

PELATIHAN KETERAMPILAN DESAIN GRAFIS MENGGUNAKAN COREL DRAW PADA SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN SASMITA JAYA PAMULANG

Juri Pebrianto^{1*}, Riky Susanto², Pandu Wiliantoro³.

^{1,2,3} Universitas Pamulang

*E-mail: juripebrianto@gmail.com

ABSTRAK

Desain produk menjadi salah satu faktor penjual di toko online yang membuat penjualannya banyak diminati hingga pengguna yang ingin membelinya membelinya. Selain gambar produk, desain juga sering terlihat pada spanduk, iklan dan media promosi lainnya, karena desain yang bagus akan membuat orang tertarik untuk melihatnya. Banyak juga software untuk membuat desain yang bisa digunakan, beberapa yang mungkin sering anda jumpai atau gunakan adalah PhotoShop, Adobe Illustrator, Canva dan Corel Draw. Salah satu yang mudah digunakan adalah Corel Draw, Corel Draw adalah program komputer editor grafik vektor yang berfungsi untuk mengolah gambar dan banyak digunakan dalam bidang publikasi, percetakan, dan bidang lain yang memerlukan proses visualisasi. Corel Draw menawarkan berbagai keuntungan bagi penggunanya. Corel Draw bisa membuat desain logo, membuat desain brosur, membuat desain cover buku dan membuat ilustrasi, simak banyak kegunaan Corel Draw yang bisa digunakan oleh para pekerja seni digital, desainer produk dan juga untuk pelajar khususnya mahasiswa jurusan Multi Media pendidikan yang akan sangat baik jika mahasiswa jurusan Multi Media dapat menguasai atau mengoperasikan Corel Draw. SMK Sasmita Jaya 1 Pamulang merupakan salah satu sekolah yang memiliki jurusan keahlian Multi Media yang mempelajari Desain Multimedia dan Pengolahan Citra Digital, akan menjadi penting dan baik jika Anda dapat mengoperasikan dan menguasai Corel Draw sebagai salah satu perangkat lunak untuk mendukung belajar di kelas atau untuk nanti bisa di bekal dan dipakai untuk kerja nanti kalau sudah lulus.

Kata Kunci: Desain Grafis, Corel Draw, SMK, PKM

ABSTRACT

Product design is one of the factors for sellers in online stores that make their sales in great demand until users who want to buy them buy them. In addition to product images, designs are also often seen on banners, advertisements, and other promotional media, because the good design will make people interested in seeing it. There is also a lot of software to create designs that can be used, some that you may often encounter or use are PhotoShop, Adobe Illustrator, Canva, and Corel Draw. One that is easy to use is Corel Draw, Corel Draw is a vector graphics editor computer program that functions to process images and is widely used in the fields of publication, printing, and other fields that require a visualization process. Corel Draw offers various advantages to its users. Corel Draw can make logo designs, make brochure designs, make book cover designs and make illustrations, see the many uses of Corel Draw which can be used by digital art workers, product designers, and also for students, especially students with a major in Multi-Media education which would be very good if students majoring in Multi-Media can master or operate Corel Draw. Sasmita Jaya 1 Pamulang Vocational High School is one of the schools that has a Multi-Media expertise major in which studying Multimedia Design and Digital Image Processing, it will be important and good if you can operate and master Corel Draw as one of the software to support learning in class or for later it can be stocked and used for work later if you have graduated.

Keywords: Graphic Design, Corel Draw, SMK, PKM

PENDAHULUAN

Pada era teknologi menuju 5.0 atau mungkin sudah kita jalani saat ini dan dengan kemajuan teknologi yang sangat berkembang pesat, banya bertumbuhan took-toko online yang menyediakan layanan jual-beli secara online. Seiring bertumbuhnya penjualan serta pembelian melalui took online

menjadi persaingan yang sangat ketat antar para penjual barang di took online untuk dapat memasarkan produk-produk yang mereka jual salah satunya melalui desain produk-produk yang menarik para calon pembeli untuk dapat melihat produknya lalu membelinya.

