saling berlawanan ataupun mengandung perbedaan-perbedaan yang halus.
- c) Kesungguhan (*intensity*); suatu benda estetis yang baik harus mempunyai suatu kualitas tertentu yang menonjol dan bukan sekedar sesuatu yang kosong.

Sebelum menggambar kenallilah objek gambar yang akan dibuat. Pengenalan ini di antaranya berupa struktur, karakter dan warna. Jika anda ingin menggambar manusia, kenallilah anatominya yang terdiri dari bagian kepala, tubuh, tangan, dan kaki. Kemudian, bedakan karakter masing-masing sesuai jenisnya, baik karwa jenis kelamin, profesi, maupun umur.

Beberapa alat atau perangkat yang harus disediakan sebelum memulai berkarya ilustrasi *vector* adalah yaitu:

1. Komputer atau laptop
2. *mouse*
3. *Pen tablet*
4. *Software adobe illustrator, corel draw, dan lain-lain*

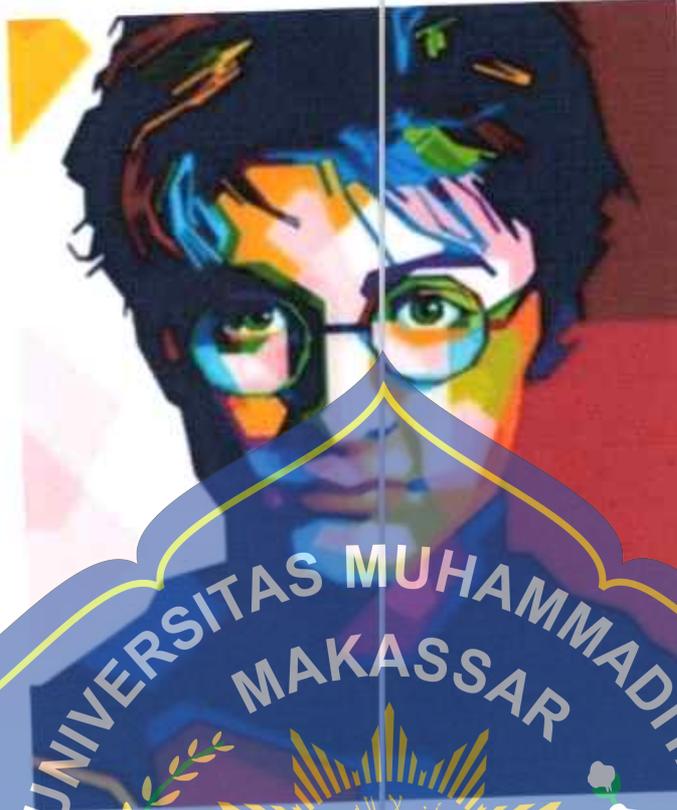
7. Pengertian *Vector*

Vector merupakan gambar yang terbentuk dari sejumlah garis dan kurva. Kualitas gambarnya tetap baik meskipun diperbesar, Karena gambar jenis *vector* ini bukan terdiri dari titik. Adapun aplikasi yang digunakan dalam menggambar jenis *vector* ini adalah; *corel Draw*, *Freehand*, dan *Adobe illustrator*. Monitor biasanya akan menampilkan gambar dalam bentuk piksel, maka semua gambar baik jenis *vector* maupun *bitmap* akan ditampilkan dalam bentuk piksel, mengandung unsur matematis seperti arah, ukuran sudut, ketebalan, warna, dan lain sebagainya. Semull tjihariadi, Sanyu (109-110, 2006)

Macam-macam jenis *vector* yang sering dipakai oleh para pemula atau seniman grafis yaitu:

1. *Wedha's Pop Art Portrait* (WPAP)

WPAP atau *Wedha's Pop Art Portrait* adalah suatu seni ilustrasi potret wajah yang dibuat dengan bidang yang saling silang secara geometri dan diwarnai dengan warna khusus. Bidang tersebut dibuat dengan menggunakan garis tegas tanpa lekukan dengan cara men *trace* gambar aslinya sehingga hasil akhirnya benar menyerupai *potret* yang digunakan sebagai acuan dan mudah dikenal.



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH
MAKASSAR

Gambar 2.1. WPAP

Sumber <https://www.google.co.id/Deviant Art.Com>

Aryakuza (2014-2020)

UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

2. LineArt

Line Art merupakan gambar yang dibentuk dari garis-garis tegas tanpa adanya gradasi warna abu-abu atau warna lainnya. Biasanya digunakan untuk menggambar objek dua ataupun tiga dimensi dan seringkali bagian dalam serta latarnya diwarnai untuk beragam keperluan. Selain diwarnai, bagian dalam *line art* juga dapat diberi tambahan tekstur dan shading.



Gambar 2.2. Line Art
Sumber. Dokumen pribadi

3. *Vector Art*

Vector Art merupakan gambaran yang terbentuk dari sejumlah garis dan kurva. Kualitas gambarnya tetap baik meskipun diperbesar, karena gambar jenis *vector* ini bukan terdiri dari titik.



Gambar 2.3. Vector Art
Sumber. Dokumen pribadi

4. *Siluet*

Siluet adalah gambar objek orang atau adegan yang terdiri dari batas pinggir (*outline*) dan bidang dalam (*fill*) polos, dimana objek yang dibuat siluet biasanya dibuat berwarna hitam.

