

Pelatihan Desain Grafis Untuk Meningkatkan Kreatifitas Dalam Menciptakan Wirausaha Muda

Octadino Haryadi¹⁾, Missi Tri Astuti²⁾, Siti Agus Kartini³⁾, Muhammad Romi Nasution⁴⁾

^{1,2}Universitas Islam Riau

³Universitas Tjut Nyak Dhien Medan

⁴Universitas Pasir Pengaraian

Keywords :

Bahasa Inggris
Multimedia,
Desain Grafis,
Corel Draw,
Wirausaha,
Percetakan

Correspondensi Author

Email: missitriastuty@gmail.com

History Artikel

Received: 18-12-2023

Reviewed: 21-12-2023

Revised: 24-12-2023

Accepted: 24-12-2023

Published: 24-12-2023

DOI: 10.52622/mejuajujabdimas.v3i2.98

Abstrak. Multimedia adalah salah satu jurusan yang terdapat pada SMK Hasanah Kota Pekanbaru. Jurusan Multimedia merupakan salah satu jurusan terfavorit yang ada pada sekolah ini yang ditandai dengan banyaknya siswa mengambil jurusan tersebut. Lulusan dari jurusan multimedia diharapkan sudah mampu menjadi wirausaha muda menggunakan kemampuan yang di dapatkannya pada bangku SMK. Untuk merealisasikan tujuan tersebut maka SMK Hasanah khususnya jurusan multimedia bekerjasama dengan Universitas Islam Riau dalam menyelenggarakan pelatihan Desain Grafis. Adapun alasan utama kenapa pelatihan ini dilaksanakan dikarenakan untuk menambah wawasan serta meningkatkan kreatifitas siswa/i jurusan multimedia agar tidak hanya bisa membuat sebuah desain tetapi juga dapat menciptakan suatu produk akhir yang berbentuk nyata ataupun tampak yang mana hasil dari produk tersebut dapat di perjual belikan sehingga dapat membuka lapangan kerja dan menimbulkan jiwa wirausaha muda di zaman sekarang. Luaran yang diharapkan dari pelatihan ini ialah tersedianya modul pelatihan dan juga terbit pada OJS agar dapat di baca oleh masyarakat umum.



This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

Pendahuluan

Dizaman sekarang ini teknologi informasi telah berkembang sangat pesat dan sudah masuk ke berbagai bidang. Salah satu bidang yang terkena dampak teknologi informasi adalah pendidikan, kita tau sudah sangat banyak perubahan yang ada di bidang Pendidikan dari zaman sebelumnya hingga zaman sekarang seperti pembelajaran formal di sekolah dan pembelajaran informal berupa pendidikan ekstrakurikuler atau kursus yang ada di luar sekolah. Teknologi informasi menjadi salah satu indikator tercapainya keberhasilan kurikulum Indonesia. Kita ketahui Komputer saat ini tidak hanya digunakan untuk memfasilitasi data di perkantoran, namun komputer juga dapat digunakan di masyarakat luas untuk meningkatkan kreativitas yang juga dapat menghasilkan dan dapat menciptakan lapangan kerja baru.

Desain grafis adalah salah satu bentuk komunikasi yang dilakukan secara visual, Desain grafis bertujuan untuk mendorong kreativitas dan keterampilan siswa. terdapat beberapa aplikasi pendukung untuk menghasilkan suatu karya desain grafis yang indah salah satunya adalah corel

draw. Penggunaan software coreldraw dalam pembuatan desain telah digunakan dan menjadi andalan bagi para pemula untuk melakukan pengembangan usaha berbasis desain. Pelatihan corel draw digunakan untuk meningkatkan kualitas ketrampilan dasar desain dilingkungan anak asuh dipanti asuhan (Khaerudin & Rasim, 2022), membekali kemampuan pemuda karang taruna untuk persiapan usaha mandiri (Pritandhari & Wibawa, 2020), corel draw juga digunakan dalam pelatihan meningkatkan kreatifitas siswa (Lisnawita, FC, & Musfawati, 2020), (Putri & Yuniar, 2022), corel draw juga dimanfaatkan para pelaku UMKM untuk mengekspresikan desain produknya (Sumadikarta, Sitorus, Priambodo, & Kurniawan, 2021), (Syarifah, Siska, Hasriani, Lidia, 7 Yasin, 2022) [8], serta bagi anggota TNI (Zen & Gustalika, 2021).

