



Penerapan Pembuatan Desain Logo dengan Corel Draw pada Siswa SMK Handayani Makassar

¹Samsuriah Umar, ²Ida, ³Muhammad Faisal
^{1,2,3}STMIK Profesional Makassar

Alamat Surat

Email: samsuriahumar@gmail.com*, idamulyadi7973@gmail.com,
muhammadfaisal@stmikprofesional.ac.id

Article History:

Diajukan: 8 Februari 2022; Direvisi: 15 Februari 2022; Accepted: 7 Maret 2022

ABSTRAK

Kegiatan pengabdian ini mempunyai tujuan jangka panjang untuk mewujudkan siswa/i SMK Handayani Makassar yang memiliki pengetahuan dan kreatifitas pada bidang komputer khususnya untuk aplikasi desain. Tujuan jangka pendek dengan cara mengeduka siswasiswa 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/i SMK Handayani Makassar melalui sosialisasi aplikasi desain grafis, penggunaan aplikasi Corel Draw. Luaran akhir yang akan dicapai dari kegiatan ini adalah meningkatnya kemampuan siswa dalam penggunaan computer sebagai alat pengembangan kreatifitas siswa dalam bidang desain. Selain itu siswa memiliki panduan penggunaan aplikasi Corel Draw untuk membantu siswa menggunakan tools dan mengembangkan menjadi desain gambar atau pembuatan logo. Secara ilmiah, tujuan akhir dalam kegiatan pengabdian ini adalah terpublikasinya hasil pengabdian ini dalam jurnal pengabdian atau publikasi media massa.

Kata kunci: Penerapan, Desain, Corel Draw

ABSTRACT

This service activity has a long-term goal to realize SMK Handayani Makassar students who have knowledge and creativity in the computer field, especially for design applications. The short-term goal is to educate students in using tools in graphic design applications, namely Corel Draw, so that students are expected to be able to design and develop students' creative talents in the field of design. This activity was carried out with a comprehensive mentoring method to students of SMK Handayani Makassar through socialization of graphic design applications, using the Corel Draw application. The final output that will be achieved from this activity is an increase in students' ability to use computers as a tool for developing student creativity in the field of design. In addition, students have a guide to using the Corel Draw application to help students use tools and develop into image designs or logo creation. Scientifically, the ultimate goal in this service activity is to publish the results of this service in service journals or mass media publications.

Keywords: Application, Design, Corel Draw

1. PENDAHULUAN

Kemampuan sebagian besar siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dalam menggunakan teknologi komputer bisa dikatakan sudah cukup baik meskipun tidak semua yang menguasainya. Ditambah lagi dengan penghapusan mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) pada Kurikulum 2013. Pengenalan computer hanya diberikan pada ekstrakurikuler itupun tidak diwajibkan

kan untuk semua siswa, atau bahkan hanya pada jurusan tertentu saja yang memperkenalkan mengenai teknologi komputer. Pentingnya sebuah desain grafis untuk keperluan kegiatan organisasi sekolah ataupun di masyarakat menjadikan penguasaan desain grafis sangatlah penting. Tujuan dari pelatihan ini adalah individu maupun kelompok yang dilatih mempunyai penguasaan ketrampilan yang dapat dikuasai.

Corel Draw merupakan program pengolah desain grafis yang familiar 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 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. Batas dimensi pun telah berubah seiring perkembangan pemikiran tentang desain. Desain grafis bisa diterapkan menjadi sebuah desain lingkungan yang mencakup pengolahan ruang. Unsur dalam desain grafis sama seperti unsure 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.

Logo, merupakan identitas yang paling utama bagi perusahaan. Hanya dengan melihat logo salah satu bisnis, kita bisa langsung mengenal organisasi bisnis tersebut dan mengetahui reputasinya. Logo merupakan suatu bentuk identitas visual yang sangat berpengaruh kepada perusahaan, dimana logo bisa di katakana sebagai ujung tombak dalam corporate identity perusahaan.

2. METODE PELAKSANAAN

Metode Metode pelaksanaan yang digunakan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah

dengan menggunakan metode ceramah, dialog, dan diskusi dalam rangka pembuatan desain logo pada siswa SMK Handayani Makassar dengan menggunakan Corel Draw.

Konsep pelaksanaan pengabdian masyarakat ini dijelaskan sebagai berikut:

Output

1. Siswa dapat membuat Desain Logo
2. Siswa mahir menggunakan aplikais Corel Draw
3. Mampu menghasilkan desain yang dapat dinikmati masyarakat

Permasalahan

1. Kurangnya sosialisasi mengenai pentingnya desain grafis
2. Semangat pengembangan desain yang masih kurang
3. Belum mahir membuat desain logo

Sebelum dimulai kegiatan praktikum di laboratorium diawali dengan melakukan pengenalan tentang desain grafis. Pengenalan dilakukan untuk membantu peserta didik memahami kegunaan cara pembuatan logo. Metode yang akan dilaksanakan dalam kegiatan ini adalah metode ceramah yang kemudian dilanjutkan dengan melakukan praktikum secara langsung.

Setiap peserta menggunakan 1 unit computer selama praktikum berlangsung dan mendapat bimbingan langsung dari pemateri dan pendamping pemateri. Pelatihan ini bertempat di Laboratorium Komputer STMIK Handayani Makassar.

