

PELATIHAN APLIKASI CORELDRAW DALAM PENINGKATAN HARDSKILL SISWA MENGHADAPI DUNIA KERJA

Robi Yanto^{1*}, Hendra Di
Kesuma², Alfirani³, Deni
Apriadi⁴, Endang Etriyanti⁵

1,3,4,5) Sistem Informasi, STMIK Bina
Nusantara Jaya Lubuklinggau

2) Sistem Informasi, Universitas IGM
Palembang

Article history

Received : 22 November 2021

Revised : 14 Desember 2021

Accepted : 20 Desember 2021

*Corresponding author

Robi Yanto

Email : wrtech30@gmail.com

Abstrak

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan di Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Kota Lubuklinggau. Kegiatan ini meliputi pembelajaran desain grafis tentang pembuatan logo, spanduk dan banner yang diawali dengan pengenalan aplikasi coreldraw. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan *hardskill* siswa-siswa pada bidang desain grafis terutama pada siswa kelas XII yang akan menghadapi dunia kerja. Pembelajaran dilakukan pada kegiatan ini adalah bagaimana mendesain logo, spanduk dan banner yang dibutuhkan masyarakat sebagai properti media informasi yang banyak digunakan disetiap aktivitas baik industri, usaha dan perkantoran. Metode pembelajaran yang dilakukan adalah metode presentasi dan pendampingan langsung dalam bentuk praktikum penggunaan aplikasi coreldraw serta melakukan kegiatan evaluasi melalui penugasan studi kasus pembuatan logo, spanduk dan banner dengan tema hari ulang tahun RI yang ke 76. Berdasarkan hasil sebaran angket dan evaluasi kegiatan pelatihan keterampilan desain grafis menunjukkan 83 % dari total peserta bisa mendesain logo, spanduk, banner dan peserta dapat menerapkan lebih dari satu aplikasi desain grafis sehingga tujuan kegiatan pengabdian telah tercapai yaitu untuk meningkatkan *hardskill* peserta bidang desain grafis dalam menghadapi tantangan di dunia kerja.

Kata Kunci: Coreldraw, Pelatihan, *Hardskills*

Abstract

Community service activity was carried out at the State High School 2 Lubuklinggau City. This activity includes graphic design learning about making logos, banners, and banners, starting with introducing the CorelDraw application. This activity aims to improve students' hard skills in graphic design, especially for class XII students who will face the world of work. The learning carried out in this activity is how to design logos, banners, and banners needed by the community as information media properties widely used in every action, both industrial, business, and office. The learning method used is the presentation method and direct assistance in practicum using the Coreldraw application. Evaluation activities are carried out through the assignment of case studies of making logos, banners, and banners with the 76th Republic of Indonesia's birthday theme. Based on the results of the distribution of questionnaires and evaluation of design skills training graphics show that 83% of the total participants can design logos, banners, banners, and participants can apply more than one graphic design application so that the goal of service activities has been achieved, namely, to increase the hard skills of visual design participants in facing challenges in the world of work.

Keywords: Coreldraw, *Hardskills*, Training

Copyright © 2022 Robi Yanto, Hendra Di Kesuma, Alfirani, Deni Apriadi &
Endang Etriyanti

PENDAHULUAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) salah satu kegiatan yang dapat 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 Atas. Dalam menghadapi dunia kerja tentunya siswa-siswa kelas XII 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 yang tergabung pada club IT di SMA Negeri 2 Kota Lubuklinggau 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.

Pengabdian ini sebelumnya pernah dilakukan oleh (Desnelita et al., 2019; Agustina, 2017; Zaman, 2020). Dengan menggunakan aplikasi Coreldraw berhasil membuat poster dan dapat mengembangkan bakat kreatifitas peserta. Peserta dapat mengaplikasikan Coreldraw dalam berbagai bentuk karya yang menarik (Hidayatulloh et al., 2021). Aplikasi ini dapat digunakan bagi pemuda pemudi untuk dapat berwirausaha pada dunia desain grafis. Dengan pengabdian ini kita dapat berperan dalam pemenuhan sumber daya manusia yang terampil pada bidang desain grafis baik di pemerintahan maupun dunia industri.

