

Peningkatan Keterampilan Multimedia CorelDraw Di SMK Assalafiyah kota Tegal

Rais*¹, Ida Afriliana², Eko Budihartono³

^{1,2,3}Program Studi Teknik Komputer, Politeknik Harapan Bersama

e-mail: *¹raishojawa@gmail.com, ²idaafriliana@yahoo.co.id, ³tara.niscita@gmail.com

Abstrak

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. Penggunaan komputer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi, audio dan video dengan alat bantu (tool) dan koneksi (link) sehingga pengguna dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkarya dan berkomunikasi. CorelDraw sebagai software yang digunakan dalam pengolahan gambar dalam hal ini yang diajarkan kepada siswa SMK Assalafiyah. Persaingan dunia kerja saat ini sangat ketat, baik secara softskill maupun hardskill. Perkembangan teknologi yang sangat pesat juga sangat mendorong dunia pendidikan untuk dapat menyiapkan para siswa yang siap masuk dalam dunia kerja dan dapat bersaing di pasar internasional. Dengan harapan mempersiapkan para lulusannya untuk dapat langsung bekerja atau membuka peluang usaha. Tidak menutup kemungkinan juga bagi para lulusan SMK untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi, maka keterampilan hardskill ini menjadi nilai lebih bagi para siswa SMK.

Kata kunci—Multimedia, CorelDraw, Siswa, SMK Assalafiyah

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 salah satunya yaitu komputer[1].

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].

Nama lain software adalah perangkat lunak. Seperti nama lainnya itu, yaitu perangkat lunak, sifatnya pun berbeda dengan hardware atau perangkat keras, perangkat keras adalah nyata yang dapat dilihat dan disentuh oleh manusia, sedangkan software tidak dapat dilihat dan disentuh secara fisik, software memang tidak tampak secara fisik dan tidak berwujud benda tapi bisa dioperasikan. Rangkaian prosedur dan dokumentasi program yang berfungsi menyelesaikan masalah yang dikehendaki[3]. Merupakan data elektronik yang disimpan sedemikian rupa oleh komputer itu sendiri, data yang disimpan ini dapat berupa program atau instruksi yang dijalankan oleh perintah, maupun catatan-catatan yang diperlukan oleh

komputer untuk menjalankan perintah yang dijalankannya inilah fungsi dari perangkat lunak atau software. Diperangkat ini terdapat program aplikasi grafis berbasis vektor yaitu CorelDraw[4].

Kemajuan di dunia pendidikan saat ini sangat pesat, khususnya di Kota Tegal. Sudah banyak sekolah-sekolah kejuruan yang ada di daerah kota Tegal dan sekitarnya, hal ini sangat menjadi salah satu unsur penting dalam rangka mempersiapkan sumber daya manusia[5]. 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[6].

Corel Draw adalah editor grafik vektor yang dibuat oleh Corel, sebuah perusahaan perangkat lunak yang bermarkas di Ottawa, Kanada. Versi terakhirnya versi 15 yang dinamai X5 dirilis pada tanggal 23 Februari 2008. Corel Draw pada awalnya dikembangkan untuk dijalankan pada sistem operasi Windows 2000 dan yang lebih baru. Versi Corel Draw untuk Linux dan Mac OS pernah dikembangkan, tetapi dihentikan karena tingkat penjualannya rendah[7]. Versi CorelDRAW X5 memiliki tampilan baru serta beberapa aplikasi baru yang tidak ada pada CorelDRAW versi sebelumnya. Beberapa aplikasi terbaru yang ada, di antaranya *Quick Start*, *Table*, *Smart Drawing Tool*, *Save as Template*, dan lain sebagainya[8].

SMK Assalafiyah merupakan salah satu Sekolah Menengah Kejuruan yang berbasis IPTEQ dan IMTAQ. Sekolah ini terletak di Jalan AR. Hakim Tegal demi menjadi institusi yang unggul dan terpercaya yang menawarkan layanan pendidikan secara integrasi antara keumuman dan keislaman dalam melatih dan pengembangan potensi skill peserta didik untuk dapat bersaing dalam era global.

SMK Assalafiyah kota Tegal sesuai dengan misi sekolah tersebut yang menyelenggarakan pendidikan yang berorientasi pada pengembangan dan Menjadi pusat teknologi informasi yang mampu mendorong perkembangan ekonomi daerah dan nasional demi mewujudkan penerapan teknologi informasi yang sesuai dengan kebutuhan dunia industri dengan harapan mempersiapkan para lulusannya untuk dapat langsung bekerja atau membuka peluang usaha.

