

## PELATIHAN DESAIN GRAFIS DENGAN MENGGUNAKAN CORELDRAW UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA SMA MUHAMMADIYAH SUMBAWA

Halid Nuryadi, Yuliadi, Rodianto, Juniardi Akhir Putra, M.  
Julkarnain, Eri Sasmita Susanto, Yunanri W., Farisan Robbani,  
Fadhli Dzil Ikram, Aldrin, Amri Hidayat, Wiryas Sarwana, Eko  
Wijaya

\*Fakultas Rekayasa Sistem Universitas Teknologi Sumbawa

\*Corresponding Author email: [yuliadi@uts.ac.id](mailto:yuliadi@uts.ac.id)

### Abstrak

Perkembangan desain grafis telah dipercaya untuk sebuah karya seni rupa teknologi yang memiliki peran penting untuk beragam industri digital. Desain grafis merupakan suatu bentuk komunikasi visual yang menggunakan gambar untuk menyampaikan informasi atau pesan seefektif mungkin. Penggunaan umum dari desain grafis adalah seperti desain perusahaan (logo dan merek), desain editorial (majalah, surat kabar, dan buku), desain lingkungan, periklanan, desain web, desain komunikasi, dan kemasan produk. Pelatihan yang dilakukan untuk siswa kelas XI SMA Muhammadiyah Sumbawa terkait desain grafis berbasis yang menjadi bekal keterampilan siswa dalam menyajikan informasi ataupun produk secara efektif, bahkan menjadi penyediaan jasa desain ataupun hanya sekedar mampu memilih gambar yang terbaik. Hal ini dapat dijadikan sebagai wirausaha bagi siswa atau kelompok siswa yang memiliki keunggulan di bidang desain grafis. Hasil dari PKM ini adalah para siswa mendapatkan ilmu dan pengetahuan tentang bagaimana merancang dan mengolah gambar dengan komputer dan mendorong kreativitas para siswa dalam menghasilkan gambar-gambar yang memiliki seni dan daya tarik yang baik.

*Keyword : Pelatihan; Desain Grafis; Siswa; PKM; SMA.*

*Diterima*

*Bulan Juni 2023*

*Diterbitkan*

*Bulan Juli 2023*

### PENDAHULUAN

Saat ini, perkembangan desain grafis merupakan perkembangan teknologi dalam bidang seni yang memiliki peran penting untuk beragam dalam dunia industri digital. Desain grafis adalah suatu bentuk komunikasi visual yang menggunakan gambar untuk menyampaikan informasi atau pesan seefektif mungkin. Desain grafis salah satu faktor penting untuk mempromosikan suatu produk, layanan, materi perkuliahan, dan laporan oleh perusahaan ataupun kegiatan lainnya terkait visualisasi. Hasil dari desain grafis dapat diimplementasikan berupa melalui media cetak, yakni *flyer*, banner, poster, dan lain sebagainya. Pemanfaatan desain grafis dalam menyampaikan pesan di era digital mengalami peningkatan setiap tahun (Purnomo et al., 2021).

Desain grafis membuat dan mengkombinasikan simbol, gambar, dan teks untuk membentuk representasi gagasan dan pesan secara visual. Desain grafis menggunakan teknik tipografi, seni rupa, dan tata letak halaman untuk membuat komposisi visual. Penggunaan umum dari desain grafis adalah seperti desain perusahaan (logo dan

merek), desain editorial, desain lingkungan, periklanan, desain web, desain komunikasi, dan kemasan produk (Suhartono et al., 2021).

Perkembangan teknologi informasi khususnya pada bidang desain grafis sangat bermanfaat bagi kemajuan dunia industri. Desain grafis dapat memberikan keterampilan dalam berkomunikasi secara visual melalui media teks atau gambar untuk menyampaikan informasi atau pesan dengan menggunakan software desain grafis. Kegiatan PKM dilakukan dengan memanfaatkan fasilitas laboratorium sekolah. Potensi pada siswa adalah pada bidang desain dan memanfaatkan keterampilan untuk mendapatkan nilai lebih. Pelatihan dilakukan dengan materi diskusi yaitu: CorelDraw dan Adobe (Tambunan et al., 2022). Luaran keberhasilan pelatihan yang diselenggarakan bisa membuat siswa menjadi lebih kreatif dan inovatif dalam membuka peluang bisnis serta terjalin hubungan baik antara sekolah dan Fakultas Rekayasa Sistem Universitas Teknologi Sumbawa.

