

Pendampingan Belajar Desain Grafis bagi Generasi Z melalui Aplikasi Corel Draw di Desa Bandarkedungmulyo

Muhammad Kris Yuan Hidayatulloh^{1*}, Midkhal Hamid², Suslinda Arianti³, Abd Kholid⁴

^{1,2} Pendidikan agama Islam, Universitas KH. A. Wahab Hasbullah

³ Informatika, Universitas KH. A. Wahab Hasbullah

⁴ Ilmu Al-Quran dan Tafsir, UIN Sunan Ampel

*Email: krisyuan@unwaha.ac.id

ABSTRACT

Graphic design skills are very much needed in the world of work such as printing, advertising, multimedia, fashion, and other creative industries. The purpose of implementing this Community service program is to improve graphic design skills for young people in Bandarkbuildingmulyo Village who are currently attending junior high school, high school, and tertiary education using the Corel Draw application. & open business opportunities in the field of Graphic Design.

The approach method for the implementation of community service activities includes lectures, discussions, and workshops (training). The lecture and discussion method was carried out in the socialization of graphic design learning activities using Corel Draw and the introduction of the icon buttons and their functions. The method used in this activity is to use the workshop method through the form of socialization, training, and intensive mentoring to be able to design graphic design lessons with the Corel Draw application for young people in Bandarkbuildingmulyo village.

The results of the assessment of the skills of the young people in the village of Bandar Kedungmulyo show that 70% of the training participants have good skills when designing and making corel draw designs. As many as 30% of the training participants were in the category with fairly good skills which was influenced by children who were still at the junior high school level.

Keywords: *skills, design, graphics, mentoring, learning*

ABSTRAK

Keterampilan dibidang desain grafis sangat banyak dibutuhkan di dunia kerja seperti bidang percetakan, advertising, multimedia, fashion, dan industri-industri kreatif lainnya. Tujuan dari pelaksanaan program pengabdian Masyarakat ini adalah untuk meningkatkan keterampilan desain grafis bagi Pemuda di Desa Bandarkedungmulyo yang sedang mengenyam bangku pendidikan SMP, SMA, maupun Perguruan Tinggi dengan menggunakan Aplikasi Corel Draw. & membuka peluang usaha di bidang Desai Grafis.

Metode pendekatan untuk pelaksanaan kegiatan pengabdian pada masyarakat ini meliputi metode ceramah, diskusi, dan workshop (pelatihan) (Djamarah & Zain, 2014). Metode ceramah dan diskusi dilaksanakan pada kegiatan sosialisasi pembelajaran desain grafis menggunakan Corel Draw dan pengenalan tombol icon dan fungsinya. Metode yang digunakan pada kegiatan ini adalah menggunakan metode workshop melalui bentuk sosialisasi, pelatihan, dan pendampingan secara intensif sampai dapat merancang pembelajaran desain grafis dengan aplikasi Corel Draw untuk pemuda-pemudi di desa Bandarkedungmulyo.

Hasil penilaian keterampilan pemuda pemudi desa bandar kedungmulyo menunjukkan bahwa 70% peserta pelatihan memiliki keterampilan yang baik ketika merancang dan membuat desain corel draw. Sebanyak 30% peserta pelatihan dalam kategori dengan keterampilan yang cukup baik dimana dipengaruhi oleh anak anak yang masih di tingkat SMP.

Kata Kunci: *keterampilan, desain, grafis, pendampingan, belajar*

PENDAHULUAN

Desa Bandarkedungmulyo merupakan Desa terluas di Kecamatan Bandarkedungmulyo sekaligus nama Kecamatan-nya di ambil Dari Desa Bandarkedungmulyo, memiliki 5 Dusun diantaranya Dusun. Brakan, Dusun Kudungasem, Dusun. Plosorejo, Dusun. Bandar, Dusun Gabus. Terkait dengan pemuda, terdapat 5 organisasi kepemudaan yang ada di Desa Bandarkedungmulyo yaitu terbantu dalam organisasi Karang Taruna di setiap Dusun. Data pemuda- pemudi di Desa Bandarkedungmulyo diantaranya siswa SD 21,1 %, siswa SMP 33,94%, siswa SMA 37,61%, siswa Kuliah 2,1%, Kerja 5,25%.