Persaingan dunia kerja saat ini sangat ketat, baik secara *softskill* maupun *hardskill*. Perkembangan teknologi yang sangat pesat juga sangat mendorong dunia pendidikan untuk dapat menyiapkan para siswa yang siap masuk dalam dunia kerja dan dapat bersaing di pasar internasional. Melihat kemajuan industri yang sangat pesat maka kemampuan *softskill* maupun *hardskill* sangatlah penting dimiliki oleh para siswa SMK. Kesempatan bagi lulusan SMK akan lebih luas dibandingkan dengan lulusan SMA, karena selain dapat langsung bekerja tidak menutup kemungkinan pula bagi mereka yang ingin melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi, dan lebih sesuai jika jenjang pendidikan tersebut bersifat vokasi.

Politeknik Harapan Bersama Tegal merupakan salah satu Pendidikan tinggi vokasi yang menyiapkan para lulusannya agar dapat memiliki ketrampilan sesuai kompetensi yang dibutuhkan oleh *stakeholder*, baik *softskill* ataupun *hardskill*.

2. METODE

2.1 Sasaran Kegiatan PKM

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan ke sekolah-sekolah kejuruan merupakan salah satu sasaran bagi prodi DIII Teknik Komputer, dimana setiap kali pengabdian masyarakat, tidak dapat semua siswa terakomodir dalam kegiatan ini, tetapi dilakukan secara berkala dengan jumlah kuota tertentu.

Untuk pengabdian masyarakat kali ini Khalayak sasaran yang dipilih adalah SMK Assalafiyah Tegal dimana merupakan sekolah kejuruan dengan berbagai jurusan. Pelatihan

ini ditujukan untuk jurusan Jaringan kelas 10 yang dibagi dalam dua sesi. Sesi penyampaian materi dan sesi latihan atau praktek langsung membuat suatu obyek.

2. 2 Metode Kegiatan

Metode kegiatan pengabdian masyarakat kali ini dilakukan oleh 3 dosen dan beberapa mahasiswa peserta PKM yang turun langsung di penyampaian materi dan pendampingan. Kegiatan berupa pelatihan tentang cara menggunakan coreldraw, dari pengenalan hingga pembuatan gambar yang sederhana.

Penyampaian materi dilakukan selama 45 menit dan kemudian dilanjutkan dengan praktek pembuatan obyek dengan menggunakan corel, dengan sistem pendampingan. Praktek dilakukan dengan membuat logo indosiar dan logo yang lain.

2. 3 Tahapan Kegiatan PKM

2. 3.1 Persiapan

Sebelum kegiatan dilaksanakan maka dilakukan persiapan-persiapan sebagai berikut :

(1) Melakukan studi pustaka tentang materi Coreldraw; (2) Mempersiapkan kebutuhan untuk pelatihan tentang Coreldraw; (3) Menentukan waktu pelaksanaan dan lamanya kegiatan pengabdian masyarakat.

2. 3.2 Pelaksanaan Kegiatan

Adapun kegiatan IBM dalam bentuk pelatihan ini dilaksanakan selama satu hari pada hari Jum'at, tanggal 26 Agustus 2016, waktu dari 08.00 WIB s.d selesai bertempat di SMK Assalafiyah kota Tegal. Pelatihan ini dilakukan di laboratorium komputer SMK Assalafiyah kota Tegal. Dengan difasilitasi dengan modul dan pendampingan 1 mahasiswa mendampingi 2-3 siswa. Pelaksanaan praktek dilakukan dengan baik dan berjalan lancar.

2. 3.3 Evaluasi Kegiatan

Untuk mencapai target tujuan pelatihan ini, maka pada evaluasi kegiatan peserta diberikan tugas menggambar bentuk sederhana menggunakan software CorelDraw dan tugas akhirnya membuat sebuah logo dari perusahaan TV. Untuk pendalaman materi selain membuat satu obyek, para siswa juga diberikan kesempatan untuk membuat satu obyek bebas, yang disesuaikan dengan waktu pengerjaan dan tingkat kesulitan. Disini diberikan materi-materi dasar tentang bentuk-bentuk dasar pada coreldraw. Diharapkan setelah belajar dapat menerapkan di kelas masing-masing.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.4 Kegiatan Pelatihan

Pada pengabdian masyarakat di SMK Assalafiyah ini diberikan materi dasar pada Coreldraw. Alasan mengapa coreldraw yang diberikan kepada siswa SMK Assalafiyah yakni siswa kelas 10 ini dari jurusan jaringan, sehingga diharapkan dengan mendapatkan materi coreldraw ini akan memberikan ketrampilan dibidang multimedia.

Materi yang disampaikan pada kegiatan pengabdian masyarakat oleh dosen DIII prodi komputer adalah sebagai berikut;

- (a) Pengenalan Coredraw, disini diberikan penjelasan tentang fungsi dan kegunaan coreldraw.
- (b) Pengenalan Tools dalam Coreldraw.
- (c) Praktek dnegan membuat Logo Indosiar.
- (d) Pendalaman materi yakni dengan membuat obyek bebas sesuai dengan tingkat daya serap para siswa.

