



Peningkatan Kompetensi Desain Grafis Siswa Melalui Pendampingan Terprogram Menggunakan Aplikasi Coreldraw

Hismawati ¹⁾, Herlinda ¹⁾, Esthi Diyah Utami Waraksari ¹⁾, Emil Alfreda ¹⁾, Hendra Nelva Saputra ^{1)*}

¹Pendidikan Teknologi Informasi, Universitas Muhammadiyah Kendari, Jl.Ahmad Dahlan No. 10 Kendari, Indonesia

Diterima: 5 Mei 2023

Direvisi: 22 November 2023

Disetujui: 29 November 2023

Abstrak

Kemampuan untuk menghasilkan karya desain yang menarik dan profesional sangat dihargai oleh perusahaan dan masyarakat umum. Oleh karena itu, penting untuk memastikan siswa memiliki kompetensi yang baik dalam desain grafis agar dapat bersaing di pasar kerja yang kompetitif. Tujuan kegiatan ini adalah membuat siswa memiliki pemahaman yang lebih baik tentang desain grafis dan mampu menghasilkan karya-karya kreatif yang memukau. Metode pelaksanaan kegiatan pelatihan ini terdiri atas 4 tahapan yaitu persiapan, pembukaan acara, penyampaian materi, dan praktek. Kegiatan pelatihan yang telah dilakukan terhadap siswa terbukti dapat meningkatkan pengetahuan dan kemampuan siswa di bidang Desain Grafis dalam pembuatan logo. Hasil ini dapat dibuktikan dengan memperhatikan hasil desain grafis dari setiap siswa yang berarti penyampaian materi edukasi desain grafis dapat dicerna dengan baik dan dapat disimpulkan bahwa siswa memiliki perhatian yang baik terhadap pelatihan yang telah diberikan. Suasana di ruangan pelatihan penuh dengan semangat dan antusiasme dari peserta pelatihan. Pernyataan ini didukung dengan data sebesar 88,90% siswa memberikan respon positif terhadap kegiatan pelatihan ini.

Kata kunci: desain grafis; logo; pendampingan terprogram.

Improving Students' Graphic Design Competence Through Programmed Mentoring Using Coreldraw Application

Abstract

The ability to produce attractive and professional design work is highly valued by companies and the general public. Therefore, it is important to ensure students have good competence in graphic design in order to compete in the competitive job market. The objective of this activity is to make students have a better understanding of graphic design and be able to produce stunning creative works. The implementation method of this training activity consists of 4 stages, namely preparation, opening of the event, delivery of materials, and practice. The training activities that have been carried out for students have proven to be able to increase students' knowledge and abilities in the field of Graphic Design in logo making. This result can be proven by paying attention to the graphic design results of each student, which means that the delivery of graphic design education material can be digested well and it can be concluded that students have good attention to the training that has been given. The atmosphere in the training room was full of enthusiasm and enthusiasm from the training participants. This statement is supported by data of 88.90% of students giving a positive response to this training activity.

Keywords: *graphic design; logos; programmed mentoring.*

* Korespondensi Penulis. E-mail: Hendra.nelva@umkendari.ac.id

PENDAHULUAN

Salah satu Sekolah Menengah Kejuruan di Kota Kendari memiliki jurusan desain komunikasi visual. Jurusan ini bertujuan untuk melatih siswa agar dapat menjadi seorang desainer grafis yang kompeten dan memiliki kemampuan untuk menciptakan pesan visual yang efektif dan menarik. Secara spesifik, tujuan jurusan desain komunikasi visual meliputi: (1) pengembangan keterampilan desain; (2) komunikasi visual yang efektif; (3) penerapan teknologi terkini; (4) pengembangan kreativitas; (5) persiapan untuk dunia kerja; (6) pemahaman terkait industri kreatif; dan (7) pengalaman proyek. Berdasarkan tujuan tersebut, bila mengacu pada hasil observasi di Sekolah, permasalahan utamanya adalah kemampuan siswa dalam menggunakan teknologi terkini masih sangat kurang yang juga dipengaruhi oleh pemahaman siswa terkait keterampilan desain dan komunikasi visual yang masih belum sesuai harapan. Hal ini berimplikasi pada beberapa brosur dan poster yang dibutuhkan sekolah dikerjakan oleh pihak ketiga, bukan siswa jurusan desain komunikasi visual.

