



SURAT KETERANGAN
MELAKUKAN KEGIATAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL
No. 644/C.02.01/LP2M/IX/2019

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Dr. Tarsisius Kristyadi, S.T., M.T.
Jabatan : Kepala
Unit Kerja : LP2M-Itenas
JL. P.K.H. Mustafa No.23 Bandung

Menerangkan bahwa,

No.	Nama	NPP/NRP	Jabatan
1	Moh. Arif Waskito, S.Sn., M.Ds.	20041002	Koordinator
2	Azzam Alfaruqi	32-2011-033	Pelaksana Lapangan
3	Febrian Kamal Rosyadi	32-2015-037	Pelaksana Lapangan
4	Giva Nurul Andiyaan	32-2014-018	Pelaksana Lapangan

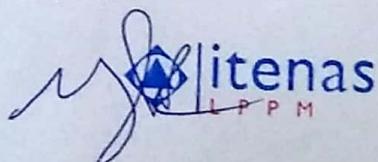
Telah melakukan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat sebagai berikut:

Nama Kegiatan : Peningkatan Kemampuan Penggunaan Software Corel Draw untuk Mengembangkan Desain Perajin Alas Kaki
Tempat : Kelompok Pengrajin Sepatu NARISTA
Waktu : 24 dan 27 Mei 2019
Sumber Dana : Mandiri

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bandung, 06 September 2019

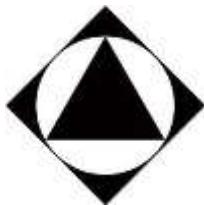
Lembaga Penelitian dan Pengabdian
kepada Masyarakat (LP2M) Itenas
Kepala,



itenas
LP2M

Dr. Tarsisius Kristyadi, S.T., M.T.
NPP 960604

**LAPORAN KEGIATAN
PENGABDIAN UNTUK MASYARAKAT**



PENINGKATAN KEMAMPUAN PENGGUNAAN *SOFTWARE COREL DRAW* UNTUK MENGEMBANGKAN DESAIN PERAJIN ALAS KAKI

Koordinator:
M. Arif Waskito, S.Sn., M.Ds.

Pelaksana Lapangan :

Azzam Alfaruqi (32 2011 033)
Febrian Kamal Rosyadi (32 2015 037)
Giva Nurul Andiyaan (32 2014 018)

**JURUSAN DESAIN PRODUK
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL
2019**

LEMBAR PENGESAHAN

I. Judul : PENINGKATAN KEMAMPUAN PENGGUNAAN SOFTWARE COREL DRAW UNTUK MENGEMBANGKAN DESAIN PERAJIN ALAS KAKI

II. Pelaksana Kegiatan

- a. Dosen pembimbing :
M. Arif Waskito, S.Sn., M.Ds. (Koordinator)
- b. Pelaksana lapangan :
Azzam Alfaruqi (32-2011-033)
Febrian Kamal Rosyadi (32-2015-037)
Giva Nurul Andiyaan (32-2014-018)
- c. Jurusan/Fakultas : Desain Produk/FSRD
- d. Perguruan Tinggi : Institut Teknologi Nasional (Itenas)

III. Tempat & Waktu Kegiatan

- a. Tempat : Kelompok Pengrajin Sepatu NARISTA
Cibaduyut Dalam 1 no 1A
- b. Waktu : 24 & 27 Mei 2019
- c. Bentuk Kegiatan : Pelatihan Teknis Membuat Motif dengan Menggunakan Program CorelDraw

Bandung, 3 Juni 2019

Mengetahui,



Drs. Edi Setiadi Putra, M.Ds
NIP: 00 08 04



M. Arif Waskito, S.Sn., M.Ds.
NIP: 04 10 02

Menyetujui,
Ketua LPPM



Dr. Tarsisius Kristyadi, S.T., M.T
NIP. 96 06 04

1. Latar Belakang

Pengembangan desain sebagai usaha untuk menemukan nilai kebaruan produk yang dilakukan oleh para pengrajin alas kaki umumnya diimplementasikan melalui pembuatan model dalam bentuk desain potongan pola dan penentuan kombinasi warna atau material. Kekuatan nilai kebaruan yang ingin dijadikan ujung tombak untuk memenangi persaingan pasar tersebut tentunya tidak mudah untuk dijadikan andalan, khususnya oleh para pelaku IKM yang pada kenyataannya masih mengandalkan efisiensi produksi sebagai konsep pengembangan usahanya. Faktor internal berupa karakter industri yang terbentuk secara turun temurun dan mengakar tersebut telah menjadikan banyak IKM di cibaduyut terjebak pada kegiatan usaha yang berbasis pada produksi semata. Industri yang berbasis pada produksi telah membentuk industri yang minim kreasi, rendahnya nilai jual, dan sangat bergantung pada *supplier* dan SDM yang rendah pengetahuan. Di sisi lain tidak dapat dipungkiri ada hal positif yang menjadi penguat keberlangsungan usaha semacam itu yaitu keunggulan dalam produktivitas dan daya serap tenaga kerja.

Namun dimasa berkembangnya teknologi digital, teknologi informatika, globalisasi dan hilangnya batas teritorial dalam sistem pemasaran seperti saat ini, industri tak terkecuali IKM sudah seharusnya memiliki konsep pengembangan produk yang mengandalkan keunggulan dalam bentuk nilai kebaruan malalui pengalihan konsep ke arah industri dari yang berbasis produksi ke industri yang berbasis kreativitas. Kemampuan/ daya kreativitas industri telah menjadi tuntutan agar mampu bersaing dengan produk2 sejenis. Namun sayang dengan karakter ikm yg umumnya berbasis pada produksi tersebut, sangat sulit mengembangkan kemampuan tersebut karena selain tidak terbiasa, juga karena sudah tertanam stigma bahwa menemukan kebaruan adalah kegiatan yang beresiko. Mencari kebaruan merupakan pekerjaan yang membutuhkan waktu, investasi, SDM yang memadai namun hasilnya tidak mampu menjamin keberhasilan yang signifikan. Sehingga bagi IKM kegiatan kreatif yang menjadi bagian dari kegiatan *RnD* semacam itu seringkali dihindari. Mereka cenderung melakukan peniruan atau modifikasi terhadap produk-produk yang telah ada atau yang menjadi *trend setter* agar lebih aman dalam memproduksi produk-produknya.

Melihat kondisi riil dari kemampuan kreasi yang dimiliki oleh mayoritas pelaku IKM alas kaki tersebut, maka dirasakan perlu untuk membuat sebuah usaha peningkatan kesadaran tentang

pentingnya unsur-unsur kreatif untuk dijadikan ujung tombak kualitas produk yang akan dihasilkan IKM. Salah satu usaha peningkatan kreativitas industri dapat dilakukan melalui pemberdayaan teknologi produksi yang terkait dengan aspek kreasi, yang memungkinkan dipelajari dan dilakukan oleh IKM.

