NO. ISSN: 2615-2118

PENINGKATAN KREATIVITAS SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA DENGAN PELATIHAN *COREL DRAW*

Endah Ratna Arumi[1], Auliya Burhanuddin[2],

[1] *Universitas Muhammadiyah Magelang* [2] *Universitas Muhammadiyah Magelang*

[1]arumi@ummgl.ac.id

[2]burhan_a23@ummgl.ac.id

ABSTRAK

Kegiatan pengabdian ini mempunyai tujuan jangka panjang untuk mewujudkan siswa SMP Muhammadiyah Pujotomo yang memiliki pengetahuan dan kreatifitas pada bidang komputer khususnya untuk aplikasi desain grafis dan multimedia. Tujuan jangka pendek dengan mengedukasi siswa dalam menggunakan tool-tools pada aplikasi desain grafis yaitu dengan Corel Draw, sehingga diharapkan siswa dapat merancang dan mengembangkan bakat kreatifitas siswa dalam bidang desain. Kegiatan ini dilaksanakan dengan metode pendampingan secara komprehensif kepada siswa SMP Muhammadiyah Pujotomo melalui sosialisasi aplikasi desain grafis, penggunaan aplikasi Corel Draw, pembuatan buku panduan penggunaan aplikasi desain grafis dengan Corel Draw yang digunakan untuk panduan pengoperasian aplikasi tersebut, sehingga membantu siswa dalam praktik pembuatan desain dan siswa diharapkan dapat membuat desain poster.Luaran akhir yang akan dicapai dari kegiatan ini adalah meningkatnya kemampuan siswa dalam penggunaan komputer sebagai alat pengembangan kreatifitas siswa dalam bidang desain. Selain itu siswa memiliki panduan penggunaan aplikasi Corel untuk membantu siswa menggunakan tools dan mengembangkan menjadi desain gambar/poster, dan siswa juga diharapkan dapat memiliki sertifikat pada pelatihan ini. Secara ilmiah, luaran akhir dalam kegiatan pengabdian ini adalag terpublikasinya hasil pengabdian ini dalam jurnal pengabdian.

Kata kunci: pelatihan, desain grafis, corel draw, poster.

ABSTRACT

This devotional activity has a long-term goal to realize students of SMP Muhammadiyah Pujotomo who have knowledge and creativity in the field of computers, especially for graphic design applications and multimedia. Short-term goal by educating students in using tool-tools on graphic design applications that is with Corel Draw, so that students are expected to be able to design and develop students' creative talents in the field of design. This activity is carried out with a comprehensive advisory method to students of SMP Muhammadiyah Pujotomo through socialization of graphic design application, Corel Draw application usage, manual making use of graphic design application with Corel Draw which is used to guide the operation of the application, thus helping students in the practice of making design and students are expected to make a poster design. The final output to be achieved from this activity is the increasing of students' ability in computer use as a tool of student creativity development in the field of design. In addition students have guidance on using Corel application to help students

use tools and develop into drawing / poster design, and students are also expected to have certificates in this training. Scientifically, the final outcome in this devotional activity is the publication of the results of this devotion in the journal of devotion.

***Keywords**: training, graphic design, corel draw, poster.*

1. PENDAHULUAN

Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah Pujotomo, merupakan salah satu amal usaha dari Yayasan Muhammadiyah yang terletak di Kecamatan Mertoyudan, Kabupaten Magelang dan di Provinsi Jawa Tengah. SMP Muhammadiyah Pujotomo saat ini memiliki 9 orang guru, 75 siswa laki-laki dan 39 siswa perempuan. Terdapat 3 ruang kelas, dan ada beberapa ruang kelas yang dalam tahap perbaikan. Mempunyai 1 laboratorium komputer yang masih dalam tahap renovasi.

