

## Sosialisasi Dan Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Software Corel Draw Pada Siswa SMK Dwi Tunggal 2 Tanjung Morawa

Yunita Sari Siregar<sup>1</sup>, Herlina Harahap<sup>2</sup>, Arnes Sembiring<sup>3</sup>

<sup>123</sup>Prodi Teknik Informatika, Universitas Harapan Medan

Jl. H. M. Joni No. 70 C Medan

Email : <sup>1</sup>yunitasarisiregar1990@gmail.com, <sup>2</sup>Herlina\_Hrp@yahoo.com,  
<sup>3</sup>arnessembiring@gmail.com

### Abstrak

Sekolah Menengah Kejuruan Dwi Tunggal 2 Tanjung Morawa merupakan salah satu sekolah SMK Swasta berbasis komputer yang beralamat di Jalan Medan Tanjung Morawa Km 14,5 lantai 2 Gedung B. Penggunaan komputer saat ini bukan hanya digunakan untuk memudahkan proses penginputan data perkantoran, namun komputer juga dapat digunakan dalam kehidupan masyarakat luas. Pada dasarnya terdapat aplikasi pada masing-masing komputer untuk meningkatkan kreatifitas yang dapat menghasilkan lapangan pekerjaan baru contohnya desain grafis. Corel draw adalah salah satu software desain grafis yang digunakan dalam mendesain logo, spanduk, undangan, maupun iklan. Pelatihan ini bertujuan memberikan wawasan dan pengetahuan, serta keterampilan baru kepada siswa, sehingga nantinya dapat membuka lapangan pekerjaan atau usaha baru dibidang desain. Tentunya dengan terbukanya peluang usaha dibidang desain grafis, maka jumlah pengangguran juga dapat berkurang.

*Kata Kunci : SMK Dwi Tunggal 2 Tanjung Morawa, Desain Grafis, Corel Draw*

### 1. Pendahuluan

Saat ini teknologi informasi telah berkembang dengan sangat pesat dalam berbagai bidang. Salah satu bidang yang dipengaruhi oleh teknologi informasi adalah bidang pendidikan, baik dalam proses pembelajaran formal di sekolah maupun nonformal berupa pelatihan di luar sekolah ataupun kursus. Teknologi informasi telah menjadi salah satu pendukung suksesnya kurikulum pendidikan di Indonesia. Penggunaan komputer saat ini bukan hanya digunakan untuk memudahkan proses penginputan data perkantoran, namun komputer dapat digunakan dalam masyarakat luas untuk meningkatkan kreatifitas dan keterampilan sehingga dapat membuka lapangan pekerjaan baru. Adapun aplikasi yang dapat digunakan dalam mengasah kreatifitas dan keterampilan siswa adalah desain grafis. Dalam teknik desain grafis sendiri terdapat banyak software yang dapat digunakan pada masyarakat luas, namun pada pelatihan ini hanya menggunakan software Corel Draw. Pemanfaatan Corel Draw dalam desain grafis seperti mendesain logo, undangan, spanduk maupun iklan. Dengan demikian maka penulis mengambil judul “Sosialisasi dan Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Software Corel Draw Pada Siswa SMK Dwi Tunggal 2 Tanjung Morawa”.

## 2. Metode Pengabdian

Adapun metode pelaksanaan dalam pelatihan pembelajaran desain grafis untuk memberikan keterampilan dan meningkatkan kreatifitas mendesain bagi siswa di SMK Dwi Tunggal 2 Tanjung Morawa dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Metode Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat

Untuk memecahkan masalah dalam pencapaian tujuan memberikan informasi tentang pemanfaatan komputer, kegiatan pelatihan ini peserta diberikan penjelasan mengenai software Corel Draw yang telah tersedia pada masing-masing komputer. Pelaksanaan program pelatihan ini memilih format pelaksanaan langsung selama 4 jam dalam sesi satu hari dan satu kali pendampingan kepada siswa yang telah mengikuti pelatihan. Pelaksanaan pelatihan dilakukan di ruang kelas sekolah SMK Dwi Tunggal 2 Tanjung Morawa. Dalam pelaksanaan pelatihan ini melibatkan 3 orang dosen dan dibantu oleh 2 orang mahasiswa, ini bertujuan agar kegiatan pelatihan ini mempunyai dampak yang benar-benar dapat dirasakan oleh peserta karena kesulitan-kesulitan peserta saat mengikuti pelatihan dapat teratasi dan peserta mendapatkan bimbingan yang optimal.

