

Pelatihan Desain Grafis dengan Menggunakan Aplikasi Corel Draw, Photoshop, dan Adobe Illustrator bagi Guru SMA Sederajat di Lingkungan Suku Dinas Pendidikan Jakarta Selatan

T. Adi Kurniawan,¹, Safrizal, M.Kom², Ibnu Sina, M.Kom³, Mustofa Kamal⁴, Arliandru Septo⁵, Deva Savira⁶

Abstrak -- Perkembangan teknologi informasi 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. Keterampilan desain grafis sangat dibutuhkan dalam berbagai bidang usaha, seperti percetakan, advertising, multimedia, fashion, dan industri – industri kreatif lainnya. . Dasar kegiatan ini adalah Tri Dharma Perguruan Tinggi dan program kerja LPPM USNI. Rangkaian kegiatan ini diawali dengan komunikasi, diskusi dan survey untuk mengetahui kondisi guru serta perangkat komputer yang dimiliki dengan melakukan tindakan. Peserta Pelatihan desain grafis ini adalah Guru SMA di lingkungan Suku Dinas Pendidikan Jakarta Selatan yang belum pernah mendapatkan pelatihan maupun yang sudah pernah mendapatkan pelatihan sebelumnya. Pelatihan desain grafis ini bukan hanya kali ini saja di lakukan, sebelumnya pernah dilakukan oleh Tim PkM di beberapa SMA, karang taruna dan UKM dan IKM Komunitas Tangerang Selatan Berkibar. Hal ini sejalan dengan kebutuhan para siswa, karang taruna maupun lapisan masyarakat yang tergabung dalam IKM maupun UKM untuk membuat sebuah desain sendiri baik sepanduk, membuat logo sendiri maupun membuat kemasan. Sebelum pelatihan dimulai peserta sebelumnya di berikan Pre Test, dimana Pre Test merupakan sebuah ujian kepada para peserta tanpa dibekali pengetahuan yang akan diberikan atau materi yang belum diajarkan, dan setelah di berikan pelatihan peserta kembali di uji kembali atau post test, dan hasil dari post Test memang ada perubahan dimana kemampuan para peserta pengabdian meningkat. dimana hasil post Tes menunjukkan nilai peserta meningkat, meskipun tidak signifikan.

Kata Kunci: Aplikasi, Bisnis Online, BukuKas

I. PENDAHULUAN

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi suatu bangsa tentu tidak terlepas dari keberhasilan proses pembelajaran di lembaga-lembaga serta institusi-institusi pendidikan tinggi di negara tersebut. Tahapan perubahan diharapkan mampu membawa bangsa ke arah kemajuan peradaban yang lebih tinggi dan meresap secara utuh sebagai jati diri bangsa tersebut. Tingkat penguasaan ilmu dan teknologi merupakan bukti nyata keberhasilan pembangunan. Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan nasional berakar dari kebudayaan bangsa Indonesia yang terangkum dalam Pancasila dan UUD 1945, yang berfungsi untuk mengembangkan kemampuan serta meningkatkan kualitas kehidupan bangsa Indonesia.

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. Keterampilan desain grafis sangat dibutuhkan dalam berbagai bidang usaha, seperti percetakan, *advertising*, multimedia, *fashion*, dan industri – industri kreatif lainnya.

Potensi teknologi informasi di Kelurahan Kebayoran Lama Jakarta Selatan, tentu tidak terlepas dari keberadaan Universitas Satya Negara Indonesia melalui Program Pengabdian Pada Masyarakat (P2M), yang menjadi tolak ukur dalam kemajuan dunia pendidikan khususnya di bidang teknologi informasi. Sesuai dengan visi dan misi dari Jurusan Pendidikan Teknik Informatika dalam perkembangan teknologi informasi diharapkan dapat memberikan hasil yang maksimal dengan adanya dukungan komponen masyarakat yang ada di wilayah-wilayah kecamatan se- DKI Jakarta.