SMK Hasanah adalah salah satu sekolah kejuruan yang ada di kota Pekanbaru yang memiliki beberapa jurusan yang lulusannya diharapkan bisa langsung terjun ke dunia kerja. Salah satu jurusan yang ada pada SMK Hasanah Pekanbaru adalah jurusan Multimedia. Multimedia adalah salah satu jurusan yang peminatnya cukup banyak pada SMK Hasanah Pekanbaru. Siswa/I pada SMK Hasanah sudah cukup familiar dalam menggunakan aplikasi Corel Draw, tetapi selama pembelajaran di sekolah siswa/I tersebut baru tahap pembuatan suatu desain atau logo saja belum sampai ke produk akhir seperti undangan, amplop, map, dsb. Hal tersebut sangat di sayangkan dikarenakan lulusan SMK seharusnya ketika sudah menyelesaikan sekolahnya sebaiknya sudah memiliki bekal kemampuan yang bisa di gunakan untuk bersaing di dunia kerja, entah itu sebagai pelaku usaha atau pegawai yang bekerja pada suatu perusahaan.

Metode

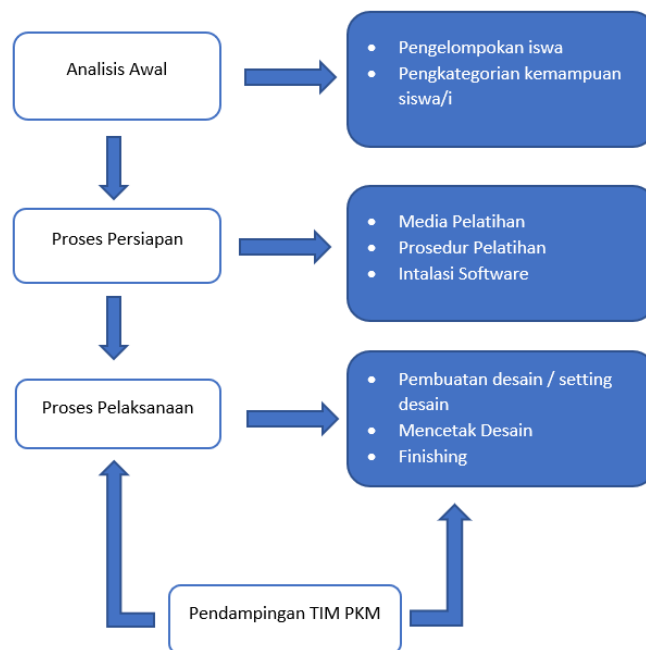
Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan dengan beberapa tahapan yakni: Menentukan target sasaran yang mana sasaran dari pengabdian ini adalah siswa/I jurusan multimedia SMK Hasanah Pekanbaru, lalu di tentukan Analisa kebutuhan target yakni memberikan pemahaman kepada setiap siswa/I bahwasanya dari aplikasi corel draw ini kita tidak hanya dapat menghasilkan suatu desain saja tetapi juga hasil produk jadinya. Selanjutnya juga merencanakan serangkaian kegiatan lalu tahapan evaluasi pelatihan untuk mengetahui sejauh mana peningkatan pengetahuan peserta pelatihan dan di akhiri dengan penyusunan laporan yang akan menghasilkan luaran yang di publish di jurnal pengabdian sesuai dengan gambar di bawah ini



Gambar 1. Tahapan pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat

Gambaran Ipteks

Gambaran iptek yang akan dilakukan yaitu dengan cara melakukan Analisa awal untuk mengetahui sejauh mana kemampuan para siswa, setelah mendapatkan informasi terkait kemampuan siswa tim PKM akan melakukan pengkategorian dan selanjutnya akan dilakukan pelatihan penggunaan corel draw dalam membuat desain undangan yang mana setelah desain undangan yang di inginkan sudah selesai akan dilakukan penyetingan agar saat di cetak desain yang sudah di buat sesuai dengan ukuran kertas ataupun blanko undangan yang telah di sediakan, setelah itu juga akan dilakukan proses finishing yang mana proses finishing yang di ajarkan adalah tentang melipat, memotong ataupun proses perekatan terkait dengan undangan yang dibuat



Gambar 2. Gambaran IPTEKS

Hasil dan Pembahasan

Proses pengabdian kepada masyarakat ini melalui tiga tahap utama. Tahap pertama melibatkan tim pelaksana program studi pendidikan bahasa Inggris dari Universitas Islam Riau yang melakukan observasi terlebih dahulu terhadap guru dan siswi di SMK Hasanah Pekanbaru. Observasi ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi tentang pembelajaran bahasa Inggris di sekolah tersebut. Selain itu, tim pelaksana juga merancang jadwal pelaksanaan program pengabdian bersama dengan pihak sekolah.