Desain grafis telah menjadi bagian penting dalam berbagai bidang seperti pemasaran, periklanan, media sosial, dan banyak lagi. Desain grafis adalah keahlian menyusun dan menciptakan elemen visual agar dapat dipahami oleh audiens atau masyarakat (Tiawan et al., 2020). Desain grafis merupakan suatu bentuk komunikasi visual berupa gambar dan teks dalam menyampaikan pesan dan informasi (Desnelita et al., 2019). Desain grafis mencakup kemampuan kognitif, dan keterampilan visual, termasuk tipografi, pengolahan gambar, dan *page layout* (Sakti, 2017). Desain grafis merupakan suatu proses komunikasi yang memanfaatkan elemen visual, seperti tipografi, fotografi, dan ilustrasi, dengan tujuan menciptakan pemahaman terhadap pesan yang ingin disampaikan (Hiswara & Noe'man, 2022; Khusna & Dintarini, 2021; Vendyansyah & Gultom, 2021).

Kemampuan untuk menghasilkan karya desain yang menarik dan profesional sangat dihargai oleh perusahaan dan masyarakat umum. Oleh karena itu, penting untuk memastikan siswa memiliki kompetensi yang baik dalam desain grafis agar dapat bersaing di pasar kerja yang kompetitif. Hal ini bertentangan dengan kurikulum di sekolah yang tidak dapat menyediakan waktu dan sumber daya yang cukup untuk mengajarkan keterampilan desain grafis secara mendalam. Guru sering kesulitan dalam memberikan pendampingan individu yang diperlukan untuk mengasah kemampuan desain grafis siswa secara optimal.

Permasalahan ini menjadi ruang yang harus diberikan solusi sehingga siswa memiliki kemampuan desain grafis yang baik dan mumpuni. Salah satu solusi yang dapat diberikan adalah pemanfaatan aplikasi *corel draw* dalam kegiatan desain. *Corel Draw* adalah aplikasi desain grafis yang dapat digunakan dengan mudah berkat keberadaan berbagai alat dan efek. Program ini memungkinkan pembuatan desain inovatif dan ekspresif dengan kemampuan komposisi warna yang berkualitas tinggi (Arumi & Burhanuddin, 2018; Pramuaji & Munir, 2017). *Corel draw* adalah perangkat lunak desain grafis yang kuat untuk desain vector (Prithandari & Wibawa, 2021; Sari et al., 2016). Dalam desain vektor, gambar dibuat menggunakan garis dan bentuk matematika, sehingga dapat diubah ukurannya tanpa kehilangan kualitas, sehingga sangat cocok untuk logo, ilustrasi, dan desain cetak lainnya.

Penggunaan aplikasi desain grafis seperti *Corel draw* menawarkan berbagai alat dan fitur yang kuat untuk menciptakan desain yang menarik. Dengan pendampingan terprogram, siswa dapat belajar secara bertahap dan terarah untuk memahami dan menguasai berbagai aspek desain grafis melalui penggunaan *Corel draw*. Pendampingan terprogram dapat membantu siswa dalam memahami konsep-konsep desain grafis secara lebih mendalam dan memberikan mereka kesempatan untuk berlatih dengan dukungan langsung dari guru atau

mentor. Ini akan membantu meningkatkan keterampilan desain grafis siswa secara keseluruhan dan menghasilkan hasil pembelajaran yang lebih optimal. Kemampuan desain grafis siswa yang lebih baik akan memberikan keterampilan yang sangat relevan dengan tuntutan dunia kerja. Mereka dapat menggunakan keterampilan ini untuk mencari pekerjaan di berbagai industri dan bahkan mempertimbangkan menjadi desainer grafis profesional di masa depan.

Melalui kegiatan peningkatan kompetensi desain grafis siswa melalui pendampingan terprogram menggunakan aplikasi *coreldraw*, diharapkan dapat membuat siswa memiliki pemahaman yang lebih baik tentang desain grafis dan mampu menghasilkan karya-karya kreatif yang memukau. Hal ini juga akan membuka peluang karir yang lebih luas bagi mereka di masa depan.