1.1 Analisis Situasi

Kelurahan Kebayoran Lama Jakarta Selatan merupakan sebuah kelurahan yang cukup maju dan sering mengadakan kegiatan kemasyarakatan seperti Donor darah, Pos Yandu, Pengajian, dan Peringatan hari-hari besar Nasional. Dalam pembuatan spanduk ataupun media informasi biasanya masyarakat menggunakan jasa orang ataupun percetakan dikarenakan mereka tidak memiliki keterampilan untuk melakukan desain sendiri, padahal usia rata-rata remaja karang taruna di kelurahan tersebut adalah 15 s.d 25 tahun artinya mereka termasuk dalam kategori usia produktif..

Usia produktif dengan rentang usia 18–45 tahun, merupakan usia dimana manusia sudah matang secara fisik dan biologis. Pada usia inilah manusia sedang berada pada puncak aktivitasnya. Aktifitas fisik yang dilakukan cenderung lebih berat daripada usia lainnya. Berdasarkan kategori tersebut maka dapat diambil kesimpulan bahwa perlu diberikan sebuah pelatihan bagi remaja karang taruna di kelurahan kebayoran lama Jakarta selatan. Dengan pelatihan tersebut diharapkan pihak kampus dapat ikut berperan aktif dalam membekali kemampuan baik di lingkungan akademis maupun non akademis, sehingga mereka mampu bersaing dalam dunia kerja serta dapat menciptakan lapangan usaha sendiri.

Berdasarkan data diatas dapat dilihat bahwa remaja karang taruna yang di wilayah kelurahan kebayoran lama Jakarta selatan masih berada dalam usia produktif. Khusus untuk anak-anak asuh yang mengenyam pendidikan di bangku SMP, SMA dan Perguruan tinggi, tentu saja telah mendapatkan materi Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di sekolah maupun di kampus masing-masing. Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa guru pengampu mata pelajaran TIK di beberapa sekolah menengah dan observasi yang dilakukan, diketahui bahwa materi TIK yang diberikan hanya materi pengenalan paket program aplikasi Microsoft Office, seperti Microsoft Word, Microsoft Excel, dan Microsoft Power Point. Namun, materi desain grafis belum diberikan dalam proses pembelajaran TIK. Untuk itu dipandang perlu memberikan pelatihan desain grafis dengan penggunaan aplikasi Corel Draw, Photoshop, dan Adobe Illustrator bagi masyarakat khususnya Remaja karang taruna yang masih dalam usia produktif untuk memiliki keterampilan tambahan dan juga mampu dalam membuka peluang usaha dibidang desain grafis.

1.2 Persoalan Mitra

Dari hasil wawancara selanjutnya dengan para guru tersebut, sebagian besar sekolah menengah masih belum memasukan materi desain grafis dalam pelajaran TIK. Para guru cenderung memberikan materi pengenalan aplikasi Microsoft Office, sehingga para siswa kurang memiliki keterampilan tambahan dibidang desain grafis. Sementara itu, keterampilan.

1.3 Manfaat Kegiatan

Manfaat yang dapat diperoleh dari pelaksanaan program pengabdian masyarakat ini adalah :

1. Bagi siswa SMA dibawah Dinas Kependidikan DKI, pelaksanaan program pengabdian masyarakat ini diharapkan dapat lebih membantu mereka dalam menguasai keterampilan desain grafis maupun dapat membuka peluang usaha kerja dibidang industri kreatif.
2. Bagi Pemerintah Daerah Kusus Ibukota, khususnya Dinas Sosial dan Dinas Pendidikan Nasional, pelaksanaan program pengabdian masyarakat ini diharapkan dapat membantu terwujudnya program-program sosial dan pendidikan yang telah menjadi bagian rencana peningkatan kualitas sosial dan pendidikan masyarakat pada umumnya.
3. Bagi pelaksana, program pengabdian masyarakat ini diharapkan dapat menjadi sarana untuk turut berperan serta dalam meningkatkan kualitas sosial dan pendidikan masyarakat sekitar, berupa pengejawantahan ilmu dan pengetahuan yang diperoleh dari lembaga pendidikan tinggi. dibidang desain grafis sangat banyak dibutuhkan di dunia kerja seperti bidang percetakan, *advertising*, multimedia, *fashion*, dan industri – industri kreatif lainnya. Berdasarkan latar belakang di atas, dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut :
4. Masih kurangnya Pelatihan Desain Grafis dengan Menggunakan Aplikasi Corel Draw, Photoshop, dan Adobe Illustrator yang diberikan bagi Siswa SMA dibawah Dinas Kependidikan DKI Jakarta.
5. Perkembangan teknologi desain grafis yang begitu cepat dan kebutuhan akan keterampilan dibidang desain grafis yang cukup besar, akan menambah jarak kesenjangan kesenjangan antara tingkat keterampilan masyarakat kususnya bagi Siswa SMA dibawah Dinas Kependidikan DKI Jakarta.

