
IMPELEMENTASI APLIKASI COREL DRAW DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN DESAIN SISWA SMKN 1 PALIBELO

Susi Sulastri¹, Nur Syari'ah², Faris Azis³, Miftahul Jannah^{*4}, Khairunnisa⁵

^{1,2,3,4,5} Universitas Muhammadiyah Bima

¹²³⁴⁵Program Studi Ilmu Komputer, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer,
Universitas Muhammadiyah Bima

*e-mail: susisulastri@gmail.com¹, nrsyariah@gmail.com², farisazis20@gmail.com³,
mj2100343@gmail.com⁴, khairunnisa@umbima.ac.id⁴

Abstrak

Di era digital yang terus berkembang, kemampuan desain grafis menjadi semakin penting dan diminati di berbagai industri. Melihat pentingnya membangun kemampuan desain siswa dalam hal skill, maka perlu di adakan penerapan pelatihan desain menggunakan Corel Draw pada siswa SMKN 1 Palibelo. Akan tetapi, kendala yang dihadapi oleh siswa SMKN 1 Palibelo saat ini adalah kurangnya minat dalam menggunakan teknologi desain masih kurang. Hal tersebut dapat dilihat dari sebagian siswa yang masih belum bisa membuat desain menggunakan Corel Draw. Salah satu upaya untuk meningkatkan kemampuan desain siswa SMKN 1 Palibelo adalah dengan menerapkan pelatihan desain menggunakan aplikasi Corel Draw. Oleh karena itu, Tim PKM mengadakan kegiatan penerapan pelatihan desain Corel Draw di SMKN 1 Palibelo. PKM ini bertujuan mengajarkan bagaimana cara membuat sebuah desain secara sistematis dan juga terstruktur dengan menggunakan aplikasi tersebut. pelatihan yang diberikan meliputi pengenalan tugas dasar Corel Draw beserta tools yang terdapat di dalamnya. Berikutnya, bagaimana cara praktek dalam membuat desain poster secara sederhana. Mulai dari membuat ukuran lembaran kerja, menulis teks, pemberian warna, proses pengeditan hingga proses pembuatan desain. Secara komprehensif penerapan pelatihan ini berjalan dengan lancar. Indikator keberhasilannya dapat dilihat dari masukan yang diberikan oleh para siswa yang mengikuti kegiatan ini yaitu menunjukkan bahwa sebagian besar para siswa dapat memahami proses pelatihan yang diberikan dan juga proses pembuatan desainnya mudah untuk dipraktekkan.

Kata kunci: Implementasi; Corel Draw; Kemampuan Desain;

Abstract

In the ever-growing digital era, graphic design skills are becoming increasingly important and in demand in various industries. Seeing the importance of building students' design abilities in terms of skills, it is necessary to implement design training using Corel Draw for students at SMKN 1 Palibelo. However, the obstacle currently faced by students at SMKN 1 Palibelo is their lack of interest in using design technology. This can be seen from some students who are still unable to create designs using Corel Draw. One effort to improve the design skills of students at SMKN 1 Palibelo is by implementing design training using the Corel Draw application. Therefore, the PKM Team held activities to implement Corel Draw design training at SMKN 1 Palibelo. This PKM aims to teach how to create a design systematically and structured using this application. The training provided includes an introduction to the basic tasks of Corel Draw and the tools contained in it. Next, how to practice making a simple poster design. Starting from making worksheet sizes, writing text, giving colors, the editing process to the design creation process. Comprehensively, the implementation of this training went smoothly. Indicators of success can be seen from the input given by the students who took part in this activity, which shows that the majority of students were able to understand the training process provided and also that the design making process was easy to put into practice.

Keywords: Implementation; Corel Draw; Design Ability;

1. PENDAHULUAN

Di era globalisasi saat ini, salah satu hal yang terjadi dengan cepat adalah kemajuan teknologi. Kemajuan teknologi, khususnya di bidang desain grafis, sangat menguntungkan bagi kemajuan dunia industri. Pertumbuhan desain grafis ialah pertumbuhan teknologi dalam bidang seni yang mempunyai kedudukan berarti yang bermacam- macam dalam dunia industri digital

yang bisa meningkatkan keahlian analisis serta pemecahan permasalahan dalam konteks desain grafis untuk kondisi pekerjaan kedepannya [1].