Kemampuan sebagian besar siswa Sekolah Menengah Pertama dalam menggunakan teknologi komputer masih dibawah standart minimal, khususnya siswa kelas 8. Hal tersebut dapat dilihat pada sebagian siswa yang mengikuti mata pelajaran komputer dengan materi dan fasilitas yang sangat terbatas, sehingga siswa kurang dapat mengekplore bakat mereka dalam bidang komputer. Khusus untuk siswa kelas 8, disamping kemampuan mengoperasikan Microsoft Office seperti Word, Excel, juga dituntut agar dapat menggunakan aplikasi program komputer desain grafis dan multimedia, maupun aplikasi pendukung lainnya yang dapat menunjang kreatifitas siswa.Hal tersebut juga terkendala dengan jumlah komputer masih sangat kurang dan spesifikasi komputer yang sangat rendah yang terdapat pada laboratorium, yaitu tidak dapat mengakses seluruh aplikasi desain grafis, sehingga sering terjadi error pada komputer yang digunakan.

Pelatihan adalah suatu proses pembelajaran yang memperbanyak praktek dibandingkan teori yang dilakukan pelatih secara mendiri ataupun berkelompok untuk meningkatkan kemampuan dari individu ataupun kelompok. Tujuan dari pelatihan adalah individu maupun kelompok yang dilatih mempunyai penguasaan ketrampilan yang dapat dikuasai. Jenis pelatihan ada pelatihan wacana, ketrampilan, dan soft skill. Sedangkan cirri pelatihan antara lain terdapatnya suatu proses untuk meningkatkan ketrampilan yang dimiliki, materi yang disampaikan merupakan ketrampilan tertentu yang diperlukan, pelatihan dalam jangka waktu tertentu, dan proses pelatihannya dilakukan dengan mempelajari dan mempraktekkan sehingga menjadi kebiasaan (Santoso, 2013).

Corel Draw merupakan program pengolah desain grafis yang familier dan paling diminati di kalangan desain grafis. Program ini dapat digunakan dengan mudah karena terdapat tool-tool maupun efek yang menghasilkan berbagai bentuk desain yang inovatif dan ekspresif dengan dilengkapi komposisi warna yang bagus, serta adanya tool untuk membuat objek yang unik dan kreatif. Desain grafis atau rancang grafis adalah proses komunikasi menggunakan elemen visual, seperti tulisan, bentuk, dan gambar yang dimaksudkan untuk menciptakan persepsi akan suatu pesan yang disampaikan.Desain grafis pada awalnya diterapkan untuk media-media statis, seperti buku, majalah, dan brosur. Sebagai tambahan, sejalan dengan perkembangan zaman, desain grafis juga diterapkan dalam media elektronik, yang sering kali disebut sebagai desain interaktif atau desain multimedia.Batas dimensi pun telah berubah seiring perkembangan pemikiran tentang desain. Desain grafis bisa diterapkan menjadi sebuah desain lingkungan yang mencakup pengolahan ruang (Suparno, 2016).

Unsur dalam desain grafis sama seperti unsur dasar dalam disiplin desain lainnya. Unsur-unsur tersebut (termasuk shape, bentuk (form), tekstur, garis, ruang, dan warna) membentuk prinsip-prinsip dasar desain visual. Prinsip-prinsip tersebut, seperti keseimbangan (balance), ritme (rhythm), tekanan (emphasis), proporsi (proportion) dan kesatuan (unity), kemudian membentuk aspek struktural komposisi yang lebih luas.

1. PERMASALAHAN MITRA

Berdasarkan latar masalah yang ada, teridentifikasi beberapa hasil identifikasi permasalahan mitra yang didapatkan dari hasil wawancara langsung, diantaranya adalah terdapatnya persepsi terhadap tingkat kemampuan dalam mempelajari penggunaan perangkat teknologi, mereka cenderung merasa tidak memiliki kemampuan untuk mempelajari perangkat

komputer dan software aplikasinya. Serta masalah kesempatan dan keinginan untuk mempelajari perangkat teknologi komputer beserta software aplikasinya belum mendapatkan prioritas. Hal ini disebabkan faktor kemampuan finansial untuk mengikuti kursus-kursus dan kesempatan mengikuti pelatihan-pelatihan terkait, sangat minim. Spesifikasi komputer yang terdapat pada laboratorium belum dapat digunakan sebagai alat bantu pelatihan desain grafis.

