

PELATIHAN DESAIN GRAFIS UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS PADA SISWA SMK TARBIYATUL AULAD MENGGUNAKAN SOFTWARE COREL DRAW

Yanti¹, Mia Sumiarsih², Agus Sutisna³, Andy Permana Rusdja⁴, Yadi S⁵

Program Studi Teknik Mekatronika, Universitas Mayasari Bakti^{1,4,5}

¹yanti.aiiasenja@gmail.com

⁴andypermanar@gmail.com

⁵yadhis520@gmail.com

Program Studi Manajemen, Universitas Mayasari Bakti²

²sumiarsih27@gmail.com

Program Studi Teknik Mesin, Universitas Mayasari Bakti³

³agussutisna.blogger@gmail.com

ABSTRACT

At this time the computer has many applications that can help work and can increase creativity. Corel Draw is one of the graphic design software used in designing logos, posters, banners, invitations, and advertisements. This training aims to provide insight and knowledge, as well as new skills to students so that students can improve their abilities in the computer field, especially in graphic design and students are able to express their creative ideas in the form of graphic design in the form of posters. Graphic design training was held at SMK Tarbiyatul Aulad. SMK Tarbiyatul Aulad is a Vocational High School with accreditation A, registered with SK number: 08/YAY-TA/I/2012, NPSN number 69758144, located at Kp. Ngamplang Cibodas Village Cikajang District Garut Regency, West Java Province. SMK Tarbiyatul Aulad is under the auspices of Tarbiyatul Aulad Cikajang Foundation. The training activities were attended by 22 students of SMK Tarbiyatul Aulad. The graphic design training provided was in the form of poster making training. After the training, the students can make posters using Corel Draw software.

Keywords: Corel Draw, desain grafic, posters, SMK Tarbiyatul Aulad

1. PENDAHULUAN

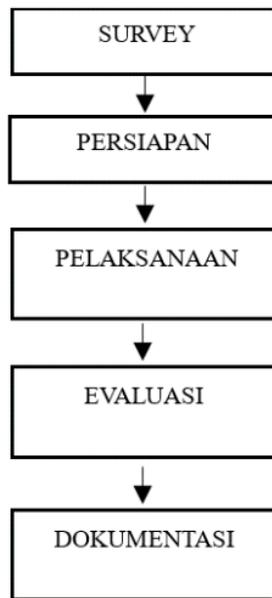
Kehidupan bangsa dan negara sangat bergantung pada teknologi informasi. Pada era revolusi industri 4.0 gelombang teknologi semakin populer dan membuatnya mudah digunakan. (Febriyanti & Sundari, 2023). Saat ini, berbagai bidang telah mengalami perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat (Sutjipto, 2016). Teknologi informasi memengaruhi bidang pendidikan (Suryadi, 2015), baik dalam proses pendidikan formal di sekolah maupun pendidikan nonformal yang mencakup pelatihan di luar sekolah dan kursus. Teknologi informasi telah berkontribusi pada keberhasilan kurikulum pendidikan di Indonesia (Sutrisno et al., 2017). Pengolahan data menjadi informasi dan proses penyebaran informasi tersebut dalam ruang dan waktu dikenal sebagai teknologi informasi. Teknologi ini menggunakan komputer dalam pengolahan data menjadi informasi. Komputer saat ini dapat digunakan oleh masyarakat luas untuk meningkatkan kreativitas dan keterampilan seseorang dan dapat digunakan untuk membuka lapangan pekerjaan baru. Salah satu metode yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan dan kreativitas siswa adalah desain grafis. Desain grafis

sering digunakan pengiklan untuk menyampaikan ide dan gagasan kepada orang lain dengan menggunakan media visual seperti foto dan tulisan. (Widyana & Waluyanto, 2022; Nugroho et al., 2021). Menurut Agustina & Suprianto (2018) pelatihan untuk meningkatkan kreativitas anggota komunitas yang terlibat dalam kegiatan bersama, dianggap sangat penting untuk memberikan pelatihan dalam desain grafis. Kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan ciptaan baru. Ciptaan baru dapat berupa kombinasi bahan yang sudah ada atau kombinasi sumber daya yang sudah ada. Diharapkan ciptaan baru ini dapat menyelesaikan masalah yang sudah ada. (Edwar, 2012).