Permasalahan yang dihadapi pada kegiatan ini adalah bagaimana meningkatkan *hardskill* siswa pada bidang desain grafis menggunakan corel draw. Saat ini siswa-siswi telah memahami aplikasi photoshop sebagai alat bantu mereka dibidang desain grafis dan belum mengenal dan memahami aplikasi corel draw. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada industri percetakan di Kota Lubuklinggau yaitu pada *digital printing* mawar, *smart to print*, dan era digital printing. Program aplikasi yang dominan digunakan yaitu corel draw dan photoshop. Desain grafis merupakan media yang dibutuhkan sebagai penerjemahan bahasa verbal menjadi perancangan secara visual terhadap teks dan gambar pada berbagai media publikasi guna menyampaikan pesan-pesan kepada masyarakat seefektif mungkin (Ghozali, 2013).

Aplikasi yang digunakan adalah Coreldraw X5 yang memiliki tampilan baru di antaranya *Quick Start*, *Table*, *Smart Drawing Tool*, *Save as Template*, dan lain sebagainya yang akan dipelajari bersama (Nugroho et al., 2020). Peserta sangat menginginkan kemampuan desain grafis tidak hanya pada satu aplikasi, sehingga peserta menginginkan pelatihan aplikasi corel draw agar dapat berkreativitas dalam desain apapun yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan masyarakat. Berdasarkan uraian tersebut maka dibutuhkan pendampingan pelatihan aplikasi corel draw bagi siswa-siswi dalam menghadapi dunia kerja. Dengan meningkatnya kemampuan dalam pemanfaatan aplikasi desain grafis tentunya menjadikan gambaran keberhasilan dari tujuan kegiatan pengabdian masyarakat yaitu meningkatkan *hardskill* bidang desain grafis bagi siswa-siswa kelas XII yang tergabung pada club IT SMA Negeri 2 Kota Lubuklinggau dalam menghadapi dunia kerja.

METODE PELAKSANAAN

Tahapan kegiatan dilaksanakan pada bulan Agustus sampai dengan awal bulan Oktober yang meliputi analisis kebutuhan, sosialisasi, pendampingan praktikum, dan evaluasi kegiatan (Djamarah & Zain, 2006). Kegiatan pelatihan secara langsung dilaksanakan selama 3 hari pada bulan September 2021 bertempat di Lab Multimedia STMIK Bina Nusantara Jaya Lubuklinggau. Adapun tahapan kegiatan PkM sebagai berikut (Gambar 1):

1. Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan berdasarkan hasil survei yang dilakukan terhadap dunia industri bidang percetakan digital yang ada di Kota Lubuklinggau. Kebutuhan data berupa program aplikasi yang umum digunakan pada usaha percetakan yang ada di Kota Lubuklinggau. Adapun hasil analisis yang diperoleh program aplikasi yang banyak digunakan adalah corel draw, photoshop. Aplikasi yang akan digunakan dalam kegiatan pelatihan desain grafis adalah corel draw X5.

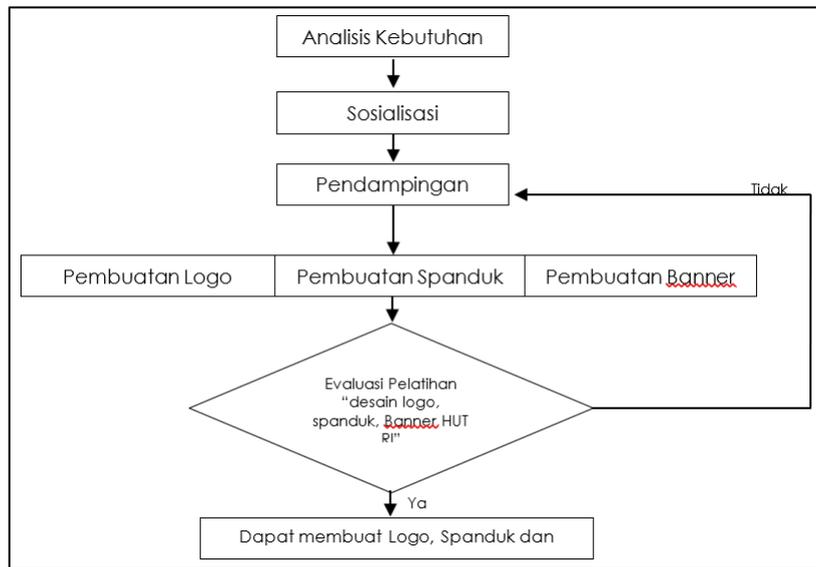
2. Sosialisasi

Sosialisasi dilakukan oleh tim pengabdian masyarakat dengan pihak mitra yaitu SMA Negeri 2 Kota Lubuklinggau yang bertujuan untuk menentukan waktu dan tempat kegiatan yang disepakati bersama oleh pihak TIM PkM dan Mitra PkM. Kesepakatan diperoleh yaitu waktu kegiatan dilaksanakan pada bulan