Gambar 2.4. Siluet
Sumber. Dokumen pribadi

8. Pengertian *Corel Draw*

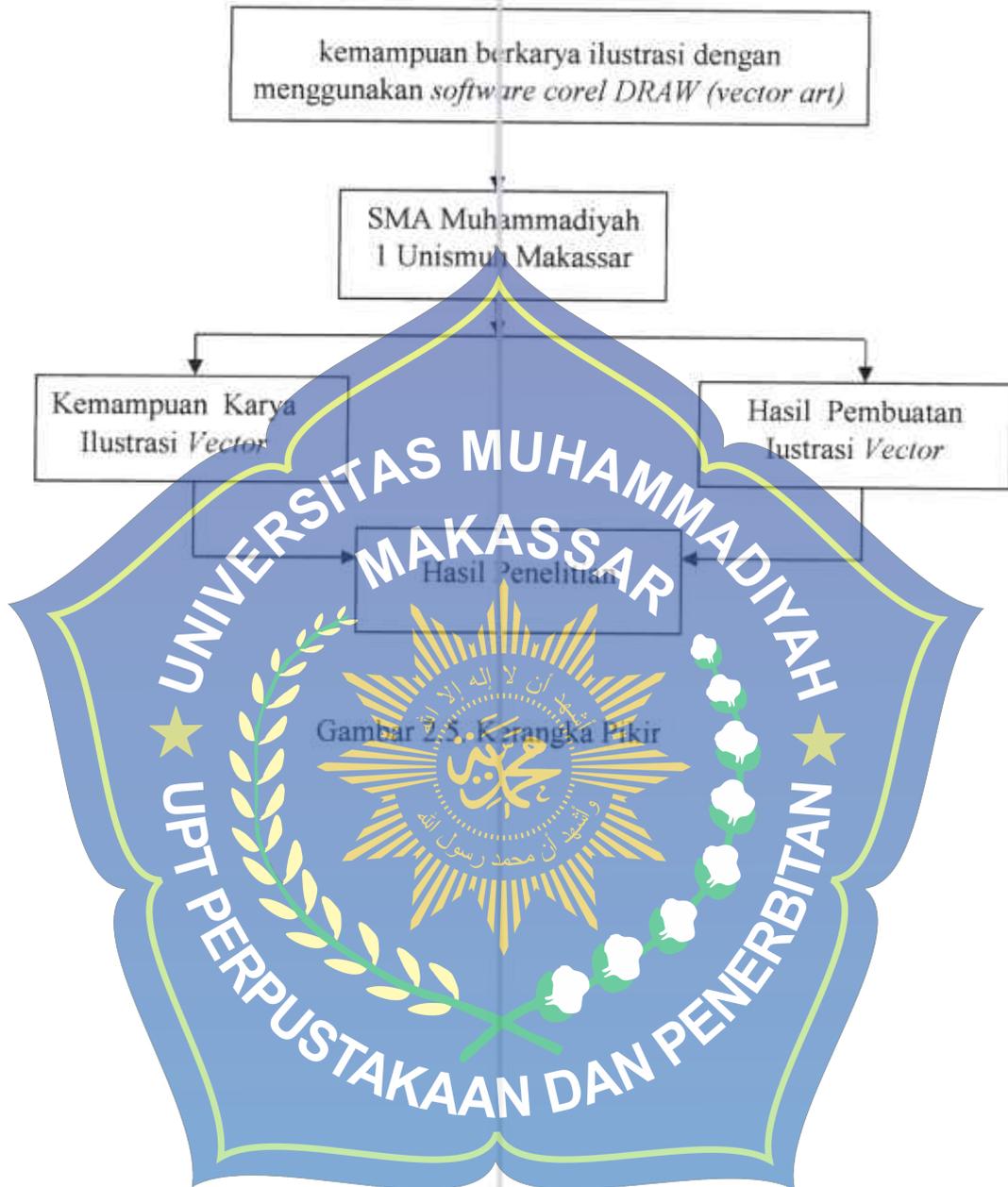
Corel Draw adalah *software* atau aplikasi berbasis desktop komputer yang digunakan untuk membuat atau melakukan editor grafik vector. Aplikasi yang dibuat oleh corel sebuah perusahaan *software* yang berbasis di Ottawa, Kanada di rilis pertama kali dengan versi 1 pada Januari 1989. Dalam perkembangannya. Aplikasi Corel Draw ini fokus pada editor gambar, sehingga banyak dipakai oleh pengguna dalam bidang *advertising*, *desain visual*, serta percetakan dan bidang lainnya yang memerlukan format *visualisasi*.

B. Kerangka Pikir

Dengan melihat beberapa konsep yang disebutkan diatas, maka dapatlah dibuat sebuah kerangka atau skema yang dijadikan sebagai kerangka pikir, sebagai berikut:

Proses pembuatan ilustrasi *vector*, berlangsung secara bertahap yaitu dimulai dari penyediaan sampai pada pengerjaannya menjadi sebuah ilustrasi *vector*. Tahap-tahap pengerjaannya ini dikerjakan secara digital menggunakan *software* komputer seperti *corel Draw* atau *adobe Ilustrator*.

Adapun skema digambarkan sebagai berikut:



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Lokasi Penelitian

1. Jenis Penelitian

Menurut Sugiyono (2011:18) *mix methods* adalah :

metode penelitian dengan mengombinasikan antara dua metode penelitian sekaligus, kuantitatif dan kualitatif dalam suatu kegiatan penelitian, sehingga akan diperoleh data yang lebih *komprehensif, valid, reliabel, dan objektif*. Pendekatan kuantitatif merupakan penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme untuk meneliti populasi atau sampel tertentu dan pengambilannya sampel secara random dengan pengumpulan data menggunakan instrumen, analisis data bersifat statistik. Sedangkan kualitatif adalah metode penelitian yang berdasarkan pada filsafat postpositivisme digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah.

Pendekatan *mix methods* diperlukan untuk menjawab rumusan masalah yang telah terangkum dalam bab I, rumusan masalah yang pertama dapat dijawab melalui pendekatan kuantitatif dan rumusan masalah yang kedua dapat dijawab melalui pendekatan kualitatif.

2. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini adalah di SMA MUHAMMADIYAH I UNISMUH MAKASSAR. Hal ini dianggap relevan dengan judul dan tujuan penelitian, sehingga memudahkan peneliti dalam melakukan penelitian.

B. Fokus Penelitian

Penelitian ini bersifat deskriptif, yakni berusaha mengungkapkan dan menggambarkan apa adanya tentang kemampuan pembuatan ilustrasi *vector art* media digital. Untuk itu dalam penelitian ini, peneliti tidak membedakan antara variabel bebas dan variabel terikat. Adapun yang menjadi variabel-variabel dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kemampuan siswa berkarya ilustrasi menggunakan media digital *vector*.
2. Hasil Karya siswa berkarya ilustrasi menggunakan media digital *vector*.



Gambar 3.6. Fokus Penelitian

C. Definisi Operasional Variabel

Untuk memperoleh gambar yang jelas untuk variabel yang akan diteliti, maka berikut ini akan dijelaskan definisi operasional variabel, sebagai berikut:

1. Kemampuan berkarya seni ilustrasi dengan media digital adalah siswa diharapkan mampu membuat dan memahami pentingnya seni digital dalam mengikuti perkembangan media penciptaan karya seni rupa, dengan menggunakan metode pendekatan kuantitatif dengan melalui beberapa aspek penilaian yaitu; (a) Kreativitas, yang dimaksud disini adalah hal yang bersangkutan dan terpaut dengan seni, untuk itu kreatifitas sangat berkaitan dengan proses penciptaan, (b) Gaya presentasi, ini sangat berkaitan dengan erat dengan kreativitas bahkan bisa saja disatukan asal dengan tambahan penjelasan, (c) Wujud dan Teknik, yang dimaksud dengan teknik dalam karya seni adalah yang berkenaan dengan persoalan bagaimana cara seorang seniman mentransformasikan ide dan gagasannya sehingga memiliki wujud yang ideal serta memiliki kesesuaian sehingga karya seni dapat terukur dan bernilai tinggi.
2. Bagaimana kita menilai hasil karya siswa dalam pembuatan ilustrasi digital menggunakan *corel draw vector art*, dengan menggunakan metode pendekatan kualitatif pengukuran penilaian karya ilustrasi yaitu; (1). Kesatuan (*unity*), (2). Kerumitan (*complexity*), (3). Kesungguhan (*intensity*).

D. Objek Penelitian

Objek penelitian adalah sasaran atau permasalahan yang akan diteliti, adapun objek penelitian ini adalah kemampuan berkarya menggunakan *Corel DRAW (vector art)*.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik penelitian lapangan.

1. Observasi

Teknik observasi ini dilakukan dengan mengadakan pengamatan langsung terhadap objek. Dalam penelitian ini, peneliti berharap siswa dapat mengerti cara membuat ilustrasi menggunakan *Corel Draw (Vector art)*. Serta mengukur kemampuan siswa dalam pembelajaran tersebut.

2. Wawancara

Teknik wawancara dilakukan dengan cara mengajukan pertanyaan secara langsung kepada siswa itu sendiri. Dalam wawancara tersebut peneliti mengajukan pertanyaan yang sudah dibuat sebelumnya oleh peneliti. Pertanyaan tersebut berhubungan dengan rumusan masalah yang telah diuraikan, kepada siswa.

3. Dokumentasi

Teknik ini dilakukan untuk melengkapi perolehan data dilapangan baik pada saat melakukan wawancara, praktik dan unjuk karya siswa. Teknik dokumentasi ini dilakukan dengan pengambilan foto-foto atau gambar sebagai bahan dokumentasi. Alat pengumpul data yang digunakan adalah format pengamatan dan catatan lapangan.