Permasalahan Mitra

Berdasarkan pendahuluan di atas dapat di ketahui terdapat beberapa permasalahan yang di miliki oleh siswa/lulusan jurusan multimedia pada SMK Hasanah, di antaranya :

1. Siswa pada jurusan multimedia belum paham sepenuhnya akan di arahkan kemana kemampuan/skill yang sudah mereka dapatkan semasa belajar pada sekolah tersebut
2. Siswa/I belum terlalu paham bagaimana cara membuat produk akhir dari kemampuan desain grafis yang mereka miliki

Solusi

Berdasarkan pendahuluan dan permasalahan yang peneliti dapat ketika melakukan survei ke mitra di ditemui beberapa solusi yang akan di jelaskan sebagai berikut :

1. Peneliti akan memberikan penjelasan tentang apa saja produk yang dapat di hasilkan dari pengimplementasian penggunaan aplikasi desain grafis, bukan hanya desain yang terdapat di computer tetapi produk jadinya seperti undangan, map, amplop dsb
2. Penelitian akan menjelaskan tentang bagaimana cara mengetahui kebutuhan kertas dalam pencetakan suatu undangan.
3. Penelitian akan mengajarkan proses pembuatan undangan dari awal yaitu dari proses desain sampai dengan proses produksi dan tahap finishing akhir.

Berkenaan dengan solusi di atas akan terdapat beberapa luaran di antaranya Power point / bahan persentase yang akan di jelaskan oleh peneliti, selanjutnya bahan/modul ajar tentang desain grafis, serta setiap peserta akan mendapatkan blanko undangan yang dapat mereka gunakan untuk melakukan Latihan pencetakan undangan.

Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat (PKM) dilaksanakan pada SMK Hasanah Kota Pekanbaru Khususnya kepada siswa/I jurusan Multimedia, Pelaksanaan PKM di hadiri oleh kepala jurusan multimedia siswa dan guru yang mengajar pada jurusan multimedia. Pengabdian ini terdiri dari beberapa tahapan di antaranya pemaparan materi, implementasi materi yang di berikan serta pencetakan hasil akhir dari materi yang di berikan.



Gambar 3 Foto SMK Hasanah Kota Pekanbaru

Pada tahapan pemaparan materi siswa/I yang mengikuti PKM tersebut mendengarkan apa yang di sampaikan oleh pemateri dari apa yang akan dilaksanakan pada PKM kali ini, materi yang di sampaikan berisi tentang tata cara pembuatan desain dari suatu produk seperti undangan, amplop dsb, dari proses desain tersebut kemudian nanti akan di lakukan pencetakan menggunakan printer dan mesin cetak , sehingga para siswa/I tersebut memiliki kemampuan bukan hanya sekedar mendesain produk saja, tetapi juga hasil akhir dari desain tersebut sudah berbentuk sesuatu yang memiliki nilai jual lebih tinggi.



Gambar 4 Perkenalan dan Pemaparan kepada peserta pelatihan

Setelah selesai memaparkan materi, kegiatan selanjutnya adalah sesi tanya jawab dan pencetakan hasil dari desain yang sudah di buat, pada sesi praktek ini contoh desain yang akan di buat adalah desain undangan pernikahan, yang mana setelah peserta selesai melakukan proses desain, desain yang sudah final akan dilakukan pencetakan menjadi produk jadi undangan pernikahan



Gambar 5 Sesi tanya jawab pada siswa/I peserta PKM



Gambar 6 Foto Bersama dengan guru dan peserta PKM

Simpuln dan Saran

Secara garis besar proses pelaksanaan PKM pada SMK Hasanah Kota Pekanbaru berjalan dengan lancar, hal ini di karenakan support dari Kepala Sekolah SMK Hasanah untuk mensukseskan kegiatan ini dengan mempersiapkan sarana dan prasarana yang memadai, Adapun sedikit saran dari pelaksanaan PKM ini adalah setiap peserta di harapkan setelah lulus sekolah dapat melanjutkan kegiatan ini dengan memanfaatkan kemampuan desain grafis yang sudah di dapat dari sekolahnya hingga dapat membuat produk akhir atau hasil jadi dari desain yang di buatnya, yang mana ini akan mendapatkan nilai jual yang lebih tinggi dan membuka lapangan pekerjaan.

