

# PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBUAT DESAIN GRAFIS DENGAN COREL DRAW PADA SISWA MA AL-WATHONIYAH SEMARANG

Saifur Rohman Cholil<sup>1</sup>, Nurtriana Hidayati<sup>2</sup>, Khoirudin<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Jurusan Teknologi Informasi Universitas Semarang

<sup>2</sup>Jurusan Teknologi Informasi Universitas Semarang

<sup>3</sup>Jurusan Teknologi Informasi Universitas Semarang

Email: <sup>1</sup>cholil@usm.ac.id (Cantumkan email penulis pertama saja.)

## Abstrak

Kegiatan pengabdian ini mempunyai tujuan jangka panjang untuk mewujudkan siswa MA-Alwathoniyyah Semarang yang memiliki pengetahuan dan kreatifitas pada bidang komputer khususnya untuk aplikasi desain grafis. Tujuan jangka pendek dengan cara mengedukasi siswa dalam menggunakan tool-tools pada aplikasi desain grafis yaitu dengan Corel Draw, sehingga diharapkan siswa dapat merancang dan mengembangkan bakat kreatifitas siswa dalam bidang desain. Kegiatan ini dilaksanakan dengan metode pendampingan secara komprehensif kepada siswa MA-Alwathoniyyah Semarang melalui sosialisasi aplikasi desain grafis, penggunaan aplikasi Corel Draw, pembuatan modul penggunaan aplikasi desain grafis dengan Corel Draw yang digunakan untuk panduan pengoperasian aplikasi tersebut, sehingga membantu siswa dalam praktik pembuatan desain dan siswa diharapkan dapat membuat desain brosur, desain logo dan desain lainnya. Luaran akhir yang akan dicapai dari kegiatan ini adalah meningkatnya kemampuan siswa dalam penggunaan komputer sebagai alat pengembangan kreatifitas siswa dalam bidang desain. Selain itu siswa memiliki panduan penggunaan aplikasi Corel Draw untuk membantu siswa menggunakan tools dan mengembangkan menjadi desain gambar. Secara ilmiah, luaran akhir dalam kegiatan pengabdian ini adalah terpublikasinya hasil pengabdian ini dalam jurnal pengabdian atau publikasi media massa.

**Kata Kunci:** desain, grafis, corel draw

## PENDAHULUAN

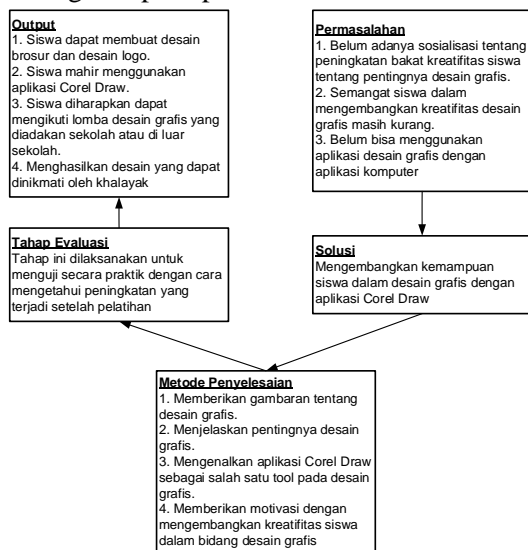
Kemampuan sebagian besar siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) dalam menggunakan teknologi komputer masih standart minimal. Ditambah lagi dengan penghapusan mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) pada Kurikulum 2013. Pengenalan komputer hanya diberikan pada ekstra kulikuler itupun tidak diwajibkan untuk semua siswa. Pentingnya sebuah desain grafis untuk keperluan kegiatan organisasi sekolah ataupun di masyarakat menjadikan penguasaan desain grafis penting. Tujuan dari pelatihan adalah individu maupun kelompok yang dilatih mempunyai penguasaan ketrampilan yang dapat dikuasai.