September 2021 bertempat di ruang Lab Multimedia STMIK Bina Nusantara Jaya Lubuklinggau dengan peserta siswa-siswi Club IT SMA Negeri 2 Kota Lubuklinggau dengan jumlah 30 orang.

3. Pendampingan Praktikum

Kegiatan pendampingan praktikum dilakukan selama 3 hari dari pukul 08.30 s.d 17.00 WIB sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan Tim PkM. Evaluasi pembuatan logo, spanduk dan benner dilakukan selama 2 pekan setelah kegiatan praktikum.



Gambar 1. Tahapan Kegiatan PKM

Khalayak sasaran dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah siswa-siswi SMA Negeri 2 Kota Lubuklinggau Kelas XII yang tergabung pada Club IT. Kegiatan ini diikuti oleh 30 orang peserta. Adapun Tim pelaksana kegiatan pengabdian masyarakat adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Tim Pelaksana kegiatan PKM

No	Nama	Bidang Ilmu	Prodi	Tugas
1	Robi Yanto	Sistem Informasi	Sistem Informasi	Ketua Tim PkM: 1. Observasi dan sosialisasi 2. Monitoring dan evaluasi Kegiatan PkM 3. Pendampingan kegiatan pelatihan
2	Deni Apriadi	Sistem Informasi	Sistem Informasi	Anggota: 1. Membantu Ketua Tim Melakukan Sosialisasi dan evaluasi kegiatan PkM 2. Melakukan pendampingan pelatihan
3	Alfiarini	Manajemen SI	Sistem Informasi	Anggota: 1. Membantu Ketua Tim observasi dan sosialisasi 2. Pembuatan laporan kegiatan PkM 3. Pendampingan pelatihan
4	Hendra Di Kesuma dan Endang Etriyanti	Teknik Informatika	Sistem Informasi	Anggota : 1. Membantu ketua Tim melakukan pendampingan pelatihan desain grafis menggunakan coral draw 2. Membuat tema studi kasus tentang pembuatan logo, spanduk dan Banner
5	Dedek Cahyati	Mahasiswa STMIK BNJ Lubuklinggau		Membantu kegiatan pengabdian dari awal sampai selesai kegiatan pengabdian
6	Adi Kurniawan	Mahasiswa STMIK BNJ Lubuklinggau		Membantu kegiatan pengabdian dari awal sampai selesai kegiatan pengabdian

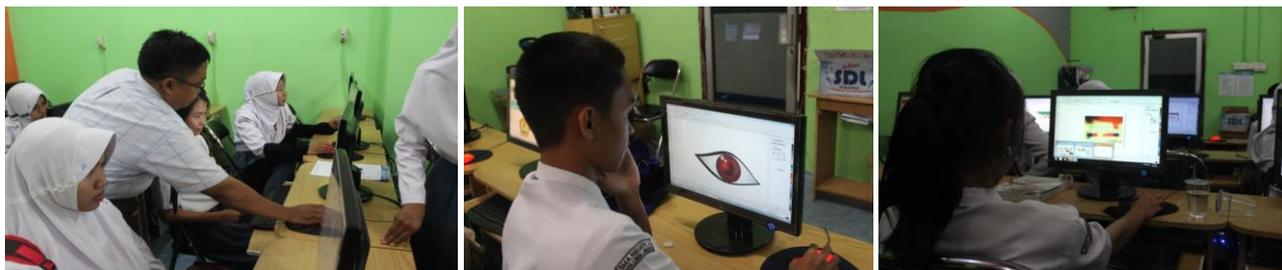
HASIL PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian dilaksanakan di SMA Negeri 2 Kota Lubuklinggau. Adapun hasil kegiatan pelatihan desain grafis Pada gambar 2 yaitu Kegiatan Sosialisasi dilakukan oleh TIM PkM melalui kunjungan ke sekolah secara langsung bertemu dengan kepala sekolah.



