

Pengabdian Masyarakat Pelatihan CorelDraw Untuk Desain Grafis Bagi Siswa SMA Negeri I Grujungan

Taufiq Timur Warisaji¹⁾, Ulya Anisatur Rosyidah²⁾, Ari Eko Wardoyo³⁾

Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Jember¹⁾²⁾³⁾

¹⁾taufiqtimur@unmuhjember.ac.id, ²⁾ulyaanisatur@unmuhjember.ac.id, ³⁾arieko@unmuhjember.ac.id

Diterima: Juli 2023 | Dipublikasikan: Agustus 2023

Abstrak

Belakangan, seiring berkembangnya teknologi, komputer lambat laun menjadi populer, dan orang mulai menggunakan komputer untuk mengolah gambar. Desain grafis ada di mana-mana dalam kehidupan modern, termasuk dalam pengemasan, iklan, buku, dan situs web, di antara banyak lainnya. Desain seringkali sulit untuk dibuat, karena harus menyampaikan informasi dengan jelas sambil juga memenuhi tujuan estetika. Desainer sekarang juga harus membuat desain untuk berbagai ukuran tampilan, dari ponsel hingga poster, dan sering harus menargetkan ulang desain dari berbagai ukuran. Selain itu, banyak desain dibuat oleh pengguna yang tidak berpengalaman dengan sedikit pelatihan dalam desain grafis. Alat otomatis untuk membuat, mengadaptasi, dan meningkatkan desain grafis dapat sangat membantu desainer, dan khususnya, pengguna pemula. SMAN Grujungan menetapkan target lulusan sebagai standard luaran pendidikan. Target luaran yang diharapkan dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah setiap siswa mempunyai pengetahuan dan keterampilan yang memadai mengenai design grafis menggunakan coreldraw sebagai penunjang yang berhubungan dengan dunia design grafis. Setelah setiap siswa mempunyai pengetahuan dan keterampilan design dengan CorelDraw dasar yang memadai, tindak lanjut dari kegiatan ini adalah praktek membuat desain poster dengan menggunakan CorelDraw. Kegiatan pengabdian masyarakat ini berjalan dengan lancar dan sesuai yang direncanakan, para siswa mendapatkan tambahan wawasan dan tambahan keterampilan seputar dunia grafis dan penggunaan perangkat lunak Corel Draw sebagai media bantu menciptakan desain grafis sederhana yang berbentuk poster dan banner.

Kata Kunci : Pelatihan, Desain Grafis, Corel Draw

Abstract

Later, as technology developed, computers gradually became popular, and people began to use computers to process images. Graphic design is everywhere in modern life, including in packaging, advertisements, books and websites, among many others. Designs are often difficult to create, as they must convey information clearly while also serving an aesthetic goal. Designers now also have to create designs for a variety of display sizes, from mobile phones to posters, and often have to retarget designs of various sizes. Also, many designs are created by inexperienced users with little training in graphic design. Automated tools for creating, adapting, and improving graphic designs can be of great help to designers, and in particular, novice users. Grujungan High School sets graduate targets as educational outcome standards. The expected outcome in this community service activity is that each student has adequate knowledge and skills regarding graphic design using CorelDraw as a support that relates to the world of graphic design. After each student has adequate basic knowledge and design skills with CorelDraw, the follow-up to this activity is the practice of making poster designs using CorelDraw. This community service activity went smoothly and according to plan, the students gained additional insight and additional skills about the world of graphics and the use of Corel Draw software as a medium to help create simple graphic designs in the form of posters and banners.