Teknologi digital pada saat ini telah mampu menunjukkan peranannya dalam meningkatkan percepatan peningkatan kemampuan kreasi manusia. Sebagai contoh pada proses pembuatan gambar-gambar 2D yang dulu menggunakan teknik sablon konvensional dengan memakan waktu beberapa hari, namun pada saat ini sudah mampu dilakukan sesaat dengan bantuan *software* digital dan alat (perangkat keras) *Digital Printing*. Contoh lain jika dahulu membuat aplikasi bordir pada kain dengan cara konvensional, namun pada saat ini membordir dapat dilakukan dengan bantuan mesin-mesina yg sudah dilengkapi komputer (*Embroidery Computerized Machine*) yang mampu membuat produk-produk bordir dengan kecepatan produksi & volume tinggi, serta akurasi gambar yang baik.

Kemajuan teknologi dalam bentuk peningkatan kapabilitas mesin-mesin produksi yang dilengkapi *software* dan mesin-mesin komputer harus diimbangi dengan kapabilitas SDM dalam bentuk daya kreatif. Kecanggihan alat-alat produksi tersebut akan sangat maksimal jika darinya dibuat produk-produk yang memiliki konten kebaruan dan keunikan yang berasal dari kreativitas penggunanya. Oleh karena itu kapabilitas dan kreativitas pengrajin menjadi faktor kunci dalam usaha meningkatkan kualitas desain dari produk-produk yang diharapkan mampu bersaing tersebut.

2. Tujuan Kegiatan

- a. Meningkatkan kemampuan kreasi para pengrajin alas kaki dalam usahanya untuk menemukan kebaruan, keunikan dan keunggulan produk yang dihasilkan.
- b. Memanfatkan secara maksimal teknologi-teknologi mutakhir yang relevan dan dapat dimanfaatkan sebagai pendukung kegiatan kreasi pada proses pembuatan produk-produk alas kaki.
- c. Meningkatkan kesadaran para pengrajin tentang pentingnya kemampuan kreasi sebagai ujung tombak persaingan pemasaran dalam era globalisasi.

3. Bentuk Kegiatan

- a. Kegiatan pelatihan teknis penggunaan *software CorelDraw* untuk membuat objek-objek gambar 2 dimensi berupa logo, ragam hias dan pola sepatu
- b. Kegiatan merancang objek 2 dimensi untuk dapat diaplikasikan pada mesin bordir atau laser digital

4. Deskripsi Kegiatan

Kegiatan ini dilaksanakan melalui pemberian pelatihan singkat penggunaan perangkat lunak Corel Draw pada para pengrajin di industri sepatu. Tugas-tugas yang diberikan antara lain membuat desain motif dari bentuk-bentuk dasar seperti garis, lingkaran, kotak dan bangun geometrik untuk kemudian disusun dan modifikasi sehingga membentuk objek bunga. Pada pelatihan teknis ini diperkenalkan beberapa perintah operasi yang ada pada program Corel dalam kaitannya dengan pembentukan sebuah figur motif. Hasil dari proses pembentukan desain-desain motif yang dihasilkan oleh para peserta nantinya akan menjadi objek yang akan diterapkan pada produk sepatu melalui teknik pembuatan gambar menggunakan mesin laser .

5. Alat dan Bahan yang Digunakan :

- Proyektor
- Laptop
- Software corel
- Pola sepatu

6. Jobdesk Pelaksanaan Lapangan

Mohamad Arif, S.Sn., M.Ds	: Mengordinir tugas dan kegiatan para pelaksana lapangan, membangun koordinasi dengan ketua dan peserta pelatihan
Dr. Andry, M.Sn	: Instruktur, pengarah kegiatan
Drs. Amirul Nefo, M.Ds	: Instruktur, pengarah kegiatan
Azzam Alfaruqi	: Asisten insruktur, penyusun modul ajar
Febrian Kamal Rosyadi	: Asisten instruktur, menyusun materi presentasi
Giva Nurul Andiyan	: Dokumentasi, Konsumsi kegiatan acara, Pembuatan laporan akhir.

7. Pelaksanaan kegiatan

- a. Pembagian pembagian modul ajar yang telah dibuat sebelumnya berisikan materi petunjuk penggunaan perangkat lunak dan soal latihan.
- b. Materi diberikan dengan pemberian contoh aplikasi pembuatan gamabar-gambar dasar pada program Corel Draw.
- c. Pemberian materi:
 - **Hari pertama:** pengenalan alat-alat dan ranah kerja pada perangkat lunak, *Seperti Pen Tools, Basic Object*, dan lain lain
 - Pembuatan *Basic Object* dan pengenalan terhadap konsep dasar vector, perbedaannya dengan file gambar, dan aplikasi pada sepatu.
 - Pemberian contoh serta latihan merubah *basic object* untuk membentuk gambar tertentu, kali ini objek yang dijadikan bahan studi ialah stilasi bunga. Pemberian Perintah perintah seperti “*duplicate*”, “*rotate*”, “*weld*” serta contoh diberikan dan peserta diajarkan untuk berlatih pada laptopnya masing masing.
 - Peserta diberikan tugas untuk memilih objek yang akan dibuat yaitu gambar contoh bunga yang akan ditiru untuk dikerjakan dirumah.
 - **Hari Kedua**, Peserta diminta untuk mengumpulkan apa yang telah dibuat dan dilanjutkan dengan pengarahan atas pertanyaan yang diajukan selama mengerjakan sendiri.
 - Selanjutnya peserta diminta untuk menjiplak pola sepatu yang sudah di scan untuk berikutnya di “*trace*” kedalam *software* sebagai acuan penempatan grafis yang telah dibuat.
 - Pemberian pengetahuan mengenai cara meng- “*export*” file corel ke dalam format yang baik untuk aplikasi *laser cutting*.

No	Bentuk Kegiatan	Hari/ Tanggal	Waktu Kegiatan
1	Penjelasan Tujuan Kegiatan	Jum'at/ 24 Mei 2019	12.30 – 13.00
2.	Pre test: kuisioner	Jum'at/ 24 Mei 2019	13.00 – 13.30
3.	Manfaat penguasaan <i>software Corel Draw</i> © untuk pembuatan pola dan motif ragam hias di <i>upper</i> sepatu	Jum'at/ 24 Mei 2019	13.30 - 14.00
4.	Workshop Penggunaan fitur-fitur sederhana <i>software Corel Draw</i> ©	Jum'at/ 24 Mei 2019	14.00 - 15.45
5.	Tugas	Jum'at/ 24 Mei 2019	15.45 - 16.00