Desain grafis dapat menggunakan banyak software, namun pada pelatihan ini hanya menggunakan software Corel Draw. Corel Draw adalah editor grafik vektor yang dapat digunakan untuk membuat gambar visual (Budiarta & Sila, 2022). Corel Draw dapat digunakan dalam desain grafis untuk membuat logo, poster, pamflet, undangan, stiker, spanduk, dan layout visual lainnya (Setiawan & Syamsiyah 2021). Salah satu masalah utama yang mendasari pelatihan ini adalah bahwa sebagian besar orang di desa, terutama siswa, tidak mengenal atau bahkan belum pernah menggunakan perangkat komputer untuk mengolah gambar dan video. Selain itu, permasalahan lainnya adalah kurangnya pengetahuan masyarakat desa tentang komputer. Berdasarkan permasalahan tersebut maka tim pengabdian kepada masyarakat Universitas Mayasari Bakti bekerjasama dengan SMK Tarbiyatul Aulad dalam mengimplementasikan pelatihan desain grafis dengan memanfaatkan Corel Draw untuk membuat poster. Poster merupakan bentuk visual yang mengombinasikan unsur-unsur seperti garis, gambar, dan kata-kata dengan tujuan menarik perhatian serta menyampaikan pesan secara ringkas (Smith, 2007). Keefektifan poster sebagai medium komunikasi dapat dilihat dari daya tarik fisiknya, penggunaan warna, dan kebermanfaatan isi pesan bagi pembacanya (Sumartono & Astuti, 2018). Tujuan pelatihan ini adalah untuk memberi siswa wawasan dan keterampilan baru khususnya dalam desain grafis, sehingga siswa dapat menyampaikan ide-ide kreatif dalam bentuk poster. Diharapkan bahwa pelatihan ini akan membantu siswa memperoleh keterampilan teknis dalam pemodelan grafis dengan menggunakan aplikasi Corel Draw. Siswa SMK Tarbiyatul Aulad akan memperoleh pengetahuan dan keterampilan dalam teknologi informasi, dan para dosen di Universitas Mayasari Bakti akan memiliki kesempatan untuk melaksanakan salah satu aspek dari tri dharma perguruan tinggi, yaitu pengabdian kepada masyarakat.

2. METODE

Metode pelatihan terdiri dari penjelasan teori dan praktek langsung. Pelatihan diawali dengan penjelasan teori kemudian praktek langsung tentang bagaimana membuat poster dengan aplikasi Corel Draw. Peserta pelatihan terdiri dari 22 siswa SMK Tarbiyatul Aulad dengan tenaga pengajar merupakan dosen Universitas Mayasari Bakti. Berikut tahapan pelaksanaan kegiatan pelatihan desain grafis di SMK Tarbiyatul Aulad.



Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat

Tahap Survey

Pada tahap pertama adalah melakukan survey. Survey ini dilakukan dengan tujuan melakukan peninjauan secara langsung dengan SMK Tarbiyatul Aulad mengenai jenis pelatihan komputer yang akan diberikan dan tingkat pemahaman pelajar tentang komputer. Selanjutnya, tujuan dari survei ini adalah untuk melakukan koordinasi antara tim pengajar dari Universitas Mayasari Bakti dengan SMK Tarbiyatul Aulad mengenai jadwal kegiatan, peserta pelatihan, dan perangkat komputer yang digunakan.

Tahap Persiapan

Untuk mempersiapkan kegiatan, dibuat proposal kegiatan, dibuat jadwal kegiatan, dibuat perangkat pembelajaran, termasuk materi desain grafis menggunakan Corel Draw, dibuat daftar absensi peserta dan tim pengajar, dan diinstal perangkat lunak pada masing-masing komputer.

Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan dilakukan dengan melakukan pendampingan kepada seluruh peserta. Dua pengajar terlibat dalam pelaksanaan ini, dan setiap pengajar harus menilai hasil pembelajaran siswa yang mengikuti pelatihan.

Tahap Evaluasi

Setelah pengabdian selesai, tahap evaluasi dilakukan dengan tujuan untuk mengukur tingkat keberhasilan peserta dalam mengikuti pelatihan. Tujuan lain dari evaluasi adalah untuk mengidentifikasi kesalahan yang terjadi dalam kegiatan tertentu agar dapat diperbaiki dalam kegiatan berikutnya.

Tahap Dokumentasi

Pengisian surat-menyurat, pembuatan laporan akhir kegiatan pengabdian, dan dokumentasi foto-foto pelatihan adalah semua bagian dari dokumentasi kegiatan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan desain grafis menggunakan software Corel Draw pada siswa SMK Tarbiyatul Aulad berhasil memberikan manfaat keterampilan desain grafis dan meningkatkan kreativitas. Dosen dapat mengaplikasikan pengetahuan dan pengalaman mereka ke masyarakat melalui tim pengabdian masyarakat, yang menghasilkan penciptaan keilmuan dan pembentukan media komunikasi baru. Para siswa dapat mendiskusikan pemanfaatan program desain grafis Corel Draw dengan instruktur.

Tahap pertama kegiatan pengabdian kepada masyarakat adalah melakukan survei dengan tujuan agar tim pengabdian dapat mengevaluasi kemampuan peserta dalam menggunakan perangkat lunak Corel Draw dan memahami tingkat pemahaman mereka terkait desain grafis. Hasil survei menunjukkan bahwa mayoritas peserta memiliki pemahaman tentang desain grafis, namun hanya sejumlah kecil yang memahami penggunaan perangkat lunak Corel Draw. Selanjutnya, tim menyampaikan konsep desain grafis dan menyediakan materi serta penjelasan dasar-dasar desain grafis dengan menggunakan perangkat lunak Corel Draw. Rangkaian kegiatan sosialisasi dan pelatihan desain grafis ditunjukkan pada gambar 2 di bawah ini.



Gambar 2. Kegiatan Sosialisasi dan Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Corel Draw



Gambar 3. Poster Hasil Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Corel Draw

Materi yang diajarkan tidak hanya konsep desain tetapi juga cara penggunaan teks, image, vektor, desain spanduk dengan teks dan bitmap dengan tepat sesuai dengan tema yang akan dibuat. Setelah pemberian materi selesai kemudian siswa diberikan pelatihan pembuatan poster. Masing-masing siswa membuat poster dengan tema yang sudah ditentukan sehingga hasil dari kegiatan pelatihan ini adalah desain grafis berbentuk poster. Untuk mengetahui efektivitas pelatihan desain grafis dengan menggunakan Corel Draw, peserta diminta untuk mengisi kuesioner sebagai evaluasi pelaksanaan pelatihan. Berikut adalah rangkuman hasil tanggapan yang diterima dari peserta pelatihan melalui pengisian kuesioner.

Tabel 1 : Hasil Pengisian Kuesioner Peserta Pelatihan

Angket	Materi pelatihan dapat diterima dan diterapkan dengan mudah	Materi pelatihan disampaikan dengan urutan dan sistematika nya jelas	Materi pelatihan sesuai dengan kebutuhan peserta	Narasumber menguasai materi yang disampaikan	Narasumber memberikan kesempatan tanya-jawab	Narasumber menyajikan materinya dengan jelas dan berurutan	Secara keseluruhan, seberapa puas Anda dengan pelatihan yang diikuti?
Responden							
1	5	5	5	5	3	5	5
2	4	4	4	3	4	4	4
3	3	4	3	4	3	3	4
4	5	5	4	5	3	4	4
5	5	5	5	5	3	5	5
6	3	3	3	3	3	3	3
7	4	4	4	4	4	4	4
8	5	5	5	5	5	5	5
9	4	4	3	5	3	4	3
10	5	4	5	4	3	5	5
11	5	4	4	5	3	3	4
12	4	4	4	5	4	4	4
13	3	3	4	5	2	4	3
14	1	5	5	5	5	5	5
15	5	5	5	5	5	5	5
16	4	4	5	3	4	4	4
17	3	4	4	4	4	4	4
18	5	4	5	5	4	5	4
19	4	4	4	5	4	5	4
20	4	4	5	4	3	3	4
21	4	3	5	4	5	4	4
22	4	4	4	4	4	4	4
Jumlah Total	89	91	95	97	81	92	91
keseluruhan	110	110	110	110	110	110	110
Persentase (%)	81	83	86	88	74	84	83

