
Pelatihan Desain Grafis Menggunakan CorelDraw sebagai Tambahan Keterampilan Siswa SMK Negeri 7 Surabaya

Lynda Refnitasari
Universitas Negeri Surabaya

Hendra Wahyu Cahyaka
Universitas Negeri Surabaya

Nurmi Frida D.B.P.
Universitas Negeri Surabaya

Muhammad Imaduddin
Universitas Negeri Surabaya

Abstract

Currently, ICT (Information and Communication Technology) is one of the subjects that must be mastered by every student in each school. However, the materials obtained related to ICT subjects are limited to general introductions, such as Microsoft Office applications, which consist of Microsoft Word, Microsoft Excel, and Microsoft PowerPoint. It is quite rare for schools to equip their students with graphic design skills in the ICT learning process. Even though skills in the field of graphic design are currently very much needed in the world of work, starting from printing, advertising, multimedia, and other creative industries. Based on this background, this PKM activity aims to help partners, namely SMK N 7 Surabaya, in improving student abilities, especially related to mastery of the CorelDraw application for making graphic designs. The training provided includes an introduction to the basic functions of CorelDraw and the tools in it. Furthermore, the training also includes practice in making logo designs, curriculum vitae, and posters. In addition, training modules are also provided to make it easier for students to practice each stage of graphic design. From the evaluation sheets filled out by students, the average result was that more than 75% of students who took part in the training stated that the theory conveyed by the presenters was easy to understand and the modules provided were easy to practice. This has a positive impact on increasing students' skills in designing logos, curriculum vitae, and also posters.

Keywords: CorelDraw; Graphic design; Students' skill

Abstrak

Saat ini, pelajaran TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) menjadi salah satu mata pelajaran yang wajib untuk dikuasai oleh setiap siswa di masing-masing sekolah. Akan tetapi, materi-materi yang didapatkan terkait mata pelajaran TIK ini sebatas pada pengenalan secara umum, seperti aplikasi Microsoft Office, yang terdiri atas Microsoft Word, Excel, dan PowerPoint. Cukup jarang sekolah yang membekali siswanya dengan keterampilan desain grafis dalam proses pembelajaran TIK. Padahal, keterampilan di bidang desain grafis saat ini sangat banyak dibutuhkan di dunia kerja, mulai dari percetakan, *advertising*, multimedia, maupun industri-industri kreatif lainnya. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka kegiatan PKM ini bertujuan untuk membantu mitra, yaitu SMKN 7 Surabaya, dalam meningkatkan kemampuan siswa, khususnya terkait dengan penguasaan aplikasi CorelDraw untuk pembuatan desain grafis. Adapun pelatihan yang diberikan meliputi pengenalan fungsi dasar CorelDraw beserta *tools* yang ada di dalamnya. Selanjutnya, pelatihan juga meliputi praktik dalam pembuatan desain logo, *curriculum vitae*, dan poster. Di samping itu, modul pelatihan juga disediakan untuk memudahkan siswa dalam mempraktikkan setiap tahapan dalam desain grafis. Dari lembar evaluasi yang diisi oleh siswa, diperoleh hasil rata-rata bahwa lebih dari 75% siswa yang mengikuti pelatihan menyatakan bahwa teori yang disampaikan oleh pemateri mudah untuk dipahami dan modul yang diberikan mudah untuk dipraktikkan. Hal ini berdampak positif pada bertambahnya keterampilan siswa dalam mendesain logo, *curriculum vitae*, dan juga poster.

Kata kunci: CorelDraw; Desain grafis; Keterampilan siswa

1. Pendahuluan

Salah satu hal yang terjadi di era globalisasi adalah perkembangan teknologi yang berjalan dengan begitu pesat. Perkembangan tersebut tentu saja memberikan pengaruh yang cukup signifikan bagi kehidupan umat manusia, terutama dalam hal kemudahan [1]. Kemajuan teknologi terbukti mampu memberikan begitu banyak kemudahan bagi manusia untuk berinteraksi antara satu dengan yang lainnya tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu [2]. Kemudahan-kemudahan tersebut juga mencakup berbagai aspek kehidupan, mulai dari bidang bisnis, perdagangan, jasa, bahkan hingga dalam bidang pendidikan. Teknologi memegang peranan yang begitu penting dalam segala aspek kehidupan manusia. Terlebih dalam era persaingan global, manusia dituntut untuk menguasai begitu banyak keterampilan dalam bidang teknologi untuk mendukung segala aktivitas dan kehidupannya.