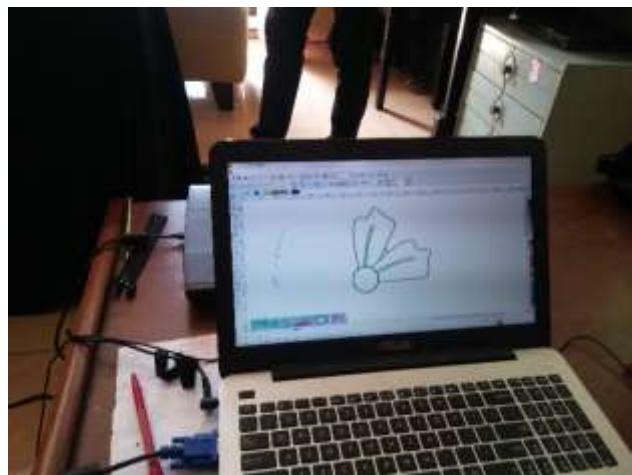
1.	Pengecekan tugas	Senin/ 27 Mei 2019	10.00 - 10.30
2.	Pembuatan <i>outline</i> pada objek-objek natural	Senin/ 27 Mei 2019	10.30 - 12.00
3.	Penguasaan fitur <i>Trim</i> , <i>Weld</i> , dan <i>Intersection</i> untuk memodifikasi kurva	Senin/ 27 Mei 2019	13.00 - 14.00
4.	Menyusun <i>layout</i> motif ragam hias pada pola sepatu	Senin/ 27 Mei 2019	14.00 - 15.00
5.	Post test hasil pelatihan	Senin/ 27 Mei 2019	15.00 - 15.30

8. Dokumentasi pelaksanaan kegiatan.





Pendampingan penggunaan program *Corel Draw* oleh instruktur dan asisten mahasiswa



Pembuatan motif bunga dengan menggunakan program *CorelDraw*



Dokumentasi pelaksana dan peserta kegiatan pelatihan

9. Model Kuesioner



YAYASAN PENDIDIKAN DAYANG SUMBI
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL
JURUSAN DESAIN PRODUK
Jl. PHH Mustapa 23 Bandung 40124 Indonesia, Telepon +62 22-7272215 ext 208
Web site: <http://www.itenas.ac.id>

KUESIONER IDENTIFIKASI IKM SEKTOR ALAS KAKI WILAYAH BANDUNG 2019

PENINGKATAN KUALITAS DESAIN DI IKM ALAS KAKI MELALUI PEMANFAATAN TEKNOLOGI DIGITAL

Nama responden :

Nama bengkel :

No Telpon :

Posisi tugas dalam industri* :

a. Owner b. Desainer c. Operator d. Manajemen e. Lainnya:.....

**) Dapat dilengkari lebih dari satu pilihan*

I. PENJELASAN TUJUAN KUESIONER

Kuesioner ini bertujuan untuk mendapatkan gambaran riil dari industri alas kaki tentang peranan teknologi digital dalam menunjang ragam kegiatan yang dilaksanakannya, baik yang berkaitan dengan proses perancangan, produksi, manajerial/administrasi dan kegiatan promosinya. Harapan dari kuesioner ini akan dihasilkannya gagasan-gagasan kegiatan untuk menunjang peningkatan produktivitas dan peningkatan nilai jual yang memungkinkan dicapai oleh industri alas kaki skala IKM.

II. GAMBARAN KARAKTERISTIK INDUSTRI

Lingkarilah pada pilihan yang dianggap paling sesuai dengan kondisi indistri tempat anda bekerja

2.1 Industri memiliki **lebih banyak** SDM yang berstatus **outsourcing/karyawan kontrak** daripada **karyawan tetap**.

a. Sangat setuju b. Setuju c. Ragu-ragu d. Tidak Setuju e. Sangat Tidak Setuju

2.2 Industri **sering kali** membuat produk yang **model dan spesifikasi teknisnya** ditentukan oleh berdasarkan pesanan klien/ pelanggan.

a. Sangat setuju b. Setuju c. Ragu-ragu d. Tidak Setuju e. Sangat Tidak Setuju

2.3 Industri **hanya** melaksanakan **kegiatan produksi** saja

a. Sangat setuju b. Setuju c. Ragu-ragu d. Tidak Setuju e. Sangat Tidak Setuju

2.4 Industri melaksanakan kegiatan pembuatan produk mulai **dari proses perancangan hingga pemasaran** sendiri

a. Sangat setuju b. Setuju c. Ragu-ragu d. Tidak Setuju e. Sangat Tidak Setuju

2.5 Pemilik telah menentukan **keunggulan tertentu** yang harus dimiliki oleh industri yang dipimpinnya

a. Sangat setuju b. Setuju c. Ragu-ragu d. Tidak Setuju e. Sangat Tidak Setuju

2.6 Industri memiliki SDM yang bertugas sebagai **pengembangan produk/desainer produk sendiri**

a. Sangat setuju b. Setuju c. Ragu-ragu d. Tidak Setuju e. Sangat Tidak Setuju

2.7 **Pemilik** memiliki kemampuan untuk mengerjakan setiap tahap **perancangan, produksi dan pemasaran** yang terjadi di dalam industri

a. Sangat setuju b. Setuju c. Ragu-ragu d. Tidak Setuju e. Sangat Tidak Setuju

2.8 Perekutan karyawan **sering kali** mengutamakan **kemampuan teknis** (menjahit, perakit sol, membuat pola) dibanding dengan kemampuan kreasi.