METODE

Kegiatan ini dilaksanakan pada salah satu Sekolah Menengah Kejuruan di Kota Kendari dengan jumlah peserta sebanyak 30 siswa. Kegiatan diawali dengan tahap koordinasi yang dilakukan oleh mahasiswa asistensi mengajar pada Kepala Sekolah dan Guru jurusan desain komunikasi visual. Berdasarkan hasil koordinasi, disepakati beberapa hal meliputi: (1) siswa diberikan pelatihan desain grafis untuk menunjang dan meningkatkan pengetahuan siswa dalam mendesain ragam gambar dengan menggunakan aplikasi *corel draw*; (2) kegiatan pelatihan dilaksanakan selama 2 hari dimulai pukul 08.00-13.00 Wita; (3) dosen pembimbing lapangan dihadirkan pada kegiatan pembukaan; (4) mahasiswa asistensi mengajar menyediakan konsumsi kegiatan; dan (5) pihak sekolah menyediakan ruang pelaksanaan kegiatan.

Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan sebagaimana tahapan pada Gambar 1 berikut:



Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

Indikator keberhasilan pelaksanaan kegiatan pelatihan yaitu: (1) adanya respon positif peserta terhadap pelatihan desain grafis dalam pembelajaran; dan (2) adanya desain yang dihasilkan peserta pelatihan yaitu membuat desain logo.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan kepada siswa ini diawali dengan seremonial pembukaan acara yang dihadiri oleh wakil kepala sekolah, guru pamong, dosen pembimbing lapangan, mahasiswa

asistensi mengajar selaku narasumber, dan siswa. Kegiatan pembukaan ini dilakukan sebagai bentuk tanggungjawab pihak sekolah dan dosen pembimbing lapangan dalam menjalankan tugasnya masing-masing. Pihak sekolah berharap kegiatan pelatihan sebagai bentuk kolaborasi dapat terus dilaksanakan, sehingga ada hubungan yang erat antara sekolah dan universitas. Dosen pembimbing lapangan juga menyampaikan bahwa salah satu yang harus dipenuhi oleh mahasiswa asistensi mengajar adalah kegiatan pelatihan yang dapat menjadi ruang bagi mahasiswa untuk menyalurkan ilmu pengetahuan dan kompetensi yang telah diperoleh di Universitas. Adapun dokumentasi kegiatan pembukaan disajikan pada Gambar 2 berikut.



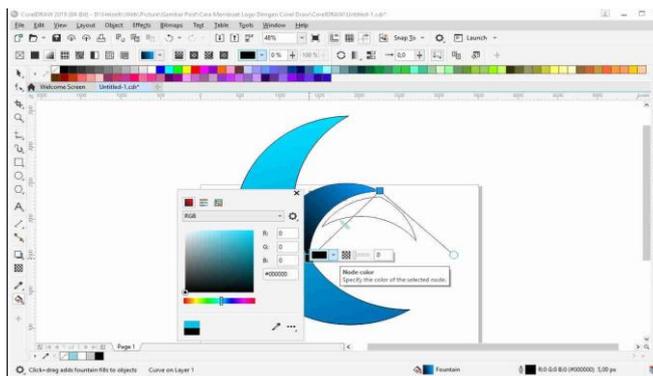
Gambar 2. Pembukaan Kegiatan Pelatihan

Setelah kegiatan pembukaan selesai, maka dilanjutkan dengan penyampaian materi oleh mahasiswa asistensi mengajar. Materi disajikan dengan menggunakan metode presentasi dengan menyampaikan topik-topik penting yang berkaitan dengan desain grafis, pengenalan aplikasi *coreldraw*, dan panduan dasar pembuatan logo menggunakan *coreldraw*. Setelah kegiatan penyampaian materi selesai, maka selanjutnya siswa didamping oleh mahasiswa asistensi mengajar. Pendampingan ini berfokus pada pembuatan desain grafis dengan menggunakan aplikasi *coreldraw* dengan harapan siswa-siswi mampu membuat sendiri dan memiliki keahlian dalam membuat desain grafis.



