

PELATIHAN DESAIN GRAFIS MENGGUNAKAN CORELDRAW BAGI SISWA MA SUNAN AMPEL DI DESA SUMBERKIMA

Aqil Furqoni Muhammad¹⁾, Zaehol Fatah²⁾.

^{1,2)} Universitas Ibrahimy

E-Mail:

aqillfurqnn@gmail.com¹⁾, zaeholfatah@gmail.com²⁾

Submitted:

11-06-2025

Accepted:

07-07-2025

Published:

08-07-2025

ABSTRAK

Keterampilan dalam desain grafis sangat penting di berbagai bidang, seperti percetakan, iklan, multimedia, mode, dan industri kreatif lainnya. Salah satu perangkat lunak yang digunakan untuk desain grafis adalah CorelDraw. CorelDraw memiliki keuntungan dalam kemudahan penggunaan dan dilengkapi dengan beragam fitur serta alat, sehingga sangat sesuai bagi pemula untuk berlatih dasar dalam menciptakan desain grafis. Pelatihan ini diselenggarakan di MA Sunan Ampel yang terletak di Desa Sumberkima. Diharapkan, kegiatan ini dapat memberikan dukungan kepada peserta MA Sunan Ampel di bidang multimedia agar mereka siap memasuki dunia industri dan mampu menggunakan CorelDraw. Metode pengabdian ini berbasis pelatihan, dengan menyampaikan materi secara langsung mengenai berbagai tool-tools dan property yang tersedia dalam aplikasi CorelDraw serta melakukan praktikum membuat logo stempel. Hasil pelatihan berdasarkan Kepuasan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat, Sebanyak 9 peserta (82%) menyatakan sangat puas dan 2 peserta (18%) menyatakan puas. Beberapa masukan terkait waktu pelaksanaan perlu ditambah dan ada pelatihan lanjutan mengenai CorelDraw.

Kata kunci: CorelDraw; Pelatihan; Desain grafis; MA.

ABSTRACT

Graphic design skills are essential in various fields, such as printing, advertising, multimedia, fashion, and other creative industries. One of the software used for graphic design is CorelDraw. CorelDraw has the advantage of ease of use and is equipped with various features and tools, making it very suitable for beginners to practice the basics of creating graphic designs. This training was held at MA Sunan Ampel located in Sumberkima Village. It is hoped that this activity can provide support to MA Sunan Ampel participants in the multimedia field so that they are ready to enter the industrial world and are able to use CorelDraw. This service method is based on training, by delivering material directly regarding the various tools and properties available in the CorelDraw application and conducting a practice of making a stamp logo. The results of the training based on Satisfaction with Community Service activities, 9 participants (82%) stated that they were very satisfied and 2 participants (18%) stated that they were satisfied. Some input regarding the implementation time needs to be added and there is further training regarding CorelDraw.

Keywords: CorelDraw; Training; Graphic design; MA.

Corresponding

Author:

Aqil Furqoni
Muhammad

PENDAHULUAN

Teknologi informasi telah mengalami perkembangan yang sangat pesat, yang membuat segala sesuatu menjadi lebih mudah. Berbagai aktivitas manusia saat ini didukung secara

signifikan oleh teknologi ini (Harianto & Wiguna, 2020). Kemajuan pesat sebuah negara di sektor ilmu pengetahuan dan teknologi sangat terkait dengan kualitas pendidikan yang diberikan di berbagai lembaga pendidikan, khususnya perguruan tinggi. Transformasi yang berlangsung diharapkan dapat mengantarkan negara ini ke arah peradaban yang lebih maju, tanpa mengabaikan identitas nasional yang kokoh. Kemampuan bangsa dalam menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi menjadi tolak ukur keberhasilan pembangunan. Sebagaimana tertuang dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan di Indonesia berakar pada nilai-nilai budaya bangsa yang tercermin dalam Pancasila dan UUD 1945, dengan tujuan utama mengembangkan potensi dan meningkatkan taraf hidup masyarakat Indonesia (Kurniawan et al., 2003).

