

Pelatihan corel draw untuk pengembangan *soft skill* siswa SMKN 2 Kota Madiun

Moh. Ubaidillah*, Anny Widiasmara, Muhamad Agus Sudrajat

Universitas PGRI Madiun, Madiun, Indonesia

*) Korespondensi (e-mail: mohubaidillah@unipma.ac.id)

Received: 28-January-23; Revised: 25-April-23; Accepted: 30-May-23

Abstract

Graphic design is a form of communication that utilizes an image to convey a message. Graphic design can convey messages easily understood. One form of graphic design products is logos and posters. The purpose of implementing this community service activity is to provide knowledge to SMKN 2 Madiun City students about introducing the basic principles of design and color psychology theory and provide training on making poster logo designs using Corel-Draw. The participants in this training were 35 students. The method of implementing this community service goes through five stages: 1) problem formulation, 2) determination of solutions, 3) completion method, 4) evaluation, and 5) output. Based on the results of the implementation of community service activities, the pre-test lowest score is 40, the highest score is 70, and the lowest score is 65 in the post-test. The highest score is 90, so participants have increased knowledge and ability to do poster design after attending this training.

Keywords: Corel Draw, Soft skill, Graphic design

Abstrak

Desain grafis merupakan suatu bentuk komunikasi yang memanfaatkan suatu gambar sebagai media dalam menyampaikan pesan. Dengan pemanfaatan desain grafis, dapat menyampaikan pesan dengan mudah dipahami. Salah satu bentuk produk dari desain grafis adalah logo dan poster. Tujuan dari pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini adalah memberikan pengetahuan kepada siswa dan siswi SMKN 2 Kota Madiun tentang pengenalan tentang prinsip dasar desain dan teori psikologi warna serta memberikan pelatihan tentang pembuatan desain logo poster dengan menggunakan CorelDraw. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Peserta pelatihan ini sebanyak 35 siswa dan siswi. Metode pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini melalui lima tahapan yaitu 1). Perumusan masalah, 2). Penentuan solusi, 3). Metode Penyelesaian, 4). Evaluasi, 5). Output. Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat menunjukkan bahwa pre test nilai terendah 40 dan nilai tertinggi 70 sedangkan post test nilai terendah 65 dan nilai tertinggi 90 sehingga peserta mengalami peningkatan pengetahuan dan kemampuan melakukan desain poster setelah mengikuti pelatihan ini.

Kata kunci: Corel Draw, Soft skill, Desain grafis

How to cite: Ubaidillah, M., Widiasmara, A., & Sudrajat, M. A. (2023). Pelatihan corel draw untuk pengembangan *soft skill* siswa SMKN 2 Kota Madiun. *Penamas: Journal of Community Service*, 3(1), 43–50. <https://doi.org/10.53088/penamas.v3i1.680>

1. Pendahuluan

Menghubungkan aktivitas pendidikan dengan masyarakat. Berbagi pengetahuan antara dosen dengan bidang pendidikan lainnya dapat menjadi salah satu cara dalam upaya pengembangan masyarakat, termasuk bagi siswa-siswi Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Dalam menghadapi dunia kerja tentunya siswa-siswa

dihadapkan akan dua pilihan yaitu studi lanjut atau menghadapi dunia kerja. Tentunya dengan perkembangan teknologi yang begitu pesat menjadikan masyarakat harus mampu beradaptasi baik dari sisi pemanfaatan maupun pemahaman tentang teknologi tersebut. Teknologi sangat berperan penting dalam membantu setiap kebutuhan manusia salah satunya yaitu komputer (Afriansyah, 2018). Pemanfaatan teknologi dan software komputer sudah menjadi kebutuhan masyarakat secara luas. Dalam hal menghadapi tantangan di dunia kerja siswa-siswi dituntut agar mampu memanfaatkan teknologi untuk menghadapi dunia kerja, baik sebagai pekerja maupun sebagai wirausaha. Secara umum aplikasi desain grafis sangat dibutuhkan oleh semua kalangan baik pemerintah sampai dengan kalangan industri.

Desain grafis merupakan salah satu bidang yang sedang berkembang pesat dan membutuhkan tenaga kerja yang kompeten dan handal (Sari et al., 2017). Desain grafis memiliki banyak peluang dan tantangan sebagai pilihan karir bagi mereka yang memiliki minat dan bakat dalam bidang ini (Budiarta & Sila, 2022). Belajar desain grafis memberikan banyak manfaat bagi siswa SMK, seperti membantu mereka mengembangkan kreativitas dan mempersiapkan diri untuk memasuki dunia kerja atau melanjutkan studi di bidang desain grafis (Setiadi et al., 2022). Mempunyai soft skill itu sangat dibutuhkan seseorang baik untuk dunia kerja ataupun pendidikan. Adapun dibidang pendidikan yang di haruskan mempunyai soft skill yaitu si SMK.