Referensi

1. Ani Widayati. (2008). Staf Pengajar Jurusan Pendidikan Akuntansi – Universitas Negeri Yogyakarta 87. Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia Vol. VI No. 1 – Tahun 2008 Hal. 87 - 93 PENELITIAN, VI(1), 87–93.
2. Dewan Perwakilan Rakyat Indonesia. (2005). Undang-Undang (UU) tentang Guru dan Dosen Nomor 14. Dewan Perwakilan Rakyat Indonesia, 2. <https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwjWxrKeif7eAhVYfysKHcHWAOWQFjAAegQICRAC&url=https%3A%2F%2Fwww.ojk.go.id%2Fid%2Fkanal%2Fpasar-modal%2Fregulasi%2Fundang-undang%2FDocuments%2FPages%2Fundang-undang-nomo>
3. Dini Siswani, M., & Suwarno. (2016). PTK (Penelitian Tindakan Kelas) Dengan Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Dan Penulisan Artikel Ilmiah Di SD Negeri Kalisube, Banyumas. Khazanah Pendidikan Jurnal Ilmiah Kependidikan, IX(2), 11. <http://jurnalnasional.ump.ac.id/index.php/khazanah/article/view/1062/983>
4. Hunaepi, Prayogi, S., Samsuri, T., Firdaus, L., Fitriani, H., & Asy'ari, M. (2016). Pelatihan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Dan Teknik Penulisan Karya Ilmiah Bagi Guru Di MTs. NW Mertaknao. Lumbung Inovasi, 1(1), 38–40.
5. JPPN Makassar Indonesia. (2019, April 17). Banyak Guru Diduga Manipulasi Data PTK Artikel ini telah tayang di JPNN.com dengan judul “Banyak Guru Diduga Manipulasi Data PTK”, <https://www.jpnn.com/news/banyak-guru-diduga-manipulasi-data-ptk>. JPNN.Com, 2. <https://www.jpnn.com/news/banyak-guru-diduga-manipulasi-data-ptk>
6. Lateh, A., Waedramae, M., Weahama, W., Suvanchatree, S., Yeesaman, N., Buathip, S., & Khuhamuc, S. (2020). Developing Action Research Model for Thai Tertiary Classrooms.

- International Journal of Instruction, 14(1), 567–586.
<https://doi.org/10.29333/IJI.2021.14134A>
7. Suliswaningsih., JuniantoA., &AriantoA. D.(2020), Peningkatan SDM Melalui Keterampilan Desain Grafis Sebagai Peluang Usaha Ekonomis Produktif (UEP) Karang Taruna Desa Sokawera,” Madani: Indonesian Journal of Civil Society, 2(1), 16–22, doi: 10.35970/madani.v2i1.87
 8. MutakimJ.(2018), Pelatihan Coreldraw Dalam Meningkatkan Keterampilan Warga Belajar Paket C Di PKBMBina Mandiri Lembaga PemasyarakatanNarkotika Cipinang Jakarta Timur, Parameter: Jurnal Pendidikan Universitas Negeri Jakarta, 30(1), 35–45, doi: 10.21009/parameter.301.04
 9. Robi Yanto, H. D. (2022). PELATIHAN APLIKASI CORELDRAW DALAM PENINGKATAN HARDSKILL SISWA MENGHADAPAI DUNIA KERJA. RESWARA : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 129- 134.
 10. Wahyudi Harianto, A. S. (2020). PELATIHAN COREL DRAW UNTUK PERANGKAT DESA . JURNAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT, 1-4.
 11. SyarifahS., SiskaD., HasrianiM., LidiaA., & Yasin M.(2022), Pelatihan Desain Label Produk UMKM StrawberryBerdasarkan Coreldraw,JMH: Jurnal Mengabdi dari Hati, 1(2),99–104