Dari hasil olah identifikasi masalah mitra tersebut, ditemukan permasalahan utama mitra/siswa yang menjadi permasalahan prioritas yang harus ditangani, yakni belum ada sosialisasi tentang peningkatan bakat kreatifitas siswa tentang pentingnya desain grafis, semangat siswa dalam mengembangkan kreatifitas dalam bidang desain grafis masih sangat kurang, kurangnya fasilitas komputer yang dimiliki oleh sekolah, belum bisa menggunakan aplikasi desain grafis dan membuat sebuah gambar dengan aplikasi komputer.

2. METODE PELAKSANAAN

Berdasar pada analisis situasi, kondisi obyektif yang ada pada mitra, dan solusi yang disepakati bersama, maka pendekatan masalahnya disajikan dalam gambar 1.

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dilaksanakan dalam waktu 3(tiga) bulan terbagi dalam lima tahap yaitu : (1) tahap perumusan masalah, (2) tahap penentuan solusi, (3) metode penyelesaian, (4) tahap evaluasi, dan (5) output (Noor, 2011).

Berdasarkan gambar 1, maka tahapan kegiatan ini meliputi :

A. TAHAP PERUMUSAN MASALAH

Pada tahap iniadalah untukkoordinasitim pengabdian masyarakat Universitas Muhammadiyah dengan masyarakat sasaran, yaitu Kepala Sekolah SMP Muhammadiyah Pujotomo dan bagian teknologi informasi, membahas tentang rumusan masalah yang ada, rencana kegiatan pelatihan dan tujuan dilakukan pelatihan tersebut.