1.4 Tujuan Kegiatan

Tujuan dari pelaksanaan program pengabdian masyarakat ini adalah untuk meningkatkan keterampilan desain grafis bagi Siswa SMA dibawah Dinas Kependidikan DKI Jakarta dengan Tema “**Pembuatan Spanduk Sebagai Sarana Promosi dan Informasi Kemasyarakatan** “ dengan menggunakan aplikasi Corel Draw, Photoshop, dan Adobe Illustrator. Adapun rincian tujuan kegiatan adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui cara pembuatan Desain Grafis
2. Mengetahui dasar-dasar pembuatan Desain Grafis.

3. Menambah wawasan remaja karang taruna di wilayah Dinas Kependidikan DKI Jakarta dalam bidang IPTEK khususnya pengetahuan dalam bidang Desain Grafis

II. METODE PELAKSANAAN

1.1 Persiapan

Persiapan yang diperlukan untuk melakukan pengabdian kepada masyarakat yang bersifat memecahkan masalah, komprehensif, bermakna, tuntas dan berkelanjutan dengan skema Program Kemitraan Masyarakat (PKM), maka Tim Abdimas melakukan survey, adapun langkah-langkah yang dilakukan sebagai berikut:

1. Pembentukan Tim Abdimas Dosen Tetap USNI;
2. Survey lokasi sekolah dan identifikasi permasalahan;
3. Pendataan guru yang menjadi peserta pelatihan;
4. Pembagian tugas pembekalan materi untuk Tim Abdimas Dosen Tetap USNI;
5. Penyusunan program kerja.

1.2 Pelaksanaan

Pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan pada sekolah-sekolah di lingkungan sudin pendidikan Jakarta Selatan mulai dari bulan Januari 2021 sampai dengan Agustus 2021. Dasar kegiatan ini adalah Tri Dharma Perguruan Tinggi dan program kerja LPPM USNI. Rangkaian kegiatan ini diawali dengan komunikasi, diskusi dan survey untuk mengetahui kondisi guru serta perangkat komputer yang dimiliki dengan melakukan tindakan, sebagai berikut:

- Perkenalan dan menjelaskan maksud serta tujuan pengabdian kepada masyarakat sebagai bagian Tri Dharma Perguruan Tinggi.
- Menjelaskan program kegiatan pengabdian kepada masyarakat.
- Menjelaskan materi yang akan diberikan selama pelatihan.
- Menjelaskan output dan manfaat dari pelatihan.

1.3 Target Peserta Pelatihan

Peserta Pelatihan desain grafis ini adalah Guru SMA di lingkungan Suku Dinas Pendidikan Jakarta Selatan yang belum pernah mendapatkan pelatihan maupun yang sudah pernah mendapatkan pelatihan sebelumnya.

1.4 Keberlanjutan Program Pengabdian Kepada Masyarakat

Sesuai sifat bidang pengabdian masyarakat yang berkelanjutan (*sustainable*) yaitu:

- Setiap peserta yang mengikuti pelatihan diwajibkan membuat karya desain grafis sendiri dan di tunjukkan di depan Tim Pengabdian masyarakat.
- Laporan hasil Pengabdian kepada masyarakat jika sudah disetujui oleh reviewer dan ka.LPPM USNI akan dipublikasi ke jurnal Abdimas yang ada di lingkungan USNI atau mitra LPPM USNI
- Jika hasil evaluasi oleh LPPM USNI dan reviewer terhadap kegiatan PkM ini berhasil dan baik untuk dikerjasamakan dengan Suku Dinas Pendidikan yang lain di provinsi DKI Jakarta.