Salah satu industri yang sedang berkembang pesat, desain grafis memerlukan tenaga kerja yang berpengalaman dan profesional [2]. Belajar desain grafis memiliki banyak keuntungan bagi siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), seperti meningkatkan kreativitas mereka dan mempersiapkan mereka untuk memasuki dunia kerja [3]. Siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) mendapatkan banyak manfaat dari belajar desain grafis ini membantu mereka menjadi lebih kreatif, mempersiapkan mereka untuk bekerja di dunia kerja, dan mendorong mereka untuk melanjutkan studi mereka di bidang desain grafis [4]. Oleh karena itu, sangat penting bagi siswa SMK untuk dilatih menggunakan Corel Draw. Ini akan mengajarkan mereka bagaimana membuat karya desain yang luar biasa [5], [6].

Corel Draw merupakan aplikasi desain grafis yang banyak digunakan dan mempunyai banyak fitur yang bisa menunjang siswa buat menghasilkan desain grafis yang efisien serta mempunyai tampilan profesional [7]. Dengan menguasai gimana memakai Corel Draw, siswa akan mempunyai keahlian buat membuat bermacam tipe desain semacam logo, poster, brosur, serta banyak lagi [8], [9]. Desain grafis sangat penting untuk mempromosikan barang, jasa, atau merek melalui platform sosial media seperti Facebook, Instagram, dan Twitter. Untuk menarik perhatian pengguna dan membuat mereka tertarik dengan produk atau merek, konten visual yang menarik harus dibuat [10].

Siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) mengalami bermacam permasalahan dalam mengembangkan keahlian desain grafis, tercantum minimnya akses serta peluang, kesulitan mengaplikasikan aplikasi semacam Corel Draw, rendahnya mutu karya yang dihasilkan, serta minimnya atensi dalam belajar serta meningkatkan bidang desain grafis. Menanggulangi tantangan ini jadi kunci buat memberi mereka peluang yang lebih baik dalam meningkatkan kemampuan kreativitas, tingkatkan mutu karya, serta membuka kesempatan karier yang lebih menjanjikan di masa depan. Pelatihan ini hendak menolong menguasai bagaimana memakai Corel Draw, mencampurkan warna, tipografi, serta element grafis yang lain buat menghasilkan desain yang menarik serta mempunyai pesan yang jelas [11], [12].

Sangat penting bagi seseorang untuk memiliki soft skill atau keahlian, baik dalam pendidikan maupun dunia kerja. Di Sekolah Menengah Kejuruan, soft skill diperlukan. Sangat penting bagi siswa SMK untuk memiliki soft skill yang dapat diterapkan di dunia kerja atau praktik kerja industri. Untuk memulai sebuah proyek, Anda harus memiliki kemampuan untuk menggunakan aplikasi desain grafis, terutama Corel Draw. Penting sekali bagi siswa SMKN 1 Palibelo untuk mempelajari keterampilan desain menggunakan Corel Draw. Namun, sebagian besar siswa kurang mahir menggunakan komputer, yang merupakan kendala saat ini sebagian besar siswa masih gagal membuat desain dengan Aplikasi Corel Draw.

SMKN 1 Palibelo ialah salah satu sekolah menengah keahlian yang berada di Jl. Lintas Palibelo, Belo, Kec. Palibelo, Kabupaten Bima, Nusa Tenggara Barat. Sekolah ini menyediakan berbagai macam kejuruan yang di tawarkan, salah satunya adalah desain Pemodelan dan multimedia. Menghasilkan siswa yang inovatif, kreatif, dan produktif adalah salah satu tujuan SMKN 1 Palibelo. Pembelajaran tentang desain grafis adalah salah satu cara untuk meningkatkan kreatifitas siswa. Oleh karena itu, tim PKM memberi siswa pelatihan desain grafis menggunakan Corel Draw. Pelatihan ini sangat penting untuk meningkatkan kemampuan soft skill dan kreativitas siswa dalam desain grafis. Dengan adanya penerapan pelatihan ini, dapat memberikan manfaat terhadap siswa SMKN 1 Palibelo dalam meningkatkan keterampilan desain grafis.

Pelatihan desain grafis adalah salah satu kegiatan yang dapat membantu siswa memperluas pengetahuan dan keterampilan mereka dalam desain grafis. Oleh karena itu, kegiatan ini sangat bermanfaat bagi siswa yang ingin meningkatkan kemampuan mereka dalam bidang tersebut. Salah satu program desain grafis yang paling mudah digunakan, Corel Draw mempunyai banyak fitur yang bisa menopang siswa membuat desain grafis yang menarik serta handal. Selain itu, ada banyak fasilitas pendukung yang membantu siswa membuat dan mendesain objek. Dengan pelatihan aplikasi Corel Draw yang diadakan oleh tim PKM ini,

diharapkan siswa dapat meningkatkan soft skill desain grafis mereka. Di masa depan, akan lebih mudah bagi siswa yang mahir dalam desain grafis untuk membuat dan mendesain berbagai macam desain grafis.