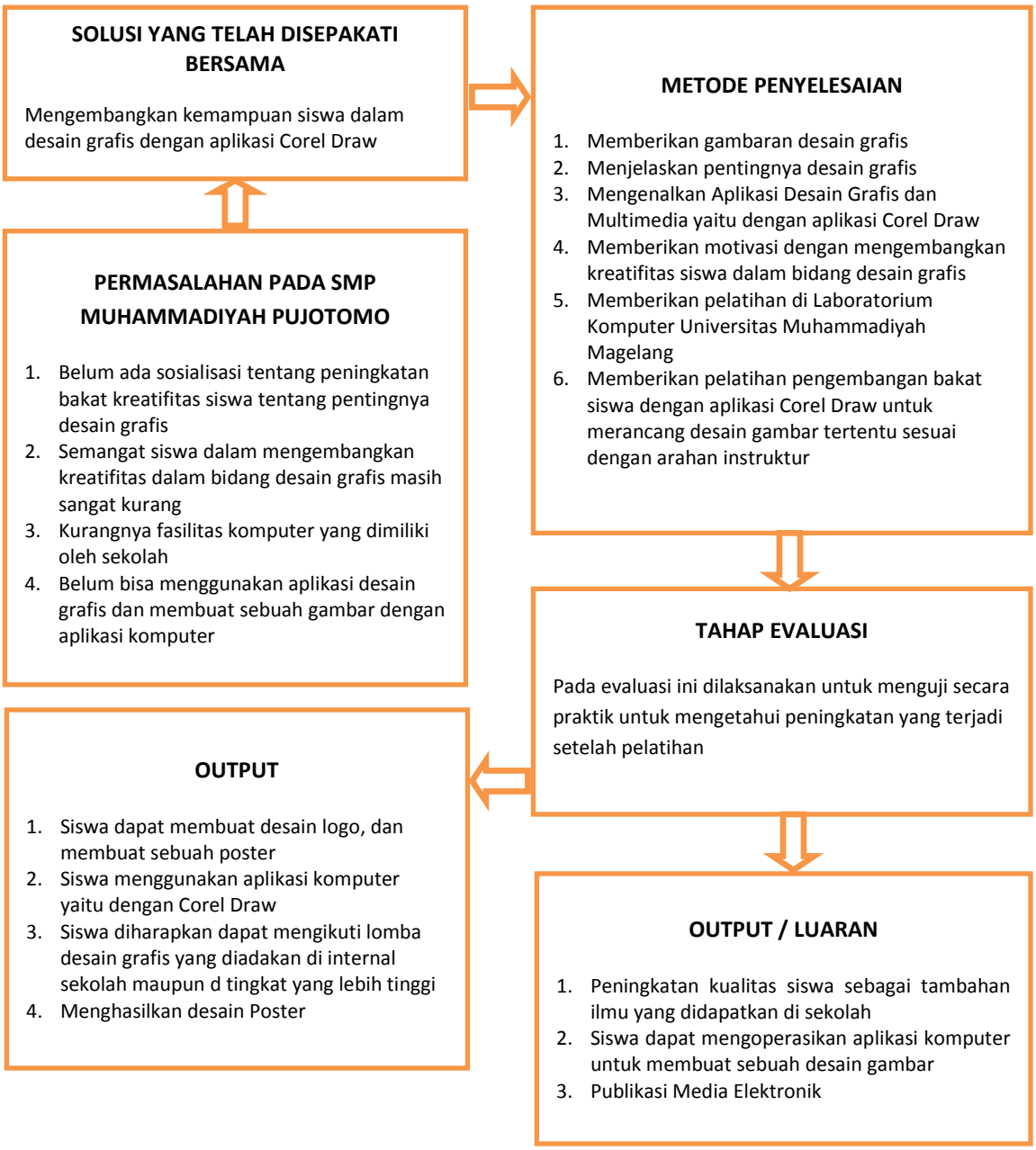
B. TAHAP PENENTUAN SOLUSI

Pada tahap ini tim pengabdian akan memberikan beberapa solusi untuk menyelesaikan masalah yang terjadi di SMP Muhammadiyah Pujotomo. Solusi yang diberikan adalah untuk memberikan pelatihan kepada siswa untuk menambah pelatihan pada bidang design grafis yaitu dengan aplikasi Corel Draw.

C. METODE PENYELESAIAN

Pada tahap ini tim pengabdian akan memberikan pelatihan berupa penggunakan tool-tools aplikasi desain grafis dengan Corel Draw. Namun sebelum ke pelatihan, kami memberikan brain stroming terlebih dahulu mengenai desain grafis dan memberikan gambaran tentang hasil penggambaran menggunakan Corel Draw.

Pada saat pelatihan, mula-mula para siswa mengenal tentang tool-tools yang ada pada Corel Draw. Kemudian mengikuti panduan dari instruktur maupun membaca dari modul yang telah diberikan. Untuk tugas awal siswa diberikan tugas untuk membuat rancangan logo sekolah dan ada yang berkreasi untuk membuat logo yang lebih menarik. Ketika siswa melakukan pelatihan, kami dari tim pengabdian dan para mahasiswa sebagai fasilitator melakukan pengamatan kepada siswa untuk selalu siap membantu apabila ada siswa yang belum paham. Menargetkan peserta dapat membuat aplikasi desain yang sesuai pada contoh kasus yang ada, dan output dalam pelatihan ini harus berupa poster.



Gambar 1. Kerangka Konsep Penyelesaian Masalah

D. TAHAP EVALUASI

Pada tahap ini, tim pengabdian akan menguji secara praktik untuk mengetahui peningkatan yang terjadi setelah pelatihan yang dilakukan selama 5 hari. Siswa diberikan lomba untuk membuat sebuah poster dengan tema "Cinta Tanah Air". Juri dalam perlombaan tersebut dihadiri oleh pendamping sekolah, tim pengabdian dan asisten laboratorium. Setelah selesai melaksanakan evaluasi dan didapatkan 3 pemenang, maka akan dilakukan diskusi bersama terkait pelaksanaan kegiatan yang sudah dilakukan bersama-sama untuk memberikan tindak lanjut nantinya.

E. OUTPUT

1. Pada tahap terakhir yaitu untuk penyusunan output pelatihan berupa :
2. Siswa dapat membuat desain logo, dan membuat sebuah poster

3. Siswa menggunakan aplikasi komputer yaitu dengan Corel Draw
4. Siswa diharapkan dapat mengikuti lomba desain grafis yang diadakan di internal sekolah maupun d tingkat yang lebih tinggi
5. Menghasilkan desain Poster
6. Peningkatan kualitas siswa sebagai tambahan ilmu yang didapatkan di sekolah
7. Siswa dapat mengoperasikan aplikasi komputer untuk membuat sebuah desain gambar
8. Publikasi Media Elektronik, dengan situs berita online tentang pendidikan.