Gambar 2. Kegiatan Sosialisasi Tim PkM di SMA Negeri 2 Kota Lubuklinggau

Pada gambar 3. Kegiatan pelatihan desain grafis menggunakan corel draw dalam membuat logo, spanduk dan banner, para peserta diajarkan membuat logo, spanduk dan banner sesuai dengan ide dan kreatifitas yang dimiliki peserta.



Gambar 3. Pendampingan Praktikum Membuat Logo, Spanduk dan Banner Menggunakan Corel draw



Gambar 4. Hasil Karya Peserta dengan Tema Hari Kemerdekaan RI

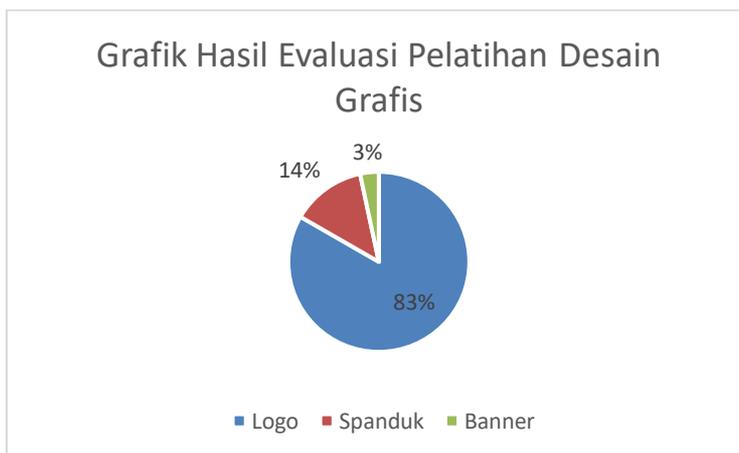
Pada gambar 4 Merupakan hasil karya terbaik peserta dalam menyelesaikan pembuatan logo, spanduk dan banner dengan tema hari kemerdekaan RI yang ke 76. Dimana hasil karya siswa dikirim ke email narasumber. Bagi peserta yang telah menyelesaikan tugas akan mendapatkan sertifikat pelatihan.

Berdasarkan hasil angket evaluasi pelaksanaan pengabdian masyarakat yang disampaikan pada akhir praktikum, diketahui bahwa persepsi peserta terhadap pemahaman materi maupun praktikum pembuatan logo, spanduk dan banner tergolong paham dengan persentase 83 % seperti pada tabel 2

Tabel 2. Persepsi Peserta Terhadap Pemahaman Penggunaan Corel draw (Lisnawita et al., 2020)

Kriteria	Range	Jumlah	%
Sangat Paham	$X \geq Mi + 1,5 Sdi$	3	0%
Paham	$Mi + 0,5 Sdi \leq X < Mi + 1,5 Sdi$	25	83%
Moderat	$Mi - 0,5 Sdi \leq X < Mi + 0,5 Sdi$	4	14%
Tidak Paham	$Mi - 1,5 Sdi \leq X < Mi - 0,5 Sdi$	1	3%
Sangat tidak paham	$X < Mi - 1,5 Sdi$	0	0%
Total			100%

Hasil evaluasi kegiatan yang dilakukan selama 2 pekan yaitu melalui studi kasus pembuatan logo, spanduk dan banner dengan tema kemerdekaan RI yang ke 76. Dari hasil evaluasi, peserta yang telah berhasil menyelesaikan studi kasus pembuatan logo, spanduk dan Banner sebesar 83 % atau 25 orang sedangkan 14 % atau 4 orang menyelesaikan spanduk dan 3 % atau 1 orang menyelesaikan banner seperti pada gambar 5 sebagai berikut.



Gambar 5. Grafik Evaluasi Kegiatan Pelatihan Desain Grafis.

Dilihat dari grafik evaluasi dapat disimpulkan bahwa tingkat kemampuan penyelesaian tugas sangat baik dengan persentase kemampuan dalam menyelesaikan studi kasus sebesar 83 % dari total peserta yang ada.