a. Sangat setuju b. Setuju c. Ragu-ragu d. Tidak Setuju e. Sangat Tidak Setuju

2.9 Industri sangat mengutamakan **kualitas teknis** pada produk-produknya

a. Sangat setuju b. Setuju c. Ragu-ragu d. Tidak Setuju e. Sangat Tidak Setuju

2.10 Produk yang telah selesai dibuat akan diperiksa kualitasnya oleh SDM yang **ditunjuk khusus**

a. Sangat setuju b. Setuju c. Ragu-ragu d. Tidak Setuju e. Sangat Tidak Setuju

III. KEDUDUKAN PERAN DESAIN DALAM PROSES PRODUKSI DI INDUSTRI

3.1 Industri **memiliki SDM** yang bertugas untuk mengamati peluang pasar yang dianggap potensial pada masanya.

a. Sangat setuju b. Setuju c. Ragu-ragu d. Tidak Setuju e. Sangat Tidak Setuju

3.2 Industri **selalu** membuat produk berdasarkan rancangan yang diberikan oleh klien

a. Sangat setuju b. Setuju c. Ragu-ragu d. Tidak Setuju e. Sangat Tidak Setuju

- 3.3 Industri **selalu** membuat produk berdasarkan tren model yang sedang berkembang pada saatnya
a. Sangat setuju b. Setuju c. Ragu-ragu d. Tidak Setuju e. Sangat Tidak Setuju
- 3.4 Industri **sangat mementingkan** identitas/ keunggulan desain yang dianggap khas sebagai andalan produk-produknya
a. Sangat setuju b. Setuju c. Ragu-ragu d. Tidak Setuju e. Sangat Tidak Setuju
- 3.5 Selalu ada usaha untuk **membuat kebaruan** pada produk-produk alas kaki yang dihasilkannya
a. Sangat setuju b. Setuju c. Ragu-ragu d. Tidak Setuju e. Sangat Tidak Setuju
- 3.6 Industri memiliki SDM yang bertugas untuk **menghasilkan gagasan-gagasan baru** untuk meningkatkan kualitas produk disetiap kegiatannya (Kegiatan perancangan, produksi dan pemasaran)
a. Sangat setuju b. Setuju c. Ragu-ragu d. Tidak Setuju e. Sangat Tidak Setuju
- 3.7 Industri memiliki SDM yang **menguasai proses pembuatan pola**
a. Sangat setuju b. Setuju c. Ragu-ragu d. Tidak Setuju e. Sangat Tidak Setuju
- 3.8 Inovasi dalam mengembangkan produk **sangat mengutamakan** aspek pengembangan desain modelnya
a. Sangat setuju b. Setuju c. Ragu-ragu d. Tidak Setuju e. Sangat Tidak Setuju
- 3.9 Perubahan/ perkembangan model-model alas kaki yang diproduksi oleh industri **selalu dicermati dan dipelajari** oleh pemilik sebagai dasar pengembangan usahanya
a. Sangat setuju b. Setuju c. Ragu-ragu d. Tidak Setuju e. Sangat Tidak Setuju
- 3.10 Industri **merasakan kesulitan** untuk mengungkapkan ide saat membuat model baru jika harus melalui gambar dan sketsa
a. Sangat setuju b. Setuju c. Ragu-ragu d. Tidak Setuju e. Sangat Tidak Setuju

IV. PEMANFAATAN TEKNOLOGI DIGITAL DALAM INDUSTRI

- 4.1 Pemilik **selalu mengamati perkembangan** teknologi digital untuk dapat diterapkan di industri dalam upaya meningkatkan kualitas produk yang dihasilkannya
a. Sangat setuju b. Setuju c. Ragu-ragu d. Tidak Setuju e. Sangat Tidak Setuju
- 4.2 Industri telah melibatkan **teknologi digital** dalam setiap/beberapa bentuk kegiatannya
a. Sangat setuju b. Setuju c. Ragu-ragu d. Tidak Setuju e. Sangat Tidak Setuju

- 4.3 Industri **sangat bergantung** pada penggunaan teknologi digital dalam menjalankan dan mengembangkan usahanya
a. Sangat setuju b. Setuju c. Ragu-ragu d. Tidak Setuju e. Sangat Tidak Setuju
- 4.4 Internet **sering kali menjadi rujukan** dalam mengamati perkembangan trend fasyen yang sedang berkembang
a. Sangat setuju b. Setuju c. Ragu-ragu d. Tidak Setuju e. Sangat Tidak Setuju
- 4.5 Teknologi internet **sangat membantu** dalam meningkatkan kegiatan desain dan produksi yang dilakukan di industri
a. Sangat setuju b. Setuju c. Ragu-ragu d. Tidak Setuju e. Sangat Tidak Setuju
- 4.6 Perangkat komputer dan *software* yang berkaitan dengan desain **sering kali** dimanfaatkan untuk meningkatkan kualitas produk yang dihasilkannya
a. Sangat setuju b. Setuju c. Ragu-ragu d. Tidak Setuju e. Sangat Tidak Setuju
- 4.7 Industri **sudah terbiasa** menggunakan internet untuk memasarkan produk-produknya secara *online*
a. Sangat setuju b. Setuju c. Ragu-ragu d. Tidak Setuju e. Sangat Tidak Setuju
- 4.8 Industri memiliki SDM yang **ditugaskan khusus** untuk mengoperasikan komputer sebagai penunjang **kegiatan produksinya**.
a. Sangat setuju b. Setuju c. Ragu-ragu d. Tidak Setuju e. Sangat Tidak Setuju
- 4.9 Telepon genggam (*phone cell*) adalah perangkat yang **paling sering digunakan** sebagai penunjang kegiatan **pemasaran**
a. Sangat setuju b. Setuju c. Ragu-ragu d. Tidak Setuju e. Sangat Tidak Setuju
- 4.10 Industri **telah menggunakan** salah satu/beberapa *apps* pada sistem berbasis android untuk menunjang kegiatan desainnya
a. Sangat setuju b. Setuju c. Ragu-ragu d. Tidak Setuju e. Sangat Tidak Setuju

Terima kasih atas waktu dan partisipasi anda

10. Modul Ajar

MODUL MATERI WORKSHOP



MENGGAMBAR VECTOR MENGGUNAKAN COREL DRAW X4

Digunakan untuk kegiatan workshop

PENINGKATAN KEMAMPUAN PENGGUNAAN SOFTWARE COREL DRAW UNTUK
MENGEMBANGKAN DESAIN PERAJIN ALAS KAKI

**JURUSAN DESAIN PRODUK
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL**

2019

MODUL PELATIHAN PERANCANGAN GRAFIK VECTOR

I. Pendahuluan

Grafik atau Gambar merupakan sarana berkomunikasi dan berekspresi manusia. Layaknya berbicara, tidak seorangpun tidak mampu membuat atau ber ekspresi melalui media ini. CorelDraw merupakan sebuah sarana berupa aplikasi/software komputer untuk memproduksi grafik tersebut. Aplikasi ini merupakan aplikasi umum atau populer yang digunakan. Meskipun sudah banyak versi CorelDraw yang lebih baru namun tetap memiliki konsep yang sama. Kali ini versi X4 dipilih karena dirasa ramah pada perangkat berat berspesifikasi menengah.

Dalam modul ini akan dibahas beberapa poin yaitu mengenai gambaran besar tentang grafik, vector, bentuk, komposisi hingga teknis mengenai penggunaan aplikasi CorelDraw yang ber fokus pada pembuatan vector melalui teknik penjiplakan pada foto. Modul ini disertai beberapa soal untuk latihan yang diharapkan mampu memacu dan memandu peserta dalam memahami materi yang akan diberikan.

II. Grafik, Vektor

Pada dasarnya Grafik ialah gambar atau sebuah hasil karya berupa citra. Merupakan hasil dari titik garis dan bidang yang dipadukan membentuk sesuatu yang menyerupai alam nyata dan imajinasi kita.

Lalu apakah vektor itu ?

Jika anda mempertanyakan apa itu vektor, dan untuk apa vektor itu ? anda berada di jalan yang tepat.