F. Teknik Analisis Data

Semua data yang berasal dari sumber data dalam penelitian ini adalah subjek yang disebut informan yaitu orang-orang yang memberi informasi atau yang menjawab pertanyaan-pertanyaan peneliti berupa observasi, wawancara dan dokumentasi. Karena penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dan kualitatif maka analisis datanya adalah mempergunakan metode kuantitatif metode kualitatif pula, semua data yang telah terkumpul dianalisis dan disajikan secara deskriptif melalui proses sebagai berikut:

Proses analisis data dimulai dengan menelaah seluruh data yang berasal dari observasi, wawancara dan dokumentasi. Langkah berikutnya adalah mengadakan reduksi data yang dilakukan dengan membuat rangkuman, tahap akhir dari analisis data ini adalah mengadakan pemeriksaan data dalam mengolah hasil sementara menjadi teori substansi.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Berdasarkan data yang diperoleh dari penelitian ini pada tanggal 6 juli 2020 sampai 25 agustus 2020 di SMA muhammadiyah 1 unismuh makassar, jln sultan alauddin makassar, maka dapat digambarkan tentang Kemampuan Berkarya seni ilustrasi menggunakan *corel Draw (vector art)* pada siswa kelas XI Sma Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar.

Sesuai dengan judul penelitian ini, peneliti juga memaparkan *relevansi* antara judul penelitian dengan kurikulum yang dipakai di sekolah atau lokasi penelitian. SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar menerapkan kurikulum 2013 atau K13, sesuai dengan K13, pada mata pelajaran seni budaya terdapat materi belajar siswa yang menuntut siswa untuk berkarya dengan media baru yang sesuai pada buku ajar guru.

Pada tahap proses penelitian, peneliti mengawali dengan melakukan pengenalan kemudian diulas tujuan dari penelitian ini pada siswa kelas XI Sma Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar dan memberikan materi dasar tentang ilustrasi digital (*vector art*) dan menyampaikan dan memperkenalkan alat-alat atau perangkat yang digunakan dalam pembuatan *vector art* secara langsung dikelas, selanjutnya pada proses berkarya seni ilustrasi (*vector art*), dilakukan melalui daring atau menggunakan sosial media yaitu grup *whatsApp*, dengan mengikuti protokol kesehatan (*social distance*), dengan adanya pandemi corona

(COVID19), maka siswa membuat ilustrasi digital (*vector art*) dirumah masing-masing.

Adapun tahap-tahap dalam pembuatan karya ilustrasi digital (*vector art*) siluet, sebagai berikut;

1. Siapkan alat atau perangkat, seperti laptop/komputer, *mouse*, *pen tabe*, dan *software corel draw* dan jangan lupa siapkan juga foto diri menyamping
2. Kemudian, buka aplikasi/*software corel draw* pada lapto/komputer, Kemudian pilih menu File > Import untuk memasukkan foto yang sudah disiapkan masing-masing siswa
3. Lanjut di tahap penyeleksian gambar, dengan menggunakan *pen tool*. Sebelum lanjut ke tahap penyeleksian gambar, peneliti akan menyampaikan penjelasan dan cara menggunakan *tool* *Bezier* ini. *pen tool* adalah alat yang digunakan untuk membuat kurva. yang artinya alat ini digunakan untuk pembuatan suatu objek vektor entah itu berbentuk segitiga, kotak, bulat, atau sembarang.
4. Untuk penyeleksian siswa tinggal mengikuti bentuk wajah mulai dari rambut, mata, hidung, mulut, dan hingga bahu.
5. Jika sudah terseleksi semua sampai membentuk kurva tertutup (ujung titik bertemu awal titik) maka langkah selanjutnya adalah mewarnai, klik kiri pada palet warna yang berwarna hitam, lalu klik kanan pada kotak palet warna yang kosong untuk menghilangkan *outline*.
6. Kemudian buat lekukan pada bagian bawah agar tidak kelihatan kaku.
7. Dan selesai.

Data yang diperoleh melalui tes praktik hasilnya disajikan dalam bentuk data kuantitatif. Hasil penelitian yang dilakukan melalui wawancara, observasi (pengamatan) dan dokumentasi, yang disajikan dalam bentuk deskriptif kualitatif:

1. Observasi

Setelah peneliti melakukan observasi awal, peneliti melihat keadaan pembelajaran seni ilustrasi masih selalu menggunakan konsep konvensional, tapi sebenarnya peneliti tidak masalah dengan konsep konvensional, karena dalam berkarya konsep konvensional inilah yang harus dikuasai, akan tetapi peneliti berusaha mencoba mengeksplor jenis lekarya seni rupa digital khususnya ilustrasi digital yang sesuai dengan perkembangan zaman yang serba digital dan menerapkan di Sma Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar.

2. Wawancara

Sesuai hasil wawancara dengan guru seni budaya pada sekolah SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar Pak Musfir Rizki Pratama, S.Pd, M.Pd, dalam hal ini materi tentang ilustrasi digital sebenarnya ada terdapat pada buku paket pembelajaran dengan materi seni rupa modern (penggunaan teknologi), tapi tidak dilaksanakan dengan alasan guru seni budaya tersebut mengaku bahwa kemampuannya untuk mengajarkan seni rupa digital bisa dibilang sangat kurang. disisi lain juga sarana sekolah atau perangkat komputer pada lab komputer bisa dibilang kurang mendukung atau beberapa komputer tidak

memiliki software yang dipakai untuk membuat atau melaksanakan pembelajaran seni rupa digital (*vector art*). Disisi lain juga mata pelajaran yang bersangkutan dengan komputer yaitu TIK (teknologi informatika dan komputer) sudah dihilangkan pada kurikulum, sehingga siswa merasa asing dengan perangkat komputer.

3. Dokumentasi

Dalam proses penelitian ini dapat dibuktikan secara faktual dengan dokumentasi, mulai dari awal perencanaan sampai proses pembuatan, yang dapat dilihat pada lembar lampiran dokumentasi.

Adapun materi pembelajaran yang diberikan kepada siswa yaitu “Kemampuan Berkarya Seni Ilustrasi Dengan Menggunakan Software Coreldraw (*Vector Art*) Pada Siswa XI SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar” yang penjelasannya sebagai berikut.

1. Kemampuan berkarya seni ilustrasi menggunakan Corel Draw (*vector art*) pada siswa XI SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar.

Kemampuan siswa dinilai berdasarkan tiga aspek penilaian yaitu kerativitas, gaya perseorangan, wujud dan teknik, yang ditentukan berdasarkan petunjuk pelaksanaan belajar mengajar kurikulum, yaitu seorang siswa telah tuntas belajar bila telah mencapai nilai KKM 75, dan kelas tersebut tuntas belajar

bila dikelas tersebut terdapat 85% yang telah mencapai daya serap lebih dari atau sama dengan 75.

