

PELATIHAN DASAR DESIGN GRAFIS DENGAN CORE DRAW X7 PADA PESERTA PKW PADA PKBM ANAK SUMATERA

M Radit Setiawan*

¹Teknik Informatika, Ilmu Komputer & Teknologi, Universitas Budi Darma

Email : raditsetiawan@gmail.com

Abstrak

Currently, technological developments are very advanced, where technology continues to be developed and new technologies and new applications are created. Like the current application specifically in graphic design, there are many starting from the Corel application which has so many versions from version 12, x4 x3 and so on, of course it is necessary to continue learning to adapt to the development of these applications because the features are definitely different. Graphic design can also provide skills in communicating visually through text or image media to convey information or messages by using graphic design applications/software. Graphic design skills are highly needed in various business fields, such as printing, advertising, multimedia, fashion, and other creative industries. The potential of information technology in the computer course training environment is greatly reduced, of course, inseparable from the existence of Budi Darma University through the Community Service Program (PKM), which is a benchmark in the progress of the world of education, especially in the field of information technology and training institutions. In accordance with the vision and mission of the Department of Informatics Engineering Education in the development of information technology, it is hoped that it can provide maximum results with the support of community components in the North Sumatra region.

Keywords : Applications, Corel Draw, Learning.

Abstract

Pada saat ini perkembangan teknologi yang sangat berkembang, dimana teknologi terus di kembangkan dan diciptakan teknologi yang baru dan aplikasi yang baru. Seperti aplikasi saat ini khusus dalam desain grafis sangat banyak mulai dari aplikasi corel yang begitu banyak versinya dari versi 12, x4 x3 dan lain sebagainya, tentu perlu belajar terus untuk menyesuaikan perkembangan aplikasi tersebut karna fitur pasti berbeda – beda. Desain grafis juga dapat memberikan keterampilan dalam berkomunikasi secara visual melalui media teks atau gambar untuk menyampaikan informasi atau pesan dengan menggunakan aplikasi/software desain grafis. Keterampilan desain grafis sangat dibutuhkan dalam berbagai bidang usaha, seperti percetakan, advertising, multimedia, fashion, dan industri – industri kreatif lainnya. Potensi teknologi informasi di lingkungan pelatihan kursus computer sangat berkurang, tentu tidak terlepas dari keberadaan Universitas Budi darma melalui Program Pengabdian Pada Masyarakat (PKM), yang menjadi tolak ukur dalam kemajuan dunia pendidikan khususnya di bidang teknologi informasi dan lembaga pelatihan kursus. Sesuai dengan visi dan misi dari Jurusan Pendidikan Teknik Informatika dalam perkembangan teknologi informasi diharapkan dapat memberikan hasil yang maksimal dengan adanya dukungan komponen masyarakat yang ada di wilayah sumatera utara.

Keywords: Aplikasi, corel draw, Pembelajaran.