Keywords: Training, Graphics Design, Corel Draw

Pendahuluan

Media transmisi informasi manusia dalam kehidupan sehari-hari terutama adalah bahasa dan gambar, dan penelitian ilmiah dan statistik menunjukkan bahwa sekitar 75% informasi yang diperoleh manusia dari dunia luar berasal dari sistem visual, yang diperoleh dari gambar (Cheng, et al., 2019). Hal ini menunjukkan bahwa informasi citra memegang peranan yang sangat penting dalam penyampaian informasi (Hu, et al., 2019). Gambar yang dikumpulkan oleh peralatan akuisisi gambar awal semuanya merupakan besaran analog. Gambar seperti itu disebut gambar analog, yang dapat dijelaskan dengan fungsi kontinu, yang ditandai dengan perubahan posisi cahaya dan intensitas cahaya secara terus menerus (Sylaiou, et al., 2017). Kecepatan pemrosesan gambar analog cepat, tetapi akurasi rendah dan fleksibilitasnya buruk. Ini tidak memiliki fungsi penilaian dan fungsi pemrosesan non-linier, yang tidak kondusif untuk diproses oleh komputer, dan tidak nyaman untuk transmisi dan penyimpanan (Priestnall, FitzGerald, Meek, Sharples, & Polmear, 2019). Belakangan, seiring berkembangnya teknologi, komputer lambat laun menjadi populer, dan orang mulai menggunakan komputer untuk mengolah gambar (Pachoulakis, Tsilidi, & Analyti, 2018). Namun, karena karakteristik komputer, ia tidak dapat memproses besaran analog secara langsung. Oleh karena itu, perlu dilakukan diskritisasi amplitudo dan posisi citra analog kontinu (Martens, et al., 2019). Akhirnya, gambar digital terbentuk dan kemudian diproses oleh komputer (Sheng, 2020).

Desain grafis ada di mana-mana dalam kehidupan modern, termasuk dalam pengemasan, iklan, buku, dan situs web, di antara banyak lainnya. Desain seringkali sulit untuk dibuat, karena harus menyampaikan informasi dengan jelas sambil juga memenuhi tujuan estetika. Desainer sekarang juga harus membuat desain untuk berbagai ukuran tampilan, dari ponsel hingga poster, dan sering harus menargetkan ulang desain dari berbagai ukuran. Selain itu, banyak desain dibuat oleh pengguna yang tidak berpengalaman dengan sedikit pelatihan dalam desain grafis. Alat otomatis untuk membuat, mengadaptasi, dan meningkatkan desain grafis dapat sangat membantu desainer, dan khususnya, pengguna pemula (O'Donovan, Agarwala, & Hertzmann, 2014).

SMAN Gruhugan ini pada awal berdirinya bernama SMAN 1 Tamanan, berdiri pada tahun 1985, baru pada Tahun Pelajaran 2005-2006 SMAN 1 Tamanan berdasar Surat Bupati Pemerintah Kabupaten Bondowoso, dengan nomor 2 tahun 2005 tertanggal 3 Januari 2005 diganti dengan nama SMAN Grujugan Bondowoso, sekolah ini merupakan sekolah pengembangan filial dari SMAN 2 Bondowoso yang pada mulanya menempati gedung SMPN Tamanan di kota Tamanan. Karena belum memiliki gedung akhirnya diputuskan masuk siang selama 1 tahun, baru masuk pagi setelah memiliki gedung sendiri yang berada di Jalan Jember Sumberpandan Kecamatan Grujugan Kabupaten Bondowoso, ± 10 Km sebelah selatan kota Bondowoso, berada di tepi jalan raya padat lalu lintas Bondowoso – jember. Hal ini akan berdampak positif untuk kemajuan sekolah karena berada pada

daerah yang strategis yaitu dilalui kendaraan bus dan angkutan umum.

Sekolah juga menetapkan target lulusan sebagai standard luaran pendidikan di lingkungan SMA Negeri Grugujan, antara lain adalah : 1) Aqidah tangguh, 2) Akhlak Karimah 3) Prestasi akademik tinggi, 3) leadership kuat, 4) fisik prima, 5) berdisiplin, 6) berwawasan kebangsaan, global dan islami, 7) memiliki dasar-dasar jiwa enterpreuneourship, 8) memiliki keterampilan dasar untuk bekerja, dan 9) mandiri dan berjiwa social. Untuk mencapai target luaran tersebut dalam rangka mencapai visi sekolah maka sekolah menetapkan kurikulum sekolah mengkombinasikan kurikulum Nasional yaitu Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan kurikulum khas sekolah. Demikian juga sarana dan prasarana pendukung kegiatan belajar mengajar secara bertahap telah dipenuhi dan dikembangkan, misalnya pemanfaatan Laboratorium Biologi-Kimia, Laboratorium Fisika, Laboratorium Multimedia, Laboratorium TI, Perpustakaan, Bengkel Otomotif, Peralatan Musik, Sarana Olahraga (sepak bola, bola basket, bola voli, tennis meja, dll), Koperasi Siswa, Ruang OSIS dan Ruang Ekstrakurikuler yang merupakan kebutuhan siswa untuk meningkatkan prestasi akademik dan non-akademik, yang sangat membantu dalam peningkatan dan pelaksanaan kurikulum tingkat satuan berprofesional di bidangnya dan berkompetensi untuk memberikan pengajaran.

