

## PELATIHAN DESAIN GRAFIS MENGGUNAKAN COREL DRAW PADA SMPN 32 KOTA TANGERANG

Andhika Prasetyo Siswirawan<sup>1</sup>, Anggi Pradana Yoani<sup>2</sup>, Arivansa Yuke Pradikta<sup>3</sup>, Hani Oktavia<sup>4</sup>,  
Junaidi<sup>5</sup>, Kayla Fadalwa<sup>6</sup>, Maria Elisabeth Taena<sup>7</sup>, Siti Raudhatul Syifa<sup>8</sup>, Yoel Michael  
Sihombing<sup>9</sup>, Zidane Muhammad Azmi<sup>10</sup>, Galuh Saputri<sup>11</sup>

Universitas Pamulang Jl. Surya Kencana No. 1 Pamulang Tangerang Selatan – Banten

Email: andhikaprasetyo1916@gmail.com<sup>1</sup>, anggiyoani@gmail.com<sup>2</sup>, arivansayp@gmail.com<sup>3</sup>,  
hanioktavia747@gmail.com<sup>4</sup>, saya.junaidi93@gmail.com<sup>5</sup>, kaelafadalwa@gmail.com<sup>6</sup>,  
taenaelisabethmaria@gmail.com<sup>7</sup>, siradsyifa@gmail.com<sup>8</sup>, yoel9736@gmail.com<sup>9</sup>,  
zidanmazmi52@gmail.com<sup>10</sup>, dosen02693@unpam.ac.id<sup>11</sup>

### **Abstract**

*In the development of digital technology today, it certainly greatly affects daily life activities. The digital world is experiencing a very rapid development, so it is necessary to prepare the nation's children by equipping digital technology knowledge. Therefore we bring themes related to digital science, one of which is about graphic design. The partner of this Community Service (PKM) activity is SMPN 32 Tangerang City. The material presented in this activity is graphic design training using the Corel Draw application. The stages of this activity consist of preparation, implementation, and evaluation. The preparation stage begins with determining the theme, preparing the material, then surveying SMPN 32 Tangerang City as the destination. Then the stages of the activity were carried out face-to-face / offline in the Computer Lab of SMPN 32 Tangerang City on November 10, 2023. The activity is the presentation of material about the science of graphic design and then continued by practicing it on the computers available in the Lab. The result of this activity is to provide insight into the science of graphic design using the Corel Draw application. In this activity, we chose Corel Draw as an application media to create a work. Corel Draw has the advantage of being easy to use and has many features and tools, so this media is suitable for beginners as a basic exercise in creating a graphic design.*

*Keywords: Training; Corel Draw; Graphic Design; SMPN 32 Tangerang City*

### **Abstrak**

Dalam perkembangan teknologi digital saat ini tentu sangat mempengaruhi aktivitas kehidupan sehari-hari. Dunia digital mengalami perkembangan yang sangat pesat, sehingga perlu adanya Upaya menyiapkan anak bangsa dengan membekali ilmu teknologi digital. Oleh karena itu kami membawa tema yang terkait dengan ilmu digital yaitu salah satunya adalah tentang ilmu desain grafis. Mitra dari kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini adalah SMPN 32 Kota Tangerang. Materi yang dibawakan pada kegiatan ini adalah pelatihan desain grafis menggunakan aplikasi Corel Draw. Tahapan kegiatan ini terdiri dari persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Tahapan persiapan diawali dengan menentukan tema, mempersiapkan materi, lalu survei ke SMPN 32 Kota Tangerang sebagai tempat yang dituju. Lalu tahapan kegiatan dilaksanakan secara tatap muka/offline di Lab Komputer SMPN 32 Kota Tangerang pada tanggal 10 November 2023. Kejadiannya adalah Pemaparan materi tentang ilmu desain grafis lalu dilanjutkan dengan mempraktekkannya di komputer yang tersedia di Lab. Hasil dari kegiatan ini adalah memberikan wawasan ilmu tentang desain grafis menggunakan aplikasi Corel Draw. Dalam kegiatan ini, kami memilih Corel Draw sebagai media aplikasi untuk membuat sebuah karya. Corel Draw yang memiliki kelebihan mudah digunakan dan memiliki banyak fitur juga alat, sehingga media ini cocok digunakan untuk pemula sebagai Latihan dasar dalam membuat sebuah desain grafis.