Di bidang pendidikan, pemerintah mendukung eskalasi keterampilan siswa dengan pemberlakuan kurikulum yang menunjang penguasaan peserta didik terhadap *soft skill* dalam penggunaan teknologi komputer. Salah satu *soft skill* yang sangat aplikatif dan saat ini banyak dibutuhkan adalah dalam bidang desain grafis. Desain grafis mencakup keterampilan berkaitan dengan tipografi, pengolahan gambar, dan juga pengaturan *layout* [3]. Desain grafis yang mencakup perancangan visual juga dapat digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan kepada *audience* dengan cara seefektif mungkin [4]. Desain grafis dapat diterapkan menjadi sebuah desain lingkungan yang mencakup pengolahan ruang [5].

Salah satu program aplikasi grafis berbasis vektor yang banyak digunakan oleh masyarakat saat ini adalah CorelDraw. CorelDraw merupakan editor grafis vektor yang dikembangkan dan dipasarkan oleh Corel Corporation dari Ottawa, Kanada. CorelDraw khusus dirancang untuk mengedit gambar dua dimensi seperti vektor, ilustrasi, dan edit foto. Tidak heran jika saat ini banyak perusahaan desain maupun perusahaan lainnya yang menggunakan *software* ini. Bahkan CorelDraw juga dapat dimanfaatkan untuk mendesain informasi dalam bidang pendidikan.

Penguasaan terhadap CorelDraw ini dapat dilakukan melalui proses pelatihan. Kegiatan pelatihan sangat penting karena bermanfaat guna menambah pengetahuan atau keterampilan terutama bagi yang mempersiapkan diri memasuki lapangan pekerjaan [7]. Beberapa manfaat yang diperoleh dari program pelatihan di antaranya adalah: (a) meningkatkan kualitas dan kuantitas produktivitas; (b) mengurangi waktu belajar yang diperlukan untuk mencapai standar kinerja yang dapat diterima; (c) membentuk sikap, loyalitas, dan kerja sama yang lebih menguntungkan; (d) memenuhi kebutuhan perencanaan sumber daya manusia; (e) mengurangi frekuensi dan biaya kecelakaan kerja; dan (f) membantu dalam peningkatan dan pengembangan pribadi mereka [6]. Hal tersebut juga diperkuat bahwa pelatihan untuk membuat desain grafis menjadi hal yang dirasa sangat perlu untuk meningkatkan kreativitas warga masyarakat yang ikut terlibat dalam kegiatan secara bersama-sama [8] [9].

SMK Negeri 7 Surabaya merupakan salah satu sekolah menengah kejuruan yang berada di Kota Surabaya. Terdapat beberapa jurusan yang ditawarkan di sekolah ini, yaitu: (a) Konstruksi Gedung, Sanitasi dan Perawatan (KGSP); (b) Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan (DPIB); (c) Teknik Audio Video; (d) Teknik Instalasi Tenaga Listrik; (e) Teknik Pemesinan; (f) Teknik Kendaraan Ringan Otomotif; (g) Teknik Komputer Jaringan; dan (h) Teknik Pendingin dan Tata Udara. Salah satu misi yang dijalankan di SMK N 7 Surabaya yaitu menyiapkan siswa agar menjadi warga negara yang kreatif, produktif, dan inovatif. Kreativitas siswa dapat ditingkatkan dan diasah melalui beberapa cara, termasuk melalui pembelajaran terkait desain grafis [10]. Materi terkait desain grafis ini sangat penting untuk membekali siswa agar mampu mengasah *soft skill* berupa kreativitas di bidang desain. Di samping itu juga sebagai tambahan keterampilan yang dapat dikembangkan secara lebih luas lagi saat siswa sudah lulus dan memulai mengikuti persaingan global yang begitu ketat.

