

**PELATIHAN DESAIN GRAFIS
UNTUK MENINGKATKAN
KOMPETENSI SISWA DI SMK
ANWARUDDIN**

Fauzi Helmi^{1,*} Miftahul Arifin²⁾ Iddrus³⁾

¹Fakultas Teknik, Universitas Wiraraja

fauzihelmi@wiraraja.ac.id

²Fakultas Teknik, Universitas Wiraraja

miftahul.arifin@wiraraja.ac.id

³Fakultas Teknik, Universitas Wiraraja

iddrus@wiraraja.ac.id

ABSTRAK

Perkembangan dan kemajuan Teknologi tentunya membutuhkan peran penting pihak sekolah dalam menghadapi dunia digital saat ini. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan di sekolah SMK Anwaruddin Galis Giligenting. Kegiatan ini meliputi pembelajaran desain grafis pembuatan logo, cover dan flyer menggunakan aplikasi CorelDRAW. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan hardskill siswa-siswi pada bidang desain grafis terutama pada siswa kelas XII untuk menghadapi dunia kerja. Metode pembelajaran yang dilakukan adalah metode presentasi dan pedampingan langsung dalam bentuk praktikum dalam penggunaan aplikasi CorelDRAW serta melakukan kegiatan evaluasi melalui penugasan studi kasus pembuatan logo, cover, dan flyer. Berdasarkan sebaran angket dan evaluasi kegiatan pelatihan keterampilan desain grafis menunjukkan 80% dari total peserta bisa mendesain logo, cover, dan flyer serta peserta dapat menerapkan lebih dari satu aplikasi dalam desain grafis untuk meningkatkan hardskill peserta dalam menghadapi dunia kerja.

Kata Kunci : CorelDRAW, Hardskill, Desain Grafis

ABSTRACT

The development and advancement of technology certainly requires the important role of the school in dealing with today's digital world. This community service activity was carried out at the Anwaruddin Galis Giligenting Vocational School. This activity includes learning graphic design for making logos, covers and flyers using the CorelDRAW application. This activity aims to improve the hard skills of students in the field of graphic design, especially in class XII students to face the world of work. The learning method used is the presentation method and direct assistance in the form of practicum in using the CorelDRAW application and conducting evaluation activities through the assignment of case studies for making logos, covers and flyers. Based on the distribution of questionnaires and evaluation of graphic design skills training activities, it was shown that 80% of the total participants could design logos, covers and flyers and participants could apply more than one application in graphic design to improve participants' hard skills in facing the world of work.

Keywords: CorelDRAW, Hardskill, Graphic Design

1. PENDAHULUAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) salah satu kegiatan yang dapat menghubungkan aktivitas pendidikan dengan masyarakat. Berbagi pengetahuan antara dosen dengan bidang pendidikan lainnya dapat menjadi salah satu cara dalam upaya pengembangan masyarakat, termasuk bagi siswa-siswi Sekolah Menengah Kejuruan. Dalam menghadapi dunia kerja tentunya siswa-siswa kelas XII dihadapkan akan dua pilihan yaitu studi lanjut atau menghadapi dunia kerja. Tentunya dengan perkembangan teknologi yang begitu pesat

menjadikan masyarakat harus mampu beradaptasi baik dari sisi pemanfaatan maupun pemahaman tentang teknologi tersebut. Teknologi sangat berperan penting dalam membantu setiap kebutuhan manusia salah satunya yaitu komputer. Pemanfaatan teknologi dan software komputer sudah menjadi kebutuhan masyarakat secara luas. Dalam hal menghadapi tantangan di dunia kerja siswa-siswi SMK Anwaruddin dituntut agar mampu memanfaatkan teknologi untuk menghadapi dunia kerja, baik sebagai pekerja maupun sebagai wirausaha. Secara umum aplikasi desain grafis sangat dibutuhkan oleh semua kalangan baik pemerintah sampai dengan kalangan industri.