Desain produk menjadi salah satu faktor bagi para penjual di toko online yang membuat penjualan mereka banyak diminati sampai para pengguna yang ingin membelinya membelinya. Selain gambar produk, desain juga sering kita jumpai hasilnya pada banner-banner, iklan dan media promo lainnya, karena desain yang bagus akan membuat orang tertarik melihatnya. Desain menjadi sebuah media yang sangat powerful sebagai sarana komunikasi singkat dan satu arah untuk para konsumen atau orang yang melihat desain tersebut melalui brosur, iklan dan media lainnya, sehingga yang melihat desain tersebut mendapatkan informasi dari produk atau kampanyenya. Miarso mendefinisikan media sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk belajar (Susilana & Riyana, 2018).

Membuat desain baik logo atau brosur dan desain lainnya termasuk dalam karya seni. Seni desain grafis mencakup kemampuan kognitif dan keterampilan termasuk tipografi, pengolahan gambar, dan page layout. Desainer grafis menata tampilan huruf dan ruang komposisi untuk menciptakan sebuah rancangan yang efektif dan komunikatif. Desain grafis melingkupi segala bidang yang membutuhkan penerjemahan bahasa verbal menjadi perancangan secara visual terhadap teks dan gambar pada berbagai media publikasi guna menyampaikan pesan-pesan kepada komunikan seefektif mungkin. Nama lain software adalah perangkat lunak. Seperti nama lainnya itu, yaitu perangkat lunak, sifatnya pun berbeda dengan hardware atau perangkat keras, perangkat keras adalah nyata yang dapat dilihat dan disentuh oleh manusia, sedangkan software tidak dapat dilihat dan disentuh secara fisik, software memang tidak tampak secara fisik dan tidak berwujud benda tapi bisa dioperasikan. Rangkaian prosedur dan dokumentasi program yang berfungsi menyelesaikan masalah yang dikehendaki (Rais et al., 2017).

Menurut Sanaky, poster adalah suatu gambar yang memiliki ukuran besar yang dalam penyajiannya menekankan pada satu atau dua ide pokok secara sederhana dan jelas. Sedangkan Nana Sujana, mendefinisikan poster sebagai suatu kombinasi visual dari suatu rancangan yang kuat, dalam artian kombinasi warna dan isi atau pesan dengan tujuan menarik perhatian orang (Niska & Gregorius, 2013). Sukiman menyatakan kelebihan poster yakni, dapat mempermudah pengajar dalam menyampaikan materi dalam pembelajaran dan barang tentu menjadi media belajar untuk pembelajar atau peserta didik maupun menarik perhatian peserta didik dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran dapat berjalan secara efektif (Niska & Gregorius, 2013).

Perangkat lunak untuk membuat desain juga banyak sekali yang dapat digunakan, beberapa yang mungkin sering dijumpai atau digunakan adalah PhotoShop, Adobe Illustrator, Canva dan Corel Draw, bukan hanya itu saja, ada banyak sekali produk perangkat lunak yang dapat digunakan. Salah satu yang termasuk mudah dalam penggunaannya adalah Corel Draw, Corel Draw adalah sebuah program komputer editor grafik vektor yang berfungsi untuk mengolah gambar dan banyak digunakan pada bidang publikasi, percetakan, dan bidang lain yang membutuhkan proses visualisasi. Corel Draw (ditulis: CorelDraw) merupakan software yang dikembangkan oleh Corel Corporation, perusahaan perangkat lunak yang berbasis di Ottawa, Kanada.

Corel Draw adalah editor grafik vektor yang dibuat oleh Corel, sebuah perusahaan perangkat lunak yang bermarkas di Ottawa, Kanada. Versi terakhirnya versi 15 yang dinamai X5 dirilis pada tanggal 23 Februari 2008. Corel Draw pada awalnya dikembangkan untuk dijalankan pada sistem operasi Windows 2000 dan yang lebih baru. Versi Corel Draw untuk Linux dan Mac OS pernah dikembangkan, tetapi dihentikan karena tingkat penjualannya rendah. Versi Corel Draw X5 memiliki tampilan baru serta beberapa aplikasi baru yang tidak ada pada Corel Draw versi sebelumnya. Beberapa aplikasi terbaru yang ada, di antaranya Quick Start, Table, Smart Drawing Tool, Save as Template, dan lain sebagainya (Rais et al., 2017).