Sementara itu, keterampilan di bidang desain grafis sangat banyak dibutuhkan di dunia kerja seperti bidang percetakan, *advertising*, multimedia, maupun industri-industri kreatif lainnya. Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan sebelumnya, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut: (1) Masih kurangnya pelatihan desain grafis dengan menggunakan aplikasi CorelDraw bagi siswa di SMK N 7 Surabaya. (2) Belum adanya modul khusus terkait dasar-dasar desain grafis dengan aplikasi CorelDraw di SMK N 7 Surabaya.

Oleh karena itu, dipandang perlu untuk memberikan pelatihan desain grafis dengan penggunaan aplikasi CorelDraw pada siswa SMK N 7 Surabaya agar siswa memiliki keterampilan tambahan dan juga sangat dimungkinkan untuk membuka peluang usaha di bidang desain grafis ketika sudah lulus nanti.

2. Metode Pelaksanaan

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan sebelumnya, maka dapat dirumuskan masalah prioritas dan juga solusi yang akan dilaksanakan melalui kegiatan PKM ini. Solusi yang ditawarkan meliputi pelatihan yang diberikan kepada siswa mulai dari pengenalan aplikasi CorelDraw hingga praktik untuk pembuatan berbagai macam desain seperti logo, *curriculum vitae* (CV), dan poster. Adapun prosedur dan tahapan dari kegiatan PKM ini, yaitu:

1. koordinasi kegiatan yang dilakukan bersama tim;
2. melakukan kunjungan ke lokasi PKM untuk menyampaikan tujuan pelaksanaan kegiatan;
3. melakukan penyusunan bahan ajar dalam bentuk tutorial/modul langkah-langkah pembuatan desain grafis menggunakan CorelDraw;
4. memberikan pelatihan kepada siswa di lokasi kegiatan PKM dengan tujuan agar siswa dapat menggunakan CorelDraw serta mempraktikkannya untuk desain grafis seperti pada pembuatan logo, CV, dan poster;
5. mengevaluasi kegiatan yang dilakukan serta menyusun laporan kegiatan; serta
6. membuat dokumentasi atas segala kegiatan yang dilakukan selama pelatihan dan pembuatan karya ilmiah yang siap untuk dipublikasikan.

Di samping itu, dalam rangka mempermudah kegiatan pelatihan serta memastikan bahwa semua aspek materi dapat disampaikan dengan baik, maka disusunlah modul pelatihan sebagai panduan agar peserta pelatihan dapat mempraktikkannya secara langsung. Adapun materi yang disampaikan dalam pelatihan ini, secara garis besar meliputi:

1. pengenalan dasar CorelDraw;
2. pengenalan *tools* CorelDraw;
3. praktik membuat berbagai macam logo perusahaan;
4. praktik membuat desain kartu nama; dan
5. praktik membuat desain CV (*Curriculum Vitae*)

