

TRAINING ON FUTURISTIC HOUSE FENCE DESIGN USING CORELDRAW IN THE JEMBER GREEN NATURE HOUSING YOUTH GROUP
PELATIHAN DESAIN PAGAR RUMAH FUTURISTIK MENGGUNAKAN CORELDRAW PADA KELOMPOK PEMUDA PERUMAHAN ALAM HIJAU JEMBER

Taufiq Timur Warisaji^{1*}, Ulya Anisatur Rosyidah², Baktiawan Nusanto³

^{1,2} Department of Informatics Engineering, University of Muhammadiyah Jember, Indonesia

³ Department of Government Science, University of Muhammadiyah Jember, Indonesia

Email: taufiqtimur@unmuhjember.ac.id^{1*}, ulyaanisatur@unmuhjember.ac.id², baktiawannusanto@gmail.com³

*Penulis koresponden

Recieve: 25 Februari 2023

Reviewed: 15 Maret 2023

Accepted: 29 Maret 2023

Abstract: *Mastery of graphic design is very important because of the importance of graphic design in organizational or community activities. The training session took place at Darma Alam Housing Complex, Jember on 20 May 2023. The workshop participants consisted of youth from Darma Alam Housing as well as officials from the local Rukun Warga. Before starting to use the Corel Draw application, participants were given graphic design material to read. This dedication activity emphasizes hands-on practice, so that a lot of time is spent practicing so that innovations in graphic design can be utilized immediately. The participants' understanding of the participant's visual design was quite strong, as evidenced by the participants' ability to remember the type and position of the tools used according to their needs. This course helps young people improve their graphic design skills by utilizing the Corel Draw application. Furthermore, the purpose of this activity is to foster creativity in the world of computers, especially graphic design. Based on the findings and discussion of Corel Draw graphic design training, it can be concluded that Darma Alam Housing youth partners can develop their creativity in the field of Corel Draw graphic design. Partners have also demonstrated design skills using Corel Draw tools, as well as knowledge of tips and methods for creating graphic designs, especially fences.*

Keyword: *training, corel draw, graphics design*

Abstrak. Pengetahuan sebagian besar anggota kelompok remaja tentang teknologi komputer masih sangat minim. Penguasaan desain grafis sangat penting karena pentingnya desain grafis dalam kegiatan organisasi atau masyarakat. Sesi pelatihan berlangsung di Perumahan Darma Alam Jember pada tanggal 20 Mei 2023. Peserta lokakarya terdiri dari para pemuda dari Perumahan Darma Alam serta pejabat dari Rukun Warga setempat. Sebelum mulai menggunakan aplikasi Corel Draw, peserta diberikan materi desain grafis untuk dibaca. Kegiatan pengabdian ini menekankan praktik langsung, sehingga banyak waktu yang dihabiskan untuk berlatih sehingga inovasi dalam desain grafis dapat segera dimanfaatkan. Pemahaman peserta terhadap desain visual peserta cukup kuat, dibuktikan dengan kemampuan peserta dalam mengingat jenis dan posisi alat yang digunakan sesuai dengan kebutuhannya. Kursus ini membantu anak muda meningkatkan kemampuan desain grafis dengan memanfaatkan aplikasi Corel Draw. Lebih lanjut, tujuan dari kegiatan ini adalah untuk menumbuhkan kreatifitas dalam dunia komputer, khususnya desain grafis. Namun demikian, kemampuan teknis praktis para peserta membutuhkan pelatihan terus-menerus, khususnya dalam kapasitas untuk mengadaptasi bentuk luas yang sudah tersedia dari program ke dalam bentuk yang mereka inginkan. Berdasarkan temuan dan pembahasan pelatihan desain grafis Corel Draw, dapat disimpulkan bahwa mitra pemuda Perumahan Darma Alam dapat mengembangkan kreativitasnya dalam bidang desain grafis Corel Draw. Mitra juga telah mendemonstrasikan kemampuan mendesain menggunakan alat Corel Draw, serta pengetahuan tentang tip dan metode membuat desain grafis, khususnya pagar rumah.

Keyword: pelatihan, corel draw, desain grafis

Copyright © 2023, Penulis Taufiq Timur Warisaji, Ulya
Anisatur Rosyidah, Baktiawan Nusanto
doi:10.32528/jhce.v1i1.426



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

PENDAHULUAN

Pengetahuan sebagian besar anggota kelompok remaja tentang teknologi komputer masih terbatas. Karena pentingnya desain grafis dalam kegiatan organisasi atau masyarakat, maka penguasaan desain grafis mutlak diperlukan (Ardhianto, Lestariningsih, Handoko, Murti, & Supriyanto, 2023). Tujuan dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah agar individu dan kelompok dapat mempelajari keterampilan desain grafis untuk pagar rumah.

