

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBUAT DESAIN GRAFIS
DENGAN COREL DRAW PADA SISWA SMA 5 LUWU**

Hasbi¹⁾, Andi nurlinda Thamrin²⁾

¹ Rekayasa Perangkat Lunak, Universitas Muhammadiyah Palopo
email: hasbi@umpalopo.ac.id

² Rekayasa Perangkat Lunak, Universitas Muhammadiyah Palopo
email: andinurlindathamrin@umpalopo.ac.id

Abstrak

Kegiatan pengabdian ini mempunyai tujuan jangka panjang untuk mewujudkan siswa SMA 5 Luwu 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 SMA 5 Luwu 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.

METODELOGI PELAKSANAAN

Kerangka konsep pemecahan masalah yang pada pelaksanaan pengabdian masyarakat meliputi:

Permasalahan

1. Belum adanya sosialisasi tentang peningkatan bakat kreatifitas siswa tentang pentingnya desain grafis.
2. Semangat siswa dalam mengembangkan kreatifitas desaignrafis masih kurang.
3. Belum bisa menggunakan aplikasi desain grafis dengan aplikasi computer

Solusi

Mengembangkan kemampuan siswa dalam desain grafis dengan aplikasi Corel Draw

Metode Penyelesaian

1. Memberikan gambaran tentang desain grafis.
2. Menjelaskan pentingnya desaignrafis.
3. Mengenalkan aplikasi Corel Draw sebagai salah satu tool pada desaignrafis.
4. Memberikan motivasi dengan mengembangkan kreatifitas siswa dalam bidang desain grafis

Tahap Evaluasi

Tahap ini dilaksanakan untuk menguji secara praktik dengan cara mengetahui peningkatan yang terjadi setelah pelatihan

Output

1. Siswa dapat membuat desain brosur dan

desain logo.

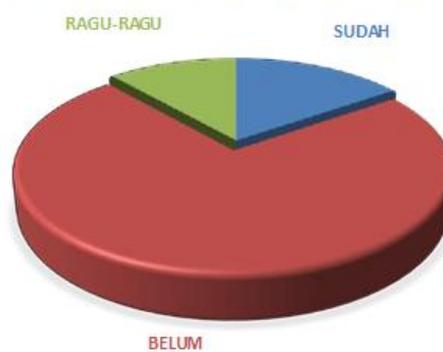
2. Siswa mahir menggunakan aplikasi Corel Draw.
3. Siswa diharapkan dapat mengikuti lomba desain grafis yang diadakan sekolah atau di luar sekolah.
4. Menghasilkan desain yang dapat dinikmati oleh khalayak

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Analisis

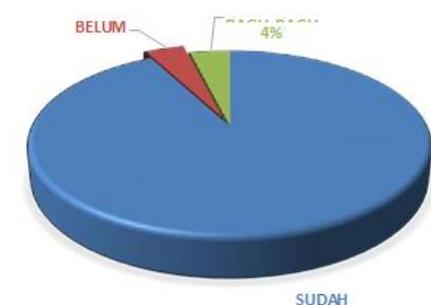
Analisis hasil ini diperoleh berdasarkan evaluasi-evaluasi berupa kuisisioner yang diberikan kepada peserta sebelum dan sesudah kegiatan. Hasil dari evaluasi tersebut seperti pada Gambar 1 dan Gambar 2 tentang pemahaman corel draw sebelum dan sesudah pelatihan.

PRE TEST PEMAHAMAN COREL DRAW



Gambar 1 Pre test pemahaman corel draw

POST TEST PEMAHAMAN COREL DRAW



Gambar 2 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 kuisioner tersebut seperti pada Gambar. 3 untuk pre test dan Gambar. 4 untuk post test.