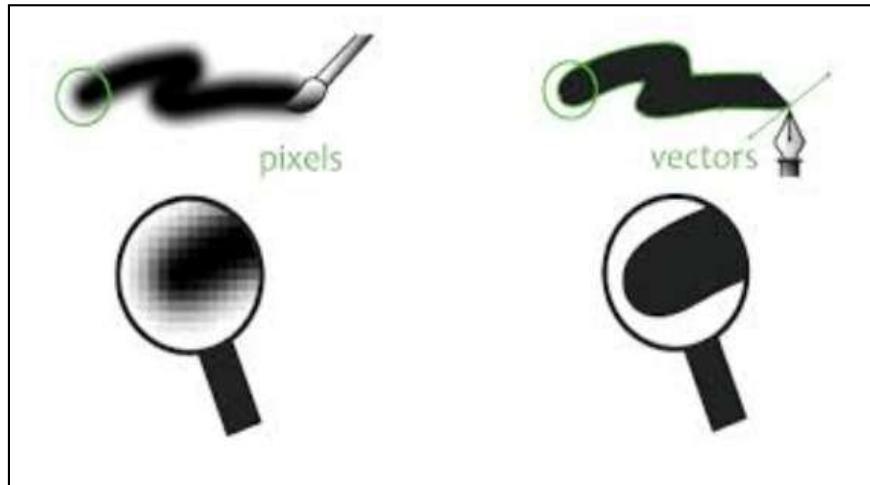
Vektor merupakan sebuah jenis data pada komputer yang mengonversi arah dan kordinat menjadi sebuah gambar. Terdapat beberapa kesalahan dalam pemahaman antara data (file) vector dan gambar. Untuk membedakannya terlihat bahwa file vektor tidak akan pecah saat diperbesar. Alasan ini akan di bahas pada paragraf berikutnya.

Hal sederhana yang dapat di jadikan acuan untuk membedakan ialah jenis file-nya. Data gambar (Image File) biasanya diakhiri .jpeg, .png, atau, .gif dan sebagainya. Sementara vector biasanya diakhiri oleh .csv, .svg, atau .cdr. File yang berakhiran .cdr merupakan hasil simpanan dari pekerjaan di aplikasi CorelDraw.

Lalu untuk apa vector ?

Seiring perkembangan teknologi, akses penggunaan mesin manufaktur canggih sekarang semakin mudah. Mesin-mesin seperti CNC atau Laser Cut merupakan hal umum untuk di akses dewasa ini.

Untuk dapat mengaplikasikan gambar pada media melalui mesin tersebut dibutuhkan file Vector dalam pengoperasian-nya.



III. Bentuk, dan Komposisi

Untuk pemberian gambaran serta pemahaman lebih dalam, pada segmen ini akan dijelaskan secara umum bagaimana menyikapi atau memulai proses pembuatan gambar. Agar lebih terfokus pada tujuan pelatihan penjelasan akan meliputi beberapa poin penting pada teknik menjiplak, abstraksi atau penyederhanaan bentuk, dan komposisi atau penggabungan beberapa gambar.



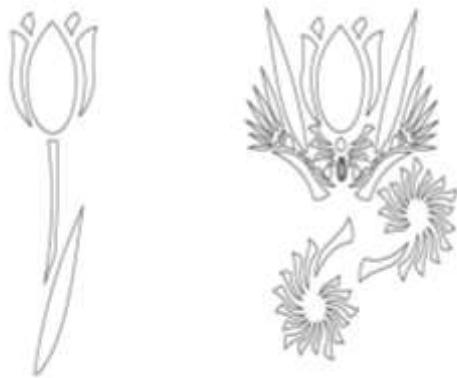
Teknik menjiplak merupakan hal umum yang dilakukan oleh para seniman atau perancang dalam tahap latihannya. Teknik menjiplak ialah memproduksi gambar diatas gambar yang sudah ada. Dikarenakan tujuan menggambar ialah beragam, seringkali ada perubahan bentuk pada hasil jiplakan. Beberapa metode yang umum digunakan ialah penyederhanaan bentuk (Abstrak).

Sesuai namanya, penyederhanaan bentuk (*Stilasi*) ialah sebuah metode yang digunakan untuk merubah objek rumit menjadi objek sederhana tanpa meninggalkan identitas/ kekhasannya. Penyederhanaan ini dilakukan dengan mengabaikan beberapa elemen pada gambar dan membuang yang tidak perlu tanpa harus menghilangkan makna gambarnya.



Ketiganya merupakan gambar bunga tulip, hanya saja yang tengah merupakan gambar bunga yang tidak di sederhanakan, dan yang kanan adalah hasil dari penyederhanaan. Seperti yang sudah dijelaskan bahwa meskipun ada pengurangan atau penyederhanaan, makna bunga tulip tetap ada di masing masing gambar di atas.

Lebih lanjut, untuk mengembangkan bentuk yang sederhana, dapat dilakukan penggabungan beberapa gambar untuk menciptakan kebaruan bentuk. Hal ini dinamakan komposisi.



Gambar diatas ialah contoh hasil penggabungan dari bentuk bunga dan daun-nya. Hasil gambar diatas berubah fungsi nya menjadi ornamen. Seluruh penjelasan diatas akan dijadikan modal sudut pandang untuk memulai pembelajaran aplikasi CorelDraw yang akan dijelaskan pada tahap berikutnya.

CorelDraw

CorelDRAW merupakan salah satu perangkat lunak pengolah grafis dengan basis vektor, dimana unsur dasar yang mendasarinya adalah garis. Keuntungan dari vektor ini adalah gambar akan mempunyai ukuran kapasitas file yang relatif kecil apabila dibandingkan dengan pengolah grafis berbasis bitmap. Juga tidak ada penurunan kualitas jika gambar diperbesar.

Namun demikian, versi X4 sudah menyertakan filter-filter efek pengolah bitmap dalam fungsi tersendiri. Yang dapat dipakai untuk memanipulasi penataan objek dalam sebuah komposisi gambar yang diinginkan. Apapun program grafik yang dipakai, semuanya terpulang pada kreatifitas dan imajinasi pemakainya.

IV. Area Kerja

Sewaktu membuka program, tampilan ini akan muncul pada layar

A. Daftar Menu Program

Berisikan berbagai menu perintah pengoperasian seperti membuka file, menyimpan file, mengatur ukuran halaman, dan menampilkan beberapa menu bantuan.

B. Shortcut

Berisikan ikon jalan pintas (shortcut) pengoperasian berbagai perintah penting dari daftar menu program

C. Tools Options

Menu ini akan berubah ubah sesuai objek yang akan dipilih. Isinya tidak jauh dari berbagai fitur pengoperasian yang dimiliki oleh sebuah tool.

D. Tool Box

Berisi berbagai peralatan untuk membuat berbagai objek gambar seperti garis, bidang, atau efek

E. Ruler

Penggaris bantuan untuk acuan

F. Canvas

Bidang untuk pembuatan objek.