Data Kemampuan siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar dalam berkarya ilustrasi digital berdasarkan tiga indikator penilaian yaitu kerativitas, gaya perseorangan, wujud dan teknik, adalah sebagai berikut :

Tabel Penilaian:

No.	Nama Siswa dan hasil karya	Indikator Penilaian				Jumlah skor	Nilai Akhir
		Kreativitas	Gaya Perseorangan	Wujud	Teknik		
1.	Arista putri 	5	4	4	4	16	85
2.	Budi Prasetyo 	3	4	5	4	16	80
3.	Dzar Fakhirah El 	3	4	5	5	17	85

4.	Muh. Fauzan	3	4	5	4	16	80
							
5.	Magfirah Nurfatihah	3	4	5	4	16	80
							
6.	Nurafni Febrianti	3	4	4	4	16	80
							
7.	Fitri Salwa Azhari	3	4	5	5	17	85
							
8.	Inas Khalidah	3	3	5	4	15	75



							
9.	Andi Haerunnisa	3	4	5	4	16	80
							
10.	Miftahul Jannah	3	4	5	4	16	80
							
11.	Nisrina Nurul	3	3	5	4	5	75
							
12.	Raodah	3	3	5	4	15	75

13.	Farinda Fauziah 	3	3	5	5	16	80
14.	Wita Mauliska 	4	3	5	4	16	80
15.	Shinta Amalia Nur 	3	3	5	4	15	75

Tabel 1: Tabel penilaian

Keterangan: rentang skor 0 – 5

Jumlah Skor Maksimal = 20

$$\text{Nilai} = \frac{\sum \text{skor yang dicapai siswa}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Contoh:

$$\text{Nilai} = \frac{15}{20} \times 100$$

nilai akhir = 75

Hasil akhir berkarya seni ilustrasi bila dikategorikan dalam format tabel adalah sebagai berikut :

Tabel Pengkategorian:

No.	Hasil Akhir	Bobot Skor	Frekuensi	Persentase
1.	Sangat baik	90-100	-	-
2.	Baik	80-89	11	62 %
3.	Cukup	65-79	4	38%
4.	Sedang	55-64	-	-
5.	Sangat Kurang	40-54	-	-
Jumlah			15	100%

Tabel 2. Tabel Pengkategorian

Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa semua siswa yang berjumlah 15 sudah tuntas belajar atau mencapai KKM 75, dan 11 atau 62% yang mendapat nilai dengan kategori baik , 4 atau 38% siswa mendapatkan kategori cukup, 0% atau tidak ada yang mendapatkan nilai sangat baik, sedang dan sangat kurang.

Untuk melihat kemampuan hasil belajar dalam kelas berikut disajikan persentase ketuntasan belajar sebagai berikut :

$$P = \frac{F}{n} \times 100$$

$$p = \frac{\text{siswa yang tuntas belajar}}{\text{banyaknya siswa}} \times 100$$

$$p = \frac{15}{15} \times 100$$

$$p = \frac{1500}{15} = 100\%$$

Keterangan :

P = persentase kemampuan siswa

F = siswa yang tuntas belajar

n= banyaknya siswa

Dari data yang telah dipaparkan di atas siswa kelas XI Sma Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar dalam berkarya seni ilustrasi digital siswa dikategorikan mampu atau tuntas karena 100% siswa telah mencapai nilai tuntas.

2. Hasil karya seni ilustrasi menggunakan *corel DRAW (vector art)* pada siswa kelas XI Sma Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar

Panca indera yang membina manusia mampu menelaah dan menerjemahkan nilai-nilai yang ada. Salah satu nilai dan bahasa yang mampu diterjemahkan oleh lima panca indera kita adalah keindahan (estetika), jadi secara tidak langsung ketika seseorang ingin menciptakan suatu karya seni, nilai keindahan (estetika) menjadi salah satu patokan dan pertimbangan utama. Berdasarkan hal tersebut lahirlah seni apresiasi. Apresiasi sendiri dapat disimpulkan sebagai sebuah penilaian terhadap kualitas karya seni dengan sisi keindahan sebagai unsur penilaian utamanya. Namun sebuah penilaian tidak hanya dapat diukur dari sisi kualitas keindahannya saja tapi juga dapat dinilai dari beberapa aspek penunjang lainnya yaitu aspek kesatuan, aspek kerumitan, aspek kesungguhan. Kualitas sendiri merupakan sebuah ukuran akan tingkat baik

buruknya sesuatu atau dengan kata lain dapat diartikan sebagai taraf atau kadar dalam sebuah penilaian.

Peneliti sendiri tertarik untuk mengaplikasikan pembelajaran seni ilustrasi (*vector art*) menggunakan media digital (*corel draw*) Pada Siswa Kelas XI SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar. Sebagaimana yang peneliti ketahui setelah melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran seni budaya dan siswa itu sendiri. Pada materi pelajaran tentang ilustrasi masih menggunakan seni konvensional atau gaya manual. Jadi peneliti mengangkat judul tersebut agar siswa dapat mengetahui dan mengembangkan seni ilustrasi dengan media digital.

Berikut ini deskripsi hasil karya *vector art* masing-masing siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar:

1. Arista putri



Gambar 4.7. Hasil Karya
Sumber : karya arista putri

Seperti yang dilihat karya arista putri pada gambar 4.8 memiliki

kesatuan yang menampilkan aktifitas menggunakan laptop yang termasuk rumit dan menggambarkan kesungguhan dalam menghasilkan karyanya.

2. Budi Prasetyo



Gambar 4.8. Hasil Karya
Sumber : karya budi prasetyo

Karya budi prasetyo pada gambar 4.8 termasuk memiliki tingkat kerumitan sendiri dengan melihat referensinya yang kurang jelas tapi budi mampu menghasilkan karyanya dengan tingkat kemiripan yang bagus yang mewakili semua aspek.

3. Dzar Fakhirah El



Gambar 4.9. Hasil Karya
Sumber : karya dzar fakhirah el

Hasil karya dzar fakhirah el pada gambar 4.9 menunjukkan kesungguhan

karyanya dengan menyempurnakan bentuk jilbabnya, dan penempatan namanya yang menghasilkan satu kesatuan.

4. Muh. Fauzan



Gambar 4.10. Hasil Karya
Sumber : karya muh fauzan

Sangat terlihat jelas antara referensi dan hasil karya muh. Fauzan pada gambar 4.10 yang menunjukkan bahwa karya yang dihasilkan memiliki kerumitan dan kesungguhan yang terlihat pada penambahan kera baju yang terlihat pada karyanya.

5. Magfirah Nurfatihah

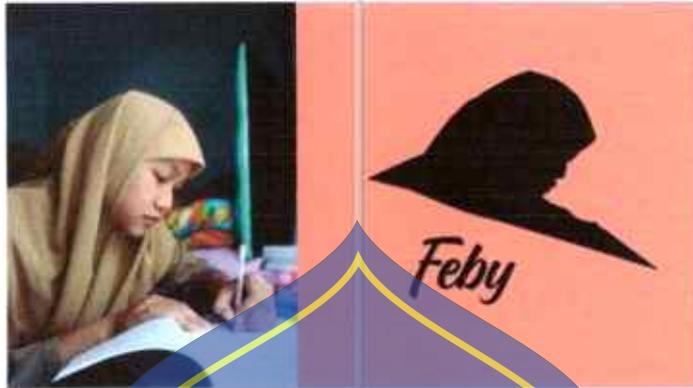


Gambar 4.11. Hasil Karya
Sumber : karya magfirah nurfatimah

Karya magfirah nurfatimah pada gambar 4.12 terlihat tanggung seperti

yang terlihat pada bagian leher atau jilbabnya yang kesannya terpotong.

6. Nurafni Febryanti K.



Gambar 4.12 Hasil Karya
Sumber : karya nurafni febryanti k

Kali ini karya nurafni febryanti k pada gambar 4.12, yang memiliki kerumitan tersendiri dikarenakan referensinya bukan menyamping tapi serong, tpi mampu menghasilkan kemiripan dan suatu kesatuan.

7. Fitri Salwa Azhari



Gambar 4.13 Hasil Karya
Sumber : karya Fitri salwa azhari

Karya Fitri salwa azhari pada gambar 4.13 bisa dibilang sempurna dari ketiga aspek penilaian, yang seperti terlihat pada objek yang sangat sesuai

dengan referensinya.