2. METODE

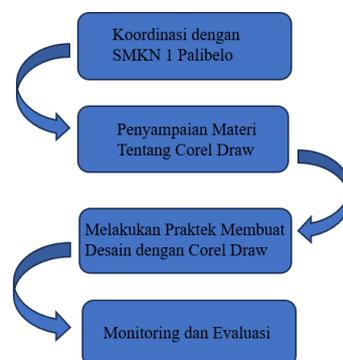
Kegiatan ini dilakukan oleh mahasiswa dan dosen program studi Ilmu Komputer Universitas Muhammadiyah Bima dengan tema “Implementasi Aplikasi Corel Draw Dalam Meningkatkan Kemampuan Desain Siswa SMKN 1 Palibelo”. Kegiatan yang ditawarkan oleh mahasiswa dan dosen program studi Ilmu Komputer Universitas Muhammadiyah Bima adalah memberikan penerapan pelatihan desain menggunakan aplikasi Corel Draw kepada siswa SMKN 1 Palibelo untuk mengembangkan kemampuan desain siswa terutama dalam soft skill.

Kegiatan pengabdian di SMKN 1 Palibelo secara garis besar dilakukan dalam beberapa tahap. Tahap pertama adalah melakukan Koordinasi dengan SMKN 1 Palibelo. Sebelum melaksanakan kegiatan PKM, mahasiswa terlebih dahulu harus melakukan koordinasi kepada pihak sekolah dengan mengantarkan surat di sekolah SMKN 1 palibelo. Melakukan koordinasi yang baik dengan pihak sekolah dalam kegiatan PKM, dapat menciptakan sinergi yang positif dan meningkatkan manfaat dari program yang dilaksanakan. Kolaborasi yang dilakukan biasanya dalam tahap ini adalah mengatur jadwal kegiatan, mengorganisir acara, dan melibatkan pihak sekolah secara aktif selama proses kegiatan berlangsung.

Tahap kedua adalah melakukan penyampaian materi seputaran tentang aplikasi Corel Draw. Pada tahap ini, tim PKM menyampaikan dan menjelaskan materi dengan sistematis, interaktif, dan relevan. Siswa diajarkan tentang pengenalan fungsi dasar Corel Draw beserta tools-tools yang ada didalamnya. Sehingga para siswa SMKN 1 Palibelo yang mengikuti kegiatan tersebut dapat memahami dan menguasai penggunaan perangkat lunak desain grafis Corel Draw dengan baik dan mampu mengaplikasikannya dalam desain yang mereka buat.

Selanjutnya, tahap yang ketiga adalah melakukan praktek membuat desain dengan aplikasi corel draw. Pada tahap ini, siswa diajarkan bagaimana cara praktek membuat desain poster secara sederhana. Mulai dari membuat ukuran lembaran kerja, menulis teks, pemberian warna, hingga proses pengeditan dan membuat desain.

Selanjutnya, tahap yang terakhir adalah melakukan Monitoring dan Evaluasi. Tahap ini merupakan tahap yang penting untuk memastikan kelancaran, efektivitas, dan keberhasilan pelaksanaan program selama dilaksanakan. Dengan melakukan monitoring tim PKM dapat memantau secara berkala terhadap pelaksanaan kegiatan serta dapat mengevaluasi hasil yang telah di capai selama kegiatan dilaksanakan.



Gambar 1. Model Pelaksanaan Kegiatan

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Ada 19 orang siswa SMKN 1 Palibelo dari kelas X yang mengikuti kegiatan ini. Penerapan pelatihan desain ini memiliki tingkat kesuksesan yang lumayan bagus. Indikator keberhasilannya dapat dilihat dari banyaknya siswa yang cepat memahami dan mempraktekan secara langsung cara membuat desain menggunakan aplikasi Corel Draw. Aktivitas ini diharapkan bisa menambah kreatifitas desain siswa paling utama dalam perihal soft skill. Aktivitas PKM ini meliputi:

- (a) Sesi persiapan, ialah melaksanakan koordinasi
- (b) Sesi penyampaian materi
- (c) Sesi penerapan aktivitas, ialah melaksanakan praktek
- (d) Sesi monitoring serta evaluasi

a. Tahap Persiapan

Aktivitas koordinasi ini sangat berguna buat menentukan kalau persiapan yang dilakukan telah cocok serta diharapkan disaat proses penerapan PKM bisa berjalan dengan mudah. Proses awal kita melakukan registrasi dan pengisian kuesioner.