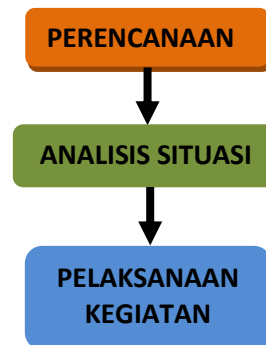
CorelDRAW merupakan program pengolah desain grafis yang familier dan paling diminati di kalangan desain grafis. Program ini dapat digunakan dengan mudah karena terdapat tool-tool maupun efek yang menghasilkan berbagai bentuk desain yang inovatif dan ekspresif dengan dilengkapi komposisi warna yang bagus, serta adanya tool untuk membuat objek yang unik dan kreatif. [1][2] 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 atau desain multimedia. Batas dimensi pun telah berubah seiring perkembangan pemikiran tentang desain. Desain grafis bisa diterapkan menjadi sebuah desain lingkungan yang mencakup pengolahan ruang.

Permasalahan yang terjadi pada SMK Anwaruddin hampir semua siswa dan siswi belum pernah menggunakan aplikasi dalam desain grafis. Kurangnya pengetahuan

dalam desain grafis di SMK Anwaruddin, maka untuk meningkatkan hardskill pada siswa dan siswi dibutuhkan pelatihan dalam pengabdian kepada masyarakat yang akan diperkenalkan pengetahuan dan keterampilan mendesain logo, cover dan flyer menggunakan CorelDRAW 2019 agar nantinya dapat bersaing didalam dunia kerja.

2. METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian ini adalah dengan metode presentasi, diskusi dan praktek penggunaan tools serta perancangan karya desain grafis. Presentasi adalah suatu bentuk cara berkomunikasi dihadapan banyak orang untuk menyampaikan suatu gagasan, ide, meteri dan sebagai narasumber atau hal lainnya. Tahapan pelaksanaan pengabdian ini, yaitu: Perencanaan, Analisis Situasi, dan Pelaksanaan Kegiatan terlihat pada gambar 1.[3][4][5]



Gambar 1.
Tahapan Pelaksanaan

1. Pada tahapan pertama adalah melakukan perencanaan, dalam tahapan ini membahas terkait lokasi sekolah yang akan dijadikan tempat pelaksanaan kegiatan.[6][7]
2. Pada tahap kedua adalah melakukan analisis terhadap sekolah yang telah disepakati yaitu di SMK Anwaruddin. Pada kesempatan ini didiskusikan kendala yang dihadapi dan solusi yang diusulkan, yaitu melakukan kegiatan

yang telah di usulkan dan disetujui oleh kedua belah pihak.[8][9]

3. Selanjutnya pada tahap pelaksanaan kegiatan desain grafis ini dilakukan di SMK Anwaruddin Galis Kecamatan Giligenting Kabupaten Sumenep, dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 17 Juni 2023. Pertama diawali dengan pembukaan oleh wali kelas dan dilanjutkan pemberian materi serta praktikum desain cover, logo, dan flyer pada CorelDRAW 2019.[10][11][12]

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan menggunakan metode presentasi, diskusi dan praktikum. Setelah pemaparan materi pengantar di awal sesi oleh pemateri, para siswa-siswi langsung mempraktekkan pada laptopnya masing-masing sesuai dengan arahan atau modul yang diberikan oleh pemateri. Adapun tahapan awal perancangan adalah pembuatan sketsa pola, penyusunan lay outing dan pemilihan warna yang sesuai dengan bentuk visual dari karya desain grafis yang dirancang. Setelah proses awal maka dilanjutkan pada pengolahan citra digital menggunakan software CorelDRAW.

Dalam kegiatan pengabdian pada masyarakat ini para peserta memperoleh pengetahuan dalam pembuatan karya desain grafis yang sangat dibutuhkan oleh pelaku usaha seperti media promosi yaitu logo, cover, dan flyer untuk branding suatu usaha. Kegiatan pengabdian pada masyarakat ini diikuti oleh 22 peserta yang tergabung dari berbagai kelas serta memiliki minat dan sikap antuis terhadap desain grafis.