1.5 Studi Kelayakan

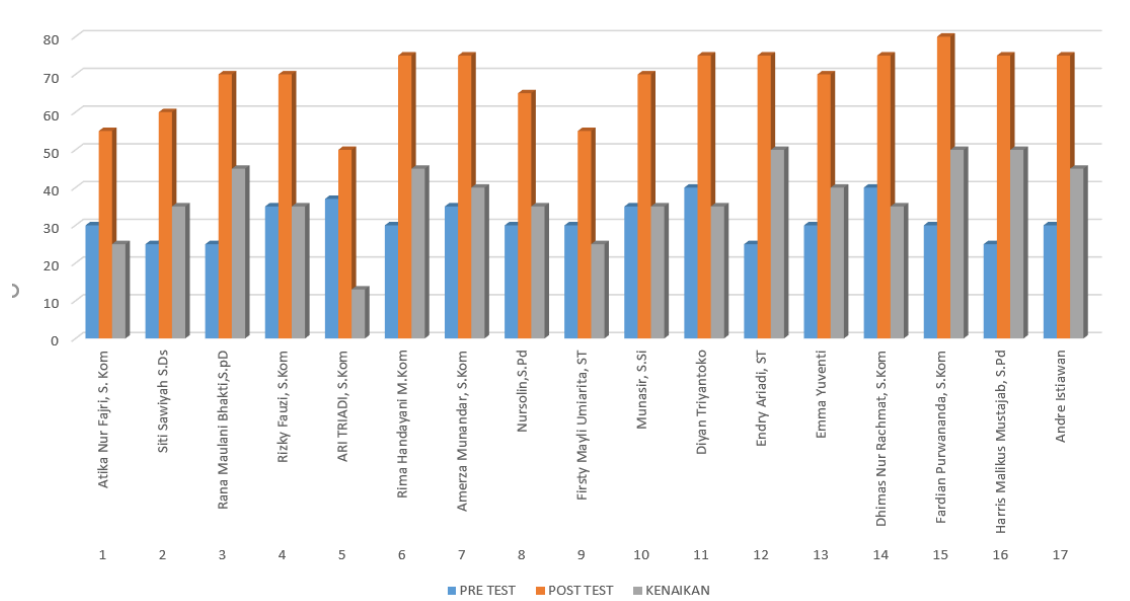
Pelatihan desain grafis ini bukan hanya kali ini saja di lakukan, sebelumnya pernah dilakukan oleh Tim PkM di beberapa SMA, karang taruna dan UKM dan IKM Komunitas Tangerang Selatan Berkibar. Hal ini sejalan dengan kebutuhan para siswa, karang taruna maupun lapisan masyarakat yang tergabung dalam IKM maupun UKM untuk membuat sebuah desain sendiri baik sependuk, membuat logo sendiri maupun membuat kemasan

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Peserta yang mengikuti pelatihan adalah sebanyak Tujuh belas orang dengan latar belakang usia dan asal sekolah yang berbeda-beda, hal ini memang telah diantisipasi, oleh karenanya materi yang diberikan adalah untuk tingkat pemula yaitu praktek dasar menggunakan aplikasi Corel Draw X7. Setelah dilaksanakan pelatihan selama tiga hari , program ini mengharapkan agar para peserta mampu menggunakan aplikasi Corel Draw X7 dan Adobe PhotoShop dalam membuat hal-hal mudah namun memiliki kegunaan yang cukup sering diaplikasikan dalam kebutuhan usaha maupun sarana penyebaran informasi. Walaupun demikian kenyataannya masih ada peserta yang memang belum terbiasa dalam menggunakan komputer sehingga butuh usaha yang ekstra untuk membantu mereka agar dapat mengikuti materi praktikum dalam waktu yang tersedia apalagi sifat pelatihan yang online karena adanya Pandemi Covid 19.