Tabel 1. Kehadiran Siswa

No	Nama Siswa	Kelas	Jurusan
1	M. Maula	X	TKJ
2	Arjun Senawan	X	APPAT
3	Arjulkin	X	TKJ
4	M. Afrin	X	APPAT
5	Sandi	X	TKJ
6	Fahru Nizam	X	TKJ
7	Adi Sofian	X	TKJ
8	Beni	X	TKJ
9	Reno	X	APPL
10	Andre	X	APPAT
11	Sahru Ramadhan	X	DPIB
12	Suharjan	X	DPIB
13	Afdal Tullah	X	DPIB
14	Arjulfan	X	APPL
15	Jumratun Hasanah	X	TKJ
16	Falentina	X	TKJ
17	Arabiatin	X	TKJ
18	Putri Sagita	X	TKJ
19	Reihan Casesmi	X	TKJ



Gambar 2. Proses Registrasi Siswa

b. Tahap Penyampaian Materi

Kegiatan PKM di SMKN 1 Palibelo dimulai dengan penyampaian modul terpaut dengan konsep dasar desain grafis beserta tools yang nantinya hendak digunakan dalam corel draw. Modul pengenalan ini sangat berarti buat di informasikan mengingat pengetahuan siswa terkait desain grafis masih dibawah standar.



Gambar 3. Proses Penyampaian Materi Dasar Corel Draw

c. Tahap Pelaksanaan

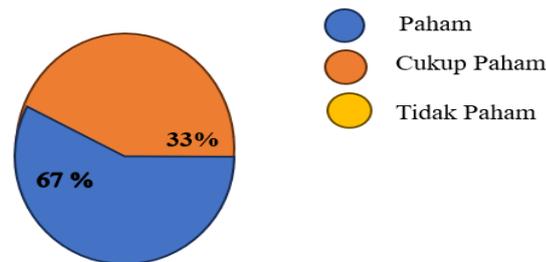
Kegiatan pelatihan dilakukan secara tatap muka di laboratorium komputer SMKN 1 Palibelo. Para siswa yang mengikuti pelatihan kemudian akan dipandu untuk mempraktekkan tutorial yang dilakukan oleh tim PKM. Proyek yang dibuat dalam pelatihan ini adalah membuat poster sederhana.



Gambar 4. Proses Desain

d. Tahap Monitoring dan Evaluasi

Untuk menilai seberapa besar kegiatan memberikan dampak positif kepada siswa, maka dilakukan monitoring dan evaluasi. Kegiatan evaluasi pada akhir kegiatan bertujuan untuk mengukur tingkat pemahaman dan keterampilan siswa setiap materi yang disampaikan. Berdasarkan hasil monitoring dan evaluasi yang dilakukan menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mampu memahami materi dan proses pelatihan yang dilakukan. Presentase.



Presentase kemudahan siswa dalam memahami materi

Gambar 5. Nilai Presentasi Pemahaman Siswa

Aktivitas PKM ini diharapkan mempunyai akibat yang positif terhadap terdapatnya kenaikan keahlian untuk siswa dalam desain, paling utama dengan memakai aplikasi Corel Draw. Pelatihan ini dapat menambah wawasan siswa terkait pentingnya memiliki skill dalam mendesain sebuah proyek yang dibuat. Hasil ini bisa dilihat dari keahlian siswa dalam mendesain poster simpel, yang dimana sebelumnya siswa belum dapat membuat poster memakai aplikasi Corel Draw.