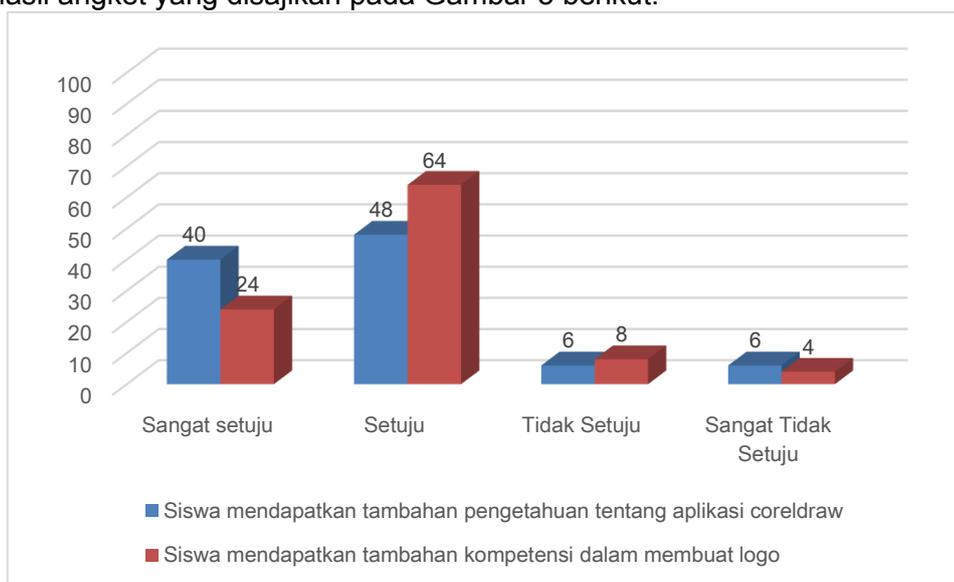
Gambar 3. Pendampingan Pembuatan Logo

Siswa yang mengikuti kegiatan pelatihan diberi tugas untuk membuat logo menggunakan aplikasi CorelDraw untuk menambah pengetahuan siswa sesuai bidangnya. Adapun contoh logo yang dibuat siswa adalah sebagai berikut;



Gambar 4. Contoh logo buatan siswa

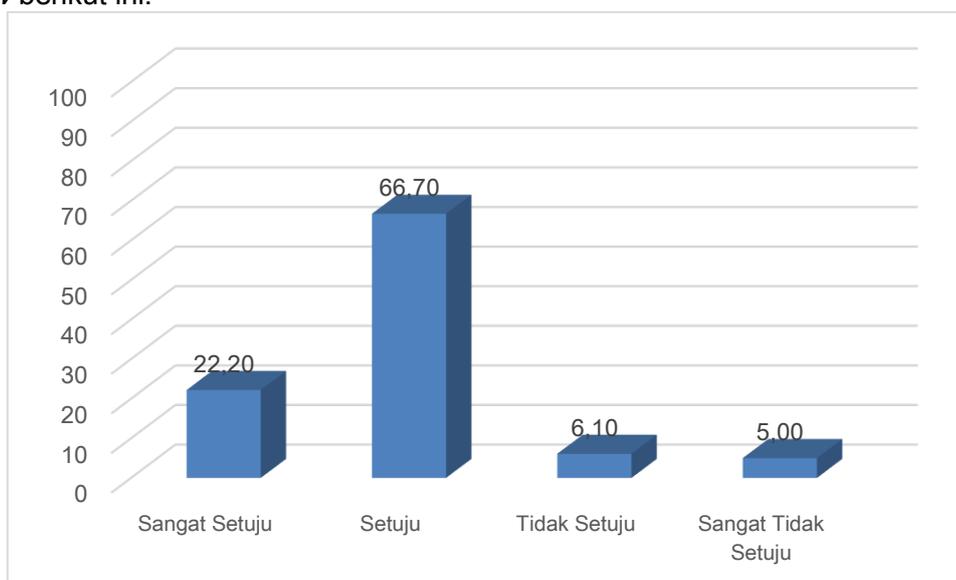
Hasil kegiatan pelatihan kepada siswa ini menunjukkan bahwa peserta mendapatkan pengetahuan dan tambahan kompetensi dalam pembuatan desain grafis. Pada zaman digital, kemampuan siswa sangat dibutuhkan termasuk keahlian dalam mendesain (Widayanti et al., 2021). Penilaian terhadap siswa tidak hanya mencakup sejauh mana mereka memahami informasi, tetapi juga sejauh mana mereka dapat mengaplikasikan pengetahuan tersebut dalam situasi praktis. Persentase pengetahuan dan kompetensi siswa merupakan ukuran integral untuk mengevaluasi pencapaian mereka dalam kegiatan pelatihan. Hal ini dibuktikan dengan hasil angket yang disajikan pada Gambar 5 berikut.