Berdasarkan data tersebut seluruh pemuda-pemudi yang ada di Desa Bandarkedungmulyo masih berada dalam usia produktif. Khusus untuk pemuda-pemudi yang mengenyam di bangku SMP, SMA dan Perguruan Tinggi, tentu saja telah mendapatkan materi Teknologi Informatika dan Komunikasi (TIK) di sekolah maupun di kampus masing-masing (Aswan, 2016). Berdasarkan hasil wawancara dengan sejumlah pemuda-pemudi tingkat SMP, SMA se-derajat di Desa Bandarkedungmulyo kebanyakan materi yang di sampaikan oleh guru pengampu mata pelajaran TIK hanya pengenalan paket program perangkat lunak Microsoft Office, seperti Microsoft Word, Microsoft Excel, dan Microsoft Power Point. Namun, materi desain grafis belum diberikan dalam proses pembelajaran TIK (Rakhmawati, 2008). Untuk itu dipandang perlu memberikan dampingan khusus dalam belajar menggunakan program desain grafis Corel Draw bagi Pemuda-pemudi di Desa Bandarkedungmulyo khususnya, SMP, SMA maupun Perguruan Tinggi, sehingga Pemuda-pemudi Di Desa Bandarkedungmulyo khususnya di usia produktif memiliki keterampilan tambahan dan juga mampu dalam membuka peluang usaha dibidang desain grafis (Budiharto & Syahroni, 2020).

Mitra pada kegiatan pengabdian pada masyarakat ini adalah Karangtaruna Desa Bandar Kedung Mulyo. Berdasarkan hasil wawancara selanjutnya dengan Pemuda-pemudi Di Desa Bandarkedungmulyo sebagian besar Guru TIK-nya belum memberikan materi tentang desain grafis. Guru TIK-nya cenderung memberikan materi pengenalan aplikasi Microsoft Office, sehingga para siswa kurang memiliki keterampilan tambahan dibidang desain grafis (Airlangga et al, 2020).

Sementara itu, keterampilan 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 di rumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut: (1) Pemuda-pemudi di Desa Bandarkedungmulyo yang sedang meganyam bangku pendidikan di SMP, SMA maupun Perguruan Tinggi, belum memiliki keterampilan dibidang desain grafis; (Kumala et al, 2020) dan (2) perkembangan teknologi desain grafis yang begitu cepat dan kebutuhan akan keterampilan dibidang desain grafis yang cukup besar, akan memperlebar jurang kesenjangan antara tingkat keterampilan Pemuda-pemudi di Desa Bandarkedungmulyo dengan kebutuhan dunia kerja yang nyata.

Dari permasalahan-permasalahan yang telah diidentifikasi di atas selanjutnya dilaksanakan diskusi antar tim pengusul bersama mitra (Kepala Dusun & Guru TPQ) untuk menjustifikasi/menentukan persoalan yang disepakati agar diselesaikan selama pelaksanaan kegiatan ini. Berdasarkan hasil diskusi yang telah dilaksanakan, permasalahan yang disepakati untuk diselesaikan adalah belum terampilnya pemuda-pemudi di desa Bandarkedungmulyo dalam mendesain/merancang desain grafis menggunakan aplikasi Coreldraw (Hariono et al, 2020).

Berdasarkan penentuan permasalahan diatas, maka dapat dinyatakan bahwa: (1) permasalahan pokok yang pertama adalah permasalahan yang terkait dengan pemuda pemudi di bangku SMP yang belum mengenal desain grafis menggunakan Coreldraw, dan (2) permasalahan pokok yang kedua adalah permasalahan yang terkait dengan peluang kerja di bidang desai grafis sangat besar di wilayah desa Bandarkedungmulyo, supaya pemuda pemudinya kedepan bisa memanfaatkan peluang tersebut. Tujuan dari pelaksanaan program pengabdian Masyarakat ini adalah untuk meningkatkan keterampilan desain grafis bagi Pemuda-pemudi di Desa Bandarkedungmulyo yang sedang mengenyam bangku pendidikan SMP, SMA, maupun Perguruan Tinggi dengan menggunakan Aplikasi Corel Draw. & membuka peluang usaha di bidang Desai Grafis.

METODE

Khalayak sasaran kegiatan pelatihan media belajar sains berbasis ramah lingkungan ini adalah Pemuda-pemudi di Desa Bandarkedungmulyo di usia produktif yaitu yang masih mengenyam bangku SMP, SMA, dan Perguruan Tinggi. Kegiatan ini dilaksanakan di tempat pendidikan Al-Qur'an Dusun Kudungasem Desa Bandarkedungmulyo Kecamatan Bandarkedungmulyo Kabupaten Jombang dengan jumlah sekitar