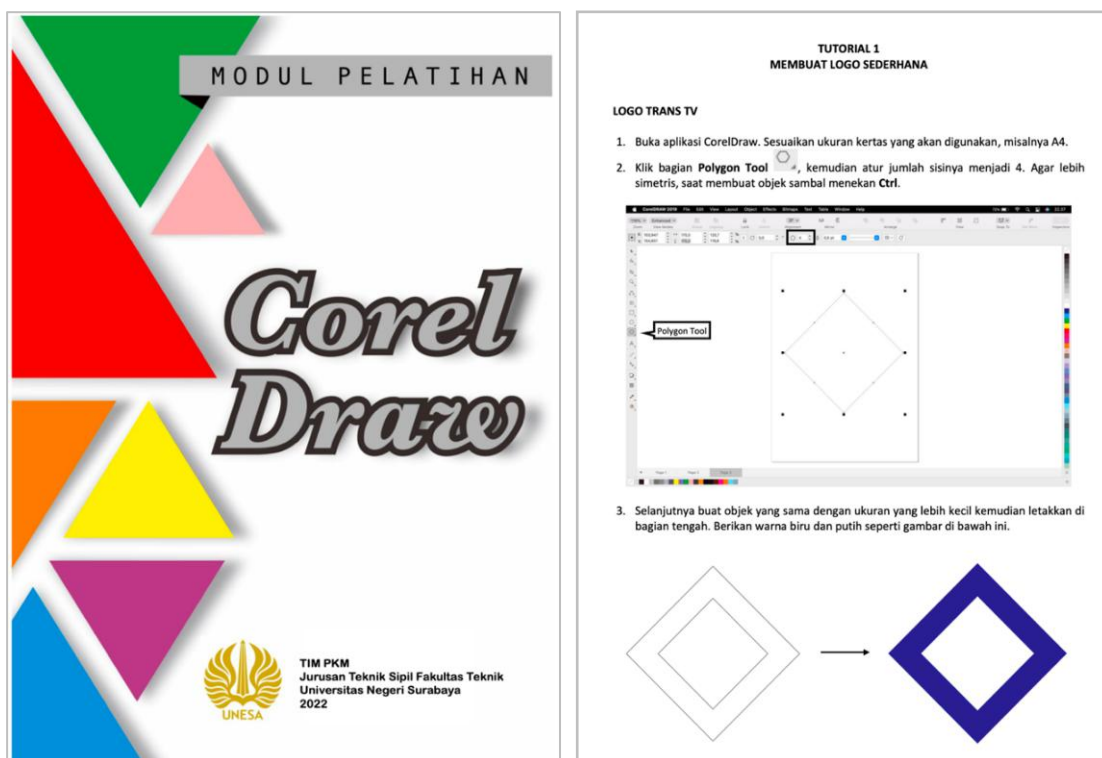
Untuk mengukur kompetensi peserta pelatihan dalam menguasai materi-materi yang telah disampaikan oleh instruktur, maka peserta ditugaskan untuk membuat desain poster dengan tema beragam yang dapat dipilih sesuai dengan keinginan masing-masing peserta. Tugas poster yang dikerjakan dalam waktu satu minggu ini kemudian diulas dan diberikan masukan mulai dari pemilihan warna, filosofi bentuk objek, kemudian juga ukuran dan jenis huruf.

Evaluasi dilakukan di akhir kegiatan untuk melihat sejauh mana keberhasilan program yang telah dilaksanakan. Evaluasi dilakukan dengan memberikan *form* yang dapat diisi oleh peserta pelatihan sesuai dengan yang mereka dapatkan dan mereka alami selama mengikuti kegiatan. Pertanyaan yang disajikan merupakan pertanyaan tertutup dengan opsi jawaban yang telah disediakan mulai dari sangat setuju, setuju, kurang setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Hasil evaluasi ini kemudian disajikan dalam bentuk *pie chart* agar lebih mudah untuk dibaca.

3. Hasil dan Pembahasan

Secara umum, kegiatan PKM telah dilaksanakan sesuai dengan yang direncanakan sebelumnya, yaitu pada hari Kamis tanggal 24 Agustus 2022 secara luring di SMK Negeri 7 Surabaya dengan diikuti oleh lebih dari 30 orang peserta yang berasal dari siswa kelas XII. Secara umum, kegiatan PKM ini meliputi: (a) tahap persiapan, yaitu koordinasi dan pembuatan modul; (b) tahap pelaksanaan pelatihan; dan (c) evaluasi.

Pada tahap persiapan, koordinasi dengan tim PKM ini dilakukan baik secara daring maupun luring. Kegiatan koordinasi ini sangat penting dalam rangka memastikan bahwa persiapan yang dilakukan sudah sesuai dan diharapkan saat proses pelaksanaan PKM pun dapat berjalan dengan lancar. Selanjutnya, pada tahap persiapan juga mengoordinasikan pembuatan modul pelatihan. Modul pelatihan ini disusun agar memudahkan siswa dalam mengikuti tahapan-tahapan atau langkah-langkah dalam mendesain dengan menggunakan CorelDraw. Modul pelatihan ini disusun dengan sederhana dan tahapan-tahapan yang jelas agar memudahkan siswa yang notabene hampir secara keseluruhan belum pernah belajar tentang CorelDraw menjadi lebih mudah dalam memahami dan mempraktikkan tiap langkah sesuai dengan yang dicontohkan pada modul. Modul pelatihan ini terdiri atas empat materi tutorial, yaitu: membuat logo sederhana, membuat teks lebih artistik, membuat *name card*, dan membuat CV.



Gambar 1. Tampilan sampul dan isi modul pelatihan.