Kriteria yang digunakan untuk interpretasi skor berdasarkan interval adalah sebagai berikut (Maesaroh et al., 2023):

- 0% – 19,99% : Sangat Tidak Baik
- 20% – 39,99% : Tidak Baik
- 40% – 59,99% : Cukup Baik
- 60% – 79,99% : Baik
- 80% – 100% : Sangat Baik

Secara umum, hasil evaluasi pelaksanaan dapat diringkas sebagai berikut:

- Materi pelatihan dapat dengan mudah diterima dan diterapkan, mencapai 81% dalam kategori sangat baik.

- 2) Penyampaian materi dilakukan dengan urut dan sistematis, mencapai 83% dalam kategori sangat baik.
- 3) Materi disesuaikan dengan kebutuhan peserta, mencapai 86% dalam kategori sangat baik.
- 4) Narasumber menguasai materi yang disampaikan, mencapai 88% dalam kategori sangat baik.
- 5) Kesempatan tanya-jawab yang diberikan oleh Narasumber mencapai 74% dalam kategori baik
- 6) Penyajian materi oleh Narasumber dilakukan dengan jelas dan berurutan mencapai 84% dalam kategori sangat baik
- 7) Kepuasan peserta mengikuti pelatihan mencapai 83% dalam kategori sangat baik

Secara keseluruhan, persentase rata-rata adalah 83%, dengan kategori yang sangat baik. Hal ini membuktikan bahwa pelaksanaan pelatihan desain grafis menggunakan Corel Draw di SMK Tarbiyatul Aulad sudah sangat baik. Berdasarkan hasil perhitungan persentase, terlihat bahwa pernyataan dengan nilai tertinggi adalah pada tingkat 88%, yang terkait dengan penilaian bahwa narasumber menguasai materi pelatihan. Pernyataan dengan nilai tertinggi kedua adalah pada tingkat 86%, yang menunjukkan bahwa materi pelatihan sesuai dengan kebutuhan peserta. Sementara itu, nilai terendah, yaitu 74%, terdapat pada pernyataan bahwa narasumber memberikan kesempatan untuk tanya-jawab. Kendala yang dihadapi selama pelatihan mencakup keterbatasan waktu dan faktor cuaca, yang menyebabkan hanya 3 peserta yang dapat memberikan pertanyaan. Hal ini dapat menjadi catatan perbaikan untuk pelatihan berikutnya, dengan memberikan lebih banyak kesempatan bagi peserta untuk mengajukan pertanyaan.