Siswa SMK di tuntut mempunyai soft skill yang digunakan untuk di implementasi di dunia kerja atau pun praktik kerja industri. Kemahiran dalam menggunakan aplikasi desain grafis untu membuat projek sangat perlu. Apalagi pada siswa SMK dengan keahlian multimedia. Di SMKN 2 Kota Madiun terdapat beberapa kegiatan ekstrakurikuler. Sebagai bentuk publikasi pada kegiatan ekstrakurikuler, siswa melakukan proses desain brosur, baliho, maupun backdrop kegiatan. Pada proses tersebut, siswa mengalami kesulitan karena belum ada alokasi waktu khusus untuk mata pelajaran desain grafis di SMK. Siswa-siswi SMKN 2 Kota Madiun juga belum memiliki pengetahuan dasar di bidang desain grafis seperti prinsip dasar desain dan psikologi warna serta mereka belum memiliki keterampilan desain dengan menggunakan software CorelDraw. Aplikasi CorelDraw adalah aplikasi pengolah vector berupa garis dan bidang yang diolah berdasarkan pengaturan-pengaturan pada angka vector (Agustina, 2017).

Desain grafis merupakan suatu bentuk komunikasi yang memanfaatkan suatu gambar sebagai media dalam menyampaikan pesan. Melalui media ini diharapkan pesan dapat tersampaikan dengan baik dan mudah untuk dipahami. Melalui desain grafis, kita dapat bertukar informasi dengan mudah (Yahya et al., 2020). Desain grafis berasal dari kata desain dan grafis. Desain merupakan suatu metode perancangan estetika yang didasarkan pada kreativitas. Sedangkan, grafis memiliki makna ilmu dari sebuah perancangan titik atau grafis (Rifda, 2022). Perkembangan bidang desain grafis tentunya sangat bermanfaat bagi kemajuan bidang pendidikan maupun kehidupan sosial. Desain grafis memberikan keterampilan dalam

berkomunikasi secara visual yang berbasis pada teks dan gambar sehingga dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Sering dengan berkembangnya dunia media sosial yang cukup pesat, dimungkinkan desain grafis semakin menjadi trend pekerjaan yang cukup banyak diminati dan efektif karena memiliki peluang yang besar di era sekarang (Evin & Rumpak, 2019).

Desain grafis banyak jenis aplikasi yang digunakan salah satu yang populer adalah Corel Draw. 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 di hentikan karena tingkat penjualannya rendah (Dameria, 2004). Versi Corel DRAW X5 memiliki tampilan baru serta beberapa aplikasi baru yang tidak ada pada Corel DRAW versi sebelumnya. Beberapa aplikasi terbaru yang ada, diantaranya *Quick Start*, *Table*, *Smart DrawingTool*, *SaveasTemplate*, dan lain sebagainya (Rustan, 2017).

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 atau desain multimedia. Batas dimensi pun telah berubah seiring perkembangan pemikiran tentang desain. Desain grafis bisa diterapkan menjadi sebuah desain lingkungan yang mencakup pengolahan ruang (Suparno, 2016).

Sebelum pelaksanaan kegiatan pelatihan Corel Draw, terlebih dahulu melakukan observasi dengan melakukan wawancara kepada kepala sekolah terkait dengan tingkat kemahiran bahwa siswa dalam menguasai aplikasi desain grafis sangat minim termasuk juga menggunakan aplikasi Corel Draw memberikan sedikit permasalahan kepada siswa untuk melakukan praktik kerja industri. Akibatnya siswa akan merasa kesulitan saat menghadapi menghadapi dunia kerja tanpa adanya soft skill. Pengenalan aplikasi desain grafis ini yang di harapkan oleh pihak lembaga pendidikan untuk mempermudah siswa melakukan praktik kerja industri.

Materi yang disampaikan kepada siswa-siswa dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat adalah penjelasan mengenai apa saja tools yang ada di dalam aplikasi Corel Draw kemudian mengajarkan cara membuat logo dan sertifikat sederhana menggunakan tools yang ada dalam aplikasi Corel Draw.