Di bidang pendidikan, pemerintah berupaya keras meningkatkan kapabilitas pelajar dengan memberlakukan kurikulum yang memfasilitasi pengembangan kompetensi sosial siswa dalam menggunakan teknologi informasi. Perangkat lunak adalah sekumpulan informasi digital yang disimpan serta ditata dalam komputer. Informasi digital yang tersimpan ini bisa berupa program atau perintah yang menjalankan tugas tertentu. Dengan adanya perangkat lunak, sebuah komputer dapat melaksanakan perintah tertentu ("Makalah_Corel_Draw," n.d.; Bukran et al., 2024). Kemampuan perangkat lunak yang sangat berlaku dan saat ini diperlukan terletak di ranah desain grafis. Desain grafis mencakup keterampilan yang terkait dengan tipografi, pemrosesan gambar dan pengaturan tata letak. Desain grafis, termasuk desain visual, juga dapat digunakan untuk menyampaikan pesan - pesan kepada audiens. CorelDraw adalah editor grafik vektor untuk Corel Corporation, berasal dari Ottawa, Kanada, mengembangkan dan menjual vektor. CorelDraw dikembangkan secara khusus untuk pemrosesan gambar dua dimensi seperti vektor, ilustrasi, manajemen foto, dan banyak lagi. Tidak heran banyak perusahaan desain dan perusahaan lain menggunakan perangkat lunak ini saat ini. CorelDraw juga dapat digunakan untuk merancang informasi untuk sektor pendidikan (Refnitasari et al., 2023).

Permasalahan yang timbul dalam aktivitas ini adalah bagaimana meningkatkan kemampuan teknis siswa dalam desain grafis dengan memanfaatkan CorelDraw. Saat ini, para siswa telah mengenal aplikasi Photoshop sebagai alat bantu dalam pembuatan desain grafis (Yanto et al., 2022). Namun demikian, sebagian besar peserta belum mengetahui dan memahami aplikasi CorelDraw. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di industri percetakan di daerah Sumberkima, khususnya pada digital printing, smart to point, dan era digital printing, aplikasi yang paling banyak digunakan adalah CorelDraw dan Photoshop (Yanto et al., 2022).

Dalam kesempatan ini, pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan di Madrasah Aliyah, Desa Sumberkima Kecamatan Gerokgak Kabupaten Buleleng. Peserta pelatihan yang terdiri dari siswa kelas 12 Madrasah Aliyah diberikan pelatihan tentang, penjelasan dari tools dan property dalam aplikasi CorelDraw, dan memberikan pelajaran kepada para peserta cara menggunakan tools-tools dan property tersebut dalam aplikasi CorelDraw (Putri & Yuniar, 2022). Dengan program pelatihan yang dilakukan, dampak pemecahan masalah diharapkan memperoleh hasil yang memuaskan (Fatah & Homaidi, 2024) dan harapan dari kegiatan pelatihan yang dilakukan ini juga dapat memberikan manfaat bagi para peserta (Mulawarman & Prasetyo, 2024).

METODE

Tahapan kegiatan pada pengabdian kepada masyarakat ini meliputi tahapan persiapan, pelaksanaan, dan tahap evaluasi. Ini adalah serangkaian kegiatan yang dilakukan secara terencana dan sistematis (Mulawarman & Setiawati, 2025; Prasetyo et al., 2023).

a. Tahap Persiapan

Tahap persiapan ini, dilakukan dengan menentukan tema dan tempat lokasi kegiatan yaitu di MA Sunan Ampel Desa Sumberkima, serta menyusun materi yang akan di berikan kepada para peserta menggunakan Canva dan melakukan survei tempat pelatihan.

b. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan secara tatap muka di Lab komputer. Materi yang di sampaikan yaitu pengenalan dasar desain grafis dan pengenalan tools – tools serta property CorelDraw. Dan dilanjutkan dengan praktik dengan menggunakan beberapa tools dan property yang ada di CorelDraw.