Pada tahap pelaksanaan, PKM di SMK Negeri 7 Surabaya diawali dengan penyampaian materi terkait dengan konsep dasar desain grafis dan *tools* yang nantinya akan digunakan di dalam CorelDraw. Materi pengenalan ini sangat penting untuk disampaikan mengingat bahwa para peserta pelatihan belum memiliki pengetahuan terkait desain grafis sama sekali. Setelah penyampaian materi pengantar, peserta kemudian dipandu untuk mempraktikkan tutorial yang ada di dalam modul, meliputi pembuatan logo sederhana, *curriculum vitae*, kartu nama, dan poster. Pemberian materi dan juga praktik ini dilaksanakan dengan perlahan agar tidak ada peserta yang tertinggal dalam mengikuti materi pelatihan.



Gambar 2. Penyampaian materi pengantar.



Gambar 3. Asistensi pembuatan logo.



Gambar 4. Praktik pembuatan logo.

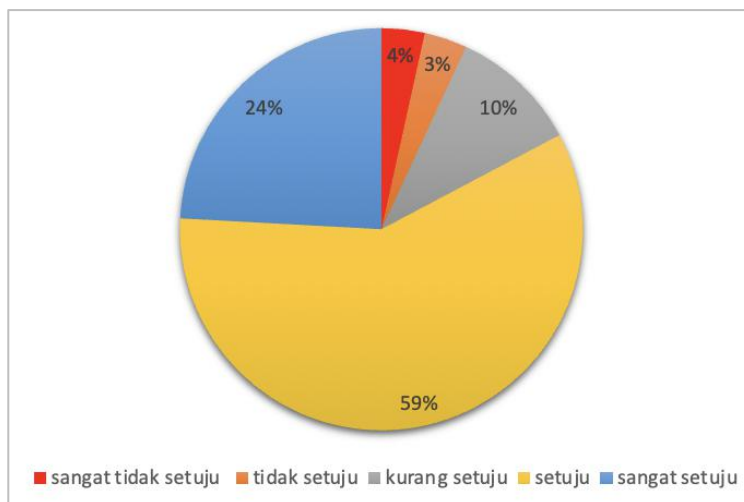
Kegiatan PKM ini diharapkan memiliki dampak positif terhadap adanya peningkatan keterampilan bagi siswa dalam desain, terutama dengan menggunakan CorelDraw. Hal ini dapat dilihat dari kemampuan siswa salah satunya dalam mendesain poster, yang mana sebelumnya

mereka belum pernah menggunakan CorelDraw untuk mendesain. Berikut adalah contoh poster yang telah didesain oleh siswa setelah mengikuti pelatihan.



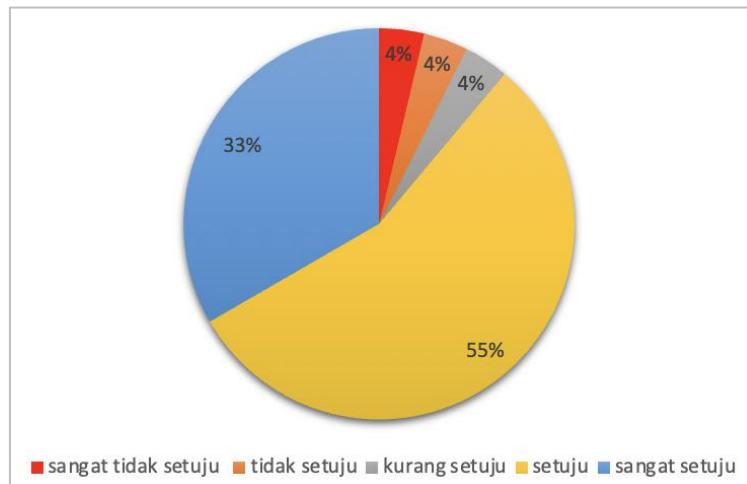
Gambar 5. Poster: (a) imbauan untuk menjaga kebersihan dan (b) imbauan untuk hemat energi.

Pada tahap evaluasi, *form* yang telah diisi oleh peserta pelatihan disajikan dalam bentuk *pie chart* seperti tampak pada Gambar 7.