Corel Draw menawarkan beragam keunggulan kepada penggunanya. Sebagai program yang banyak digunakan untuk proses visualisasi. Corel Draw dapat menghasilkan gambar dengan kualitas baik dan tidak kalah dengan bitmap meskipun berbasis vektor. Berikut ini adalah beberapa fungsi dan kegunaan dari Corel Draw:

1. Membuat Desain Logo, Sebuah perusahaan, website, toko ataupun lembaga membutuhkan logo sebagai lambang identitas kebanggaannya. Para desainer grafis biasanya menggunakan Corel untuk membuat hal tersebut.
2. Membuat Desain Brosur, Poster dan Undangan, lebih menarik jika tampilannya gak flat. Dengan Corel Draw kamu bisa membuat desain lebih menarik, apalagi dengan banyaknya pilihan font yang bisa dikombinasikan dengan gambar dan beragam warna.
3. Membuat Desain Sampul Buku, sebuah buku akan terlihat menarik jika covernya juga menarik. Corel Draw banyak digunakan untuk membuat sampul buku, mulai dari cover yang bergaya desain sederhana sampai rumit.
4. Membuat Ilustrasi, Corel Draw juga biasa digunakan untuk membuat ilustrasi, misalnya ilustrasi serigala yang tengah mengaum di tengah bulan purnama dan sebagainya.

5. Membuat Kartun, kamu bisa berkreasi dengan garis dan lengkungan untuk menciptakan tokoh imajinatif seperti dalam dunia perkartunan. Kamu bisa membuat gambar kartun yang dirangkai dengan plot cerita, sehingga nanti menjadi sebuah komik yang dapat dinikmati para pembaca.

Melihat banyak sekali kegunaan dari Corel Draw yang dapat digunakan oleh para pekerja seni digital, produk desainer dan juga untuk para pelajar khususnya para pelajar dengan jurusan pendidikan Multi Media dimana akan sangat baik jika para pelajar jurusan Muli Media dapat menguasai atau mengoperasikan Corel Draw sehingga kelak lulus nanti dapat langsung bekerja dengan berbekal pengetahuan dan kemampuan pengoprasian Corel Draw.

Sekolah Menengah Kejuruan Sasmita Jaya yang memiliki visi “Menjadi pusat pendidikan unggulan dalam mewujudkan Insan Professional di bidang Grafika dan Multimedia yang dilandasi IPTEK” yang beralamatkan di Jl. Surya Kencana 2, Pamulang Barat, Kota Tangerang Selatan. adalah satah satu sekolah yang memiliki jurusan keahlian Multi Media yang didalamnya mempelajari Desain Multimedia, Pengolahan Citra Digital, Teknik Animasi 2 Dimensi, Komposisi Foto Digital dan Desain Multimedia Interaktif akan menjadi penting dan baik jika dapat mengoperasikan dan menguasai Corel Draw sebagai salah satu perangkat lunak untuk mendukung pembelajaran dikelas ataupun untuk nantinya dapat menjadi bekal dan digunakan untuk bekerja nantinya jika sudah lulus.

Bersamaan dengan kekuatan Tri Dharma perguruan tinggi dalam kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Pamulang kali ini, kami para dosen Universitas Pamulang Program Studi Teknik Informatika ingin memberikan pengetahuan dasar dalam mengoperasikan Corel Draw sebagai pemicu dan menjadi referensi para pelajar Sekolah Menengah Kejuruan Sasmita Jaya untuk bisa berkembang dalam ilmu desain.