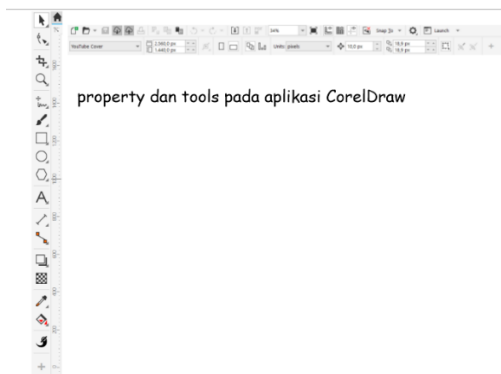
c. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan dengan memberikan kuisioner yang mencakup aspek pemahaman konsep desain, dan kemampuan menggunakan tools dan property di CorelDraw. Sehingga menjadi evaluasi yang berisi pertanyaan tentang pemahaman peserta terhadap materi desain grafis sebelum dan sesudah pelatihan (Rais et al., 2017).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada fase awal persiapan, tema pada pelatihan pengabdian kepada masyarakat adalah desain grafis. Selanjutnya, dilakukan pengamatan pada lokasi pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat di Desa Sumberkima. Dari hasil penelitian terhadap pelatihan desain grafis, hanya 1 dari 11 peserta yang memiliki kemampuan dan dapat menggunakan aplikasi CorelDraw untuk menciptakan karya desain, poster, pamflet, dan karya lainnya. Setelah memahami situasi di lokasi kegiatan PkM, langkah berikutnya adalah mengembangkan materi pelatihan desain grafis menggunakan Corel Draw.

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini diadakan di Madrasah Aliyah Desa Sumberkima dan dihadiri oleh 11 peserta. Materi yang disajikan dalam program Pengabdian Kepada Masyarakat ini disusun sesuai dengan kebutuhan peserta. Materi pelatihan terdiri dari pengenalan menu dalam Aplikasi Corel Draw dan praktik langsung untuk membuat logo stempel. Penyampaian materi oleh narasumber menggunakan metode ceramah yang diikuti dengan sesi tanya jawab dan praktik oleh peserta pelatihan.



Gambar 1. Materi pelatihan



Gambar 2. Penyampaian materi di Lab komputer MA Sunan Ampel

Dalam sesi pelatihan ini, fokus utama adalah pada pengalaman praktik, sehingga sebagian besar waktu dialokasikan untuk kegiatan praktis agar kreativitas dalam desain grafis dapat diterapkan secara langsung (Pritandhari & Wibawa, 2021).



Gambar 3. Pendampingan secara langsung di Lab komputer MA Sunan Ampel



Gambar 4. Hasil penilaian kepuasan pelatihan terhadap kegiatan pengabdian kepada masyarakat.

Berdasarkan temuan yang disajikan dalam tabel 1, secara umum program pengabdian kepada masyarakat berlangsung sukses dan berjalan lancar. Peserta dapat memahami materi yang disampaikan dan akan mengaplikasikannya saat menggunakan aplikasi Corel Draw. Beberapa masukan terkait waktu pelaksanaan perlu ditambah dan ada pelatihan lanjutan mengenai CorelDraw.

KESIMPULAN

Dari hasil pelaksanaan pelatihan dasar CorelDraw dapat disimpulkan bahwa kegiatan pelaksanaan berjalan dengan baik dan lancar sesuai dengan jadwal yang telah di sepakati. Keinginan dan antusiasme para peserta sangat tinggi, hasil pelatihan berdasarkan Kepuasan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat, Sebanyak 9 peserta (82%) menyatakan sangat puas dan 2 peserta (18%) menyatakan puas. Namun ada beberapa masukan terkait waktu pelaksanaan perlu ditambah dan ada pelatihan lanjutan mengenai CorelDraw.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pada kesempatan ini kami sebagai pelaksana pengabdian kepada masyarakat ingin menyampaikan ucapan terimakasih sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, dan telah memberikan fasilitas yang cukup.

