

PENINGKATAN PEMBELAJARAN KETERAMPILAN MULTIMEDIA CORELDRAW DI SMK YPUI PARUNG

Diki Rasapta¹, Octaviana Anugrah Ade Purnama²

^{1,2}Teknik Informatika, Universitas Pamulang, Jl. Surya Kencana No.1, Pamulang, 15417
e-mail: ¹dosen02776@unpam.ac.id, ¹dosen02780@unpam.ac.id

Abstract

In the current era of globalization, technological advances are developing very rapidly and helping humans interact with each other without being limited by distance and time. The convenience provided by technology covers various aspects of life, from business to education. Technology plays an important role in helping every human need, one of which is the computer. The art of graphic design includes cognitive abilities and skills including typography, image processing, and page layout. The graphic designer arranges the appearance of the letters and the space of the composition to create an effective and communicative design. Graphic design covers all fields that require translating verbal language into visual design of text and images in various publication media in order to convey messages to communicants as effectively as possible. Coreldraw is an application that functions as a vector graphics editor that produces visual images. This application focuses on image editors, so it is widely used by users in the fields of advertising, visual design, printing, and other fields that require visualization formats. Some of the advantages of Coreldraw compared to other applications with the same function, include: 1) Ability to process lines and colors that are quite accurate; 2) Filled with various types of fonts to support creativity and imagination in processing brochures, pamphlets, book covers, and so on; 3) The level of clarity and detailed color specifications for the desired design; 4) Accuracy in designing, for example from the side of the line, line thickness, line curve, angle and line density.

Abstrak

Pada era globalisasi seperti sekarang ini kemajuan teknologi berkembang sangat pesat dan membantu manusia berinteraksi satu sama lain tanpa dibatasi oleh jarak dan waktu. Kemudahan yang diberikan oleh teknologi mencakup berbagai aspek kehidupan, mulai dari bisnis hingga pendidikan. Teknologi sangat berperan penting dalam membantu setiap kebutuhan manusia salah satunya yaitu komputer. Seni desain grafis mencakup kemampuan kognitif dan keterampilan termasuk tipografi, pengolahan gambar, dan page layout. Desainer grafis menata tampilan huruf dan ruang komposisi untuk menciptakan sebuah rancangan yang efektif dan komunikatif. Desain grafis melingkupi segala bidang yang membutuhkan penerjemahan bahasa verbal menjadi perancangan secara visual terhadap teks dan gambar pada berbagai media publikasi guna menyampaikan pesan-pesan kepada komunikan seefektif mungkin. Coreldraw adalah aplikasi yang berfungsi sebagai editor grafik vektor yang menghasilkan gambar visual. Aplikasi ini fokus pada editor gambar, sehingga banyak dipakai oleh pengguna dalam bidang advertising, desain visual, percetakan, dan bidang lain yang memerlukan format visualisasi. Beberapa kelebihan Coreldraw dibandingkan aplikasi lain dengan fungsi yang sama, antara lain : 1) Kemampuan mengolah garis dan warna yang cukup akurat; 2) Dipenuhi berbagai jenis font untuk menunjang kreativitas dan imajinasi dalam mengolah brosur, pamflet, sampul buku, dan sebagainya; 3) Tingkat kejelasan dan spesifikasi warna yang mendetail terhadap desain yang diinginkan; 4) Keakuratan dalam mendesain, misalnya dari sisi garis, ketebalan garis, lengkung garis, sudut serta kerapatan garis.

Keywords: CorelDraw; Technology; Design; Computers; Graphics

1. PENDAHULUAN

Penelitian dan pengabdian kepada masyarakat merupakan salah satu tugas perguruan tinggi untuk memberikan pelayanan kepada

masyarakat yang meliputi berbagai bidang kehidupan dengan memanfaatkan, mengembangkan, dan menerapkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni (ipteks) sebagai

upaya memberikan sumbangan demi kemajuan masyarakat. Bagi LPPM Fakultas Teknik Informatika UNPAM, khususnya dalam Penyelenggaraan pengabdian kepada masyarakat selalu disesuaikan dengan sumber daya yang dimiliki baik yang menyangkut sumber daya insani maupun pendanaan. Untuk melaksanakan berbagai tugas pengabdian tersebut, LPPM Fakultas Teknik Informatika UNPAM, menyusun dan mengembangkan program-program yang sesuai dengan kebutuhan masyarakat sasaran.