3. PEMBAHASAN

Kegiatan PKU yang dilaksanakan pada siswa SMP Muhammadiyah Pujotomo Mertoyudan Magelang, telah berlangsung dengan baik. Hal ini terlihat dari animo siswa untuk mengikuti kegiatan pelatihan sangat tinggi. Siswa menyambut positif kegiatan yang telah dilakukan. Mereka sangat mengharapkan adanya kegiatan-kegiatan yang sifatnya memberikan tambahan ilmu pada siswa yang tidak didapatkan pada kelas. Kepala Sekolah dan siswa juga menyambut antusias terkait pelaksanaan kegiatan ini dan berharap kegiatan dapat dilakukan secara kontinu untuk membantu meningkatkan kualitas siswa. Dalam kegiatan pelatihan, para siswa sangat antusias untuk membuat desain grafis dengan Corel Draw. Dengan demikian kegiatan pengabdian ini telah berlangsung dengan baik.

Peserta dalam kegiatan PKU ini adalah para siswa dari SMP Muhammadiyah Pujotomo. Siswa yang hadir ada 20 orang, dan 2 guru pendamping. Dalam pelatihan tersebut yang dilaksanakan dalam 5 (lima) hari, peserta diajarkan materi desain grafis dengan menggunakan Corel Draw. Pelatihan dijadwalkan selama 5 hari bertujuan agar siswa yang awam dengan komputer dapat mulai dilatih bagaimana menggunakan komputer sampai terbiasa dan menguasai teknik desain grafis. Para peserta pada awalnya dikenalkan dengan aplikasi corel draw dengan penjelasan lengkap bagian-bagian di aplikasi tersebut beserta fungsinya. Jika peserta sudah mengenal tombol-tombol dan fungsinya, maka peserta mulai dilatih teknik dasar menggambar menggunakan corel draw. Setelah teknik dasar menggambar menggunakan corel draw mereka kuasai, maka peserta diajarkan membuat poster. Untuk mengetahui apakah siswa menguasai pembuatan poster menggunakan corel draw, maka diadakan lomba. Dengan adanya lomba, peserta secara tidak langsung akan melatih kreatifitas mereka dan mengekspresikan sehingga menghasilkan poster dengan tema “Cinta Tanah Air.

4. KESIMPULAN

1. Pelatihan mengembangkan kemampuan siswa dalam desain grafis dengan aplikasi Corel Draw ini bertujuan untuk meningkatkan penguasaan TIK para siswa dan mengembangkan bakat kreatifitas siswa dalam bidang komputer, khususnya pada bidang desain grafis, sehingga menghasilkan produk berupa poster. Metode pelaksanaan dalam pengabdian masyarakat ini meliputi tahap perumusan masalah, tahap penentuan solusi, tahap pelaksanaan, tahap evaluasi, dan output.

2. Siswa dapat membuat sebuah desain poster dengan tema “Cinta Tanah Air”, dari 20 siswa diambil 3 pemenang saja, untuk juara 1 diraih oleh Microsoft Billy, Juara 2 diraih oleh Rizki Adi Arianto, dan Juara 3 diraih oleh Nurul Fadhilah.

DAFTAR PUSTAKA

Budi Santoso, 2013, Skema dan Mekanisme Pelatihan Panduan Penyelenggaraan Pelatihan, Penerbit Yayasan Terumbu Karang Indonesia (TERANGI), Jakarta.

Juliansyah Noor, 2011, Motodologi Penelitian, Perpustakaan nasional : katalog Dalam Terbitan (KDT), Penerbit Kencana, Jakarta.

Suparno Sastra M, 2016, Kreasi Desain Grafis Inovatif dengan Corel Draw, PT Elex Media Komputindo, Jakarta.