20 orang. Pada kegiatan ini menggunakan narasumber dan instruktur dari mahasiswa peserta kelompok itu sendiri yang kebetulan sedikit berpengalaman dalam bidang desain grafis menggunakan Corel Draw. Metode pendekatan untuk pelaksanaan kegiatan pengabdian pada masyarakat ini meliputi metode ceramah, diskusi, dan workshop (pelatihan). Metode ceramah dan diskusi dilaksanakan pada kegiatan sosialisasi pembelajaran desain grafis menggunakan Corel Draw dan pengenalan tombol icon dan fungsinya. Metode yang digunakan pada kegiatan ini adalah menggunakan metode workshop melalui bentuk sosialisasi, pelatihan, dan pendampingan secara intensif sampai dapat merancang pembelajaran desain grafis dengan aplikasi Corel Draw untuk pemuda-pemudi di desa Bandarkedungmulyo. Melalui kegiatan pelatihan ini diharapkan dapat menyelesaikan permasalahan yang dihadapi oleh pihak mitra.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian pada masyarakat ini telah dilakukan pada bulan oktober 2020. Kegiatan ini terdiri beberapa tahapan yang sudah dilakukan sebagai berikut: (1) Koordinasi dengan Mitra; Awal program kegiatan pengabdian pada masyarakat ini dilaksanakan dengan melakukan koordinasi awal melalui ijin kepada kepala Dusun Bapak Suhartono, S.Pd beserta pengurus TPQ setempat untuk mendapatkan ijin mendampingi kegiatan desain grafis Coreldraw. Hasil koordinasi dengan pihak mitra mengijinkan melakukan kegiatan sesuai dengan jadwal yang sudah ditentukan. Setelah perijinan selesai, selanjutnya dilakukan koordinasi tempat dan waktu pelaksanaan program kerja. Hasil dari perijinan pelaksanaan pendampingan desain grafis corel draw berpusat di dusun Kedungasem desa Bandarkedungmulyo, dari tiga dusun yang kita ampu. Karena antusiasme remaja mayoritas dari dusun kedung asem. Serta kegiatan ini kita laksanakan bertempat di TPQ Kedungasem tepatnya di aula TPQ; (2) Penyusunan Materi; Penyusunan materi pada kegiatan ini disusun oleh tim pelaksana dengan melakukan kajian pustaka dari berbagai referensi terkait dengan Kurikulum 2013 SD dan Media Pembelajaran tingkat SD. Tahap penyusunan materi ini dimulai pada awal pelaksanaan dan digunakan untuk kegiatan sosialisasi pembelajaran sains pada tingkat SD. Selain itu, dilaksanakan perancangan media belajar sains dengan menyusun tema-tema media belajar sains berbasis ramah lingkungan oleh tim pelaksana. Kegiatan perancangan media belajar sains berbasis ramah lingkungan meliputi menyusun daftar media belajar sains (kegiatan eksperimen), pengumpulan alat dan bahan media belajar sains, dan uji coba media belajar sains melalui eksperimen.

Penyusunan materi pada kegiatan ini disusun oleh tim pelaksana dengan melakukan kajian pustaka dari berbagai referensi di internet dan pengalaman yang yg kita dapat. Tahap penyusunan materi ini dimulai pada awal pelaksanaan dan digunakan untuk kegiatan sosialisasi pembelajaran desain grafis menggunakan aplikasi Coreldraw. Selain itu, dilaksanakan perancangan materi pembelajaran desain grafis oleh tim pelaksana. Kegiatan perancangan materi pembelajaran desain grafis meliputi menyusun materi dalam bentuk Microsoft Power Point (PPT), mencari aplikasi Coreldraw atau mendownload di internet; (3) Pelaksanaan Program; Sosialisasi pembelajaran desain grafis corel draw untuk mendukung perancangan media belajar desain grafis. melalui kegiatan seminar/workshop pendampingan. Sosialisasi ini dilaksanakan untuk memberikan wawasan/pengetahuan dan informasi tambahan kepada pemuda pemudi desa bandar kedung mulyo. Kegiatan ini diikuti sebanyak 25 peserta yanberpusat di dusun kedung asem, desa bandar kedungmulyo pada tanggal 24 oktober 2020.