Pada Gambar 1 memperlihatkan proses kegiatan pelatihan yang diikuti oleh para peserta kegiatan. Pada kegiatan ini proses pemberian materi dilakukan oleh tim pelaksana

PKM yang terdiri dari Dosen dan mahasiswa sebagai tim pembantu teknik melaksanakan PKM.

Software CorelDRAW digunakan rata-rata untuk membuat garis-garis vector, contohnya logo. Dengan kelengkapan tools dari software ini, juga controlnya pun lebih nyaman, mendesain logo vector menjadi lebih mudah. Begitu pesat berkembangnya teknologi komputer, yang terutama pada perangkat lunak, mau tidak mau kita juga harus mengikuti perkembangannya.



Gambar 1 Pemberian materi kepada peserta



Gambar 2 Pemberian materi kepada peserta

3.5 Pendampingan Program

Dalam kegiatan pelatihan diperlukan pendampingan supaya peserta benar-benar paham dalam mengaplikasikan materi. Yaitu dengan praktek dibimbing sampai menyelesaikan suatu *project*.



Gambar 3 Proses Pendampingan peserta kegiatan

Pada Gambar 2 memperlihatkan kegiatan pendampingan pada saat proses pelatihan, dimana pendampingan dilakukan oleh tim pelaksana PKM dan Mahasiswa. Pada proses pendampingan ini peserta kegiatan diarahkan dan dibimbing langsung face-to face sehingga harapannya dapat lebih optimal dalam proses.

Pada proses pendampingan ini terlihat bahwa hampir seluruh siswa sangat antusias mendapatkan materi ini, karena memang ini materi yang baru pertama kali mereka dapatkan. Dan seluruh siswa berhasil membuat logo Indosiar dengan baik, walaupun dengan durasi waktu yang berbeda-beda, ada yang cepat dan ada yang membutuhkan waktu yang cukup lama.



Gambar 4 Proses Pendampingan peserta kegiatan



Gambar 5 Proses Pendampingan peserta kegiatan

3.6 Capaian Kegiatan

Pelatihan pengenalan Coreldraw merupakan hal yang baru bagi para siswa kelas 10 SMK Assalafiyah Tegal, berdasarkan hasil wawancara dan pengamatan langsung di lapangan, siswa kelas 10 sangat antusias mengikuti pelatihan ini, karena pelatihan ini merupakan hal baru bagi siswa-siswi maka perlu adanya lanjutan bagi materi ini.

Dengan metode presentasi dan diskusi serta praktek dan pendampingan terhadap peserta kegiatan, pelatihan dilaksanakan dengan tujuan output yang dihasilkan pada pelatihan ini peserta kegiatan mempunyai ilmu yang baru dan dapat mengetahui mengenai perkembangan teknologi khususnya multimedia.

4. KESIMPULAN

Dari kegiatan pelatihan ini peserta jadi lebih mahir dalam hal multimedia khususnya dalam penguasaan CorelDraw. 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” (interactive design), atau “desain multimedia” (multimedia design). Sekarang siswa dapat mengaplikasikan CorelDraw dalam berbagai bentuk karya yang menarik.

5. SARAN

Kegiatan pelatihan seperti ini sangat penting terutama bagi siswa sebagai penunjang skill sehingga bisa diterapkan pada masyarakat nantinya, harapannya pelatihan ini ditambah skill yang lain seperti photosop sebagai pelengkap pengetahuan multimedia.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Pusat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (P3M) Politeknik Harapan Bersama Tegal yang telah membiayai kegiatan PKM yang telah dilaksanakan ini pada tahun anggaran 2016.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Admin.2008. *Pengertian software (Perangkat Lunak) Komputer*.(online),<http://belajar-komputer-mu.com>, diakses 15 Desember 2011.
- [2] Anynomous.*Menjelaskan artikel Coreldraw*.(online), <http://www.asian-brain.com> diakses 18 Desember 2011.
- [3] Purwanto,Heri.2011.*Sejarah Coreldraw*.(online), <http://www.sejarah-coreldraw.html> diakses 21 Desember 2011.
- [4] Sirodjuddin,Ardan.2008.*Belajar Coreldraw itu mudah*.(online), <http://ardansirudjuddin.wordpress.com> di akses 21 Desember 2011.
- [5] Anynomous.Sekedar berbagi pengetahuan.(online),<http://www.arnanmax.com> diakses 21 Desember 2011.
- [6] Adityawan S, Arief dan Tim Litbang Concept.. *Tinjauan Desain Grafis*. Jakarta: PT Concept Media, 2010.
- [7] Dameria, Anne. *Paduan Dasar Warna Untuk Desain*. Jakarta: PT.Gramedia Pustaka Utama, 2004.
- [8] Rustan, Surianto. *Mendesain Logo*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama. 2011.