Sebelum pelatihan dimulai peserta sebelumnya di berikan Pre Test, dimana Pre Test merupakan sebuah ujian kepada para peserta tanpa dibekali pengetahuan yang akan diberikan atau materi yang belum diajarkan, dan setelah di berikan pelatihan peserta kembali di uji kembali atau post test, dan hasil dari post Test memang ada perubahan dimana kemampuan para peserta pengabdian meningkat. dimana hasil post Tes menunjukkan nilai peserta meningkat, meskipun tidak signifikan, seperti pada tabel dibawah ini.

NO	NAMA	PRE TEST	POST TEST	KENAIKAN
1	Atika Nur Fajri, S. Kom	30	55	25
2	Siti Sawiyah S.Ds	25	60	35
3	Rana Maulani Bhakti,S.pD	25	70	45
4	Rizky Fauzi, S.Kom	35	70	35
5	ARI TRIADI, S.Kom	37	50	13
6	Rima Handayani M.Kom	30	75	45
7	Amerza Munandar, S.Kom	35	75	40
8	Nursolin,S.Pd	30	65	35
9	Firsty Mayli Umiarita, ST	30	55	25
10	Munasir, S.Si	35	70	35
11	Diyan Triyantoko	40	75	35
12	Endry Ariadi, ST	25	75	50
13	Emma Yuventi	30	70	40
14	Dhimas Nur Rachmat, S.Kom	40	75	35
15	Fardian Purwananda, S.Kom	30	80	50
16	Harris Malikus Mustajab, S.Pd	25	75	50



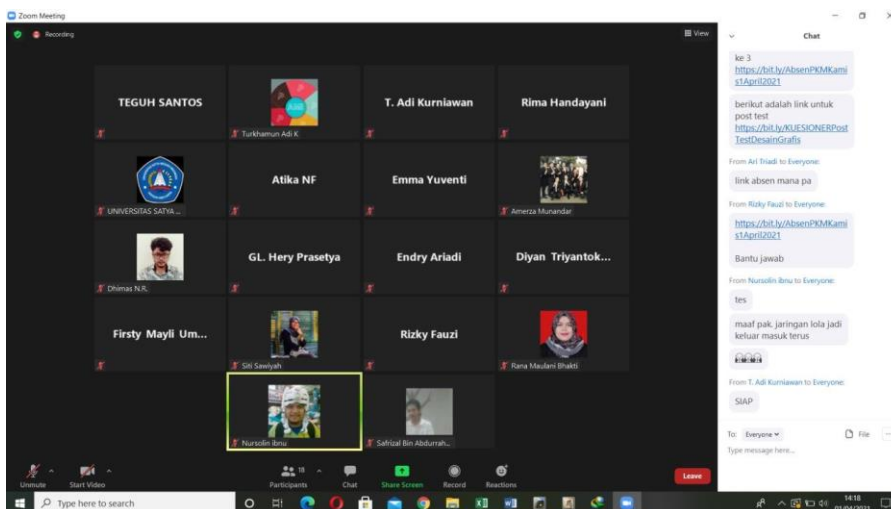
NO	NAMA	ASAL SEKOLAH
1	Atika Nur Fajri, S. Kom	SMK Islam Al Hikmah
2	Siti Sawiyah S.Ds	SMK BAKTI 17
3	Rana Maulani Bhakti,S.pD	SMKS CYBER MEDIA JAKARTA
4	Rizky Fauzi, S.Kom	SMK Media Informatika
5	ARI TRIADI, S.Kom	SMK MEDIA INFORMATIKA
6	Rima Handayani M.Kom	SMK Islam Al-Hikmah
7	Amerza Munandar, S.Kom	SMKS MUHAMMADIYAH 9 JAKARTA
8	Nursolin,S.Pd	SMK Bakti Idhata
9	Firsty Mayli Umiarita, ST	SMKN 59 JAKARTA
10	Munasir, S.Si	SMK YADIKA 9
11	Diyen Triyantoko	SMK KARTIKA X-2
12	Endry Ariadi, ST	SMK Islam Al Hikmah
13	Emma Yuventi	SMKN 47 Jakarta
14	Dhimas Nur Rachmat, S.Kom	SMK 3 Perguruan Cikini
15	Fardian Purwananda, S.Kom	SMK Muhammadiyah 9 Jakarta
16	Harris Malikus Mustajab, S.Pd	SMA SUMBANGSIH
17	Andre Istiawan	SMK Kartika X-2 Jakarta