Kegiatan pelatihan desain grafis ini sangat dirasakan manfaatnya oleh para peserta. Hal ini dikarenakan para peserta mendapatkan wawasan baru mengenai tahapan ataupun proses kreatif perancangan suatu karya desain grafis yang dimulai dari konsep sampai ke final desain yang sesuai

dengan prinsip-prinsip desain grafis. Kegiatan pelatihan desain grafis ini begitu membantu para siswa-siswi SMK Anwaruddin Galis Giligenting Sumenep karena, kompetensi yang diperoleh sangatlah berguna bagi bekal para siswa-siswi saat terjun ke dunia kerja.

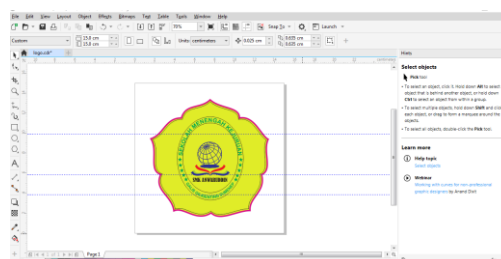


Gambar 2.
Penyampaian Materi

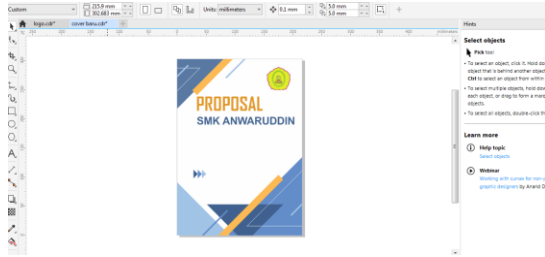


Gambar 3.
Desain logo

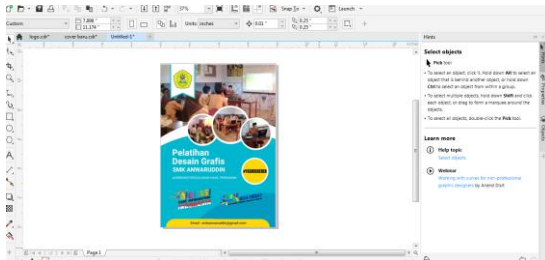
Pada gambar 2 yaitu Pemberian materi tentang desain grafis menggunakan CorelDRAW pada siswa-siswi SMK Anwaruddin sebelum melakukan praktikum. Selanjutnya pada gambar 3 yaitu teknik pembuatan logo sekolah dengan menggunakan *polygon tool* dengan hasil yang maksimal bisa dilihat pada gambar 4



Gambar 4.
Hasil Desain logo



Gambar 5.
Hasil Desain Cover



Gambar 6.
Hasil Desain Flyer

Pada pelatihan ini siswa dan siswi SMK Anwaruddin juga diajarkan bagaimana cara mendesain cover dan flyer untuk menghadapi dunia kerja nantinya, desain grafis yang digunakan yaitu CorelDRAW dengan menggunakan beberapa *tool* dan bagaimana cara membuat tampilan lebih menarik dengan menggunakan *Rectangle tool* pada pembuatan cover dan flyer seperti terlihat pada gambar 5 dan 6.

Kemampuan peserta dalam memahami desain grafis peserta cukup baik, ini ditunjukkan dengan kemampuan peserta dalam mengingat jenis dan letak tools yang digunakan sesuai dengan kebutuhan. Kemudian kemampuan teknis praktik peserta masih memerlukan latihan secara rutin terutama dalam kemampuan memodifikasi bentuk umum yang telah tersedia dari aplikasi menjadi bentuk-bentuk yang sesuai dengan keinginan.



Gambar 7.
Foto bersama pelatihan

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan mengenai pelatihan desain grafis CorelDRAW dapat disimpulkan bahwa pada siswa-siswi SMK Anwaruddin mampu meningkatkan kreatifitas dalam bidang desain grafis CorelDRAW. Siswa-siswi juga telah berhasil memiliki kemampuan mendesain menggunakan aplikasi CorelDRAW, serta mengetahui tips dan trik membuat desain grafis dengan baik.

Para siswa-siswi SMK Anwaruddin diharapkan kedepannya terus berlatih untuk mengembangkan keahliannya di bidang desain grafis, karena mengingat bahwa bidang seni digital ini sangat dibutuhkan di era industri 4.0 dan industri kreatif seperti saat sekarang ini.