G. Dockers

Jendela tambahan menu tool yang sedang dipilih

H. Color Palette

Area pemilihan warna

I. Information Box

Informasi Objek yang sedang aktif

J. Page Control

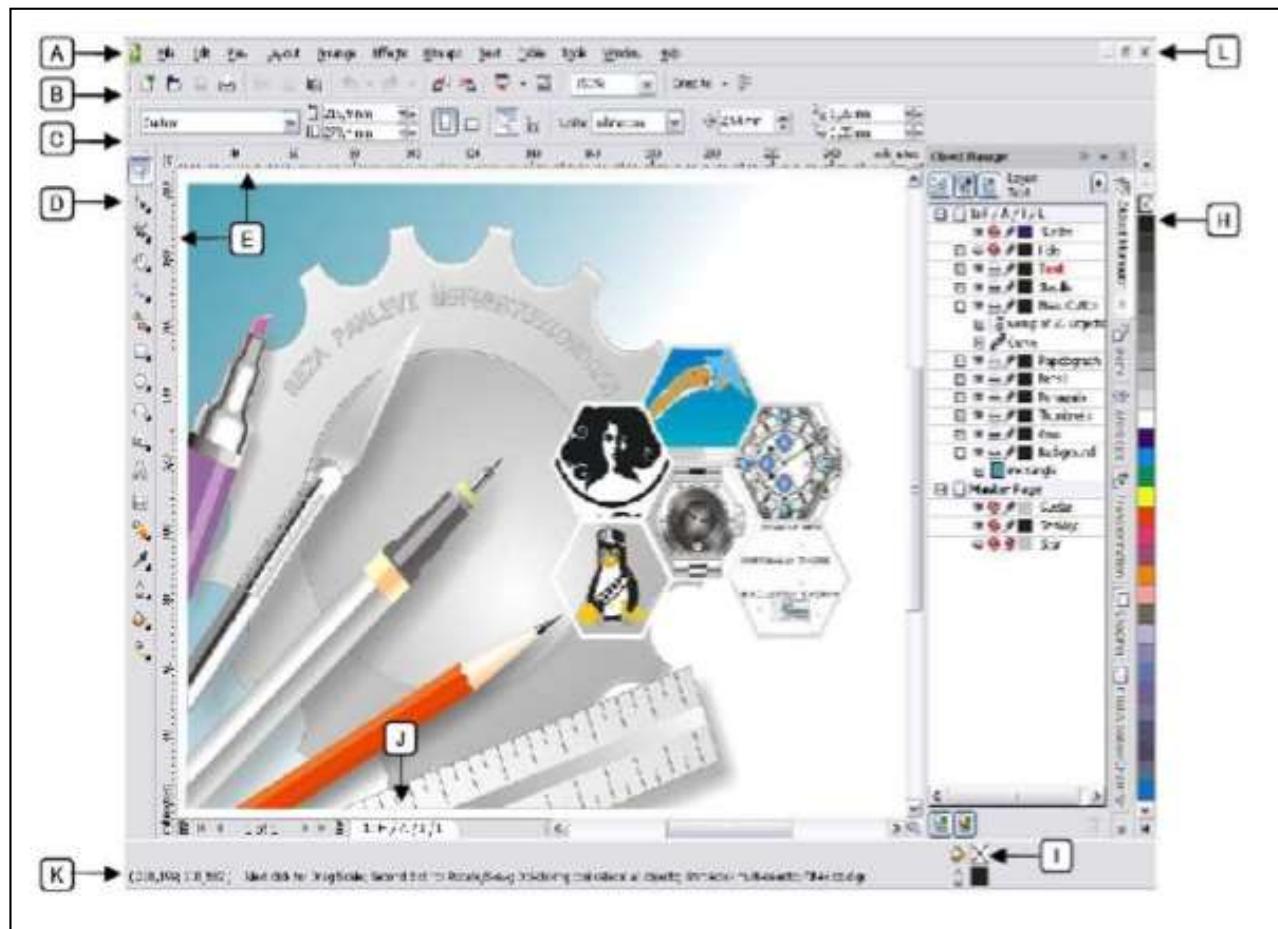
Mengontrol halaman. Jika terdapat banyak halaman

K. Cursor Position

Menunjukkan posisi kursor yang mengacu pada penggaris (Ruler)

L. Window Control

Menu untuk mengecilkan dan membesarkan halaman



V. Jenis dan Istilah Pada CorelDraw

5.1 Memasukan Gambar Pada CorelDraw

Pada daftar menu program, klik File > Import.

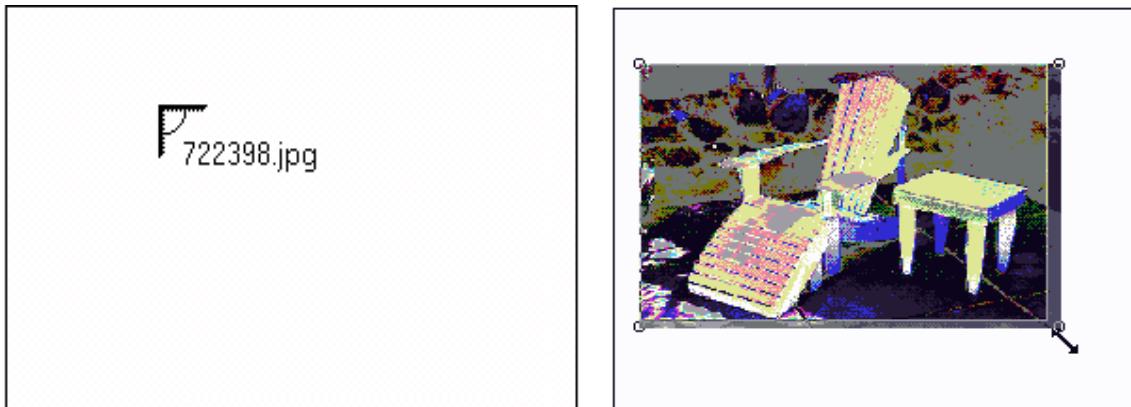
Lalu pada jendela baru pilih tempat dimana gambar disimpan. Pastikan file berjenis .JPG .PNG .TIF .GIF atau .BMP. Setelah dipilih Klik Import.

Lalu akan Muncul Ikon berikut pada pointer. Geser pointer ke tempat yang dikehendaki lalu klik kiri pada mouse untuk meletakan gambar.

Setelah gambar muncul CorelDraw akan membiarkan anda mengatur besarnya gambar yang dikehendaki. Atur dengan menggeserkan mouse dan klik kiri.

Pengaturan ukuran dapat dilakukan setelah proses ini dengan mengetuk gambar pada tombol kiri mouse lalu tekan dan tahan tombol kiri mouse sekali lagi pada ujung gambar. Pergerakan mouse anda akan merubah ukuran gambar. Lepaskan tombol jika ukuran sudah tetap.

Untuk menggeser gambar ketuk gambar dengan menekan tombol kiri mouse lalu tekan dan tahan pada bagian tengah gambar dan geserkan. Lepaskan tombol untuk menyudahi.



5.2 Lock Object

Fitur ini digunakan untuk mengunci gambar agar tidak dapat diubah. Keuntungannya ketika proses penjiplakan, gambar tidak akan bergerak jika anda mengetuk di tempat yang tidak seharusnya.

Klik kanan pada gambar dan pilih lock object. Untuk menghilangkan lock klik kanan kembali dan pilih unlock object.