8. Inas Khalidah



Gambar 4.14. Hasil Karya
Sumber : Karya Inas Khalidah

Seperti karya sebelumnya, karya inas khalidah pada gambar 4.14 sudah terhitung rumit dengan melihat referensinya yang bukan menyamping tapi serong sedikit, sehingga lekukan wajahnya mulai dari dahi sampai dagu kurang nampak, tapi dengan ketelitiannya mampu menghasilkan tingkat kemiripan yang bagus.

9. Andi Haerunnisa



Gambar 4.15 Hasil Karya
Sumber : karya andi haerunnisa

Sama halnya karya andi haerunnisa hampir sama dengan karya inas

pada gambar 4.15, tapi karya ini mampu menggambarkan sosok yang dijadikan referensi atau tingkat kemiripannya lumayan mirip dan memiliki satu kesatuan.

10. Miftahul Jannah Ilyas



Gambar 4.16 Hasil Karya

Sumber : karya miftahul jannah ilyas

Kemudian karya miftahul jannah ilyas pada gambar 4.16 juga memiliki tingkat kemiripan dengan referensinya yang terhitung bagus dan tingkat kerumitannya yang rendah, tapi kerapian atau detail lekukan pada karya yang mencerminkan tingkat kesungguhan dalam karyanya.

11. Nisrina Nurul



Gambar 4.17 Hasil Karya

Sumber : karya nisrina nurul

Karya nisrina nurul seperti yang dilihat pada gambar 4.17 bentuknya

rapi yang menghasilkan tingkat kemiripan yang bagus. dan dia mampu menyempurnakan bagian yang terpotong pada referensinya.

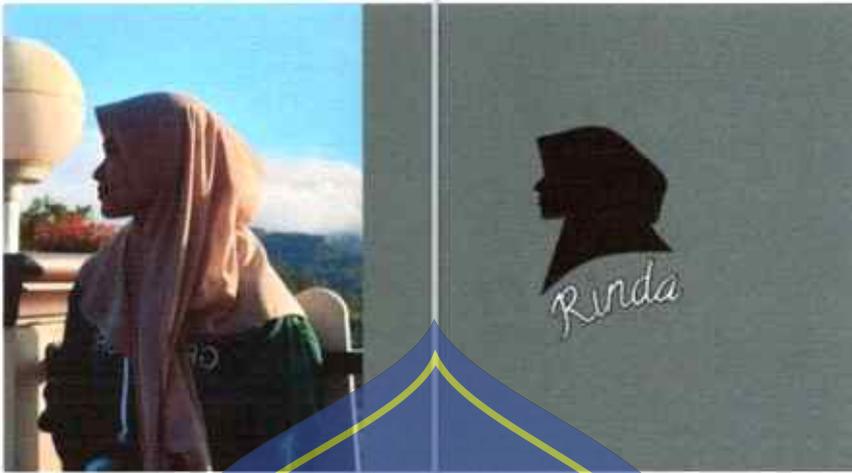
12. Raodah



Gambar 4.18 Hasil Karya
Sumber : karya raodah

Karya raodah pada gambar 4.13 sudah sangat mampu mengilustrasikan referensinya yang menandakan bahwa karya ini detail dan segi kerapian penggunaan *tolls*.

13. Farinda Fauziah



Gambar 4.19 Hasil Karya
Sumber : karya Farinda Fauziah

Kemudian karya Farinda Fauziah pada gambar 4.19 bisa dibilang sempurna dengan melihat tingkat kemiripan dan detail pada pola atau lekukan pola wajah, sekalipun kekecilan.

14. Wita Mauliska



Gambar 4.20 Hasil Karya
Sumber : karya Wita Mauliska

Karya wita mauliska pada gambar 4.21 sudah sangat mampu mewakili atau mengilustrasikan objek pada referensinya, yang menandakan bahwa kesungguhan karya wita sudah baik dan bentuknya sempurna seperti yang dilihat pada detail pola wajahnya.

15. Shinta Amelia Nur



Gambar 4.21. Hasil Karya
Sumber: karya shinta amelia nur

Kemudian karya dari shinta amelia nur, sudah menunjukkan kesungguhan karya dengan tingkat kemiripan karyanya dengan referensinya, dan memiliki satu kesatuan dengan nama yang ada dibawahnya.

B. Pembahasan

Pada bagian ini peneliti menguraikan hasil penelitian yang telah dilakukan di lapangan dengan mengaitkan teori-teori yang telah dikemukakan terlebih dahulu berdasarkan kenyataan yang dihadapi atau ditemukan peneliti. Ada dua hal pokok yang akan dibahas yaitu kemampuan berkarya seni ilustrasi menggunakan *corel DRAW (vector art)* pada siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar, dan hasil karya seni ilustrasi menggunakan *corel DRAW (vector art)* pada siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar.

1. Kemampuan berkarya seni ilustrasi menggunakan *corel Draw (vector art)* pada siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar.

Untuk mengetahui kemampuan berkarya seni ilustrasi menggunakan *corel Draw (vector art)* pada siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar, dapat dipaparkan sebagai berikut:

a. kreatifitas

Dengan melihat dan mengamati hasil karya siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar. Dimana sekitar 75% siswa sudah mampu membuat karya *vector art* dengan kreatifitasnya sendiri.

b. Gaya perseorangan.

Berdasarkan dari mengamati hasil karya siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar, siswa sangat menonjolkan gayanya

sendiri dengan menggunakan foto terbaiknya meskipun hanya dari samping begitupun dengan pemilihan warna latar belakang pada karyanya masing-masing.

c. Wujud dan tehnik.

Dalam mengukur kemampuan siswa dalam membuat suatu ilustrasi digital kita lihat dari wujud dan tehniknya. Siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar seluruh sudah mampu membuat karya *vector art* sesuai dengan referensinya dengan tehnik yang telah diajarkan sebelumnya.

2. Hasil karya seni ilustrasi menggunakan *corel DRAW (vector art)* pada siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar

Untuk melihat bagaimana hasil karya seni ilustrasi dengan menggunakan *software corel DRAW (vector art)* pada siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar ada tiga aspek penilaian yang akan di paparkan sebagai berikut:

a. Kesatuan (*unity*)

Seperti yang kita lihat dari setiap hasil karya siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar, hampir seluruh sudah dapat dikatakan mampu dalam mengerjakan *vector art (siluet)* foto diri mereka sendiri secara baik dan sempurna.

b. Kerumitan (*complexity*)

Berdasarkan hasil karya siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar, ada beberapa siswa yang sudah berani mengimprofisasi karyanya

dengan menambahkan beberapa bagian yang tidak sesuai dengan referensi yang diberikan.

c. Kesungguhan (*intensity*)

Berdasarkan pengamatan peneliti sekitar 80% siswa yang sudah dapat dikatakan bersungguh-sungguh dalam pembuatan karya mulai terlihat dari respon siswa yang begitu intens menanyakan sesuatu hal yang kurang dipahami dalam pembuatan *vector art* juga dapat dilihat dari beberapa siswa yang membuat karya atau *vector art* lebih dari satu.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Setelah diuraikan hasil penelitian dan pembahasannya maka dapat disimpulkan penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Dalam proses pembuatan seni ilustrasi (*vector art*) 90% siswa sudah mampu memahami tahap-tahap apa yang harus ditempuh dan memahami perangkat (*tolls*) yang digunakan, dimana pembuatan karya seni ilustrasi (*vector art*) siswa mampu berkarya sesuai aspek seni rupa yang telah ditetapkan.
2. Pembelajaran seni ilustrasi sebelumnya yang menggunakan proses manual atau konvensional, tidak mempengaruhi minat siswa dalam melaksanakan pembelajaran ilustrasi digital (*vector art*) dengan menggunakan *software corel draw*.
3. Pada tahap proses penelitian siswa terbilang sangat antusias dalam pembuatan karya *vector art*, sekahpun melalui daring.
4. Sebagian besar siswa sudah mampu menghasilkan karya seni ilustrasi (*vector art*) dengan menggunakan *software corel draw*, sesuai referensi atau foto mereka sendiri yang mereka dapatkan.