PENDAHULUAN

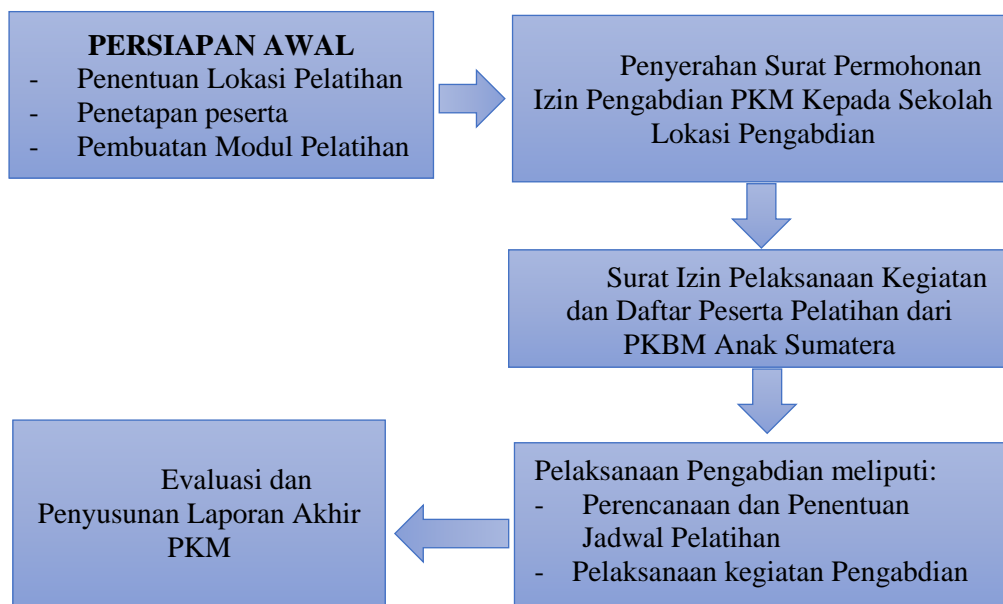
Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) merupakan sebuah lembaga di bidang pelatihan kursus computer. Dimana PKBM menyelenggarakan pelathan pendidikan kecapan wirausaha (PKw) yang merupakan program pemerintah, yang dilaksanakan 1 kali satu tahun. Tujuan pelatihan ini untuk mengurangi rasio pengguran di indonesia. Dalam program ini yang di pelajari adalah desain grafis. Dalam pembuatan spanduk ataupun media informasi biasanya masyarakat menggunakan jasa orang ataupun percetakan dikarenakan mereka tidak memiliki keterampilan untuk melakukan desain sendiri, padahal usia rata-rata remaja karang taruna di kelurahan tersebut adalah 15 s.d 25 tahun artinya mereka termasuk dalam kategori usia produktif..

Usia produktif dengan rentang usia 18–45 tahun, merupakan usia dimana manusia sudah matang secara fisik dan biologis. Pada usia inilah manusia sedang berada pada puncak aktivitasnya. Aktifitas fisik yang dilakukan cenderung lebih berat daripada usia lainnya. Berdasarkan kategori tersebut maka dapat diambil kesimpulan bahwa perlu diberikan sebuah pelatihan bagi remaja karang taruna di kelurahan kebayoran lama Jakarta selatan. Dengan pelatihan tersebut diharapkan pihak kampus dapat ikut berperan aktif dapam membekali kemampuan baik di lingkungan akademis maupun non akademis, sehingga mereka mampu bersaing dalam dunia kerja serta dapat menciptakan lapangan usaha sendiri.

Berdasarkan data diatas dapat dilihat bahwa peserta PKW di masih menggunakan aplikasi yang lama dan keterbatasan instruktur untuk menyampaikan perkembanganteknologi Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa instruktur pengampu mata pelajaran design grafis di PKBM dan observasi yang dilakukan, diketahui bahwa materi design grafis yang diberikan hanya materi pengenalan paket program aplikasi Microsoft Office, seperti Microsoft Word, Microsoft Excel, dan Microsoft Power Point. Namun, materi desain grafis belum diberikan dalam proses pembelajaran TIK. Untuk itu dipandang perlu memberikan pelatihan desain grafis dengan penggunaan aplikasi Corel Draw, Photoshop, dan Adobe Illustrator bagi masyarakat khususnya peserta PKW Pada lembaga PKBM Anak sumatera untuk memiliki keterampilan tambahan dan juga mampu dalam membuka peluang usaha dibidang desain grafis.

S

Metode pelaksanaan merupakan urutan langkah didalam pelaksanaan kegiatan, dimulai pada tahap awal hingga sampai penyusunan laporan kegiatan.



Gambar 3.1. Metode Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian

HASIL DAN PEMBAHASAN

PKBM merupakan salah satu bagian lembaga pelatihan belajar masyarakat yang berusaha untuk meningkatkan kualitas dan mutu proses pelatihan peserta pelatihan dengan memanfaatkan perkembangan desain grafis. Salah satu hal yang perlu dikembangkan di PKBM ini adalah pengembangan desain grafis.