Gambar. 3 Pre test penjelasan selama pelatihan



Gambar. 4 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%. Kuisioner berikutnya tentang akan menggunakan corel untuk membuat desain di sekolah atau luar sekolah, manfaat pelatihan dan diadakannya pelatihan lanjutan lagi seperti pada Gambar. 5 untuk pre test dan Gambar. 6 untuk post test.



Gambar. 5 Pre test penggunaan desain, manfaat dan pelatihan lanjutan



Gambar. 6 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, manfaat pelatihan dan diadakannya pelatihan lanjutan. Hasil pre test 11% yang menjawab setuju dan hasil post test sebesar 54%.

B. Proses Pelaksanaan Kegiatan

Berikut ini adalah proses pelaksanaan kegiatan pengabdian membuat sebuah desain menggunakan aplikasi Corel Draw:

- 1) Proses Pemberian Materi pengenalan Corel Draw



Gambar 7. Proses Pemberian Materi

Gambar diatas merupakan proses pemberian dan penjelasan materi tentang Corel Draw, dimana dijelaskan mulai dari definisi aplikasi Corel Draw, tujuan dan manfaat aplikasi Corel Drow, dan cara pembuatan menggunakan Corel Draw.

- 2) Praktek Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Corel Draw



Gambar. 7 Praktek Pembuatan Media Pembelajaran

Gambar diatas merupakan proses praktikum pembuatan sebuah desain, proses praktikum dimulai penjelasan dari pemateri, langkah-langkah pembuatan desain, kemudian pembuatan desain sesuai keinginan tergantung tofik yang ingin dibuat oleh peserta, selanjutnya siswa menjelaskan hasil desai yang telah dibuat.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan yang meliputi sosialisasi, praktek, dan evaluasi pembuatan desain menggunakan Corel Draw maka dapat disimpulkan bahwa melalui kegiatan ini Siswa SMA 5 Luwu selaku peserta mendapatkan tambahan pengetahuan dan keterampilan bagaimana membuat mendesain dengan Aplikasi Corel Draw, peserta juga antusias selama kegiatan dan langsung menerapkan menggunakan canva untuk mata pelajaran yang diampu.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pada kesempatan ini kami sebagai pelaksana pengabdian kepada masyarakat ingin menyampaikan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dan memberikan kontribusi atas pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, yaitu kepada yang terhormat :

1. Rektor Universitas Muhammadiyah Palopo.
2. Ketua LPPM Universitas Muhammadiyah Palopo.
3. Kepala Sekolah SMA 5 Luwu.

Semoga segala bantuan yang telah diberikan kepada Tim Pelaksana ini mendapat imbalan yang berlipat ganda dari Allah SWT. Akhirnya kami sebagai pelaksana pengabdian ini berharap semoga laporan ini bermanfaat bagi semua pihak yang menggunakannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Cahyani, A. 2020. Motivasi Belajar Siswa SMA pada Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Islam*. 3(1).
- Ismail, Nusri, A. Z. (2022). PELATIHAN JARINGAN KOMPUTER PADA LEMBAGA PELATIHAN DAN KURSUS AQILAH TEKNO EDUKASI. *Jurnal Pengabdian Masyarakat UNIPOL (Abdimas Unipol)*, 1(1), 44–47.
- Resmini, S., Satriani, I., dan Rafi, M. 2021. Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Abdimas Siliwangi*, 4 (2): 335-343
- Setiawan, B.A., dan Jatmikowati, T.E. 2021. Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar Handout Berbasis Aplikasi Canva bagi Guru di SMA Baitul Arqom. *Abdi Indonesia*, 1(1):1-8
- Sinsuw, A.A.E., dan Sambul, A.M. 2017. Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi GuruGuru SMP. *Jurnal Teknik Elektro dan Komputer*, 6(3), 105-110
- Tanjung, R.E., dan Faiza, D. 2019. Canva sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika*, 7(2), 79-85
- Wartomo, W. 2016. Peran Guru dalam Pembelajaran Era Digital. *Prosiding Temu Ilmiah Nasional Guru VII*, (November).