Corel Draw merupakan program pengolah desain grafis yang familier dan paling diminati di kalangan desain grafis. Program ini dapat digunakan dengan mudah karena terdapat tool-tool maupun efek yang menghasilkan berbagai bentuk desain yang inovatif dan ekspresif dengan dilengkapi komposisi warna yang bagus, serta adanya tool untuk membuat objek yang unik dan kreatif. Desain grafis atau rancang grafis adalah proses komunikasi menggunakan elemen visual, seperti tulisan, bentuk, dan gambar yang dimaksudkan untuk menciptakan persepsi akan suatu pesan yang disampaikan. Desain grafis pada awalnya diterapkan untuk media-media statis, seperti buku, majalah, dan brosur. Sebagai tambahan, sejalan dengan perkembangan zaman, desain grafis juga diterapkan dalam media elektronik, yang sering kali disebut

sebagai desain interaktif. Batas dimensi pun telah berubah seiring perkembangan pemikiran tentang desain. Desain grafis bisa diterapkan menjadi sebuah desain lingkungan yang mencakup pengolahan ruang. Unsur dalam desain grafis sama seperti unsur dasar dalam disiplin desain lainnya. Unsur-unsur tersebut termasuk shape, bentuk (form), tekstur, garis, ruang, dan warna) membentuk prinsip-prinsip dasar desain visual. Prinsip-prinsip tersebut, seperti keseimbangan (balance), ritme (rhythm), tekanan (emphasis), proporsi (proportion) dan kesatuan (unity), kemudian membentuk aspek struktural komposisi yang lebih luas.

### METODE PELAKSANAAN

Kerangka konsep metode pemecahan masalah yang pada pelaksanaan pengabdian masyarakat ini dibuat bagan seperti pada Gambar 1.



Gambar 1. Kerangka konsep pemecahan masalah

Sebelum dimulai kegiatan praktikum di laboratorim diawali dengan pengenalan tentang desain grafis. Pengenalan dilakukan untuk membantu peserta didik memahami kegunaan cara pembuatan brosur, pembuatan logo. Metode yang akan dilaksanakan dalam kegiatan ini adalah metode praktikum secara langsung dan metode ceramah. Sebelum dimulai, kegiatan praktikum diawali dengan penjelasan desain grafis. Masing-masing peserta menggunakan 1 unit komputer selama praktik berlangsung dan diberikan modul untuk memudahkan dalam proses praktikum.

Kegiatan pelatihan ini bertempat di laboratorium komputer MA-Alwathoniyyah Semarang. Masing-

masing peserta menggunakan 1 unit komputer selama praktik berlangsung. Kegiatan dilaksanakan dalam 1 (satu) hari dengan durasi pelatihan adalah 4 (empat) jam, terdiri dari :

- 30 menit pengenalan desain grafis.
- 180 menit untuk pelatihan pembuatan brosur, pembuatan logo dll.
- 30 menit untuk evaluasi keseluruhan materi.

Evaluasi keberhasilan kegiatan pelatihan ini dilakukan secara keseluruhan di akhir kegiatan. Indikator keberhasilan kegiatan ini dilihat dari respon positif dari para peserta melalui evaluasi yang diberikan. Evaluasi kegiatan juga dilakukan berupa kuesioner yang diisi peserta, terkait dengan kegiatan yang telah diikuti. Luaran yang dihasilkan adalah kemampuan peserta dalam pemahaman desain grafis. Melalui pelatihan ini, diharapkan peserta dapat memanfaatkan dan menerapkan teknologi informasi sebagai alat bantu untuk memberikan publikasi, informasi berkaitan dengan materi pelajaran di sekolah, informasi kegiatan organisasi dan lain-lain. Dokumentasi pelatihan kegiatan ditunjukkan oleh Gambar 2.

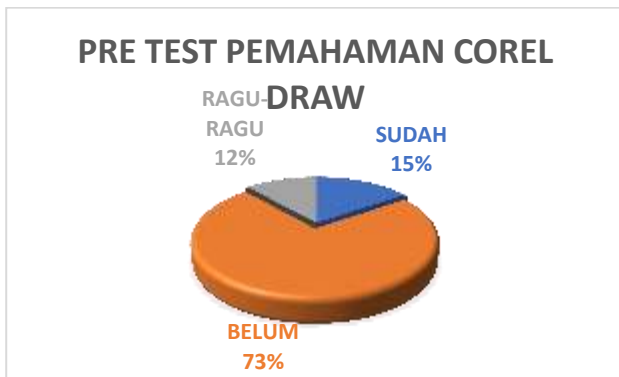


Gambar 2. Dokumentasi pelaksanaan kegiatan

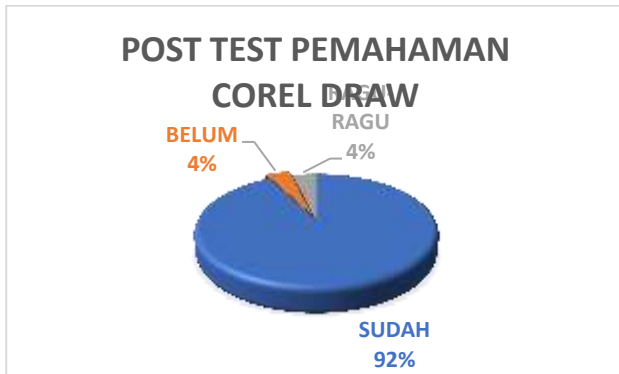
## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Analisis Hasil

Analisis hasil ini diperoleh berdasarkan evaluasi-evaluasi berupa kuisisioner yang diberikan kepada peserta sebelum dan sesudah kegiatan. Hasil dari evaluasi tersebut seperti pada Gambar 3 dan Gambar 4 tentang pemahaman corel draw sebelum dan sesudah pelatihan.