## 3. Hasil Dan Pembahasan

Hasil dari pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat pembelajaran desain grafis dan manfaatnya sebagai sebuah keterampilan yang penting. Adapun manfaat yang didapat dari tim pengabdian masyarakat adalah dosen dapat mengaplikasikan ilmu, pengalamannya dan langsung turun ke masyarakat, sehingga

kelimuan biasa tercipta dan membuat media komunikasi yang baru, sehingga para siswa dapat berdiskusi dengan para pemateri mengenai pemanfaatan desain grafis dengan software Corel Draw. Sebelum melakukan pelatihan mengenai desain, terlebih dahulu tim pengabdian kepada masyarakat melakukan *pre test* yang bertujuan agar tim pengabdian kepada masyarakat mengetahui kemampuan mitra mengenai penggunaan perangkat lunak Corel Draw dan pemahaman mitra mengenai desain grafis.

Dari hasil *pre test* yang dilakukan didapatkan hasil bahwa 70% peserta mengetahui apa itu desain grafis, namun 80% peserta tidak memahami penggunaan perangkat lunak Corel Draw. Selanjutnya tim melakukan pemaparan apa yang dimaksud dengan desain grafis, dasar-dasar dan memberikan beberapa materi serta gambaran mengenai desain grafis.. Materi yang diberikan merupakan dasar-dasar desain grafis menggunakan perangkat lunak Corel Draw. Adapun rangkaian gambar kegiatan sosialisasi dan pelatihan desain grafis dapat dilihat pada gambar 2 dibawah ini.



Gambar 2. Kegiatan Sosialisasi Dan Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Corel Draw

#### 4. Simpulan

Dari hasil evaluasi serta temuan-temuan yang kami peroleh selama pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini dengan pelatihan desain grafis menggunakan Corel Draw, dapat disimpulkan bahwa :

1. Kegiatan pengabdian masyarakat ini telah mampu memberikan manfaat yang sangat besar dan tepat sasaran khalayak bagi siswa di SMK Swasta Dwi Tunggal 2 Tanjung Morawa.
2. Sebelum dilakukan pelatihan desain grafis terhadap peserta, ada sekitar 80% peserta yang mengikuti pelatihan tidak memahami penggunaan perangkat lunak Corel Draw. Tetapi setelah dilakukan pelatihan seluruh peserta memahami penggunaan Corel Draw. Walaupun masih diperlukan latihan yang banyak namun dengan kemampuan dasar tersebut diharapkan peserta dapat secara mandiri mengembangkan kemampuannya, sehingga dapat berwirausaha di bidang desain grafis.

#### 5. Saran

Adapun saran selama pengabdian masyarakat yang dilaksanakan pada siswa SMK Swasta Dwi Tunggal 2 Tanjung Morawa dalam pelatihan desain grafis dengan Corel Draw dimana peserta dilatih membuat desain logo, undangan dan iklan. Mitra mengharapkan adanya pelatihan-pelatihan mengenai

desain grafis lanjutan kembali untuk menambah pemahaman siswa mengenai desain grafis dan Tim pengabdian kepada masyarakat juga berharap peserta dapat merealisasikan ataupun dapat membuka usaha dibidang desain grafis untuk meningkatkan pendapatan perekonomian.

#### 6. Ucapan Terima Kasih

Pengabdian pada masyarakat ini merupakan salah satu Tri Darma Perguruan Tinggi disamping Pengajaran dan Penelitian bagi setiap Dosen Tetap Program Studi Teknik Informatika Universitas Harapan Medan. Ucapan terima kasih ingin disampaikan kepada Kepala Sekolah, Guru dan Siswa di SMK Swasta Dwitunggal 2 Tanjung Morawa yang telah memberi izin sehingga terlaksananya kegiatan Pengabdian pada Masyarakat ini dan juga kepada dosen serta mahasiswa yang terlibat dalam membantu kegiatan ini sehingga berlangsung dengan baik dan efektif.

#### Daftar Pustaka

- Ade Mulyana (2016). Buku Berkreasi Dengan Desain Grafis Panduan Usaha Mandiri. Jakarta :Yrama Widya.
- Asep Effendhy (2014). Buku Pintar Desain Grafis Untuk Pemula. Jakarta : Mediakita
- Kuswanoro (2018). Dasar Desain Grafis. Bandung : Kitto Book
- Ibnu Teguh Wibowo (2017). Belajar Desain Grafis Untul Pemula. Jakarta : Buku Pintar.
- Purnomo, H. C. (2010). 70 Trik Pintar Kreasi dengan CorelDraw X5. Jakarta : PT. Elex Media Komputindo.
- Wahana Komputer. (2007). Desain Grafis Dengan CorelDraw X3 Graphics Suite. Jakarta Salemba Infotek.