Analisis Situasi Permasalahan

Pengabdian kepada masyarakat merupakan salah satu Dharma seorang dosen dari Tri Dharma Perguruan Tinggi yang ada. Dharma ini harus dilaksanakan oleh segenap civitas akademika, termasuk staf pengajar Universitas Pamulang. Sesuai dengan program yang telah direncanakan oleh Lembaga Penelitian - Pengabdian Masyarakat Universitas Pamulang, pelaksanaan pengabdian diprioritaskan sesuai dengan disiplin ilmu perguruan tinggi, maka pengabdian melaksanakan kegiatan pengabdian berupa pelatihan desain grafis dengan memanfaatkan Aplikasi Corel Draw untuk siswa dan siswi Sekolah Menengah Kejuruan Sasmita Jaya 1 Pamulang.

Demi mendapatkan hasil yang baik dari kegiatan ini, para dosen Univerisitas Pamulang yang terdiri dari Juri Pebrianto S.Kom., M.Kom., Riky Susanto S.Kom., M.Kom., dan Pandu Wiliantoro

S.Kom., M.Kom., serta Kepala Sekolah SMK Sasmita Jaya 1 Pamulang Ibu Suprihatin S.Pd., bekerjasama untuk menyelenggarakan penyuluhan.

Rumusan Masalah

Dengan dasar pemikiran tersebut maka dapat dirumuskan masalah dalam kegiatan pengabdian ini yaitu bagaimana memberikan pelatihan keterampilan desain grafis menggunakan perangkat lunak Corel Drawl pada SMK Sasmita Jaya 1 Pamulang.

Tujuan Pengabdian kepada Masyarakat

Tujuan diadakannya pelatihan ini diharapkan siswa siswi mendapatkan referensi perangkat lunak lainnya untuk membuat desain yang mungkin belum/tidak diajarkan dipembelajaran sekolah serta mendapatkan pemahaman dan kemampuan tentang desain grafis didunia kerja. Keinginan besar agar siswa siswi SMK Sasmita Jaya 1 Pamulang dapat berkompetisi didunia kerja dengan pengetahuan perangkat lunak dan motivasi yang diberikan oleh para dosen Universitas Pamulang yang juga sebagai praktisi dimasing-masing pekerjaannya.

Manfaat Pengabdian kepada Masyarakat

Pada kegiatan pengabdian yang termasuk dari tri dharma, besar harapan para dosen yang memberikan ilmu dan pengalamannya agar dapat menjadi perluasan wawasan baik pada saat kegiatan, setelah kegiatan, agar dipelajari dan menjadi sebuah topik diskusi dengan para guru pengajar dan dikemudian hari setelah para siswa siswi SMK Sasmita Jaya 1 Pamulang kelak lulus dapat menjadi gambaran bagaimana bekerja sebagai desainer dan menggunakan Corel Draw sebagai perangkat lunak yang digunakannya dalam bekerja.

METODE

Khalayak Sasaran

Tujuan diselenggarakannya kegiatan pengabdian ini yaitu membatu siswa siswi SMK Sasmita Jaya 1 Pamulang agar dapat bersaing dikemudian hari sebagai kompetisi menjadi siswa siswi yang berprestasi atau didunia kerja.

Tempat dan Waktu

Kegiatan pengabdian dilakukan di Sekolah Menengah Kejuruan Sasmita Jaya 1 yang beralamatkan di Jl. Surya Kencana 2, Pamulang Barat, Kota Tangerang Selatan memiliki ruang Aula yang sangat luas dan sesuai dengan kebutuhan, maka dari pada itu, kegiatan ini dilakukan diruang Aula SMK Sasmita Jaya 1 Pamulang serrta dilaksanakan pada tanggal 17 November 2022 jam 08.00 sampai jam 11.00 Wib.

Metode Kegiatan

Kegiatan pengabdian yang dilakukan oleh para dosen Universitas Pamulang yang dilakukan di Aula SMK Sasmita Jaya 1 Pamulang menggunakan metode pembelajaran langsung yaitu dengan memberikan materi yang di tampilkan menggunakan proyektor dan dilanjutkan dengan praktik membuat sebuah desain menggunakan Corel Draw.