VI. Membuat Objek

4.1 Bentuk Dasar

Terdapat banyak pilihan tools pada tool bar. Beberapa menunjukkan bentuk dasar seperti kotak, lingkaran, dan poligon. Konsep dari pengoprasiannya ialah dengan mengklik pada kanvas, dan tahan tombol kiri mouse lalu geserkan (drag) pointer ke posisi yang ditentukan untuk menentukan ukuran.

Beberapa tombol pada keyboard kerap digunakan seperti Shift, Ctrl, dan Alt.

Masing masing kombinasinya memiliki fungsi yang berbeda.

1. Shift, digunakan untuk membuat objek dari titik tengah.
2. Ctrl, Digunakan untuk membuat objek yang sama sisi
3. F10 digunakan untuk memodifikasi objek yang sudah dibuat.

Latihan 1

Cobalah membuat beberapa objek dari berbagai tool. Gunakan Kombinasi tombol keyboard untuk melihat hasil. Mulailah terbiasa dengan cara kerja pengoperasian Shape Tools.

Catatan

Basic Shape bisa digunakan untuk memeringkas pembuatan objek kompleks. ada beberapa fitur yang disediakan seperti *Intersect*, *Break*, dan Sebagainya.

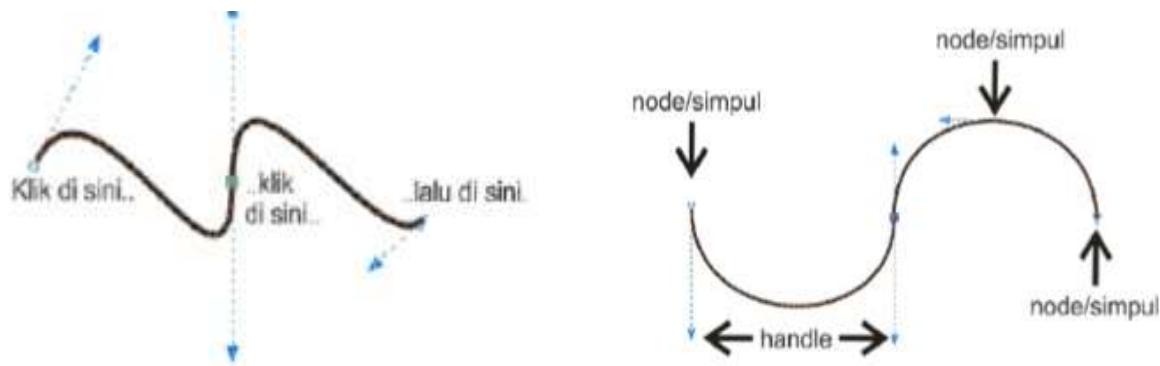
Kurva

Merupakan tools dasar dan penting dalam pembuatan vector karena berbasis garis. Berbeda dengan Bentuk dasar sebelumnya yang sudah memiliki bentuk tertentu, tools ini dapat mengejar bentuk yang diinginkan karena lebih fleksibel.

Terdapat pilihan dalam tools kurva yaitu *Freehand*, *Bezier* atau *Pen*. Freehand adalah jenis fitur yang menyediakan kebebasan dalam pembuatan gambar. Setelah poin pertama di bentuk, dan *mouse* dalam keadaan tertahan, pergerakan *mouse* dan *pointer* akan di konversi menjadi garis.

Kelebihan dari Fitur ini ialah fleksibel, akan tetapi jika tidak didukung dengan perangkat yang memadai (*Pen Tablet*) maka akan sulit untuk mengontrol nya.

Fitur yang paling ramah dalam penggunaannya dan perangkat *mouse* ialah *Pen*. karena kurva yang dibuat berbasis poin. Maksudnya, kita mengklik pada area atau posisi tertentu untuk melanjutkan



kurva sebelumnya.

Lalu akan muncul sebuah panah biru yang memudahkan kita untuk merubah seberapa tajam kurva itu akan berbelok.

Latihan 2

1. Cobalah Praktek menggunakan pen tools, untuk terbiasa dengan fitur yang disediakan oleh program.
2. Buatlah beberapa Objek imajinatif sebebas mungkin dengan mempertemukan ujung dan ujung kurva (awal dan akhir)
3. Jangan Lupa untuk mengeksplorasi property bar, terdapat beberapa pilihan seperti ketebalan garis dan jenis garis. ber eksperimen lah dengan pilihan-pilihan tersebut dan lihat apa yang terjadi.

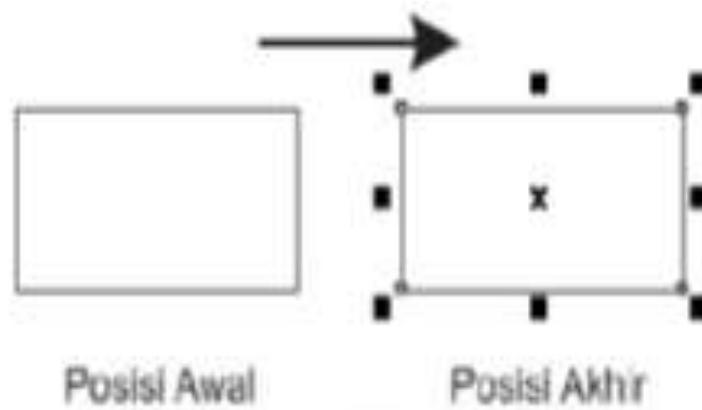
VII. Transformasi Objek

Seperti halnya pada objek gambar, objek bentuk juga dapat di transformasi. Beberapa pilihan yang mungkin berguna adalah :

7.1 Menggeser

Klik pada objek yang dikehendaki, maka akan muncul menu kotak pada pinggiran objek. klik pada bagian dalam objek dan tahan lalu geserkan.

Kombinasi keyboard juga dapat dilakukan dan menimbulkan efek tertentu.



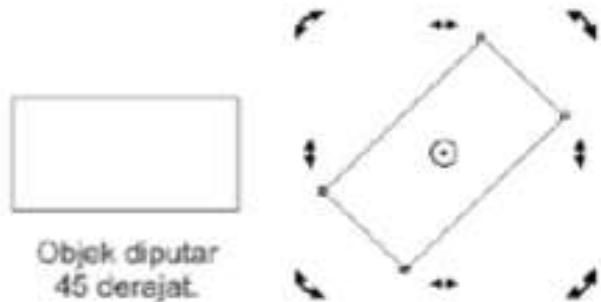
7.2 Resize

Fitur ini menyajikan kemudahan untuk merubah ukuran objek yang dikehendaki. Dengan mengetuk Objek dan menggeser ujung objek. Tahan tombol mouse akan merubah ukuran objek



7.3 Rotate

Jika mengetuk dua kali pada objek maka kotak akan berubah menjadi simbol panah seperti disamping. mengetuk dan menekan di sekitar pinggiran panah akan merubah arah sudut objek.