B. SARAN

Setelah menguraikan Pembelajaran Seni ilustrasi menggunakan *corel Draw (vector art)* pada siswa kelas XI Sma Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar, peneliti menyarankan beberapa hal:

1. Mungkin ini termasuk salah satu tantangan kita bersama untuk kedepannya sebagai tenaga pengajar maupun calon pengajar, yaitu dengan melihat dan mempertimbangkan perkembangan zaman di era digitalisasi sekarang. Memang sangat butuh pengembangan dalam proses berkarya siswa untuk bekal mereka ke jenjang yang lebih tinggi. Salah satunya mata pelajaran seni rupa terkhusus seni ilustrasi dengan menggunakan perangkat komputer.
2. Kurangnya kemampuan siswa dalam menentukan ide dan mengembangkan kreativitas, hendaknya guru lebih memotivasi baik itu secara visual maupun verbal, dan memberikan penjelasan tentang kreativitas sehingga ide siswa mampu berkembang dengan baik.
3. Diharapkan guru pendidikan seni budaya memberikan inovasi baru dalam pembelajaran seni ilustrasi untuk meningkatkan kreativitas siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arian Eka Ramadhan, M. sattu, 2015 Narasi seni urban dalam penciptaan seni lukis, Universitas negeri Surabaya. *Jurnal Pendidikan seni rupa volum 03 no 03 tahun 2015, 197-203*
- Ashari, Meisar. 2016. Kritik Seni, Sarana Apresiasi Dalam Wahana Kontemplasi Seni. Media Qita Foundation.
- Dharsono. 2004. *Seni Rupa Modern Indonesia*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Endraswara, Suwardi. 2011 "*Metodologi Penelitian Sastra*". Yogyakarta: CAPS.
- Evans dan Lindsay, 2007, *To Six Sigma And Process Improvement*, Jakarta: Penerbit salemba empat.
- Farikha Ana Savitri, Deni Setiawan. 2016, Pengembangan Buku Menggambar Ilustrasi, UNNES, *Jurnal Kreatif volume 9 (1) 2016*, 60.
- Maulana, Chandra H. 2016. *Proses Pembuatan Karya Editorial Oleh Renaldi Di Koran Online Pojoksulsel.Com*. Skripsi Tesis, Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Salam, Sofyan. 1994. "Seni Ilustrasi: Sebuah Tinjauan Historis," artikel pada Jurnal Seni IV/02 April 1994, ISSN 0853-4551, terbitan BP Institut Seni Indonesia, Yogyakarta.
- Salam, Sofyan. 2017. *Seni Ilustrasi, Esensi – Sang Ilustrator – Tantangan – Penilaian*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Santyasa, I Wayan. 2007. "*Landasan Konseptual Media Pembelajaran Landasan Konseptual Media Pembelajaran*" Media disajikan dalam
- Semuil Tjiharjadi, Sanwil, 2006. *Wartawaning era digital menggunakan teknik amplitude modulation*, Universitas Kristen Maranatha – Fakultas Teknib – Jurusan Teknik Elektro, *Jurnal Informatika, Vol.2 No.2, 2006, 109-110*.
- Soelaiman (2007:112), *Kemampuan – Elib Unikom, (Online) (elib.unikom.ac.id/download.php?id=14148124 Mei 2019)*.
- Susanto (2017) Augia Jurnal Pendidikan Seni Rupa
- Susilana, Rudi & Riyana, Cepi. 2008. *Media Pembelajaran*. Kurtepend UPI :Bandung.

Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Syamsuri, Sukri, A. Dkk. 2014. *Pedoman Penulisan Skripsi*. Makassar: FKIP Unismuh Makassar.

S.Hamidah. 2005. *Metode penelitian - UIN MALANG*, (Online), (http://etheses.uin-malang.ac.id/1216/7/11410138_Bab_3.pdf Diakses 24 Mei 2019).

Waluyanto. 2000. *Karikatur Sebagai Karya Komunikasi Visual Dalam Penyampaian Kritik Sosial*. Surabaya : Universitas Kristen Petra.

Wilbur Schramm & Robers, Donald F, 1971. *The process and effects of masscommunication*. United State: University of Illinois Pres.

Workshop Media Pembelajaran bagi Guru-Guru SMA Negeri Banjar Angkan pada tanggal 10 Januari 2007 di Banjar Angkan Klungkung. Modul.

Yusdianto, Dody. 2017. *Proses Digitalisasi pada Media Aplikasi KD Board Pada Komunitas WPA Makassar*. Skripsi Tesis, Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar

Internet :

[https://www.google.co.id/Deviant Art.Com/Aryakuza \(2014-2020\)](https://www.google.co.id/Deviant Art.Com/Aryakuza (2014-2020))



Lampiran 1

Format observasi

No	Observasi	Deskripsi data
1.	Proses pembelajaran seni rupa terkhusus pada materi seni ilustrasi dan Fasilitas yang mendukung dan memadai dalam mempraktekkan seni ilustrasi digital (<i>vector art</i>).	Dalam pembelajaran seni rupa pada materi seni ilustrasi gurunya masih menggunakan teknik manual atau konvensional, kemudian fasilitas pada sekolah kurang memadai dengan beberapa komputer tidak memiliki software yang digunakan dalam pembuatan ilustrasi digital (<i>vector art</i>).
2.	Proses pembuatan karya seni ilustrasi menggunakan software <i>corel draw</i> (<i>vector art</i>) pada kelas XI SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar.	Proses pembuatan karya seni ilustrasi digital (<i>vector art</i>) pada kelas XI SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar, adalah mempersiapkan perangkat yang digunakan yaitu computer/laptop, software <i>corel draw</i> , <i>mouse</i> atau <i>pen tab</i> serta bahan contoh atau referensinya dalam hal ini siswa menyiapkan fotonya sendiri dengan pose tertentu yaitu foto menyamping. Kemudian memasukkan media kerja pada <i>corel draw</i> dengan menggunakan <i>pen tool</i> atau <i>beizer</i> lalu mengisi <i>fill</i> dengan warna hitam dan menambalkan nama dibawahnya.

Lampiran 2

Format wawancara

Wawancara yang dilakukan dalam rangka mengumpulkan data dalam penelitian yang berjudul “Kemampuan Berkarya seni ilustrasi dengan menggunakan *software corel Draw (vector art)* pada siswa kelas XI SMA MUHAMMADIYAH 1 UNISMUH MAKASSAR”

Adapun proses pertanyaan dalam format wawancara yang akan diajukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Apa kendala dalam pembelajaran seni rupa pada SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar?
2. Hal dasar apa yang kamu ketahui tentang *corel draw (vector art)*?
3. Apakah ilustrasi digital pernah diajarkan?
4. Hal-hal apa yang jadi kendala sehingga tidak diajarkan?



بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

024/05/04/2020

tanggal akhir 1441 H

02/02/2020

02/02/2020

02/02/2020

02/02/2020

02/02/2020

02/02/2020

Makas

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Berdasarkan ... Universitas Muhammadiyah Makassar, nomor ... 1441/2020 tanggal 4 Februari 2020, menerangkan bahwa mahasiswa ...