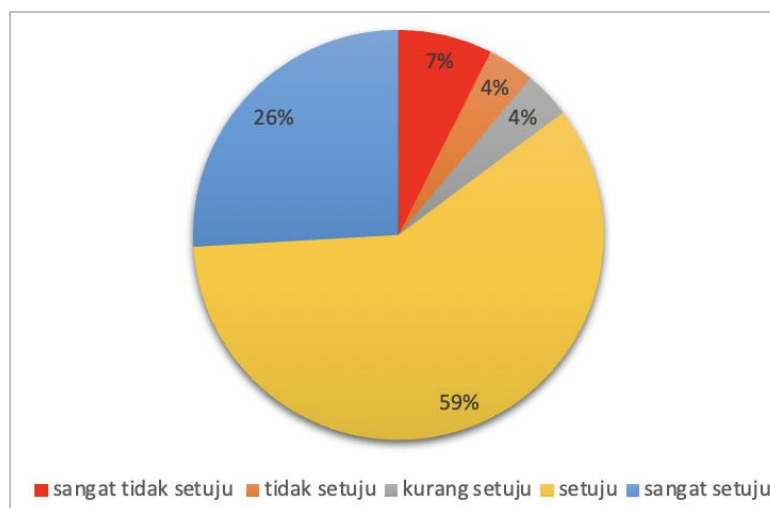
Gambar 7. Persentase kemudahan dalam memahami materi.

Terdapat 59% siswa yang menyatakan setuju dan 24% menyatakan sangat setuju bahwa materi yang disampaikan saat pelatihan mudah untuk dipahami. Namun demikian, terdapat 4% siswa yang sangat tidak setuju akan hal tersebut. Pun dengan adanya 3% siswa yang menyatakan tidak setuju. Hal ini sangat dimungkinkan karena memang peserta pelatihan sebelumnya tidak memiliki pengetahuan sama sekali terkait pembuatan desain dengan CorelDraw. Jadi dapat dimaklumi bahwa mereka membutuhkan lebih banyak waktu untuk memahami dan mencerna materi.



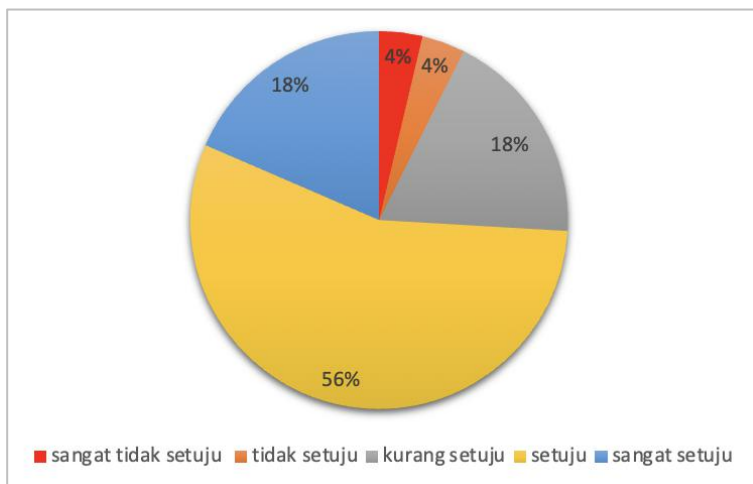
Gambar 8. Persentase kemudahan dalam mempraktikkan modul pelatihan.

Berdasarkan hasil pengisian *form*, diketahui bahwa terdapat 33% siswa yang sangat setuju dan 55% setuju bahwa modul pelatihan mudah untuk dipraktikkan. Modul sengaja dirancang dengan penjelasan yang mudah dipahami dan tahapan yang runut sehingga siswa dapat dengan mudah mempraktikkannya meskipun belum ada pengalaman sama sekali dalam menggunakan CorelDraw.



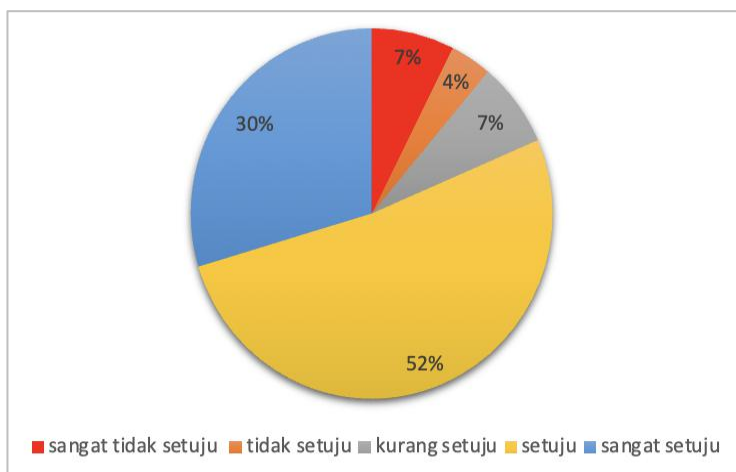
Gambar 9. Persentase peningkatan kemampuan mendesain logo setelah pelatihan.