Kata kunci: Pelatihan; Corel Draw; Desain Grafis; SMPN 32 Kota Tangerang

## 1. PENDAHULUAN

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. (Jaisar Isnan, 2018). Perkembangan teknologi informasi khususnya dibidang desain grafis tentu sangat bermanfaat bagi kemajuan dunia pendidikan. 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. (YOGYA EXECUTIVE SCHOOL, 2019)

Desain grafis adalah suatu bentuk komunikasi visual yang menggunakan teks dan atau gambar untuk menyampaikan informasi atau pesan. Seni desain grafis mencakup kemampuan kognitif dan keterampilan termasuk tipografi, pengolahan gambar, dan page layout. (Alimsanjaya, 2016). 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. (Sule, 2016)

Corel Draw adalah editor grafik vector yang dibuat oleh corel, Corel sendiri adalah sebuah perusahaan perangkat lunak yang bermarkas di Ottawa, Kanada. Versi terakhirnya versi 15 yang dinamai X5 dirilis pada tanggal 23 februari 2008. (Putra, 2021) Corel Draw pada awalnya dikembangkan untuk dijalankan pada Sistem Operasi Windows 2000 dan yang lebih baru. Corel Draw sendiri adalah sebuah program komputer untuk melakukan editing pada garis vector. (Rhani & Nibras Nada Nailufar, 2020) Karena kegunaan Corel Draw adalah sebagai alat untuk pengolahan gambar, maka program ini sering digunakan untuk menyelesaikan pekerjaan di bidang publikasi atau percetakan maupun bidang yang lain yang butuh proses visualisasi. (Bella Rizki Silvia Dewi, 2012)

Oleh karena itu, kami berinisiatif mengajarkan pengetahuan tentang cara menggunakan aplikasi Corel Draw untuk melatih kreativitas dan ketrampilan siswa/siswi dalam menghasilkan karya gambar visual kepada siswa/siswi SMPN 32 Kota Tangerang. Adapun nantinya akan diajarkan pengetahuan dasar-dasar aplikasi Corel Draw, seperti cara menggunakan pick tool, shape tool, crop tool, dan lain-lain.

Sehingga nantinya siswa/siswi dapat mendesain sebuah pamflet, brosur, poster dan lain-lain. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini merupakan salah satu syarat mengikuti sidang skripsi yang bersifat wajib bagi mahasiswa. Apabila tidak dilaksanakan oleh mahasiswa, maka tidak dapat mengikuti sidang skripsi.

## 2. METODE

Metode pelaksanaan yang digunakan untuk “Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Corel Draw Pada Smpn 32 Kota Tangerang” ini merupakan serangkaian proses kegiatan yang dilaksanakan secara sistematis dan terencana yang meliputi tahapan sebagai berikut: (Informatika UNPAM, 2023)



Gambar 1 Proses Kegiatan PKM

**Dari Tahapan-tahapan diatas, dapat dideskripsikan sebagai berikut:**

- Tahap Pembuatan Proposal PKM dan Surat izin → Dilaksanakan 1 Bulan sebelum kegiatan, pada tahap ini, tim akan membuat proposal yang terdiri dari 4 Bab, yang akan dikumpulkan ke dosen pembimbing. Serta membuat surat yang akan diberikan ke SMPN 32 Kota Tangerang yang dituju.
- Tahap Persiapan → Dilaksanakan 2 Minggu sebelum kegiatan. Pada tahap ini tim akan menyiapkan alat-alat perlengkapan seperti transportasi, kamera, konsumsi, media presentasi seperti ppt sebagai panduan materi yang akan dijelaskan. Keterangan dapat dilihat di Tabel 4.
- Tahap Menetapkan waktu → Dilaksanakan maksimal 1 Minggu sebelum kegiatan, Anggota tim pelaksana bernegosiasi dengan pihak SMPN 32 Kota Tangerang untuk menggelar kegiatan PKM.
- Tahap Pelaksana PKM → Tahap ini dilaksanakan setelah mendapat perizinan dari pihak SMPN 32 Kota Tangerang, dan dilanjutkan mentransfer pengetahuan dari tim kepada kelompok sasaran.
- Tahap Monitoring dan Evaluasi → Tahap ini merupakan tahap pemantauan kegiatan

dengan tujuan memberikan gambaran tentang keberhasilan program yang sudah dilakukan. Evaluasi yaitu tersampainya materi yang dibawakan kepada kelompok sasaran.

- f. Tahap Laporan Akhir → Tahap penyusunan laporan kegiatan.

### 3. HASIL

Hasil yang didapat dari pelaksanaan kegiatan PKM ini adalah peserta siswa SMPN 32 Kota Tangerang menjadi paham tentang ilmu dasar tentang desain grafis menggunakan aplikasi Corel Draw.

Gambar di bawah ini adalah kegiatan peserta siswa SMPN 32 Kota Tangerang saat mengikuti pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM).



Gambar 2 Antusias Siswa saat Mengikuti Kegiatan PKM

Dari Gambar 2 di atas tampak bahwa peserta siswa SMPN 32 Kota Tangerang sangat antusias mengikuti kegiatan PKM ini, karena kegiatan ini menjadi hal yang baru bagi mereka serta dapat menambah wawasan tentang ilmu desain grafis.