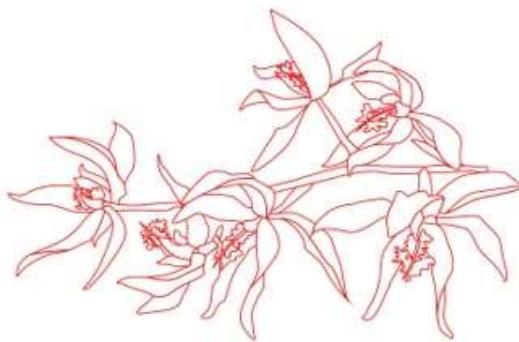


7.4 Image Tracing

Seperti yang sudah dibahas sebelumnya mengenai teknik menjiplak, metode abstraksi, komposisi, dan dasar dasar teknis program CorelDraw, kali ini kita akan menggabungkan semuanya pada satu rangkaian perancangan.

Pada sesi ini akan langsung masuk kedalam praktek pembuatan dan akan berupa poin poin langkah pembuatan objek.

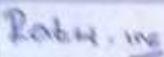
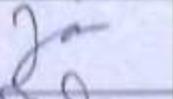
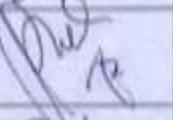
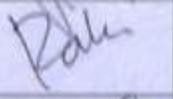
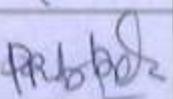
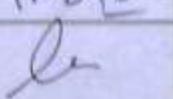
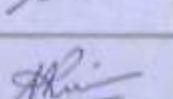
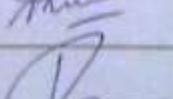
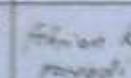
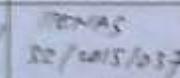
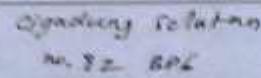
1. Pilihlah Gambar yang akan di jiplak, import kedalam program CorelDraw dan resize sesuai keinginan. Untuk mempermudah letakan gambar pada tengah canvas. Jangan lupa untuk lock object untuk mempermudah proses tracing (jiplak)
2. Mulailah menggambar outline dengan menjiplak bentuk siluet atau garis luar gambar.
3. Buatlah detail detail bagian dalam gambar dengan menerapkan metode abstrak (penyederhanaan) dan basic shape tools.
4. Pilih objek yang sudah jadi dan pindahkan pada sisi canvas yang kosong.
5. bermain main lah dengan perubahan komposisi menggunakan fitur copy, atau menambahkan objek lain pada rancangan yang sudah dipindahkan.
6. Jangan lupa untuk mengeksplorasi pada ketebalan garis dan bebaskan mentransformasi bentuk dengan ukuran atau penempatan.



Sumber: Dok. Pribadi

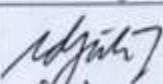
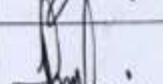
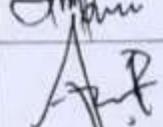
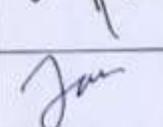
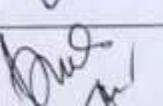
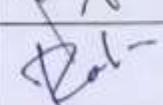
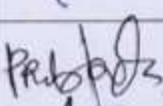
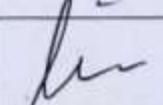
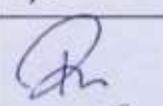
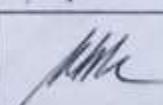
DAFTAR HADIR KEGIATAN PELATIHAN
PENINGKATAN KEMAMPUAN PENGGUNAAN SOFTWARE COREL DRAW UNTUK
MENGEMBANGKAN DESAIN PERAJIN ALAS KAKI

Tanggal: 27 Mei 2019

No	Nama	Bengkel/ Merk	Alamat	No Telp	Tanda tangan
1	Abdul Razek	Qam	Jl. Cibaduyut Gg. Bbk TVRI I	085321132875	
2	Endik Sidik	Bradland	Jl. Pameuntasan no. 5 RT 03/ RW 10 Kutawaringin Kab Bandung	081394164998	
3	Armyadi Jamal		Jl. Cibaduyut Dalam I Gg. Mesjid Alfatah Kel Cibaduyut Kec. Bojong Loa Kidul	08157075500	
4	Jamaludin	Commodore	Komp. Batuwangi No. 47 RT/RW 02/15 Bandung	081320597750	
5	Dudi Ahmad	Trakking Adv	Jl. Cibaduyut Raya 37 Bdg	081321244973	
6	Polma Sitorus	Yamanori Shoes	Jl. Triplek No. 15	08122039735	
7	Prita Pamkar	Narista	Jl. Cibaduyut Dalam I No.1A Bandung	08122015178	
8	Lukman	Rumah Sepatu	Jl. Ciburuy No.19 Moh Taha Bandung	081215308204	
9	Sini Nurdiani/	Tori Shoes	Jl. Karawitan 85 B. Turangga Bandung	085220103883 0878 23401766	
10	Erik Aries H	Narista	Jl. Cibaduyut Dalam I No.1A Bandung	085220103883	
11				08122293100	
12					

DAFTAR HADIR KEGIATAN PELATIHAN
PENINGKATAN KEMAMPUAN PENGGUNAAN SOFTWARE COREL DRAW UNTUK
MENGEMBANGKAN DESAIN PERAJIN ALAS KAKI

Tanggal: 24 Mei 2019

No	Nama	Bengkel/ Merk	Alamat	No Telp	Tanda tangan
1	Abdul Razak	Qam	Jl. Cibaduyut Gg. Bbk TVRI I	085321132875	
2	Endik Sidik	Bradland	Jl. Pameuntasan no. 5 RT 03/ RW 10 Kutawaringin Kab Bandung	081394164998	
3	Armyadi Jamal	F-ATU	Jl. Cibaduyut Dalam I Gg. Mesjid Alfatah Kel Cibaduyut Kec. Bojong Loa Kidul	08157075500	
4	Jamaludin	Commodore	Komp. Batuwangi No. 47 RT/RW 02/15 Bandung	081320597750	
5	Dudi Ahmad	Trakking Adv	Jl. Cibaduyut Raya 37 Bdg	081321244973	
6	Polma Sitorus	Yamanori Shoes	Jl. Triplek No. 15	08122039735	
7	Prita Parmekar	Narista	Jl. Cibaduyut Dalam I No.1A Bandung	08122015178	
8	Lukman	Rumah Sepatu	Jl. Ciburuy No.19 Moh Toha Bandung	081215308204	
9	Rini Nurdiani	Tori shoes	Jl. Karawitan 86B Turangga, Bdg	0811228600	
10	Erik Aries H	Narista	Jl. Cibaduyut Dlm I NO.1A Bdg	085220103883	
11	Febrian Kamal R	IRENAS 32/2015/037	Jl. Cigadung Selatan No. 82 Bandung	08112243100	
12	AZAMI ALFARUQ	II	Jl. Raya Jombang, Bdg	0811-104030	