Berdasarkan uraian diatas peneliti mengajukan pengabdian masyarakat dengan judul “Pengabdian Masyarakat Pelatihan CorelDraw Untuk Desain Grafis Bagi Siswa SMA Negeri I Grugujan”. Berdasarkan hal tersebut masalah pada kegiatan pengabdian kali ini dirumuskan sebagai berikut, bagaimana mengimplementasikan pembelajaran berbasis Design Grafis di lingkungan SMA Negeri Grugujan Bondowoso, dan bagaimana memberikan pelatihan kepada para siswa agar memiliki kemampuan melaksanakan pembelajaran design Grafis dengan CorelDraw.

Berdasarkan kegiatan yang diusulkan, maka target luaran yang diharapkan dapat dicapai setelah pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat (PKM) ini adalah setiap siswa mempunyai pengetahuan dan keterampilan yang memadai mengenai design grafis menggunakan coreldraw sebagai penunjang yang berhubungan dengan dunia design grafis. CorelDraw merupakan aplikasi pengolah grafis dengan berbasis vektor atau garis yang dikembangkan oleh Corel Corporation yang berada di Kanada. Dari tahun ke tahun, Coreldraw sendiri mengalami beberapa perkembangan baik pada view maupun tool-tool yang ada di dalamnya untuk memudahkan pekerjaan. Perkembangan Coreldraw dimulai dari Coreldraw versi I tahun 1989, Coreldraw versi II tahun 1989, Coreldraw versi III tahun 1989, Coreldraw versi IV tahun 1989, dan Coreldraw versi VI tahun 2012. Dari definisi dan tujuan tersebut, pelatihan Coreldraw memiliki kegunaan sebagai berikut: (1) mengenalkan coreldraw kepada setiap siswa, (2) mengenalkan tools yang ada di CorelDraw beserta kegunaanya, (3) mengenalkan cara membuat design dengan coreldraw dari membuka program sampai design jadi. Setelah setiap siswa mempunyai pengetahuan dan keterampilan design dengan CorelDraw dasar yang memadai, tindak lanjut dari kegiatan ini adalah praktek membuat desain poster dengan menggunakan CorelDraw.

Sedangkan target dan luaran lain dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat adalah publikasi hasil kegiatan dalam jurnal pengabdian kepada masyarakat atau seminar nasional.

Metode Pelaksanaan

Analisis situasi yang diperoleh pelaksana adalah mata pelajaran design grafis di SMA Negeri Grujugan Bondowoso masih merupakan mata pelajaran baru. Kendala yang dialami oleh siswa selama ini adalah terbatasnya waktu yang ajarkan dalam praktikum beserta materi yang diajarkan. Berdasarkan analisis situasi tersebut, permasalahan yang diidentifikasi diantaranya:

1. Kurangnya pengetahuan siswa mengenai materi CorelDraw dalam hal ini adalah Penggunaan fasilitas yang ada dalam CorelDraw.
2. Terbatasnya fasilitas komputer yang ada di laboratorium.
3. Terbatasnya alokasi waktu yang disediakan.

Berdasarkan temuan tersebut, permasalahan yang dapat dirumuskan pada kegiatan PkM ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana meningkatkan pemahaman mengenai materi CorelDraw
2. Bagaimana agar pelatihan tetap efektif dengan terbatasnya fasilitas komputer di SMA Negeri Grujugan
3. Bagaimana mengalokasikan waktu yang sangat minim dalam praktikum

Untuk mengatasi permasalahan yang diuraikan pada rumusan masalah, diperlukan adanya solusi nyata yaitu dengan mengadakan pelatihan CorelDraw. Berkaitan dengan terbatasnya alokasi waktu, sehingga materi yang dipilih hanyalah Membuat Poster dan Banner.