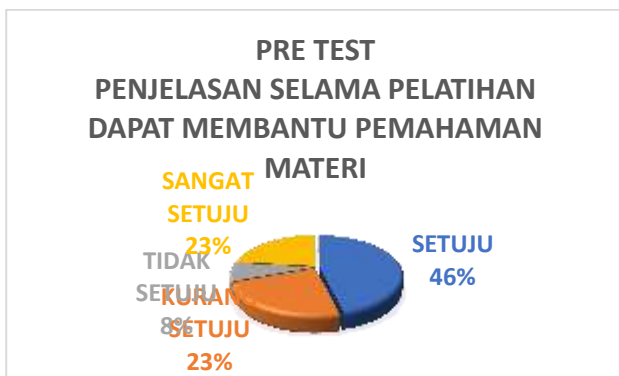


Gambar 3. Pre test pemahaman corel draw

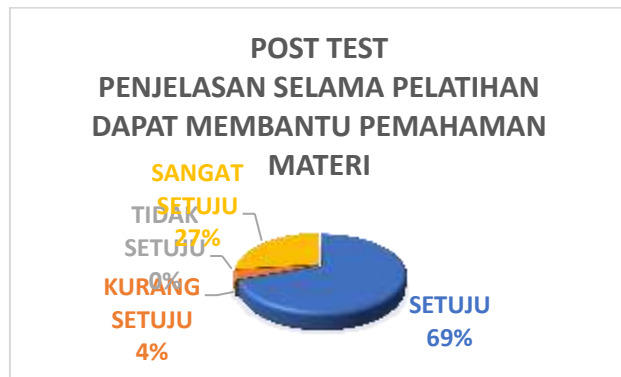


Gambar 4. Post test pemahaman corel draw

Dari Gambar di atas dijelaskan bahwa terjadi peningkatan pemahaman corel draw dari 73% belum memahami sebelum pelatihan dilakukan dan 92% sudah memahami corel draw setelah pelatihan. Kuisisioner berikutnya tentang penyampaian materi dan pemahaman siswa yang diberikan oleh Instruktur. Hasil kuisisioner tersebut seperti pada Gambar 5 untuk pre test dan Gambar 6 untuk post test.

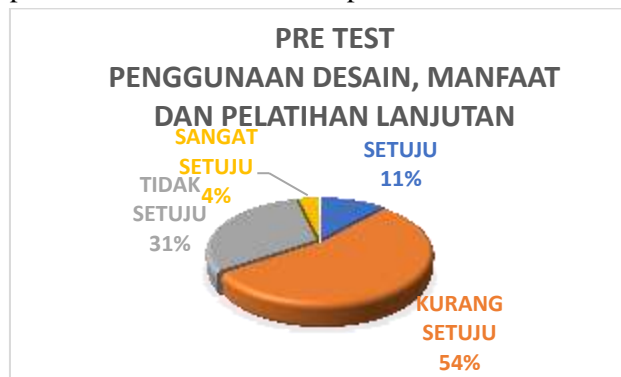


Gambar 5. Pre test penjelasan selama pelatihan

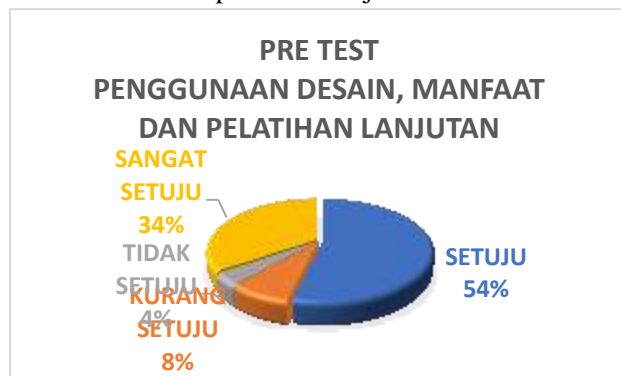


Gambar 6. Post test penjelasan selama pelatihan

Dari Gambar di atas dijelaskan bahwa terjadi peningkatan sebelum dan sesudah penjelasan dan pemahaman tentang materi corel draw yang disampaikan oleh Instruktur. Hasil pre test 46% yang menjawab setuju dan hasil post test sebesar 69%. Kuisisioner berikutnya tentang akan menggunakan corel untuk membuat desain di sekolah atau luar sekolah, manfaat pelatihan dan diadakannya pelatihan lanjutan lagi seperti pada Gambar 7 untuk pre test dan Gambar 8 untuk post test.