REFERENSI

- Bukran, B., Jati, L. J., Switrayana, I. N., Alfiansyah, M. W., & Nabila, F. (2024). Pelatihan Kewirausahaan Pengusaha Pemula untuk Mendukung Sukses Awal Bisnis dengan Penerapan Manajemen dan Teknologi Informasi. *JUAN: Jurnal Pengabdian Nusantara*, 1(2), 9-15.
- Fatah, Z., & Homaidi, A. (2024). Pelatihan Pembuatan Film Sekolah Menggunakan Program Aplikasi CapCut Berbasis Smartphone Android, 2(November), 39-45.
- Hariato, W., & Wiguna, A. S. (2020). Pelatihan Corel Draw Untuk Perangkat Desa Ngawonggo Kecamatan Tajinan. *MARTABE : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3, 1-4.
- Kurniawan, T. A., Kom, M., Sina, I., Kom, M., Kamal, M., Septo, A., & Savira, D. (2003). Pelatihan Desain Grafis dengan Menggunakan Aplikasi Corel Draw , Photoshop , dan Adobe Illustrator bagi Guru SMA Sederajat di Lingkungan Suku Dinas Pendidikan Jakarta Selatan, 63-69.
- Makalah_Corel_Draw. (n.d.).
- Mulawarman, L., & Prasetyo, R. (2024). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Keuangan Untuk Memaksimalkan Pengelolaan Umkm Di Kecamatan Brang Ene Kabupaten Sumbawa Barat. *JUAN: Jurnal Pengabdian Nusantara*, 1(1), 20-27.
- Mulawarman, L., & Setiawati, R. (2025). Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Legalitas Usaha Pada Mahasiswa Program Studi Kewirausahaan Universitas Jambi. *JUAN: Jurnal Pengabdian Nusantara*, 2(2), 7-12.
- Prasetyo S. A., Pradana Yoani, A., Yuke Pradikta, A., Oktavia, H., Fadalwa, K., Elisabeth Taena, M. (2023). Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Corel Draw Pada Smpn 32 Kota Tangerang. *Abdi Jurnal Publikasi*, 2(2), 52-56.
- Pritandhari, M., & Wibawa, F. A. (2021). Pelatihan Desain Grafis Coreldraw Meningkatkan Kreativitas Karang Taruna Pemuda Mandiri Kelurahan Rejomulyo. *SINAR SANG SURYA: Jurnal Pusat Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 33.
- Putri, A. I. W., & Yuniar, E. (2022). Pelatihan Aplikasi CorelDRAW Siswa SMK Cakra Kusuma Desa Rejoagung Kecamatan Ngoro Kabupaten Jombang. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bhinneka*, 1(1).
- Rais, R., Afriliana, I., & Budihartono, E. (2017). Peningkatan Ketrampilan Multimedia CorelDraw Di SMK Assalafiyah kota Tegal. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Progresif Humanis Brainstorming*, 1(1), 55-61.
- Refnitasari, L., Cahyaka, H. W., Frida D.B.P., N., & Imaduddin, M. (2023). Pelatihan Desain Grafis Menggunakan CorelDraw sebagai Tambahan Keterampilan Siswa SMK Negeri 7 Surabaya. *JPP IPTEK (Jurnal Pengabdian Dan Penerapan IPTEK)*, 7(1), 25-34.

Yanto, R., Kesuma, H. Di, Alfiarini, A., Apriadi, D., & Etriyanti, E. (2022). Pelatihan Aplikasi Coreldraw Dalam Peningkatan Hardskill Siswa Menghadapi Dunia Kerja. *RESWARA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 129–134.