Metode pendekatan yang dapat dilaksanakan dalam pengabdian kepada masyarakat ini adalah penyampaian teori dan praktek. Teori yang disajikan pada peserta disampaikan dengan metode ekspositori yang dilanjutkan dengan praktek dan diskusi mengenai materi CorelDraw. Adapun penyampaian teori dan praktek sistematis yang dilakukan dalam kegiatan PkM ini, adalah:

1. Mempersiapkan slide presentasi dan handout yang berisi materi CorelDraw.
2. Mengadakan pembimbingan dan diskusi dalam pelatihan CorelDraw.

Tahapan Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat

No.	Tahapan Pengabdian	Kegiatan	Target
	Spesialisasi Program	Menyebarkan undangan ke SMA Negeri Grujugan Bondowoso	Siswa mengetahui tujuan dan manfaat kegiatan.
	Koordinasi Pelaksanaan	Menentukan waktu dan tempat pelaksanaan kegiatan	Adanya penentuan waktu dan tempat dilaksanakannya kegiatan.
	Pelaksanaan Kegiatan	Pelatihan CorelDraw pada siswa SMA Negeri Grujugan	Siswa memiliki pengetahuan dasar-dasar CorelDraw dan dapat mempraktekan untuk membantu pekerjaan yang berkaitan dengan

			design grafis.
	valuasi dan Pembuatan Laporan	a. Evaluasi b. Pembuatan Laporan	aporan Pelaksanaan Kegiatan

Hasil Kegiatan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang didanai dengan dana internal Universitas Muhammadiyah Jember untuk alokasi kegiatan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat dengan tema “Pelatihan CorelDraw untuk siswa di SMA Negeri 1 Grujugan Bondowoso” telah berhasil dilaksanakan pada hari Rabu, 20 September 2017. Pelatihan diikuti oleh 3 kelas yang masing-masing kelas berisi sekitar 20 siswa. Beberapa hal yang merupakan hasil kegiatan pengabdian antara lain adalah : 1) Siswa memahami manfaat CorelDraw dalam mendukung kegiatan belajar mengajar di sekolah 2) Siswa memiliki pengetahuan tentang teknis instalasi CorelDraw dan 3) Siswa memiliki pengetahuan tentang fitur yang bisa dimanfaatkan dalam CorelDraw.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dikemas dalam kegiatan pelatihan selama setengah hari dengan 3 materi yaitu :

Waktu	Materi
08.00-08.15	Pembukaan
08.15-09.15	Materi I : Manfaat pembelajaran berbasis CorelDraw
09.15-09.30	Coffee Break
09.30-10.30	Materi II : Instalasi CoreDraw
10.30-11.30	Materi III : Pemanfaatan Fitur CorelDraw
11.30-12.30	Ishoma
12.30-13.00	Penutupan

Kegiatan pengabdian yang dilakukan terbatas pada kegiatan pelatihan dan simulasi instalasi CorelDraw dengan target akhir siswa-siswi SMA Negeri I Grujugan bisa mendesain sebuah Poster dan Banner.



Gambar 1 Dokumentasi Kegiatan

Dalam kegiatan pengabdian yang berbentuk pelatihan ini, ada 3 materi inti yang diberikan kepada para siswa, yaitu : 1) Manfaat CorelDraw dalam sisi desain, 2) Instalasi CorelDraw dan 3) Pemanfaatan fitur yang terdapat di CorelDraw dengan studi kasus membuat sebuah poster dan banner. Tahap-tahapnya adalah sebagai berikut :

1. Proses pembelajaran instalasi CorelDraw.
2. Kemudian menggunakan fasilitas TRIM dalam CorelDraw.
3. Hasil akhir pembuatan banner tampak seperti gambar 3.
4. Hasil akhir pembuatan Poster tampak seperti gambar 4.