Gambar 3 Mahasiswa Membantu Mempraktekkan Cara Mendesain di Corel Draw

Dari Gambar 3 di atas tampak mahasiswa sedang membantu mempraktekkan cara mendesain di Corel Draw. Mempraktekkan ilmu desain grafis

ini tujuannya supaya mereka mengerti cara menggunakan aplikasi Corel Draw setelah mereka mendengarkan materi tentang ilmu desain grafis yang disampaikan oleh mahasiswa sebelumnya.

### 4. PEMBAHASAN

Berdasarkan kegiatan PKM yang telah dilaksanakan pada hasil di atas, pihak sekolah sangat mendukung dan menyambut baik kegiatan ini. Dengan dilakukan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini, peserta siswa SMPN 32 Kota Tangerang ini menjadi bertambah wawasannya tentang ilmu desain grafis, sehingga bisa menjadi bekal mereka di masa depan.

Tampak pada gambar 4 di bawah ini Mahasiswa, Guru, dan peserta berfoto Bersama menandakan kegiatan PKM sudah selesai dilaksanakan.



Gambar 4 Foto Bersama Mahasiswa, Guru, dan peserta siswa SMPN 32 Kota Tangerang

### 5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil Pengabdian Kepada Masyarakat yang telah dilakukan, didapatkan hasil bahwa para peserta siswa/i SMPN 32 Kota Tangerang dapat menyerap pembelajaran Desain Grafis menggunakan Corel Draw dan mempraktekannya pada aplikasi Corel Draw. Ketika pelatihan sedang berlangsung peserta dapat dinilai aktif untuk menggunakan dan mempraktekkan ilmu desain grafis yang diberikan.

Adapun saran untuk perbaikan dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah sebagai berikut:

- a. Panitia sebaiknya lebih mempersiapkan lagi instalasi aplikasi di PC sekolah yang bersangkutan.
- b. Pelatihan desain grafis ini dapat dilanjutkan oleh pihak sekolah, contohnya masuk dalam kategori ekstrakurikuler.

### UCAPAN TERIMAKASIH

Terimakasih kepada pihak sekolah dari SMPN 32 Kota Tangerang yang telah memberikan

izin juga dukungan, supaya kita bisa menyelesaikan tugas kegiatan PKM ini.

### DOKUMENTASI KEGIATAN



Pemberian Plakat sebagai cendramata ucapan terimakasih kepada pihak sekolah.



Penyampaian materi tentang ilmu desain grafis menggunakan corel draw.



Mempraktekkan langsung tentang dasar-dasar ilmu desain grafis menggunakan corel draw.



Memberikan gift kepada peserta terpilih yang bisa menjawab pertanyaan dari kelompok kita.



Foto bersama dengan peserta, kelompok PKM, juga perwakilan guru SMPN 32 Kota Tangerang



Foto disertai bukti surat IA bersama Ibu Etin Kurniarsih, S.Pd sebagai kurikulum sekolah dengan perwakilan kelompok PKM

### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Alimsanjaya. (2016). *Makalah Coreldraw Lengkap*. Alimsanjaya@Blogger.Com. <https://Alimsanjaya.Blogspot.Com/2016/06/Makalah-Coreldraw-Lengkap.Html>
- [2] Bella Rizki Silvia Dewi. (2012). *Makalah Tentang Coreldraw*. Bella-Bellarizki.Blogspot.Com. [https://Bella-Bellarizki.Blogspot.Com/2012/01/Makalah-Coreldraw\\_01.Html](https://Bella-Bellarizki.Blogspot.Com/2012/01/Makalah-Coreldraw_01.Html)
- [3] Informatika Unpam. (2023). *Format Laporan Akhir Pkm*. Informatika.Unpam.Ac.Id. <https://Informatika.Unpam.Ac.Id/>
- [4] Jaisar Isnani. (2018). *Makalah Coreldraw Dalam Dunia Desain Visual*. Blogger. <https://Tutorialcoreldrawbagipemula.Blogspot.Com/2018/11/Makalah-Coreldraw-Dalam-Dunia-Desain.Html>
- [5] Putra. (2021). *Corel Draw: Pengertian, Fungsi, Kegunaan & Versi*. Salamadian.Com. <https://Salamadian.Com/Pengertian-Corel-Draw/>
- [6] Rhani, A. R. M., & Nibras Nada Nailufar. (2020). *Sejarah Coreldraw*. Kompas.Com. <https://Www.Kompas.Com/Skola/Read/2020/10/13/181818569/Sejarah-Coreldraw>
- [7] Sule. (2016). *Makalah Tentang*

- Coreldraw.* Blogger. <https://Sule-Epol.Blogspot.Com/2016/10/Makalah-Tentang-Coreldraw.Html>
- [8] Yogya Executive School. (2019). *Pelatihan Teknologi Informasi (Ti) Desain*

*Grafis Untuk Media Informasi Visual – Dinas Perpustakaan Dan Kearsipan Kota Yogyakarta Provinsi Diy.* Yogya Executive School.