Dari 10 orang peserta yang ditargetkan oleh panitia, yang hadir melebihi dari target yaitu sebanyak tujuh belas peserta. Rata-rata dari mereka adalah yang aktif di kegiatan UKM dan IKM sehingga merasa memerlukan pelatihan semacam ini untuk meningkatkan kemampuan mereka dibidang Design Grafis. Kegiatan dilaksanakan sangat lancar mulai dari pembukaan sampai penutupan. Berikut ini adalah uraian kegiatan :

1. Pada hari pertama diawali dengan peserta mempelajari apa yang dimaksud dengan Corel Draw X7 dan

bagaimana memulai CorelDraw X7, dan menggunakan lembar kerja, penggunaan tool CorelDraw X7.

2. Pada hari kedua materi yang diberikan adalah membuat berbagai macam logo Dari pelatihan ini Peserta menyambut baik terhadap kegiatan pelatihan yang dilaksanakan. Karena hal ini dapat dilihat animo peserta yang begitu bersemangat dalam mengikuti kegiatan, hal ini terlihat terhadap beberapa peserta setengah baya yang merasa membutuhkan keterampilan yang di berikan. Dan dalam hal Unit komputer yang tersedia dalam lab. Komputer mencukupi standar untuk di gunakan dalam pelatihan ini, walaupun terdapat komputer yang tidak memiliki koneksi internet sehingga sedikit mengganggu
3. peserta dalam menggunakannya. Dan berikut beberapa foto – foto selama pelatihan berlangsung.
4. Pada hari ke tiga peserta pelatihan diberikan pelatihan pembuatan kemasan produk, dan memberikan evaluasi dan Latihan.



II. KESIMPULAN

Dari pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut: Dari hasil Pre Test dan Post Test, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan dalam hal kemampuan dari setiap peserta dimana kemampuan peserta bertambah dalam penggunaan Corel Draw X7 dan Adobe Photoshop CS dan Masih Banyak masyarakat yang membutuhkan pengetahuan khususnya di bidang Design Grafis

- SARAN

1. Peserta meminta kepada pelaksana agar materi pelatihan cukup satu software saja.
2. Peserta menyarankan agar acara seperti ini untuk lebih sering di lakukan atau dilaksanakan.
3. Peserta menyarankan agar jumlah pertemuan untuk di perbanyak lagi

V. DAFTAR PUSTAKA

Admin.2008. *Pengertian software (Perangkat Lunak) Komputer*.(online), <http://belajar-komputer-mu.com>, diakses 15 Desember 2011.

Anynomous.*Menjelaskan artikel Coreldraw*.(online), <http://www.asian-brain.com> diakses 18 Desember 2011.

Anynomous.Sekedar berbagi pengetahuan.(online), <http://www.arnanmax.com>diakses 21 Desember 2011.

Kesiman M.W.A, 2012, Laporan Akhir P2M, IbM Pelatihan Microsoft Power Point 2007 Untuk Anak-anak Panti Asuhan Se- Kecamatan Buleleng

Purwanto,Heri.2011.*Sejarah Coreldraw*.(online), <http://www.sejarah-coreldraw.html>diakses 21 Desember 2011. Sirodjuddin,Ardan.2008.*Belajar Coreldraw itu mudah*.(online), <http://ardan.sirodjuddin.wordpress.com>di akses 21 Desember 2011.

<http://technonide.blogspot.com/2010/11/rangkuman-buku-fundamental-of-graphic.html>

<http://www.ilmugrafis.com/artikel.php?page=prinsip-prinsip-desain-grafis>

<http://www.conceptmagz.com/magazine/detail/25> <http://adnansocial.blogspot.com/2011/02/interaksi-manusia-dengan-komputer.html> <http://radityacracker.blogspot.com/2011/10/desain-pemodelan-grafis-dari-segi.html>

<http://www.aahidesain.com/unsur-definisi-prinsip-dan-istilah-dkv.html>