Pelatihan desain grafis merupakan salah satu kegiatan yang dapat menambah wawasan dan keterampilan siswa dalam bidang desain

grafis. Untuk itu, kegiatan pelatihan ini sangat bermanfaat bagi siswa yang ingin meningkatkan kemampuan dalam bidang tersebut. CorelDraw merupakan salah satu perangkat lunak desain grafis yang mudah digunakan dan memiliki banyak fitur yang dapat membantu siswa dalam membuat desain grafis yang menarik dan profesional. Selain itu, CorelDraw juga memiliki banyak fasilitas yang mendukung dan dapat memudahkan siswa dalam membuat dan desain objek (Erliyan Redy Susanto, Rusliyawati et al., 2023) (Hilmi, 2022).

Kegiatan pelatihan desain grafis ini sangat bermanfaat Siswa dalam meningkatkan ketrampilan. Dengan memiliki kemampuan desain grafis yang baik, siswa dapat lebih mudah dalam membuat dan desain berbagai macam gambar sesuai dengan kebutuhan.

### TUJUAN KEGIATAN

Tujuan pelaksanaan kegiatan penagbdian masyarakat tentang Pelatihan Desain Grafis Untuk Siswa SMA Muhammadiyah, adalah:

1. Untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam membuat desain grafis yang unik dan menarik.
2. Membantu siswa dalam menyusun konsep dan ide-ide desain yang efektif dan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.
3. Memperlancar proses kerja siswa dalam membuat desain grafis menggunakan Corel Draw, baik dalam membuat objek maupun mendesaainya.
4. Meningkatkan kemampuan siswa dalam menggunakan perangkat lunak desain grafis, sehingga dapat membantu dalam menyelesaikan tugas-tugas sekolah atau mengikuti lomba desain grafis serta meningkatkan produktivitas siswa dalam membuat karya digital.
5. Membantu sekolah mengembangkan kegiatan ekstrakurikuler dengan menggunakan media visual yang menarik.

### PESERTA KEGIATAN

Pihak yang terlibat dalam Pelatihan Desain Grafis Dengan Menggunakan CorelDraw Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa SMA Muhammadiyah Sumbawa adalah Siswa Kelas XI dan Dosen Tetap Fakultas Teknik Universitas Teknologi Sumbawa.

### METODE KEGIATAN

Dalam Pelatihan Desain Grafis Dengan Menggunakan CorelDraw Untuk

Meningkatkan Kreativitas Siswa SMA Muhammadiyah Sumbawa dengan langkah-langkah sebagai berikut ini :

- a. Tahap Survei, tahap ini dilakukan diawal dengan tujuan untuk melakukan peninjauan secara langsung dengan pihak sekolah dalam hal ini SMAN Muhammadiyah Sumbawa terkait pelatihan yang akan dilakukan, bagaimana tingkat pemahaman siswa tentang desain grafis, selanjutnya melakukan koordinasi antara tim pengajar Dosen Tetap Fakultas Rekayasa Sistem dengan SMAN Muhammadiyah terkait dengan jadwal kegiatan, perangkat komputer yang digunakan dan siswa sebagai peserta pelatihan.
- b. Tahap Persiapan, tahap ini dilakukan dengan menyusun dan menetapkan jadwal kegiatan, menyusun perangkat pembelajaran mulai dari materi pelatihan tentang Desain Grafis menggunakan CorelDraw, instalasi perangkat lunak (*software*) pada masing-masing komputer dan menyiapkan tim pengajar.
- c. Tahap Pelaksanaan, tahap ini dilakukan dengan melakukan pendampingan kepada seluruh siswa kelas XI. Setiap pengajar wajib memberikan materi sesuai standar yang sudah di tetapkan dan melakukan penilaian dari hasil pembelajaran yang dilakukan.

### PELAKSANAAN KEGIATAN

Pelaksanaan kegiatan diawali dengan melakukan :

#### A. Melakukan Survei

Pada tahap ini, dilakukan survei ke SMA Muhammadiyah Sumbawa sebagai objek pelatihan untuk peninjauan dan menyepakati kegiatan tersebut dengan pihak sekolah terkait pelatihan yang akan dilakukan. Kegiatan survei langsung yang dilakukan tim PKM Dosen Fakultas Rekayasa Sistem diterima oleh Kepala Sekolah SMA Muhammadiyah, seperti gambar dibawah ini:



Gambar 1. Pertemuan Sekolah dan TIM PKM  
Pertemuan tim PKM Fakultas Rekayasa Sistem berjalan sesuai rencana.