5. DAFTAR PUSTAKA

- M. Pritandhari and F. A. Wibawa, "Pelatihan Desain Grafis Coreldraw Meningkatkan Kreativitas Karang Taruna Pemuda Mandiri Kelurahan Rejomulyo," SINAR SANG SURYA J. Pus. Pengabd. Kpd. Masy., vol. 5, no. 1, p. 33, 2021, doi: 10.24127/sss.v5i1.1480.
- R. Yanto, H. Di Kesuma, A. Alfirani, D. Apriadi, and E. Etriyanti, "Pelatihan Aplikasi Coreldraw Dalam Peningkatan Hardskill Siswa Menghadapi Dunia Kerja,"

- RESWARA J. Pengabdi. Kpd. Masy., vol. 3, no. 1, pp. 129–134, 2022, doi: 10.46576/rjpkkm.v3i1.1571.
- D. Pratama, D. Alamsyah, Gasim, T. Elizabeth, Yoannita, and Tinaliah, “Pelatihan Desain Grafis Untuk Para Siswi MA Muqimus Sunnah Palembang,” J. Pengabdi. Kpd. Masy. Fordicate (Informatics Eng. Dedication), vol. 1, no. 1, pp. 8–15, 2021.
- S. R. Cholil, N. Hidayati, and Khoirudin, “Peningkatan Kemampuan Membuat Desain Grafis Dengan Corel Draw Pada Siswa MA Al-Wathoniyyah Semarang,” J. Pengabdi. Kpd. Masy. Temat., vol. 2, no. 1, p. 1, 2020.
- D. Pasha et al., “Pelatihan Desain Grafis untuk Meningkatkan Kompetensi Siswa SMKN 1 Padang Cermin,” J. Eng. Inf. Technol. Community Serv., vol. 1, no. 3, pp. 122–125, 2023, doi: 10.33365/jeit-cs.v1i3.196.
- L. Lisnawita, Lucky Lhaura Van FC, and Musfawati, “Pelatihan Desain Grafis Untuk Meningkatkan Kreatifitas Siswa,” Din. J. Pengabdi. Kpd. Masy., vol. 4, no. 2, pp. 231–235, 2020, doi: 10.31849/dinamisia.v4i2.3406.
- L. Refnitasari and M. Imaduddin, “Pelatihan Desain Grafis Menggunakan CorelDraw sebagai Tambahan Keterampilan Siswa SMK Negeri 7 Surabaya,” vol. 7, pp. 25–34, 2023, doi: 10.31284/j.jpp-iptek.2023.v7i1.3763.
- W. Baru, “Pelatihan Desain Grafis Bagi Siswa-Siswi SMA negeri 5 Bandar Lampung,” vol. 3, no. 2, pp. 295–304, 2023.
- Y. S. Siregar, H. Harahap, and A. Sembiring, “Sosialisasi dan Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Software Corel Draw pada Siswa SMK Dwi Tunggal 2 Tanjung Morawa,” Prioritas J. Pengabdi. Kpd. Masy., vol. 3, no. 01, pp. 28–31, 2021, doi: 10.35447/prioritas.v3i01.378.
- S. P. Budiarto, “Pelatihan Desain Grafis dan Multimedia di Sekolah Menengah Kejuruan Persatuan Guru Republik Indonesia Banyuputih Situbondo,” JPM (Jurnal Pemberdaya. Masyarakat), vol. 4, no. 1, pp. 308–313, 2019, doi: 10.21067/jpm.v4i1.3059.
- Aisyah Indah Wulandari Putri and E. Yuniar, “Pelatihan Aplikasi CorelDRAW Siswa SMK Cakra Kusuma Desa Rejoagung Kecamatan Ngoro Kabupaten Jombang,” J. Pengabdi. Masy. Bhinneka, vol. 1, no. 1, 2022, doi: 10.58266/jpmb.v1i1.1.
- J. N. Sitompul, R. Saragih, N. Nurhayati, and I. Gultom, “Pelatihan Desain Grafis Untuk Siswa-Siswi SMA Negeri 6 Binjai,” Zadama J. Pengabdi. Masy., vol. 1, no. 1, pp. 7–10, 2022, doi: 10.56248/zadama.v1i1.13.