Kegiatan selanjutnya adanya kegiatan pengenalan dasar dasar dalam corel draw, berupa cara menginstal selanjutnya langkah langkahdasar dalam menggunakan corel draw. Hasil dari kegiatan tersebut menunjukkan bahwa beberapa pemuda pemudi desa bandar kedungmulyo peserta sosialisasi masih banyak yang belum familiar dengan corel draw. Salah satunya masih banyak yang belum mengerti cara menginstal aplikasi corel draw. Selain itu, beberapa peserta mengalami kesulitan dalam kegiatan praktik langsung. Pelatihan corel draw merupakan tahapan selanjutnya setelah kegiatan sosialisasi kepada pemuda pemudi desa bandar kedungmulyo. pada tanggal 24 oktober 2020. Kegiatan ini mencakup: (a) mempersiapkan peralatan dan bahan media belajar desain grafis coreldraw, (b) memperkenalkan cara menginstal corel dram ke dalam pc, dan (c)menjelaskan cara mengoperasikan corel draw. Selain itu kegiatan ini dapat meningkatkan keterampilanpemuda pemudi desa bandar kedungmulyo dalam mendesain. Hal ini ditunjukkan dengan keaktifan dan keefektifan peserta dalam merancang dan semangat dalam membuat desain.

Hasil penilaian keterampilan pemuda pemudi desa bandar kedungmulyo menunjukkan bahwa 70% peserta pelatihan memiliki keterampilan yang baik ketika merancang dan membuat desain corel draw. Sebanyak 30% peserta pelatihan dalam kategori dengan keterampilan yang cukup baik dimana dipengaruhi oleh anak anak yang masih di tingkat SMP.

Tabel 6. Hasil Penilaian Keterampilan Pemuda pemudi di Desa Bandarkedungmulyo.

No	Uraian	Skor Rata-rata
1	Kemampuan memahami petunjuk meng instal aplikasi	3.4
2	Kemampuan memahami materi	3.7
3	Kemampuan mendemonstrasikan	3.2
4	Kemampuan menjelaskan kegunaan media	3.1
Keterangan: 70% Peserta pelatihan memiliki keterampilan yang Baik 30% Peserta pelatihan memiliki keterampilan yang Cukup Baik		

Pendampingan dan Produksi atas media belajar desain corel draw secara mandiri oleh remaja desa Bandarkedungmulyo. Kegiatan ini bertujuan untuk melihat kekreatifan dan keterampilan remaja desa bandar kedungmulyo dalam merancang dan memahami desain Coreldraw. Selain Pendampingan ini menunjukkan bahwa peserta merespon dengan baik materi yang kita sampaikan. Selain itu juga, pendampingan tersebut dapat meningkatkan pemahaman peserta terhadap bidang informatika.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian pada masyarakat, dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut yaitu: (1) memberi tambahan wawasan serta pemahaman pemuda pemudi desa Bandarkedungmulyo terhadap desain grafis menggunakan aplikasi Coreldraw; (2) menumbuhkan minat belajar, terutama dalam bidang desain grafis khususnya corel draw; (3) meningkatkan kekreatifan remaja desa Bandarkedungmulyo dalam bidang informatika; (4) dapat memanfaatkan peluang usaha di bidang desain grafis.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini memang sudah dilaksanakan sampai dengan tahap penerapan desain grafis Coreldraw. Namun kegiatan ini dirasa kurang efektif, dengan melihat keadaan saat ini yaitu pembelajaran daring, dengan banyaknya tugas sekolah maka pelaksanaan praktek desain grafis tidak dapat dilaksanakan dengan teratur. Hal ini yang perlu dilakukan adalah supaya pemuda di desa Bandarkedungmulyo khususnya yang masih di bangku SMP dapat menambahkan kekreatifitas untuk memanfaatkan teknologi yang semakin bertambah tahun semakin modern.

DAFTAR RUJUKAN

- Airlangga, P., Harianto, H., & Hammami, A. (2021). Pembuatan dan Pelatihan Pengoperasian Website Desa Agrowisata Gondangmanis. *Jumat Informatika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 9-12.
- Aswan. (2016). *Strategi Pembelajaran Berbasis PAIKEM*. Sleman: Aswaja Pressindo.
- Budiharto, R. A., & Syahroni, A. W. (2020). Pendampingan Pemanfaatan Duolingo melalui Smartphone Sebagai Alat Pengajaran dan Pembelajaran Bahasa Inggris Bagi Masyarakat. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 339-345.
- Djamarah, S. B., & Zain, Aswan. (2014). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hariono, T., Putra, M. C., & Chabibullah, M. W. (2021). Penerapan Website Opensid untuk Menginformasikan Profil dan Potensi Desa Banjarsari. *Jumat Informatika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 5-8.
- Kumala, D. R., Rohmah, Z., & Hidayatulloh, M. K. Y. (2020). Pendampingan Belajar Menggunakan Media Ular Tangga Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa SD di Bandarkedungmulyo. *Jumat Pendidikan: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 44-47.
- Rakhmawati, D. (2008). *110 Trik Cepat CorelDRAW untuk Pemula*. Jakarta: Elex Media Komputindo.