Kemudian hari berikutnya dilakukan pihak sekolah menandatangani surat persetujuan pelatihan yang dilakukan oleh Dosen Fakultas Rekayasa Sistem terkait dengan Desain Grafis yang dilakukan dua tahap, yakni pelatihan desain grafis menggunakan CorelDraw dan Adobe Photoshop. Berikut gambar penandatanganan surat persetujuan oleh Kepala Sekolah SMA Muhammadiyah, adalah:



Gambar 2. Tandatangani Surat Persetujuan PKM

#### B. Instalasi Perangkat Lunak

Setelah melakukan survei, selanjutnya dilakukan instalasi perangkat lunak desain grafis CorelDraw dengan melibatkan siswa Kelas XI di Laboratorium Komputer SMA Muhammadiyah Sumbawa adalah :



Gambar 3. Instalasi Aplikasi CorelDraw

#### C. Pelaksanaan Pelatihan

Setelah peralatan terinstal, dilakukan pelaksanaan pelatihan. Pelatihan dibagi 2 sesi, yakni pemaparan tentang teori desain grafis dan praktek adalah:



Gambar 4. Kegiatan Pelatihan

#### D. Kegiatan Evaluasi

Setelah kegiatan pelatihan dilakukan kegiatan evaluasi setiap pertemuan untuk mengukur tingkat pemahaman dan keterampilan siswa setiap sub materi yang disampaikan. Berikut proses kegiatan evaluasi adalah:



Gambar 5. Evaluasi Kegiatan

### PENUTUP

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat di SMA Muhammadiyah dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini sangat bermanfaat sekali bagi Siswa Kelas XI yang sebelumnya belum memahami bagaimana cara mengolah gambar dengan aplikasi CorelDraw. Setelah mengikuti kegiatan pelatihan tersebut tingkat pemahaman, keterampilan siswa menjadi baik dan mampu merancang gambar dengan aplikasi CoreDraw. Dengan adanya kegiatan pengabdian ini, peserta dapat meningkatkan kreatifitas dalam merancang gambar menggunakan aplikasi CorelDraw. Adapun kendala yang dihadapi selama kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah waktu praktek tiap pertemuan terlalu singkat sehingga perlu ditambah lagi waktu pelaksanaannya. Masih minimnya pengetahuan para siswa kelas XI terkait dengan desain grafis.

### UCAPAN TERIMAKASIH

Alhamdulillah Puji Syukur Kehadirat Allah SWT kegiatan PKM bisa terselesaikan. Terima kasih kami ucapkan semua pihak yang

telah membantu proses kegiatan PKM terutama SMA Muhammadiyah Sumbawa yang telah mempercayai para Dosen Fakultas Teknik dalam melakukan PKM.

#### REFERENSI

- Erliyan Redy Susanto, Rusliyawati, A., Sucipto, A., Wantoro, A., & Sulistiawati. (2023). *PKM : Pelatihan Desain Grafis untuk OSIS Menggunakan Canva*. 1(3), 168–173. <https://jurnal.teknokrat.ac.id/index.php/JEI-T-CS/article/download/224/pdf>
- Hilmi, M. (2022). Modul Desain Komunikasi Visual CorelDraw Seri 01. In *Modul Desain Komunikasi Visual : CorelDRAW Seri 01*. Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Walisongo. [https://pegawai.walisongo.ac.id/sites/default/files/Modul CorelDRAW Seri 1.pdf](https://pegawai.walisongo.ac.id/sites/default/files/Modul%20CorelDRAW%20Seri%201.pdf)
- Purnomo, E., Hafid, A., Mafacir, A. D. A., Abdulllah, A., Abdulllah, A., Ulum, M. M., Wafi, A., Mutawakil, A. H., & Zuhri, R. A. (2021). PKM Pelatihan Desain Grafis berbasis Vektor bagi Mahasiswa Universitas Nurul Jadid Probolinggo. *GUYUB: Journal of Community Engagement*, 2(3), 509–528. <https://doi.org/10.33650/guyub.v2i3.2552>
- Suhartono, S., Gunawan, S., & Gowa. (2021). PKM Pelatihan Desain Grafis Pada Siswa Mts/MA Muhammadiyah Cambajawaya. *Seminar Nasional Hasil Pengabdian 2021*, 1304–1306. <https://ojs.unm.ac.id/semnaslpm/article/view/26386%0Ahttps://ojs.unm.ac.id/semnaslpm/article/viewFile/26386/13382>
- Tambunan, L., Iqbal, M., Radillah, T., & Satria, B. (2022). Pelatihan Desain Grafis Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Inovasi Digital Bagi Masyarakat Di Desa Buluh Apo Kecamatan Pinggir. *RESWARA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 514–521. <https://doi.org/10.46576/rjpkm.v3i2.1897>