Universitas Pamulang (UNPAM) merupakan kampus yang berdiri di bawah naungan Yayasan Sasmita Jaya yang kampus pusatnya beralamat di Jl. Surya Kencana No. 1 Pamulang dengan mengemban visi “Bermutu dalam pengembangan pendidikan, penelitian, dan pengabdian terjangkau seluruh lapisan masyarakat, berlandaskan ridha tuhan yang maha esa”. UNPAM dalam lingkup perguruan tinggi ada di dalam wilayah lingkungan Kopertis IV. UNPAM membuka diri untuk melakukan berbagai kerjasama dengan berbagai pihak dalam rangka pengembangan ilmu, institusi, teknologi dan seni dalam rangka pelaksanaan Tri Dharma Perguruan Tinggi yakni Pendidikan, Penelitian dan Pengabdian. UNPAM sudah mempunyai jaringan dengan berbagai lembaga lain yakni pemerintah pusat, pemerintah provinsi, pemerintah kabupaten, dunia usaha, swasta maupun dengan masyarakat.

Pada era globalisasi seperti sekarang ini kemajuan teknologi berkembang sangat pesat dan membantu manusia berinteraksi satu sama lain tanpa dibatasi oleh jarak dan waktu. Kemudahan yang diberikan oleh teknologi mencakup berbagai aspek kehidupan, mulai dari bisnis hingga pendidikan. Teknologi sangat berperan penting dalam membantu setiap kebutuhan manusia salah satunya yaitu komputer.

Perkembangan teknologi komputer yang mengalami kemajuan pesat, berdampak juga pada dunia pendidikan. Hal ini dapat diamati dengan banyaknya kegiatan pembelajaran di jenjang sekolah dasar, menengah hingga perguruan tinggi yang menggunakan komputer sebagai media pembelajaran. Melalui pemanfaatan teknologi komputer, kegiatan pembelajaran di kelas menjadi lebih menarik dan berdampak positif. Selain itu pemanfaatan aplikasi komputer dalam bidang pembelajaran memungkinkan berlangsungnya proses belajar secara individual (individual learning). Hal ini juga membuat pembelajaran menjadi lebih efektif, karena siswa atau mahasiswa sebagai pengguna, bisa belajar dari

petunjuk/panduan yang disediakan aplikasi komputer tersebut.

Seni desain grafis mencakup kemampuan kognitif dan keterampilan termasuk tipografi, pengolahan gambar, dan page layout. Desainer grafis menata tampilan huruf dan ruang komposisi untuk menciptakan sebuah rancangan yang efektif dan komunikatif. Desain grafis melingkupi segala bidang yang membutuhkan penerjemahan bahasa verbal menjadi perancangan secara visual terhadap teks dan gambar pada berbagai media publikasi guna menyampaikan pesan-pesan kepada komunikan seefektif mungkin.

2. METODE

Sebagai langkah awal metode kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini meliputi survey dan wawancara dengan pihak sekolah dan para dewan guru yang terbagi menjadi dua, yaitu:

- a. Studi lapangan: Studi lapangan meliputi observasi, pengumpulan data yang berhubungan dengan pembelajaran/pengaplikasian, serta wawancara dengan pihak sekolah dan para dewan guru yang dapat mendukung program Pengabdian kepada masyarakat.
- b. Studi Pustaka: Studi pustaka sebagai dasar untuk memperoleh referensi yang baik agar pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Studi pustaka berisikan teori yang berhubungan dengan objek penelitian.

3. HASIL

Berdasarkan hasil wawancara, tanya jawab dan pengamatan langsung selama kegiatan berlangsung, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini memberikan hasil sebagai berikut:

- a. Meningkatnya pengetahuan dan pemahaman para siswa SMK YPUI Parung mengenai Peningkatan Pembelajaran Keterampilan Multimedia CorelDraw Di SMK YPUI Parung.
- b. Meningkatnya keterampilan parasiswa SMK YPUI Parung dalam menggunakan CorelDraw.
- c. Meningkatnya keterampilan para siswa SMK YPUI Parung dalam membuat desain grafis menggunakan CorelDraw.