Gambar 2 Contoh Hasil Banner



Gambar 3 Contoh Hasil Poster

Kesimpulan Dan Saran

Kesimpulan

Kegiatan pengabdian masyarakat ini berjalan dengan lancar dan sesuai yang direncanakan, para siswa mendapatkan tambahan wawasan dan tambahan keterampilan seputar dunia grafis dan penggunaan perangkat lunak Corel Draw sebagai media bantu menciptakan desain grafis sederhana yang berbentuk poster dan banner.

Saran

Adapun tindak lanjut dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah dari sisi materi, dapat dikembangkan dengan menambahkan materi desain grafis tingkat lanjut seperti editing poster yang sudah ada atau bahkan trik khusus misalkan untuk membuat kupon dan layout buku.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kepada mitra kami SMA Negeri Grujugan Bondowoso yang telah mendukung pelaksanaan kegiatan ini. Tak lupa kami juga mengucapkan terima kasih pada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) Universitas Muhammadiyah Jember yang telah mendanai program pengabdian masyarakat ini sehingga dapat terselenggara dengan lancar.

Daftar Pustaka

- Cheng, C.-T., Ho, T.-Y., Lee, T.-Y., Chang, C.-C., Chou, C.-C., Chen, C.-C., . . . Liao, C.-H. (2019). Application of a deep learning algorithm for detection and visualization of hip fractures on plain pelvic radiographs. *European Radiology*, 5469-5477
- Herlambang, T., & Rusdiyanto, R. (2022). *Pelatihan Literasi Keuangan Untuk Peningkatan Kapasitas Usaha pada Pelaku Usaha Mikro*. Jurnal Pengabdian Masyarakat Manage, 3(1), 47-58. <https://doi.org/10.32528/jpmm.v3i1.7379>.
- Hu, H.-Z., Feng, X.-B., Shao, Z.-W., Xie, M., Xu, S., Wu, X.-H., & Ye, Z.-W. (2019). Application and prospect of mixed reality technology in medical field. *Current Medical Science*, 1-6.
- Martens, M. A., Antley, A., Freeman, D., Slater, M., Harrison, P. J., & M., T. E. (2019). It feels real: physiological responses to a stressful virtual reality environment and its impact on working memory. *Journal of Psychopharmacology*, 1264-1273.
- O'Donovan, P., Agarwala, A., & Hertzmann, A. (2014). Learning Layouts for Single-Page Graphic Designs. *IEEE TRANSACTIONS ON VISUALIZATION AND COMPUTER GRAPHICS VOL. 20 NO. 8*.
- Pachoulakis, I., Tsilidi, D., & Analyti, A. (2018). Computer-Aided Rehabilitation for the Carpal Tunnel Syndrome using Exergames. *European Journal of Applied Sciences*, 44.
- Priestnall, G., FitzGerald, E., Meek, S., Sharples, M., & Polmear, G. (2019). Augmenting the landscape scene: students as participatory evaluators of mobile geospatial technologies. *Journal of Geography in Higher Education*, 131-154.
- Sheng, T. (2020). Real-Time AR Technology Assisted High-Resolution Image Processing and Its Graphic Design Application. *IEEE Access SPECIAL SECTION ON GIGAPIXEL PANORAMIC VIDEO WITH VIRTUAL REALITY*
- Fatqurhohman, F., and R. Rusdiyanto. 2022. "Pelatihan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Online Di Madrasah Aliyah At-Taqwa Jember." Jurnal Pengabdian Masyarakat Manage Vol 3 No 2. 99-108. <https://doi.org/10.32528/jpmm.v3i2.8317>
- Rusdiyanto, (2022). *Sosialisasi dan Pendampingan Penerapan Pembagian Harta Bersama Pasca Perceraian Menurut UU No 16 Tahun 2019 dan Kompilasi Hukum Islam*. Jurnal Pengabdian Mujtama. 2 (2). 61-68. <https://doi.org/10.32528/mujtama'.v2i2.7628..>
- Sylaiou, S., Mania, K., Paliokas, I., Pujol-Tost, L., Killintzis, V., & Liarokapis, F. (2017). Exploring the educational impact of diverse technologies in online virtual museums. *International Journal of Arts and Technology*, 58-84.