Nama: IRHAM
No Stambuk: 105410000004
Fakultas: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Jurusan: Pendidikan Seni Rupa
Pekerjaan: Mahasiswa
Bermaksud melakukan penelitian ... dengan judul

"Kemampuan Berpikir Seni Ilustrasi dengan Menggunakan Software Corel Draw (Vector Art) pada Siswa Kelas XI IPA Muhammadiyah 1 Ujung Makassar"

Yang akan dilaksanakan dari tanggal 5 Februari 2020 s.d 8 Februari 2020.

Seluruhnya ...
tetakikan penelitian sesuai ket...
Atas perhatian dan keramahan ...

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Ketua LKPM

Dr. Ir. Abubakar Idhan, MP.
NBM 101 7716



**GUGUSAN KENDALI MUTU (GKM)
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

ALAMAT Gedung keguruan Unismuh Makassar, Jl. Sultan Alauddin No. 259, Teip. 0411-860132 Makassar
90223

SURAT KETERANGAN

Setelah memperhatikan dan mempertimbangkan rencana topik penelitian mahasiswa(i)

Nama : IRHAM
Stambuk : 10541071414
Jurusan : PENDIDIKAN SENI RUPA

Maka rencana topik penelitian

1. Kajian Visual Seni Patung Monumen Toddopuli Temmallaara Kota prajogo
2. Persepsi Masyarakat Terhadap Seni Mural pada Penyelenggaraan "Makassar Fair Festival 2018" Makassar
3. Kemampuan Berkarya Seni Ilustrasi dengan Menggunakan Software Corel draw (Vector Art) Pada siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar.

Dapat diusulkan ke ketua prodi program pendidikan seni rupa FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar untuk ditetapkan sebagai persyaratan memperoleh dosen pembimbing.

Demikian pertimbangan kami dalam rangka meningkatkan kualitas penelitian mahasiswa program studi pendidikan Seni Rupa Unismuh Makassar.

Makassar, 21 Mei 2018

Gugusan kendali mutu
Prodi pend. Seni Rupa FKIP Unismuh Makassar

Muh. Faisal, S. Pd., M. Pd
NBM: 1190443



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

Jl. Sultan Alauddin (0411) 860 132 Makassar 90221

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

PERMOHONAN JUDUL SKRIPSI

Kepada Yth,

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Unismuh Makassar

Di, -

Makassar

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Irham

Nim : 10541071414

Jurusan : Pendidikan Seni Rupa

Dengan ini mengajukan judul skripsi untuk mendapat persetujuan, yaitu :

1. **Kajian Visual Seni Patung Monumen Toddopuli Temmalara Kota Palopo.**
2. **Persepsi Masyarakat Terhadap Seni Mural pada Penyelenggara "Makassar Mural Festival 2018" Kota Makassar.**
3. **Kemampuan Berkarya Seni Ilustrasi dengan Menggunakan Software Corel Draw (Vector Art) pada Siswa Kelas XI SMA Muhammadiyah I Unismuh Makassar.**

Atas terkabulnya permohonan ini, diucapkan Terimakasih.

Makassar, 21 Mei 2018

Yang bermohon,


Irham

10541071414

Alternatif dosen pembimbing :

- 1.
- 2.



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Alamat Kantor : Jl Sultan Alauddin No. 259 ☎ (0411) 860 132 Fax (0411) 860 132 Makassar 90221
http://www.fkip-umuhm.info

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

LEMBAR PERBAIKAN SEMINAR PROPOSAL

Nama : IRHAM

Nim : 105A1071414

Prodi : Pend. Seni Rupa

Judul : KEMAMPUAN BERKARYA SENI ILUSTRASI DENGAN
MENGUNAKAN SOFTWARE COREL DRAW (VECTOR ART)
PADA SISWA KELAS XI SMA NEGERI ALUWA

No	Dosen Penguj	Materi Perbaikan	Paraf
1	DR. A. Baetal Mukaddas, S.Pd., M.Sn		
2	MAKMUN, S.Pd., M.Pd.		
3	MEISAR ASHARI, S.Pd., M.Sn		
4	IRSAN KADIR, S.Pd., M.Pd.	Referensi perlu diperbanyak terkait yg diteliti.	

Makassar, ... 25... MEI..... 2019

Ketua Prodi

DR. A. BAETAL MUKADDAS, S.Pd., M.Sn



بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

or : 224/05/C.4-VIII/II/41/2020

10 Jumadil akhir 1441 H

: 1 (satu) Rangkap Proposal

04 February 2020 M

Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth.

Bapak / Ibu Kepala Sekolah

SMA Muhammadiyah I Unismuh

di –

Makassar

السَّلَامُ عَلَيْكُمْ وَرَحْمَةُ اللَّهِ وَبَرَكَاتُهُ

Berdasarkan surat Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, nomor: 1652/FKIP/A.4-II/II/1441/2020 tanggal 4 Februari 2020, menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : **IRHAM**

No. Stambuk : **10541 0714 14**

Fakultas : **Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

Jurusan : **Pendidikan Seni Rupa**

Pekerjaan : **Mahasiswa**

Bermaksud melaksanakan penelitian/pengumpulan data dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul :

"Kemampuan Berkarya Seni Ilustrasi dengan Menggunakan Software Corel Draw (Vector Art) pada Siswa Kelas XI SMA Muhammadiyah I Unismuh Makassar"

Yang akan dilaksanakan dari tanggal 8 Februari 2020 s/d 8 April 2020.

Sehubungan dengan maksud di atas, kiranya Mahasiswa tersebut diberikan izin untuk melakukan penelitian sesuai ketentuan yang berlaku.

Demikian, atas perhatian dan keruasmanya diucapkan, *Insha Allah* khaeran katziraa.

السَّلَامُ عَلَيْكُمْ وَرَحْمَةُ اللَّهِ وَبَرَكَاتُهُ

Ketua LP3M,

Dr. Ir. Abubakar Idhan, MP.

NBM 101 7716



NEAJEIS PENDIDIKAN DAN KEMAJMUKAN
MUHAMMADIYAH KOTA MAKASSAR
SMA MUHAMMADIYAH 1 UNISMUH MAKASSAR
LAB. SCHOOL UNISMUH TERAKREDITASI A
Alamat: Jln. Sultan Alauddin No. 259 Makassar
Telp. 081241840935 Email: smamuhammadiyahsatumks_unismuh@yahoo.com

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

SURAT KETERANGAN PENELITIAN
Nomor : 083/SKP/SMA Muh.1-UM/XI/2020

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Drs. Amir, M.M.
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Organisasi : SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar
Alamat : Jl. Sultan Alaudin No. 259 Makassar

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : IRHAM
Nomor Pokok : 1651071414
Fakultas : Fakultas Kejuruan dan Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Universitas : Universitas Muhammadiyah Makassar
Pekerjaan : Mahasiswa (S1)

Benar telah melaksanakan penelitian/pengumpulan data dari tanggal 20 Februari s.d. 08 April 2020, dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul :

"Kemampuan Berkarya Seni Ilustrasi dengan menggunakan Software Corel Draw (vektor art) Pada Siswa kelas xi sma Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar"

Demikian Surat Keterangan Penelitian ini kami buat untuk dapat dimanfaatkan sebagaimana mestinya.

Jazakumullahu Khaeran Katsiraan

Makassar, 05 November 2020

Kepala Sekolah,



Drs. Amir, M.M.