2. Metode Pengabdian

Metode pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini ada lima tahap yaitu 1). Tahap perumusan masalah, 2). Tahap penentuan solusi, 3) metode penyelesaian, 4). Tahap evaluasi dan 5). Output (Arumi & Burhanuddin, 2018).

a. Perumusan Masalah

Pada tahap pertama ini untuk koordinasi dengan kepala sekolah SMKN 2 Kota Madun membahas terkait rumusan masalah yang ada, rencana kegiatan pelatihan dan tujuan dilakukan pelatihan.

b. Penentuan Solusi

Tahap ini memberikan solusi untuk menyelesaikan masalah yang terjadi di SMKN 2 Kota Madiun. Solusi yang diberikan adalah untuk memberikan pelatihan kepada siswa untuk menambah pelatihan pada bidang desain grafis yaitu dengan aplikasi Coral Draw.

c. Metode Penyelesaian

Pada tahap ini akan memberikan pelatihan berupa menggunakan tool-tools aplikasi desain grafis dan dengan Corel Draw. Namun sebelum ke pelatihan, memberikan bertukar pikiran terlebih dahulu mengenai desain grafis dan memberikan gambaran tentang hasil penggambaran menggunakan Corel Draw.

d. Evaluasi

Pada tahap ini akan menguji secara praktik untuk mengetahui peningkatan yang terjadi setelah pelatihan yang dilakukan. Siswa diberikan lomba untuk membuat sebuah poster dengan tema "Pahlawan". Juri dalam perlombaan tersebut dihadiri oleh pendamping sekolah dan asisten laboratorium. Setelah selesai melaksanakan evaluasi dan didapatkan 3 pemenang, maka akan dilakukan diskusi bersama terkait pelaksanaan kegiatan yang sudah dilakukan bersama-sama untuk memberikan tindak lanjut.

e. Output

Pada tahap terakhir ini yaitu untuk menyusun output pelatihan berupa

- 1) Siswa dapat membuat desain logo dan membuat sebuah poster.
- 2) Siswa menggunakan aplikasi Corel Draw di komputer
- 3) Siswa diharapkan dapat mengikuti lomba desain grafis yang diadakan internal sekolah maupun diluar sekolah
- 4) Menghasilkan desain poster
- 5) Peningkatan kualitas siswa sebagai tambahan ilmu untuk persiapan di dunia kerja
- 6) Siswa dapat mengoperasikan aplikasi Corel Draw di komputer membuat logo dan poster

3. Hasil Pengabdian

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini dilaksanakan pada tanggal 24 Oktober 2019 berlangsung mulai pukul 08:00 WIB sampai dengan pukul 12:00 WIB bertempat di ruang laboratorium komputer SMKN 2 Kota Madiun. Kegiatan pengabdian ini diikuti oleh 35 siswa/siswi kelas IX dengan rincian laki-laki sebanyak

20 dan perempuan 15 orang bisa dilihat pada Tabel 1. Selain siswa/siswi pelatihan ini juga di hadiri langsung oleh kepala sekolah, guru dan kepala laboratorium komputer.

Tabel 1. Jenis Kelamin Peserta

Jenis Kelamin	Jumlah
Laki-laki	20
Perempuan	15
Total	35



Gambar 1. kegiatan dihadiri oleh kepala sekolah dan kepala laboratorium
Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini dimulai dengan acara seremonial yaitu pembukaan, nyanyi lagu Indonesia Raya, sambutan dan do'a.



Gambar 2. Nyanyi lagu Indonesia Raya

Kemudian dilanjutkan dengan pemaparan materi tentang Desain Grafis dan memaparkan tentang manfaat dari desain grafis, Apa itu Coreldraw, Kenapa kita harus menggunakan Corel draw serta mendemonstrasikan cara penggunaan software corel draw. Pada Setiap demonstrasi yang dilakukan oleh pemateri, maka semua peserta

akan mempraktikkan langsung sesuai dengan arahan oleh pemateri. Setelah siswa paham dengan setiap fungsi tools yang ada pada Corel Draw kemudian siswa diminta mendesain sendiri tentang logo dan poster. Selama proses kegiatan peserta banyak memberikan pertanyaan terkait materi yang disajikan, hal ini menandakan antusias para peserta pelatihan.



Gambar 3. Sambutan Kepala Sekolah

Sebelum kegiatan dilaksanakan, melakukan kegiatan pre-test kepada peserta pelatihan. Hal ini dilakukan untuk mengetahui pemahaman peserta pelatihan terhadap materi yang akan disampaikan. Setelah materi pelatihan tersampaikan dengan baik, selanjutnya melakukan kegiatan post-test kepada peserta pelatihan. Hal ini dilakukan untuk mengetahui pemahaman peserta pelatihan terhadap materi yang telah disampaikan. Hasil dari pre test dan post test dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Nilai Siswa Pre Test dan Post Test

Nilai	Jumlah Siswa	
	Pre test	Post test
40	2	
45	5	
50	9	
55	15	
60	2	
65	1	
70	1	5
75		13
80		9
85		3
90		3
95		1
100		1
Total	35	35