Gambar 5. Persentase pengetahuan dan kompetensi siswa

Kegiatan pelatihan yang dilaksanakan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai yaitu meningkatkan pengetahuan dan kemampuan peserta dalam membuat desain (Lisnawita et al., 2020). Dengan adanya pelatihan ini dapat membantu peserta dalam menambah wawasan ilmu pengetahuan tentang design grafis dan kegunaan design grafis di dunia kerja serta dunia Pendidikan (Alita et al., 2022). Kegiatan pelatihan desain grafis dapat meningkatkan kreatifitas peserta yang mengikutinya (Agustina, 2017). Kehadiran pelatihan desain grafis sangat disambut baik oleh peserta, yang tercermin dalam hasil kuesioner kepuasan. Mayoritas peserta menyatakan tingkat persetujuan atau kepuasan yang tinggi terhadap pelatihan ini. Oleh karena itu, diharapkan dapat diadakan pelatihan yang berkelanjutan untuk memenuhi kebutuhan dan antusiasme peserta (Zen & Gustalika, 2021).

Dalam kegiatan ini, suasana di ruangan pelatihan penuh dengan semangat dan antusiasme. Peserta pelatihan tampaknya sangat bersemangat dan berdedikasi untuk mengikuti program ini demi meningkatkan kompetensi mereka. Sejak awal, peserta terlibat aktif dalam setiap sesi pelatihan. Mereka tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi juga bertanya, berdiskusi, dan berbagi pengalaman. Mereka saling bertukar informasi, berdiskusi, dan bahkan membentuk kelompok kecil untuk mendalami topik dalam kegiatan pelatihan ini. Terlihat jelas bahwa mereka benar-benar memanfaatkan peluang ini untuk merangsang pertumbuhan profesional mereka. Tugas yang diberikan selama pelatihan dihadapi dengan semangat yang tinggi demi menambah kompetensi yang dimiliki. Hal ini dibuktikan dengan hasil respon siswa terhadap pelatihan pembuatan desain grafis menggunakan aplikasi *coreldraw* berikut ini.



Gambar 6. Persentase respon siswa terhadap kegiatan pelatihan

KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pelatihan yang telah dilakukan terhadap siswa SMK Negeri 5 Kendari terbukti dapat meningkatkan pengetahuan dan kemampuan siswa di bidang Desain Grafis dalam pembuatan logo. Hasil ini dapat dibuktikan dengan memperhatikan hasil desain grafis dari setiap siswa yang berarti penyampaian materi edukasi desain grafis dapat dicerna dengan baik dan dapat disimpulkan bahwa siswa memiliki perhatian yang baik terhadap pelatihan yang telah diberikan. Suasana di ruangan pelatihan penuh dengan semangat dan antusiasme dari peserta pelatihan. Pernyataan ini didukung dengan data sebesar 88,90% siswa memberikan respon positif terhadap kegiatan pelatihan ini.