NIP. 196012311986031277



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Kantor: Jl. Sultan Alauddin No. 259, Telp. (0411)-866132, Fax. (0411)-860132

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : IRHAM
Stambuk : 10541071414
Jurusan : Pendidikan Seni Rupa
Judul Skripsi : Kemampuan Berkarya seni ilustrasi dengan menggunakan *software corel Draw (vector art)* pada siswa kelas XI SMA MUHAMMADIYAH 1 UNISMUH MAKASSAR

Pembimbing : 1. Dr. Andi Baetal Mukaddas, M. Sn.
 2. Nurul Inayah Anis Kamah, S. Pd., M. Sn.

Konsultasi Pembimbing I

No.	Hari/Tanggal	Isi/Perbaikan	Tanda Tangan
1	28/8/2020	- harus lebih mendalam - data agar lebih dan & waktu - data agar yang - lebih baik saat kegiatan harus - deskripsi - gambar & peta	

Catatan: Mahasiswa hanya dapat mengiklankan proposal jika sudah konsultasi ke masing-masing dosen pembimbing minimal 3 kali.

Mengetahui,
Ketua Jurusan
Pendidikan Seni Rupa



Dr. Andi Baetal Mukaddas, M. Sn.
 NBM. 431 879



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Kantor: Jl. Sultan Alauddin No. 259, Telp. (0411)-866132, Fax. (0411)-860132

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : IRHAM
Stambuk : 10541071414
Jurusan : Pendidikan Seni Rupa
Judul Skripsi : Kemampuan Berkarya seni ilustrasi dengan menggunakan *software corel Draw (vector art)* pada siswa kelas XI SMA MUHAMMADIYAH 1 UNISMUH MAKASSAR

Pembimbing : 1. Dr. Andi Baetal Mukaddas, M. Sn.
 2. Nurul Inayah Anis Kamah, S. Pd., M. Sn.

Konsultasi Pembimbing II

No.	Hari/Tanggal	Isi dan Perbaikan	Tanda Tangan
2)	30/8/20	mulu & kelas kelas gambar nilai, kemp adu maal dan kuzi meyyuath lea. Saip	
3)	6/9/20	dan gambar fl & ber ketanya	

Catatan: Mahasiswa hanya dapat mengajukan proposal jika sudah konsultasi ke masing-masing dosen pembimbing minimal 3 kali.

Mengetahui,
Ketua Jurusan
Pendidikan Seni Rupa



Dr. Andi Baetal Mukaddas, M. Sn.
 NBM. 431 879



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Kantor: Jl. Sultan Alauddin No. 259, Telp. (0411)-866132, Fax. (0411)-860132

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : IRHAM
Stambuk : 10541071414
Jurusan : Pendidikan Seni Rupa
Judul Skripsi : Kemampuan Berkarya seni ilustrasi dengan menggunakan *software corel Draw (vector art)* pada siswa kelas XI SMA MUHAMMADIYAH 1 UNISMUH MAKASSAR

Pembimbing : 1. Dr. Andi Baetal Mukaddas, M. Sn.
 2. Nurul Inayah Anis Kamiah, S. Pd., M. Sn.

Konsultasi Pembimbing I

No.	Hari/Tanggal	Kritik/Perbaikan	Tanda Tangan
		<p>Beberapa kalimat perlu diperbaiki, dan beberapa bagian yang kurang baik.</p> <p>hal bisa juga</p>	  <p>Ace</p>

Catatan: Mahasiswa hanya dapat mengajukan proposal jika sudah konsultasi ke masing-masing dosen pembimbing minimal 3 kali.

Mengetahui,
Ketua Jurusan
Pendidikan Seni Rupa



Dr. Andi Baetal Mukaddas, M. Sn.
 NBM. 431 879



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Kantor: Jl. Sultan Alauddin No. 259, Telp. (0411)-866132, Fax. (0411)-860132

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : IRHAM
Stambuk : 10541071414
Jurusan : Pendidikan Seni Rupa
Judul Skripsi : Kemampuan Berkarya seni ilustrasi dengan menggunakan software corel Draw (vector art) pada siswa kelas XI SMA MUHAMMADIYAH 1 UNISMUH MAKASSAR

Pembimbing : 1. Dr. Andi Baetal Mukaddas, M. Sn.
 2. Nurul Inayah Anis Hamah, S. Pd., M. Sn.

Konsultasi Pembimbing II

No.	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Tanda Tangan
1.	Jumat, 20 Agustus 2020	<ul style="list-style-type: none"> * Perbaikan judul pada kalimat lengkap * skripsi menggunakan BAB * Kata pengantar dibuat lebih selam ds * lengkapi abstrak, daftar jmlbar, daftar tabel * Huruf besar setiap awal kalimat dan nama orang * Tambahkan Penclbia 	

Catatan: Mahasiswa hanya dapat mengajukan proposal jika sudah konsultasi ke masing-masing dosen pembimbing minimal 3 kali.

Mengetahui,
Ketua Jurusan
Pendidikan Seni Rupa



Dr. Andi Baetal Mukaddas, M. Sn.
 NBM. 431 879



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Kantor: Jl. Sultan Alauddin No. 259, Telp. (0411)-866132, Fax. (0411)-860132

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : IRHAM
Stambuk : 10541071414
Jurusan : Pendidikan Seni Rupa
Judul Skripsi : Kemampuan Berkarya seni ilustrasi dengan menggunakan *software corel Draw (vector art)* pada siswa kelas **XI SMA MUHAMMADIYAH 1 UNISMUH MAKASSAR**

Pembimbing : 1. Dr. Andi Baetal Mukaddas, M. Sn.
 2. Nurul Inayah Anis Kamah, S. Pd., M. Sn.

Konsultasi Pembimbing II

No.	Hari/Tanggal	Keruan Perbaikan	Tanda Tangan
2.	Rabu, 2 September 2020	* Teller penulisan Unismuh, UPT, dan Muhammadiyah * Spasi pada sub judul hanya 2 * Nama pengutip menggunakan nama belakang	
3.	Jumat, 11 September 2020	* Bedakan penulisan daftar pustaka dgn sumber internet. Jurnal * ACC	

Catatan: Mahasiswa hanya dapat mengajukan proposal jika sudah konsultasi ke masing-masing dosen pembimbing minimal 3 kali.

Mengetahui,
Ketua Jurusan
Pendidikan Seni Rupa



Dr. Andi Baetal Mukaddas, M. Sn.
NBM. 431 879

DOKUMENTASI



Perkenalan, 06 Juni 2020



Perkenalan, 06 Juli 2020





Materi awal, 06 Juli 2020



Materi awal, 06 Juli 2020

RIWAYAT HIDUP



Irham atau lebih dikenal dengan panggilan irham atau illang, lahir pada tanggal 11 maret 1992 di Lampuara (LUWU). Pada tahun 1999 mulai masuk dan Menempuh pendidikan Sekolah Dasar di SDN 366 Leppangeng (LUWU) kemudian masuk

Sekolah Menengah Pertama di SMP NEG 2 BELOPA (LUWU) pada tahun 2005 kemudian masuk Sekolah Menengah Atas di SMA NEG 1 BUA PONRANG (LUWU) pada tahun 2008 dan lulus pada tahun 2011

Pada tahun 2012-2013 sempat nganggur dan mencari peruntungan ditempat lain dan pada akhirnya pada tahun 2014 dengan berbagai pertimbangan, penulis mencoba mendaftar dan diterima sebagai mahasiswa baru pada jurusan pendidikan Seni Rupa (S1) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Muhammadiyah Makassar. Dengan penuh perjuangan dan bertaqwa petunjuk Allah SWT penulis dapat menyelesaikan studi dengan judul skripsi "Kemampuan Berkarya seni ilustrasi menggunakan *corel Draw (vector art)* pada siswa kelas XI Sma Muhammadiyah 1 Unsrat Makassar"