4. PENUTUP

Pengabdian kepada masyarakat yang terdiri dari siswa SMK Tarbiyatul Aulad telah dilatih membuat poster dengan menggunakan perangkat lunak Corel Draw. Peserta telah belajar tentang desain grafis, Corel Draw, dan cara membuat poster dengan Corel Draw. Sebagian besar peserta memberikan ulasan positif tentang pelatihan desain grafis dengan Corel Draw. Persentase kepuasan peserta mengikuti pelatihan dan persentase keseluruhan mencapai 83% termasuk pada kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa implementasi pelatihan desain grafis dengan menggunakan Corel Draw mendapat penilaian yang sangat baik. Berdasarkan hasil evaluasi selama kegiatan pengabdian masyarakat berupa pelatihan desain grafis menggunakan Corel Draw, dapat disimpulkan bahwa tujuan kegiatan ini tercapai dengan baik dan sesuai dengan target yang telah ditetapkan. Selain itu, kegiatan ini memberikan manfaat yang besar dan sesuai sasaran bagi siswa di SMK Tarbiyatul Aulad. Sebelum menerima pelatihan desain grafis, sebagian besar peserta kurang memahami penggunaan perangkat lunak Corel Draw untuk desain grafis. Namun, setelah menjalani pelatihan, hampir semua peserta memahami penggunaan Corel Draw untuk desain grafis. Meskipun masih memerlukan latihan lebih lanjut, diharapkan bahwa dengan dasar yang diberikan, peserta dapat mengembangkan kemampuan mereka secara mandiri di bidang desain grafis.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, R., & Suprianto, D. (2018). Pelatihan Desain Grafis Dan Fotonovela Untuk Warga Desa Ngembal Kec. Wajak Kab. Malang. *Kumawula*, Vol. 1, No.3, Hal 219–226.

- Budiarta, I. G. M., Sila, I. N. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Coreldraw Sebagai Media Pembelajaran Pada Kuliah Desain Komunikasi Visual Prodi Pendidikan Seni Rupa Undiksha. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa Undiksha*. Vol. 12(2), pp. 115-128, 2022.
- Edwar, M. (2012). Kreativitas Inovasi Kewirausahaan Dan Kurikulum. *Jurnal Media Wahana Ekonomika*. Vol. 14 No.1, 1-9.
- Febriyanti, R. H., & Sundari, H. (2023). Penerapan Penggunaan Platform Materi Video Animasi dalam Pengajaran Bahasa Inggris Berbasis Daring. *JPPM (Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 7(2), 227. <https://doi.org/10.30595/jppm.v7i2.10215>.
- Maesaroh, S., Fauzi, W. M., & Sumiarsih, M., Yanti. (2023). Pelatihan Desain Kemasan Produk Menggunakan Canva Bagi Ikatan Pemuda Pemudi Kampung Babakan Cihaur. *KREATIF*. (1), 13–18.
- Nugroho, S.A., Rudjiono, D., Rahmadhika, F. (2021). Perancangan Identitas Perusahaan Dalam Bentuk Stationery Desain Di Rumah Kreasi Grafika. *Jurnal Ilmiah Komputer Grafis*. Vol.14, No.1, pp. 48 - 57.
- Setiawan, I., Syamsiyah, N. (2021). Penggunaan Aplikasi Coreldraw X7 Sebagai Media Pembelajaran Teks Biografi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Sma. Prosiding SAMASTA. *Seminar Nasional Bahasa dan Sastra Indonesia*.
- Smith, R. (2007). Media Depictions of Health Topics: Challenge and Stigma Formats. *Journal of Health Communication*, 12:233–249.
- Sumartono & Astuti, H. (2018). Penggunaan Poster Sebagai Media Komunikasi Kesehatan. *Komunikologi* Volume 15 Nomor 1.
- Suryadi, S. (2015). Peranan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam kegiatan pembelajaran dan perkembangan dunia pendidikan. *Informatika: Jurnal Ilmiah AMIK Labuhan Batu*. Vol.3 No.3.
- Sutjipto. (2016). Pengembangan Kurikulum Dengan Memanfaatkan Teknologi Informasi Dan Komunikasi, Suatu Gagasan. *Kwangsan*, Vol. 4 No. 2. 119–137.
- Sutrisno, R., Widyaningsih, W., & Asih, N. (2017). Kendala Pelaksanaan Layanan Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Kurikulum 2013. *IJCETS*. 5(10), 22–32.
- Widyana, A.I., & Waluyanto, H.D. (2022). Pengembangan Kreativitas Desainer Melalui Aplikasi Grafis Dalam Perancangan Desain Komunikasi Visual. *Jurnal DKV Adiwarna*. Vol 1 No. 19.