Saran yang dapat diberikan terkait hasil dari kegiatan ini yaitu: (1) Para peserta di harapkan untuk mengembangkan dalam pembuatan logo. (2) Aplikasi CorelDraw dapat menjadi referensi dalam mendesain untuk menunjang kegiatan pembelajaran pada sekolah menengah kejuruan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, R. (2017). Pelatihan Desain Grafis Untuk Perangkat Desa Dalam Rangka Peningkatan Sdm Di Desa Ngawonggo Kecamatan Tajinan Kab. Malang. *Abdimas: Jurnal Pengabdian Masyarakat Universitas Merdeka Malang*, 2(1), 37-42.
- Alita, D., Rahmanto, Y., Putra, A. D., Suaidah, S., & Permata, P. (2022). Pelatihan Desain Grafis Pada Smks Nurul Huda Pringsewu. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 3(2), 337-346. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v3i2.2237>
- Arumi, E. R., & Burhanuddin, A. (2018). Peningkatan Kreativitas Siswa Sekolah Menengah Pertama Dengan Pelatihan Corel Draw. *Dharma Bakti*, 1(2), 69-74.
- Desnelita, Y., Gustientiedina, G., Susanti, W., Nasien, D., & Putri, R. N. (2019). Pkms Pelatihan Desain Grafis Menuju Wirausaha Bagi Pemuda Rt. 03 Rw. 04 Kelurahan Umban Sari. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 266-272. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v3i2.3662>
- Hiswara, A., & Noe'man, A. (2022). Pelatihan Desain Grafis bagi Siswa SMK Global Persada Mandiri Bekasi: Pelatihan Desain Grafis. *Journal Of Computer Science Contributions (JUCOSCO)*, 2(1), 70-78. <https://doi.org/10.31599/jucosco.v2i1.936>
- Khusna, A. H., & Dintarini, M. (2021). Pendampingan Dan Pelatihan Desain Grafis Untuk Kewirausahaan Bagi Siswa SMK Muhammadiyah 9 Wagir. *JATI EMAS (Jurnal Aplikasi Teknik Dan Pengabdian Masyarakat)*, 5(1), 1. <https://doi.org/10.36339/je.v5i1.385>
- Lisnawita, L., & Van FC, L. L., & Musfawati, M. (2020). Pelatihan Desain Grafis Untuk Meningkatkan Kreatifitas Siswa. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 231-235. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v4i2.3406>
- Pramuaji, A., & Munir, M. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Pengenalan Corel Draw Sebagai Sarana Pembelajaran Desain Grafis Di SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara*. 2(2), 183-189.
- Pritandhari, M., & Wibawa, F. A. (2021). Pelatihan desain grafis coreldraw meningkatkan kreativitas karang taruna pemuda mandiri kelurahan rejomulyo. *SINAR SANG SURYA: Jurnal Pusat Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 33-41. <http://dx.doi.org/10.24127/sss.v5i1.1480>
- Sari, M., Rahman, A., & Yuridka, F. (2017). Pelatihan Design Grafis Coreldraw X4 Sebagai Penunjang Pembelajaran Bagi Guru Pada SMAN 1 Sungai Tabuk. *Jurnal Pengabdian Al-Ikhlash Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjary*, 2(1), 34-38.
- Sakti, H. G. (2020). Pengaruh Media Desain Grafis Berbasis Adobe Photoshop terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Desain Grafis. *Realita: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 2(2), 325-344.
- Tiawan, T., Musawarman, M., Sakinah, L., Rahmawati, N., & Salman, H. (2020). Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva Tingkat SMK di SMKN 1 Gunung Putri Bogor. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(4), 476-480. <https://doi.org/10.31949/jb.v1i4.417>
- Vendyansyah, N., & Gultom, P. I. (2021). Pelatihan dan Pembimbingan Desain Grafis Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa. *Jurnal Mnemonic*, 4(1), 20-25. <https://doi.org/10.36040/mnemonic.v4i1.3207>

Amal Ilmiah : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 5 (1) (2023) : 34-41

Peningkatan Kompetensi Desain Grafis Siswa Melalui Pendampingan Terprogram Menggunakan Aplikasi Coreldraw

- Widayanti, L., Kala'lembang, A., Rahayu, W. A., Riska, S. Y., & Sapoetra, Y. A. (2021). Edukasi pembuatan desain grafis menarik menggunakan aplikasi canva. *Jurnal pengabdian masyarakat*, 2(2), 91-102. <https://doi.org/10.32815/jpm.v2i2.813>
- Zen, B. P., & Gustalika, M. A. (2021). Pelatihan Desain Grafis Photoshop dan Coreldraw di Korem 071 Wijayakusuma guna Meningkatkan Kemampuan Desain Grafis bagi para Anggota TNI. *Dedikasi Sains dan Teknologi (DST)*, 1(1), 5-12. <https://doi.org/10.47709/dst.v1i1.952>