Terlihat bahwa siswa yang menyatakan setuju dan sangat setuju akan adanya peningkatan kemampuan dalam mendesain logo dengan CorelDraw setelah mengikuti pelatihan yaitu sebanyak 59% dan 26%. Akan tetapi, terdapat 7% siswa yang sangat tidak setuju bahwa pelatihan tersebut mampu meningkatkan kemampuan dalam mendesain logo dengan CorelDraw. Hal ini dimungkinkan karena siswa berangkat dari nol dalam mempelajari desain, sehingga pelatihan yang hanya dilakukan selama beberapa hari saja dirasa belum cukup untuk membekali siswa dalam menguasai sepenuhnya *tools* dan berbagai macam fungsi dalam CorelDraw. Untuk itu, diperlukan latihan secara mandiri oleh siswa agar semakin terbiasa dan lihai dalam menggunakan CorelDraw sehingga lebih leluasa dalam berkreasi membuat desain-desain logo yang menarik.



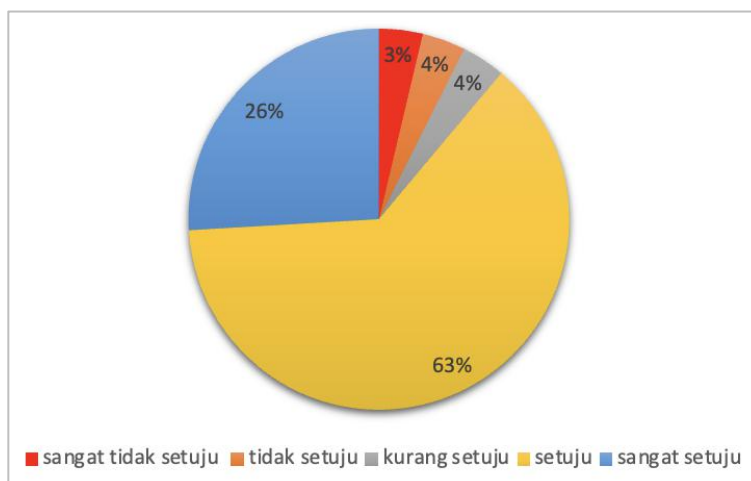
Gambar 10. Persentase peningkatan kemampuan mendesain CV setelah pelatihan.

Dari hasil pengisian form dapat diketahui bahwa sebanyak 56% siswa yang setuju dan 18% siswa yang sangat setuju bahwa setelah mengikuti pelatihan, mereka mampu untuk mendesain CV yang baik dan menarik. Kemudian sebanyak 4% menyatakan setuju dan tidak setuju, sedangkan sisanya sebanyak 18% menyatakan kurang setuju.



Gambar 11. Persentase peningkatan kemampuan mendesain poster setelah pelatihan.

Dalam hal kemampuan untuk mendesain poster, terdapat sebanyak 52% siswa yang setuju dan 30% siswa yang sangat setuju bahwa setelah mengikuti pelatihan, mereka mampu untuk mendesain poster dengan baik. Sedangkan sebanyak 7% sangat tidak setuju dan kurang setuju. Dalam hal ini, untuk meningkatkan kemampuan mendesain poster, siswa diberikan tugas desain yang dapat dikerjakan di rumah dalam tenggang waktu satu minggu. Dengan pemberian tugas ini, diharapkan jam terbang siswa dalam mendesain menggunakan CorelDraw semakin tinggi dan semakin akrab dengan berbagai *tools* yang disediakan di dalamnya.



Gambar 12. Persentase peningkatan kemampuan mendesain setelah pelatihan.