4. KESIMPULAN

Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini ditunjukkan untuk memberikan pelatihan desain terhadap siswa SMKN 1 Palibelo untuk membangun kemampuan desain siswa terutama dalam hal soft skill dengan menggunakan aplikasi Corel Draw. Kendala yang dihadapi oleh siswa SMKN 1 Palibelo adalah kemampuan siswa dalam menggunakan teknologi komputer masih dibawah standart. Hal ini menyebabkan sebagian siswa masih belum bisa membuat desain menggunakan aplikasi Corel Draw. Oleh karena itu, setelah mengikuti kegiatan pelatihan ini tingkat pemahaman, keterampilan siswa menjadi baik dan mampu membuat desain sederhana menggunakan Corel Draw. Dengan adanya kegiatan pengabdian ini, siswa dapat meningkatkan kreatifitas dan kemampuannya dalam membuat desain menggunakan aplikasi Corel Draw. Lewat pelatihan desain grafis yang diberikan, terdapat sebanyak 67% siswa memperoleh utilitas yang ditandai dengan terdapatnya kenaikan keahlian serta kreatifitas siswa dalam mendesain. Sisanya masih membutuhkan pelatihan lebih lanjut karena minimnya pengetahuan siswa terkait desain grafis.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim PKM mengucapkan terima kasih kepada sekolah SMKN 1 Palibelo yang telah memberi dukungan terhadap suskunya kegiatan PKM ini. Tim PKM juga mengucapkan terima kasih kepada Dosen Pembimbing Ibu Miftahul Jannah, S.Kom., M.Kom. yang telah berikan kontribusi yang luar biasa dalam susksesnya kegiatan PKM ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Jannah and A. Wardini, "Pelatihan Desain Grafis Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Di SMAN 1 Belo," *SEWAGATI: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, vol. 2, no. 3, pp. 155–162, 2023.
- [2] M. Sari, A. Rahman, and F. Yuridka, "Pelatihan Design Grafis Coreldraw X4 Sebagai Penunjang Pembelajaran Bagi Guru Pada SMAN 1 Sungai Tabuk," *Jurnal Pengabdian Al-Ikhlas Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjary*, vol. 2, no. 1, 2017.
- [3] I. G. M. Budiarta and I. N. Sila, "Pemanfaatan Aplikasi CorelDraw Sebagai Media Pembelajaran pada Kuliah Desain Komunikasi Visual Prodi Pendidikan Seni Rupa Undiksha," *Jurnal Pendidikan Seni Rupa Undiksha*, vol. 12, no. 2, pp. 115–128, 2022.
- [4] B. Setiadi, D. Retnosari, and A. Rahman, "Peningkatan Keterampilan Teknologi Informasi Design Grafis Coreldraw X4 Untuk Siswa Pada LKP-BB 'AS' Computer Banjarmasin," *Prosiding Pengabdian Kepada Masyarakat Dosen UNISKA MAB*, no. 1, 2022.
- [5] R. Yanto, H. Di Kesuma, A. Alfianini, D. Apriadi, and E. Etriyanti, "Pelatihan Aplikasi Coreldraw Dalam Peningkatan Hardskill Siswa Menghadapi Dunia Kerja," *RESWARA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 3, no. 1, pp. 129–134, 2022.
- [6] A. Senoprabowo, A. Muqoddas, and N. Hasyim, "Desain grafis untuk meningkatkan nilai kaligrafi pada santri dan pengurus Pondok Pesantren Al-Hadi Kabupaten Demak," *International Journal of Community Service Learning*, vol. 3, no. 4, pp. 211–221, 2019.
- [7] D. Andreswari, E. Ernawati, and W. O. KZ, "Design Grafis Training Sebagai Upaya Pembekalan Soft Skill Terhadap Siswa-Siswi Smp Negeri 11," *Abdi Reksa*, vol. 1, no. 1, pp. 36–39, 2020.
- [8] A. Kurniawan and D. S. Lubis, "Perancangan Corporate Identity Sebagai Media Promosi Pada UMKM Fajar Mebel Berbasis Adobe Photoshop Adobe Premiere Pro Dan Coreldraw," *CIVITAS: Jurnal Studi Manajemen*, vol. 4, no. 1, pp. 28–40, 2022.
- [9] A. Z. Hasibuan, A. J. Lubis, and M. S. Asih, "Pelatihan Desain Logo Bagi Remaja Masjid Al-Bayan," *Prioritas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 2, no. 02, pp. 27–30, 2020.
- [10] A. S. Nanda and F. Fitryani, "Peningkatan Digital Skill Dan Networking Umkm Paper Core Berbasis Media Sosial Pada Masyarakat Desa Tanggungan Timur Sidoarjo," in *Seminar Nasional Teknologi dan Multidisiplin Ilmu (SEMNASTEKMU)*, 2022, pp. 149–160.
- [11] S. Agustini, D. Gunherani, M. Mulyani, W. R. B. Astuti, and F. Kamaliyah, "Upaya Peningkatan SDM Yayasan Pondok Sakinah melalui Pelatihan Soft Skill dan Hard Skill (Kedisiplinan, Akuntansi, dan Perpajakan)," *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, vol. 6, no. 3, pp. 632–638, 2021.
- [12] W. Harianto and A. S. Wiguna, "Pelatihan Corel Draw Untuk Perangkat Desa Ngawonggo Kecamatan Tajinan," *Martabe: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 3, no. 1, pp. 1–4, 2020.