4. KESIMPULAN

Dari hasil evaluasi serta temuan-temuan yang diperoleh selama pelaksanaan kegiatan Pengabdian Masyarakat ini, dapat disimpulkan

bahwa program Pengabdian Masyarakat ini telah mampu memberikan manfaat yang sangat besar dan tepat sasaran bagi para siswa yang ada di Smk YPUI Parung. Metode sosialisasi dan simulasi merupakan bentuk yang sangat efektif dalam memberikan penyegaran dan tambahan wawasan serta pengetahuan di bidang teknologi informasi berkaitan dengan pemanfaatan CorelDraw untuk pembuatan Desai Grafis. Untuk tahap pengembangan selanjutnya kami menyarankan hendaknya program-program pengabdian masyarakat seperti ini bisa dilaksanakan secara reguler dan berkala, melihat tingkat antusiasme peserta yang sangat tinggi akan keingintahuan mereka mengenai pemanfaatan CorelDraw dalam pembuatan banner atau desain grafis lainnya.

5. DOKUMENTASI KEGIATAN

Dokumentasi kegiatan berisi beberapa gambar kegiatan PKM yang dilakukan dalam memberikan penyampaian kegiatan.



Gbr 1. Foto bersama siswa SMK YPUI Parung



Gbr 2. Proses penyampaian materi



Gbr 3. Proses penyampaian materi



Gbr 4. Pemberian cendramata

6. DAFTAR PUSTAKA

- [1] I. A. E. B. Rais, "Peningkatan Ketrampilan Multimedia CorelDraw," *Jurnal AbdiMas PHB*, vol. 1(1), pp. 55-61, 2018.
- [2] N. S. Gusti Made Budiarta, "Pemanfaatan Aplikasi CorelDraw Sebagai Media Pembelajaran Pada Kuliah Desain Komunikasi Visual Prodi Pendidikan Seni Rupa UNDIKSHA," *Jurnal Pendidikan Seni Rupa Undiksha*, vol. 12(2), pp. 115-128, 2022.
- [3] F. A. W. Meyta Pritandhari, "Pelatihan Desain Grafis CorelDraw Meningkatkan Kreativitas Karang Taruna Pemuda Mandiri Kelurahan Rejomulyo," *Sinar Sang Surya (Jurnal Pusat Pengabdian Kepada Masyarakat)*, vol. 5 No 1, pp. 33-41, 2021.
- [4] M. D. S. Lubis, "Analisis Desain Grafis Menggunakan Teknologi Komputer Berbasis Software CorelDraw," *Jurnal Teknik Informatika Kaputama (JTik)*, vol. 4, pp. 89-99, 2020.
- [5] D. Anggraeni, "Implementasi Aplikasi CorelDraw x4 Untuk Desain Grafis Bagi Perangkat Desa Pinangripan Kecamatan Air Batu Kabupaten Asahan," *Jurdimas (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat) Royal*, vol. 2, pp. 87-92, 2019.
- [6] H. Februariyanti, "Perangkat Lunak Tutorial Coreldraw Berbasis Multimedia," *Jurnal Teknologi Informasi DINAMIK*, vol. 7, pp. 31-36, 2007.
- [7] M. Sabri, "Pelatihan Teknik Mudah Pembuatan Desain Logo Dengan Using Corel Draw AT TarBiyah Expans Silver Vocaltional School," *JPBMI : Jurnal Pengabdian Bersama Masyarakat Indonesia*, vol. 1 No 1, pp. 10-17, 2023.
- [8] Habibati, "Pengembangan Media Buletin Menggunakan Coreldraw X7," *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, vol. 07 No 1, pp. 23-33, 2019.
- [9] R. Yanto, "Pelatihan Aplikasi CorelDraw Dalam Peningkatan Hardskill Siswa Mengadapi Dunia Kerja," *Reswara : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 3 No 1, pp. 129-134, 2022.
- [10] Umar, "Penerapan Pembuatan Desain Logo dengan Corel," *Jurnal Abdimas STMIK Dharmapala*, vol. 2 No 1, pp. 14-21, 2022.