Setelah diberikan pelatihan terkait penggunaan CorelDraw, sebanyak 63% siswa menyatakan setuju bahwa kemampuan desain mereka secara umum semakin meningkat dan 26% menyatakan sangat setuju. Dan hanya sebagian kecil yang menyatakan sangat tidak setuju, tidak setuju, dan kurang setuju seperti terlihat pada *pie chart* di atas.

4. Kesimpulan

Dari kegiatan PKM ini dapat disimpulkan bahwa melalui pelatihan desain grafis yang diberikan, sebanyak lebih dari 75% peserta mendapatkan kebermanfaatan yang ditandai dengan adanya peningkatan keterampilan dan kreativitas dalam mendesain beberapa macam hal, mulai dari logo, *curriculum vitae*, dan poster dengan memanfaatkan *software* desain grafis CorelDraw. Pelatihan ini juga dalam rangka mendukung pelaksanaan merdeka belajar, yang mana siswa diberikan keleluasaan untuk mempelajari keterampilan baru yang berada di luar bidang mereka. Pelatihan semacam ini seharusnya lebih diperbanyak untuk semakin membekali siswa dengan berbagai macam keterampilan yang nantinya dapat menunjang karir mereka di masa mendatang. Karena dengan adanya pelatihan terkait desain grafis ini tidak menutup kemungkinan dapat mendorong siswa agar nantinya mampu mengaplikasikan ilmu desain tersebut salah satunya untuk tujuan wirausaha dan berbagai keperluan lainnya.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Fakultas Teknik Universitas Negeri Surabaya yang telah memberi dukungan finansial terhadap kegiatan pengabdian ini.

Daftar Pustaka

- [1] Harianto, W dan Wiguna, AS. 2020. Pelatihan Corel Draw untuk Perangkat Desa Ngawonggo Kecamatan Tajinan. Jurnal Martabe, Vol. 3, No. 1.
- [2] Dwiningrum, S.I.A. 2012. Ilmu Sosial & Budaya Dasar. Yogyakarta: UNY Press.
- [3] Pritandhari, M dan Wibawa FA. 2021. Pelatihan Desain Grafis CorelDraw Meningkatkan Kreativitas Karang Taruna Pemuda Mandiri Kelurahan Rejomulyo. Jurnal Sang Surya, Vol. 5, No. 1.
- [4] Ghozali, A. L. 2013. Bahan Ajar dan Modul Praktikum Desain Grafis. Indramayu: Program Studi Teknik Informatika Politeknik Indramayu.
- [5] Endah, Auliya. 2018. Peningkatan Kreativitas Siswa Sekolah Menengah Pertama Dengan Pelatihan Corel Draw. Jurnal Pengabdian Dharma Bakti Vol.1, No. 2, Agustus 2018.

- [6] Sony. 2019. Pelatihan Desain Grafis dan Multimediasi Sekolah Menengah Kejuruan Persatuan Guru Republik Indonesia Banyuputih Situbondo. JPM (Jurnal Pemberdayaan Masyarakat), Vol. 4, No. 1.
- [7] Yanto, R., dkk. 2022. Pelatihan Aplikasi CorelDraw dalam Peningkatan Hardskill Siswa Menghadapi Dunia Kerja. Jurnal Reswara, Vol. 3, No. 1.
- [8] Rini. 2017. Pelatihan Desain Grafis untuk Perangkat Desa dalam Rangka Peningkatan SDM di Desa Ngawonggo Kecamatan Tajinan Kab. Malang. Jurnal ABDIMAS Unmer Malang Vol. 2, Nomor 1.
- [9] Rini, Dodit. 2018. Pelatihan Desain Grafis dan Fotonovela untuk Warga Desa Ngembal Kec. Wajak Kab. Malang. Jurnal Kumawula, Vol. 1, No. 3.
- [10] Tambunan, L., dkk. 2022. Kreativitas dan Inovasi Digital Bagi Masyarakat di Desa Buluh Apo. Jurnal Reswara, Vol. 3, No. 2.

Afiliasi:

Lynda Refnitasari*, Hendra Wahyu Cahyaka, Nurmi Frida D.B.P., Muhammad Imaduddin

Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

Jl. Ketintang, Kec. Gayungan, Kota Surabaya, Jawa Timur, 60231

*Email korespondensi: lyndarefnitasari@unesa.ac.id