HASIL

Setelah kegiatan pengabdian dilakukan oleh para dosen Universitas Pamulang di Aula SMK Sasmita Jaya 1 Pamulang, kami para dosen melakukan beberapa wawancara kepada siswa siswi serta guru yang mengikuti kegiatan didapati komentar terkait kegiatan antara lain:

- a) Siswa siswi mengatakan bahwa kegiatan yang terselenggara memberikan ilmu baru terkait Corel Draw sebagai perangkat lunak untuk membuat desain dan acara yang terselenggara sangat menyenangkan karena mendapatkan konsumsi dan ilmu.
- b) Guru-guru mengatakan bahwa kegiatan yang terselenggara membuka wawasan tambahan yang kedepannya akan diaplikasikan dalam pembelajaran terkait referensi perangkat lunak untuk membuat desain menggunakan Corel Draw

PEMBAHASAN

Kerangka Pemecahan Masalah

Langkah-langkah para dosen untuk menentukan materi yang akan diberikan kepada siswa siswi SMK Sasmita Jaya 1 Pamulang adalah sebagai berikut:

- a) Meminta izin dan mengutarakan keinginan melakukan kegiatan pengabdian.
- b) Menentukan lokasi diadakannya kegiatan.
- c) Melakukan survei pendahuluan ke SMK Sasmita Jaya 1 untuk memperoleh data-data siswa siswi seperti jumlah kelas dan banyaknya siswa siswi dalam satu kelas yang nanti akan mengikuti pelatihan.
- d) Mewawancarai guru untuk mengetahui permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran.

Realisasi Pemecahan Masalah

Setelah ditemukan apa saja yang harus dilakukan dalam melakukan kegiatan pengabdian yang akan dilakukan maka realisasi yang para dosen Universitas Pamulang lakukan yaitu:

- a) Pada tanggal 14 November 2022, kami para dosen mengunjungi SMK Sasmita Jaya 1 Pamulang dan disambut oleh kepala sekolah SMK Sasmita Jaya 1 Pamulang yaitu Ibu Suprihatin S.Pd.

dan membicarakan keinginan kami untuk melakukan kegiatan pengabdian di SMK Sasmita Jaya 1 Pamulang

- b) Setelah berbicara dan meminta izin, pihak sekolah menyarankan agar kegiatan dilakukan di Aula yang dimiliki.
- c) Para dosen Universitas Pamulang memiliki target pembelajaran yang diberikan kepada siswa siswi kelas 12 karena materi yang akan diberikan terdapat pembekalan untuk bekerja nantinya dan diberikan data siswa siswi yang banyaknya 2 kelas terdiri dari 35 kelas didalam 1 kelasnya dan total siswa siswi yang menjadi peserta yaitu 70 orang.
- d) Selesai berdiskusi dengan kepala sekolah SMK Sasmita Jaya 1 Pamulang, kami para dosen Universitas Pamulang melakukan wawancara kepada para guru demi mengetahui permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran agar kami para dosen Universitas Pamulang dapat berinovasi dalam permasalahan yang terjadi.

SIMPULAN

Hasil dari kegiatan pengabdian yang dilakukan oleh dosen Universitas Pamulang kepada SMK Sasmita Jaya 1 Pamulang dapat disimpulkan bahwa siswa siswi mendapat pengetahuan baru tentang perangkat lunak desain grafis dan dapat menggunakan Corel Draw.

DAFTAR PUSTAKA

- Niska, B., & Gregorius, J. (2013). Penggunaan Media Poster Untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2), 1–12.
- Rais, R., Afriliana, I., & Budihartono, E. (2017). Peningkatan Ketrampilan Multimedia CorelDraw Di SMK Assalafiyah kota Tegal. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Progresif Humanis Brainstorming*, 1(1), 55–61. <https://doi.org/10.30591/japhb.v1i1>.
- Tawarah, H. M. (2017). The Degree to which teachers practicing teaching in Shobak university college by using creative thinking skills as perceived by students. *Journal of Social Sciences*, 51(1-3), 17-22
- W, L. A. S. (2013). Perancangan E-Learning dengan Menggunakan Learning Management System (LMS)', in *Widya Warta*, pp. 0854-1981