Corel Draw adalah alat pengolah desain grafis yang terkenal dan banyak digunakan di kalangan desainer grafis (Aswal, 2023). Program ini mudah digunakan karena menyertakan alat dan efek untuk membuat desain baru dan ekspresif dengan komposisi warna yang cantik, serta alat untuk membuat item yang unik dan kreatif (Bello, 2016). Desain grafis adalah bentuk komunikasi yang menggunakan komponen visual seperti bahasa, bentuk, dan gambar untuk menciptakan rasa dari konten yang disampaikan (Jain & Geetha, 2018). Awalnya, desain grafis digunakan pada media statis seperti buku, majalah, dan pamflet (Okon, 2023). Selanjutnya, desain grafis semakin banyak diterapkan pada media elektronik yang biasa disebut dengan desain interaktif. Kendala dimensi telah bergeser seiring perkembangan pemikiran desain (Shah, 2016). Desain lingkungan, yang melibatkan manajemen ruang, bisa mendapatkan keuntungan dari desain grafis. Elemen desain grafis mirip dengan yang ditemukan di bidang desain lainnya (Harianto & Wiguna, 2020). Sebagai prinsip dasar desain visual, elemen-elemen ini meliputi bentuk, tekstur, garis, ruang, dan warna (Pritandhari & Wibawa, 2021). Konsep-konsep ini, seperti keseimbangan, ritme, penekanan, proporsi, dan kesatuan, kemudian membentuk elemen struktur komposisi yang lebih besar (Usen & Usen, 2021).

Berdasarkan analisis situasi saat ini, beberapa hasil identifikasi masalah dari wawancara langsung antara lain persepsi tingkat kemampuan belajar menggunakan perangkat teknologi, dengan responden berpendapat kurang memiliki kemampuan dalam mempelajari perangkat komputer dan perangkat lunak aplikasi. Selain itu, kurangnya kesempatan dan keinginan untuk menguasai perangkat teknologi komputer dan perangkat lunak aplikasi. Hal ini disebabkan kurangnya sumber daya keuangan dan kesempatan untuk berpartisipasi dalam pelatihan terkait. Berdasarkan observasi awal terhadap kepedulian mitra, diketahui bahwa permasalahan utama organisasi kepemudaan menjadi masalah prioritas yang harus dibenahi yaitu kurangnya sosialisasi mengenai pengembangan bakat kreatif organisasi kepemudaan. Meski pentingnya desain grafis, namun semangat anak muda untuk mengembangkan kreativitas di bidang desain grafis masih rendah.

Solusi pertama yang ditawarkan dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah tahap pendahuluan, yang terdiri dari: (1) survei untuk mengidentifikasi situasi terkait dengan masalah pengabdian masyarakat di Perumahan Hijau Kabupaten Jember ini. (2) Menyiapkan bahan/materi pelatihan dan menyelesaikan tugas administrasi lainnya. Setelah survei, pelatihan dilaksanakan, yang mencakup sesi penyampaian konten, implementasi, dan pendampingan. (1) sosialisasi atau penjelasan pengenalan layanan dan manfaat pemanfaatan aplikasi Corel Draw, sesi ini berfokus pada cara penggunaan dan penggunaan Corel Draw untuk membangun pagar, (2) pelatihan praktik. Keterampilan Corel Draw diperlukan untuk membuat gambar desain pagar rumah.

METODE

Kegiatan pengabdian masyarakat ini berlangsung di kawasan Perumahan Alam Hijau dan diikuti oleh 13 orang. Program layanan pelatihan menggunakan metode sebagai berikut: (1) Sosialisasi, di mana diberikan pengetahuan materi tentang penggunaan kemampuan desain grafis Corel Draw dalam kegiatan remaja dan materi yang dibuat dengan aplikasi Corel Draw; (2) Pendekatan praktis, di mana peserta memperoleh

keuntungan. Pengalaman langsung dengan program CorelDraw. (3) Tim melakukan diskusi untuk menjawab pertanyaan peserta pelatihan dan menilai tingkat pemahaman mereka mengikuti metode ceramah dan selama metode praktik.

Tabel 1 Metode Pelaksanaan

No.	Tahapan Pengabdian	Kegiatan	Target
1.	Sosialisasi	Memberikan informasi dan wawasan tentang desain grafis	Anggota Kelompok Pemuda mengetahui tujuan dan manfaat kegiatan.
2.	Praktek	Memberikan keterampilan penggunaan aplikasi Corel Draw	Peserta mengerti dan mampu mengoperasikan aplikasi Corel Draw untuk melakukan desain grafis pagar rumah
3	Diskusi	Kegiatan tanya jawab antara pemateri dengan peserta	Mendapat gambaran mengenai tingkat pemahaman peserta

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pgnabdian masyarakat desain grafis Corel Draw diawali dengan survey dan wawancara dengan Koordinator Pemuda Perumahan Darma Alam, serta penjangkauan program pengabdian masyarakat. Tim pengabdian menjelaskan program pelatihan yang akan dilakukan pada pertemuan selanjutnya selama kegiatan ini. Kegiatan ini dimaksudkan untuk meningkatkan kesadaran dan keterlibatan anggota mitra program pelatihan desain grafis Corel Draw pada pertemuan berikutnya.