Gambar 7. Pre test penggunaan desain, manfaat dan pelatihan lanjutan



Gambar 8. Post test penggunaan desain, manfaat dan pelatihan lanjutan

Dari Gambar di atas dijelaskan bahwa terjadi peningkatan sebelum dan sesudah akan menggunakan corel untuk membuat desain di

sekolah atau luar sekolah, menfaat pelatihan dan diadakannya pelatihan lanjutan. Hasil pre test 11% yang menjawab setuju dan hasil post test sebesar 54%.

## 2. Evaluasi Kegiatan

Evaluasi kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan dengan dua cara yaitu melalui kuisioner dengan dua tahapan yaitu sebelum dimulai pelatihan dan setelah dilakukan pelatihan. Evaluasi juga dilakukan secara langsung pada saat kegiatan dilaksanakan. Pengenalan desain grafis secara umum, fungsi dari masing-masing tombol pada corel draw, membuat objek, mendesain sebuah logo. Sebagian besar peserta sudah bisa membuat logo sesuai dengan materi yang telah diberikan.

## 3. Luaran yang dicapai

Luaran yang dicapai dari kegiatan pengabdian masyarakat meliputi beberapa jenis, yaitu :

1. Bagi peserta, luaran yang dicapai yaitu peningkatan pemahaman dan ketrampilan peserta terkait kemampuan membuat desain grafis dengan corel draw dengan mempraktekkan secara langsung.
2. Bagi tim pengabdian, luaran yang dicapai adalah draf modul yang dapat digunakan untuk membuat desain grafis dengan corel draw selanjutnya menjadi rujukan modul pelatihan kemampuan membuat desain grafis dengan corel draw.
3. Publikasi pada media online, yaitu website suaramerdeka.com seperti pada Gambar 9.



Gambar 9. Publikasi media massa

### Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) Universitas Semarang atas sumber dana pengabdian kepada masyarakat dengan nomor kontrak : 002/USM.H7/N/2019.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Peserta pelatihan siswa-siswi MA Al-Wathoniyah Semarang telah mendapatkan pelatihan membuat desain grafis dengan menggunakan aplikasi corel draw. Peserta pelatihan telah mendapatkan manfaat tentang pengenalan desain grafis, pengenalan aplikasi corel draw dan cara membuat desain logo. Hampir seluruh peserta pelatihan memberikan tanggapan positif tentang pengenalan membuat desain grafis dengan corel draw. Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini dinyatakan berhasil mencapai tujuan dan target sesuai yang telah ditetapkan.

### Saran

Pengenalan desain grafis dengan menggunakan aplikasi corel draw sebaiknya tidak hanya diberikan kepada siswa-siswi saja, guru atau masyarakat umum yang tertarik dengan bidang grafis sebaiknya

diberikan pelatihan juga. Perlu adanya penambahan materi seperti desain kartu nama, desain sertifikat, desain leaflet ataupun desain yang lain supaya penguasaan aplikasi corel draw lebih baik.

#### **DAFTAR REFERENSI**

- Agung, G. (2018). 101 Tip & Trik Corel Draw 2018. Jakarta: Elex Media Computindo.
- Hendratman, H. (2008). Tips n Trix Computer Graphics Design. Bandung: Informatika.
- Madcoms, 2013. Panduan Belajar Corel Draw Graphics Suite X6, Penerbit, Yogyakarta.
- Rustan, S. (2009). Mendesain Logo. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Staf, 2009, Definisi pelatihan, (online) <http://jurnalsdm.blogspot.com/2009/04/pelatihan-kerjadefinisi-tujuan-teknik.html>.
- Staf, 2004, Pengertian Corel Draw, (online) <https://tugasdesaintgi.wordpress.com/2013/10/30/pengenalan-coreldraw/comment-page-1/>
- Suparno Sastra M, 2016, Kreasi Desain Grafis Inovatif dengan Corel Draw, PT Elex Media Komputindo, Jakarta.