Pada Tabel 2 nilai siswa pre test dan post test menunjukkan bahwa ada peningkatan sebelum dan sesudah pelatihan Corel Draw, dimana nilai pre test terendah di nilai 40 dan nilai tertinggi 70 sedangkan post test nilai terendah 70 dan nilai tertinggi 100. Peningkatan nilai ini dari sebelum dan sesudah pelatihan, karena siswa diberi materi dengan mudah dipahami dan langsung praktik membuat logo dan poster.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini para peserta sangat antusias mengikuti kegiatan ini. Faktor yang membuat para peserta antusias adalah narasumber menyampaikan materi pada kegiatan pengabdian ini dengan cara yang santai tapi tetap serius. Peserta dapat menuangkan ide kreasi dalam desain logo dan posternya. Fokus dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah pengenalan prinsip desain dan psikologi warna serta penggunaan aplikasi CorelDraw untuk desain logo dan poster. Tahapan pengenalan aplikasi CorelDraw untuk pembuatan desain logo dan poster meliputi: 1) narasumber menjelaskan dan mempraktekkan materi yang sudah direncanakan; 2) peserta mengikuti arahan narasumber, jika terdapat pertanyaan atau kasus maka peserta dapat berkonsultasi langsung dengan narasumber atau fasilitator; 3) pemeriksaan desain oleh narasumber.

Dengan adanya kegiatan ini, pengetahuan peserta tentang pengenalan prinsip dasar desain dan teori psikologi warna menjadi lebih baik. Selain itu, kompetensi peserta dalam hal membuat desain logo dan poster dengan menggunakan aplikasi CorelDraw juga menjadi meningkat dari yang awalnya peserta belum pernah menggunakan aplikasi atau belum mengenal aplikasi CorelDraw sampai mereka bisa membuat desain poster dengan menggunakan aplikasi CorelDraw. Hal ini merupakan pengalaman baru peserta yang dapat digunakan untuk mengembangkan kreativitas desain dalam kegiatan ekstrakurikuler maupun proses pembelajaran di sekolah. Selain itu, hasil pre test dan post test ada peningkatan sebelum dan sesudah pelaksanaan pelatihan Corel Draw.

Saran yang perlu disampaikan berdasarkan hasil dari pengabdian kepada masyarakat bahwa siswa-siswi antusias dan senang karena Corel Draw akan bermanfaat bagi dunia kerja nanti. Sehingga kepala sekolah perlu mengadakan pelatihan kepada siswa-siswi sebelum lulus untuk bekal mencari pekerjaan.

Ucapan Terimakasih

Terima kasih kami sampaikan kepada semua pihak yang telah membantu kelancaran kegiatan pengabdian ini. Terutama kepada SMKN 2 Kota Madiun yang telah memfasilitasi kegiatan ini.

Referensi

Afriansyah, A. (2018). Rancang bangun media pembelajaran Coreldraw berbasis

- multimedia. *Jurnal TIPS: Jurnal Teknologi Informasi Dan Komputer Politeknik Sekayu*, 8(1), 38–45.
- 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).
- Arumi, E. R., & Burhanuddin, A. (2018). Peningkatan kreativitas siswa sekolah menengah pertama dengan pelatihan corel draw. *Jurnal Pengabdian Dharma Bakti*, 1(2).
- Budiarta, I. G. M., & Sila, I. N. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Coreldraw Sebagai Media Pembelajaran Pada Kuliah Desain Komunikasi Visual Prodi Pendidikan Seni Rupa UNDIKSHA. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa Undiksha*, 12(2), 115–128.
- Dameria, A. (2004). *Paduan Dasar Warna Untuk Desain*. PT. Grame dia Pustaka Utama.
- Evin, C. B., & Rumpak, A. D. (2019). Analisis pengembangan desain grafis dalam aplikasi photoshop sebagai peluang bisnis mahasiswa institut bisnis dan multimedia ASMI. *Jurnal Sistem Informasi*, 1(2), 33–40.
- Rifda, A. (2022). *Desain Grafis: Pengertian, Jenis, dan Tugasnya*. <https://www.gramedia.com/best-seller/desain-grafis/>
- Rustan, S. (2017). *Mendesain Logo*. Gramedia Pustaka Utama.
- 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-Ikhlas Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjary*, 2(1).
- Setiadi, B., Retnosari, D., & Rahman, A. (2022). Peningkatan Keterampilan Teknologi Informasi Design Grafis Coreldraw X4 Untuk Siswa Pada LKP-BB “AS” Computer Banjarmasin. *Prosiding Pengabdian Kepada Masyarakat Dosen UNISKA MAB*, 1.
- Suparno, M. S. (2016). *Kreasi Desain Grafis Inovatif dengan Corel Draw*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Yahya, F., Hermansyah, H., Syafruddin, S., Fitriyanto, S., & Musahrain, M. (2020). Pelatihan Desain Grafis untuk Kelompok Pemuda Kreatif Desa Gontar Kecamatan Alas Barat Kabupaten Sumbawa. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 3(2).