Sesi pelatihan berlangsung di Perumahan Darma Alam Jember pada tanggal 20 Mei 2023. Peserta lokakarya terdiri dari pemuda dari Perumahan Darma Alam serta pejabat dari Rukun Warga setempat. Kami ingin mengembangkan generasi berikutnya dengan memberdayakan mereka untuk meningkatkan bakat mereka dalam desain grafis Corel Draw.

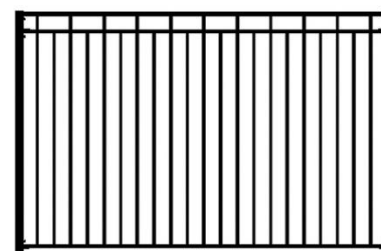
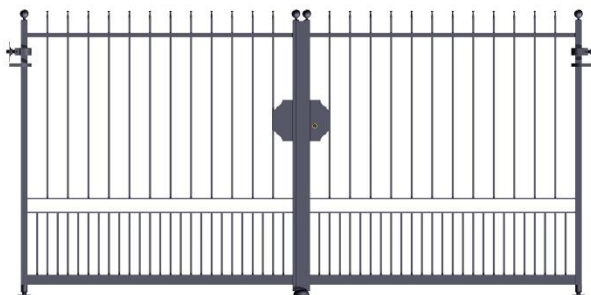


Nama penulis...

Ilmu desain grafis untuk pemula meliputi pengenalan dasar desain komputer serta panduan belajar. Demikian pula program ini diawali dengan belajar tentang desain grafis sebelum menggunakan aplikasi Corel Draw. Peserta diberikan materi desain grafis sebelum praktek dengan aplikasi Corel Draw. Sekolah ini menekankan praktik langsung, sehingga banyak waktu difokuskan pada pengajaran sehingga inovasi desain grafis dapat segera digunakan. Pemahaman peserta terhadap desain visual yang diberikan peserta cukup kuat, terbukti dengan kemampuan peserta dalam mengingat jenis dan lokasi yang dipekerjakan sesuai dengan tuntutan. Namun demikian, kemampuan teknis praktis peserta membutuhkan pelatihan berkelanjutan, terutama dalam kemampuan untuk mengubah bentuk penerapan luas yang ada ke bentuk yang diinginkan oleh mereka. Beberapa peserta sering menemui kendala dalam prakteknya, seperti membuat barang yang dibutuhkan. Peserta juga masih kaku dalam memanipulasi kursor dan mouse, yang membuat latihan menjadi sulit dan menyita waktu. Dalam skenario ini, kru layanan dan presenter membantu peserta yang mengalami kesulitan. Hasilnya, peserta terbantu dan proses pelatihan dipercepat.



Peatihan dalam kegiatan pgnabdian masyarakat ini mengajarkan keterampilan desain grafis generasi muda menggunakan aplikasi Corel Draw. Lebih lanjut, tujuan dari kegiatan ini adalah untuk menumbuhkan kreatifitas dalam dunia komputer, khususnya desain grafis. Pemahaman peserta terhadap desain visual yang diberikan peserta cukup kuat, terbukti dengan kemampuan peserta dalam mengingat jenis dan lokasi yang dipekerjakan sesuai dengan tuntutan. Namun demikian, kemampuan teknis praktis peserta membutuhkan pelatihan berkelanjutan, terutama dalam kemampuan untuk mengubah bentuk penerapan luas yang ada ke bentuk yang diinginkan oleh mereka.





KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan mengenai pelatihan desain grafis Corel Draw dapat disimpulkan bahwa mitra pemuda Perumahan Darma Alam mampu meningkatkan kreatifitas dalam bidang desain grafis Corel Draw. Mitra juga telah berhasil memiliki kemampuan mendesain menggunakan aplikasi Corel Draw, serta mengetahui tips dan trik membuat desain grafis khususnya pagar rumah.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardhianto, E., Lestariningsih, E., Handoko, W. T., Murti, H., & Supriyanto, E. (2023). Pelatihan Desain Grafis Pin Menggunakan Corel Draw Pada Unit Usaha Yayasan Fastabikhul Khairat Demak. *Duta Abdimas: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 14-19.
- Aswal, N. (2023). *Coreldraw: A Complete Coreldraw Book*. Kindle.
- Bello, O. (2016). *Teach Yourself Corel Draw*. Kindle.
- Hariato, W., & Wiguna, A. S. (2020). Pelatihan Corel Draw Untuk Perangkat Desa Ngawonggo Kecamatan Tajinan. *MARTABE : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1-4.
- Jain, S., & Geetha, M. (2018). *Corel Draw Training Guide*. BPB Publications.
- Okon, P. (2023). *From Novice To Pro: Computer Application Essentials: Corel Draw*. Kindle.
- Pritandhari, M., & Wibawa, F. A. (2021). Pelatihan Desain Grafis Coreldraw Meningkatkan Kreativitas Karang Taruna Pemuda Mandiri Kelurahan Rejomulyo. *Sinar Sang Surya (Jurnal Pusat Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 33-41.
- Shah, H. (2016). *Learning Corel Draw the Easy Way: Learn Corel Draw in the most efficient and simple way*. Kindle.
- Usen, K., & Usen, L. (2021). *Corel Draw: A practical guide to Draws and Designs*. Kindle.