Adapun kegiatan pengabdian yang dilakukan oleh tim adalah memberikan pelatihan desain grafis bagi peserta PKK dan PKW pada PKBM Anak Sumatera, sehingga diharapkan masing-masing peserta dapat memahami teknik desain grafis.

Peserta Pelatihan

Peserta pelatihan adalah peserta PKK di PKBM Anak Sumatera yang berjumlah 25 orang..

Lokasi dan Waktu Pelaksanaan

Program pelatihan kepada masyarakat dilaksanakan di Laboratorium Komputer PKBM Anak Sumatera yang dilaksanakan pada hari Selasa, tanggal 09 Juli 2024___ dan dimulai pada pukul 10.00 WIB sampai dengan selesai.

Evaluasi Keberhasilan

Kegiatan pelatihan yang dilaksanakan ini sangat antusias diikuti oleh seluruh peserta PKBM Anak Sumatera. Para peserta menunjukkan keseriusan dan sangat tertarik dengan tools dan elemen desain yang ada pada aplikasi corel draw x7. Para peserta sangat antusias mengikuti pelatihan ini dari awal hingga selesai.

Berdasarkan pemantauan tim selama pelaksanaan pelatihan, memang diketahui bahwa masih banyak guru yang masih belum familiar dengan teknik desain dan penggunaan komputer, namun dengan bantuan dan penjelasan materi oleh instruktur pelatihan maka diketahui bahwa peserta pelatihan mampu memahami dan mengimplementasikan materi pelatihan mulai dari penyiapan materi, penginputan materi sampai pada desain brosur dan logo.

Keberhasilan tersebut diketahui dari project yang dihasilkan oleh masing-masing peserta yaitu menghasilkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif berdasarkan mata pelajaran yang dibawa oleh masing-masing peserta.

KESIMPULAN

Kesimpulan dari kegiatan pelatihan dasar design grafis dengan menggunakan aplikasi corel draw x7 bahwa Terdapat perbedaan dalam hal kemampuan dari setiap peserta dimana kemampuan peserta bertambah dalam penggunaan Corel Draw X7 dan Masih Banyak masyarakat yang membutuhkan pengetahuan khususnya di bidang Design Grafis

DAFTAR PUSTAKA

- [1] I. WARMAN and R. RAMDANIANSYAH, “ANALISIS PERBANDINGAN KINERJA QUERY DATABASE MANAGEMENT SYSTEM (DBMS) ANTARA MySQL 5.7.16 DAN MARIADB 10.1,” *J. Teknoif*, vol. 6, no. 1, pp. 32–41, 2018, doi: 10.21063/jtif.2018.v6.1.32-41.
- [2] R. Damanik, C. P. D. Sinurat, and K. M. Rajaguguk, “Pelatihan Pembuatan Aplikasi Mobile Berbasis Android pada SMA Swasta Deli Murni Sibolangit,” *ULEAD J. E-Pengabdian*, vol. 1, pp. 40–42, 2022, doi: 10.54367/ulead.v2i1.2045.
- [3] E. Ali, T. A. Fitri, K. Harianto, and H. Hamdani, “Pelatihan Berbasis Teknologi Informasi Untuk Membangun Aplikasi Mobil,” *Mitra Mahajana J. Pengabd. Masy.*, vol. 2, no. 1, pp. 31–40, 2021, doi: 10.37478/mahajana.v2i1.790.
- [4] H. Gunawan, S. J. Kurikulum, T. Pendidikan, and F. Mataram, “PENGARUH MEDIA DESAIN GRAFIS BERBASIS ADOBE PHOTOSHOP TERHADAP KREATIVITAS BELAJAR SISWA KELAS X PADA MATA PELAJARAN DESAIN GRAFIS,” 2017.
- [5] D. Jurusan and S. Rupa, “PERAN DESAIN GRAFIS PADA LABEL DAN KEMASAN PRODUK MAKANAN UMKM Oleh: Rahina Nugrahani,” 2015.