KESIMPULAN

Hasil kegiatan pengabdian masyarakat yang telah dilaksanakan di laboratorium Komputer STMIK Bina Nusantara Jaya Lubuklinggau dengan peserta siswa Club IT SMA Negeri 2 Kota Lubuklinggau. Pelatihan ini dilakukan karena peserta sangat ingin memahami dan meningkatkan kemampuan penggunaan aplikasi desain grafis tidak hanya pada aplikasi photoshop yang telah mereka pahami namun dibutuhkan aplikasi corel draw yang saat ini banyak digunakan pada kegiatan desain grafis. Dilihat dari 30 peserta yang mengikuti kegiatan ini dapat disimpulkan tingkat pemahaman materi dan pembuatan desain logo, spanduk dan banner sesuai dengan kebutuhan sebesar 83 % berdasarkan sebaran angket dan evaluasi kegiatan. Tentunya dengan

kegiatan pengabdian ini, peserta dapat meningkatkan *hardskill* desain grafis dengan menerapkan lebih dari satu aplikasi. Adapun kendala yang dihadapi adalah banyaknya jumlah peserta dari club IT di SMA tersebut sehingga membuat TIM PKM membatasi jumlah peserta dan waktu kegiatan yang dilaksanakan secara tatap muka dikarenakan kondisi pandemi di Kota Lubuklinggau.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pelaksana dari STMIK Bina Nusantara Jaya Lubuklinggau yang telah melaksanakan pengabdian kepada masyarakat dan kepada semua pihak yang telah membantu kegiatan ini yaitu UPPM STMIK BNU Lubuklinggau dan SMA Negeri 2 Kota Lubuklinggau.

PUSTAKA

- Afriansyah, A. (2018). RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN CORELDRAW BERBASIS MULTIMEDIA. *Jurnal TIPS: Jurnal Teknologi Informasi Dan Komputer Politeknik Sekayu*, 8(1), 38–45. <https://jurnal.polsky.ac.id/index.php/tips/article/view/112>
- Agustina, R. (2017). PELATIHAN DESAIN GRAFIS UNTUK PERANGKAT DESA DALAM RANGKA PENINGKATAN SDM DI DESA NGAWONGGO KECAMATAN TAJINAN KAB. MALANG. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Universitas Merdeka Malang*, 2(1), 37–42. <https://doi.org/10.26905/abdimas.v2i1.1289>
- Desnelita, Y., Gustientiedina, G., Susanti, W., Nasien, D., & Noratama Putri, R. (2019). PKMS PELATIHAN DESAIN GRAFIS MENUJU WIRUSAHA 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>
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2006). *Strategi belajar mengajar*. Rineka Cipta.
- Ghozali, A. L. (2013). *BAHAN AJAR & MODUL PRAKTIKUM DESAIN GRAFIS*.
- Hidayatulloh, M. K. Y., Hamid, M., Arianti, S., & Kholid, A. (2021). Pendampingan Belajar Desain Grafis bagi Generasi Z melalui Aplikasi Corel Draw di Desa Bandarkedungmulyo. *Jumat Informatika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 7–10. https://ejournal.unwaha.ac.id/index.php/abdimas_if/article/view/1167
- Lisnawita, FC, L. L. Van, & Musfawati. (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>
- Nugroho, A., Bagiarta, I. G. N. N., & Santoso, J. (2020). PKM Pembuatan Logo Dan Pelatihan Pemasaran Berbasis Social Media Pada Pabrik Roti "HM" Karangasem. *WIDYABHAKTI Jurnal Ilmiah Populer*, 2(2), 117–122. <https://widyabhakti.stikom-bali.ac.id/index.php/widyabhakti/article/view/171>
- Zaman, A. N. (2020). Pemberdayaan dan Pelatihan Desain Grafis Bisnis Kekinian pada Desa Limo. *Widya Laksana*, 9(1), 6–10. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jwl.v9i1.21116>

Format Sitasi: Yanto, R., Kesuma, H.D., Alfianri, Apriadi, D & Etriyanti, E. (2022). Pelatihan Aplikasi Coreldraw dalam Peningkatan *Hardskill* Siswa Menghadapi Dunia Kerja. *Reswara. J. Pengabdian. Kpd. Masy.* 3(1): 129-134. DOI: <https://doi.org/10.46576/rjpkm.v3i1.1571>



Reswara: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat oleh Universitas Dharmawangsa Artikel ini bersifat open access yang didistribusikan di bawah syarat dan ketentuan dengan Lisensi Internasional Creative Commons Attribution NonCommercialL ShareAlike 4.0 ([CC-BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/))