Kegiatan ini dilakukan selama kurang lebih 1 jam 30 Menit, dengan urutan kegiatan:

- 45 menit pemaparan materi
- 45 menit praktikum pembuatan desain logo

Luaran yang dihasilkan adalah kemampuan peserta dalam pemahaman desain grafis. Melalui pelatihan ini, diharapkan peserta dapat memanfaatkan dan menerapkan teknologi informasi sebagai alat bantu untuk memberikan publikasi, informasi berkaitan dengan materi pelajaran di sekolah, informasi kegiatan organisasi dan lain-lain.

Evaluasi pelaksanaan kegiatan dilakukan dengan membagikan kuisisioner sebelum dan sesudah kegiatan dilaksanakan untuk mengukur tingkat pengetahuan para peserta. Keberhasilan pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini diukur dari antusias para peserta yang mengikuti kegiatan dan banyaknya pertanyaan yang diajukan oleh para peserta. Bahkan, salah satu peserta meminta agar kegiatan ini diadakan kembali bulan depan.

3. HASIL KEGIATAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 16 Desember 2021 dimulai pukul 08.00 WITA sampai dengan selesai di sekolah SMK Handayani Makassar Provinsi Sulawesi Selatan yang beralamat di Jl. A.P.Pettarani Lorong 4 No. 3, Makassar. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dihadiri sebanyak 13 (tiga belas) orang peserta sebagaimana terlampir dalam daftar hadir. Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berjalan dengan lancar karena judul yang diangkat sesuai dengan yang permasalahan mitra dan kebutuhan para peserta.



Gambar 1
Para Peserta Pelatihan Desain Logo

Sikap khalayak sasaran selama pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah baik dan antusias dalam memperhatikan materi yang dipaparkan oleh tim pelaksana. Hal ini didukung oleh Ketua Jurusan Teknik Komputer Jaringan (TKJ) sekolah SMK Handayani Makassar Provinsi Sulawesi Selatan yang memfasilitasi kegiatan dengan menyediakan waktu, tempat, dan fasilitas pendukung lainnya seperti laboratorium, laptop, dan LCD Proyektor.

Selain meningkatkan pengetahuan Siswa SMK Handayani Makassar Provinsi Sulawesi Selatan mengenai Desain Logo menggunakan Corel Draw, hasil fisik yang bermanfaat bagi para peserta adalah memperoleh materi yang diberikan oleh tim pelaksana dalam bentuk Praktek langsung di laboratorium dengan menggunakan laptop dengan dipandu langsung oleh Tim Pelaksana yang mempraktekkan materi yang sudah di paparkan.

Untuk mengetahui sejauh mana tingkat pengetahuan para peserta mengenai materi yang akan disampaikan, maka sebelum pelaksanaan kegiatan tim pelaksana membagikan kuisisioner untuk langsung diisi oleh para peserta. Selanjutnya, untuk mengetahui keberhasilan dari pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, maka tim pelaksana kembali membagikan kuisisioner kepada para peserta setelah kegiatan dilaksanakan.

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat dikatakan telah 'berhasil' dilaksanakan dan manfaatnya dapat dirasakan langsung oleh para peserta, yaitu meningkatkan pengetahuan oleh para siswa SMK Handayani Makassar Provinsi Sulawesi Selatan mengenai Desain Logo menggunakan Corel Draw. Hal ini dapat dilihat dari jawaban para peserta pada kuisisioner yang diberikan sebelum dan setelah kegiatan dilaksanakan. Sebelum kegiatan dilaksanakan, dari 13 orang peserta, hanya 10,5% yang jawabannya telah mengetahui. Setelah kegiatan dilaksanakan, 87,5% peserta menjawab telah mengetahuinya dan bisa membuat Logo.

Pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, tim pelaksana memaparkan materi mengenai step by step aplikasi Corel Draw mulai dari tool, cara membuka sampai cara membuat dan ataupun mendesain.

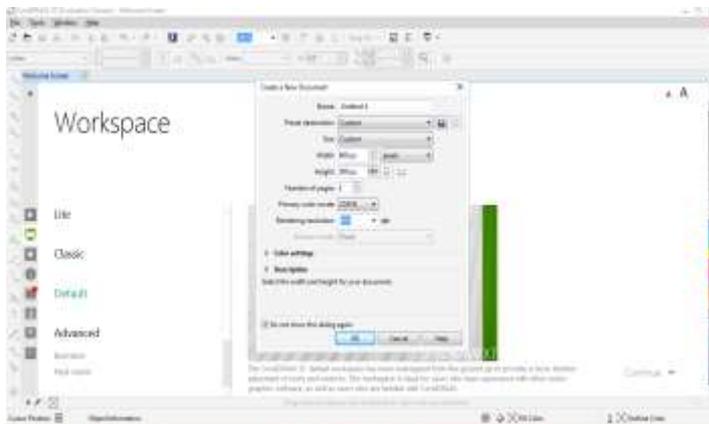
Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini ditanggapi secara positif oleh para peserta. Tanggapan positif itu dapat dilihat dari adanya respon berupa pertanyaan dari salah seorang peserta setelah tim pelaksana memaparkan materi, yaitu peserta yang bernama Randi S mengajukan pertanyaan "Bagaimana cara memberi warna dan menggabungkan garis pada Logo apabila gambar masih jelas garis gambar satu persatu?"



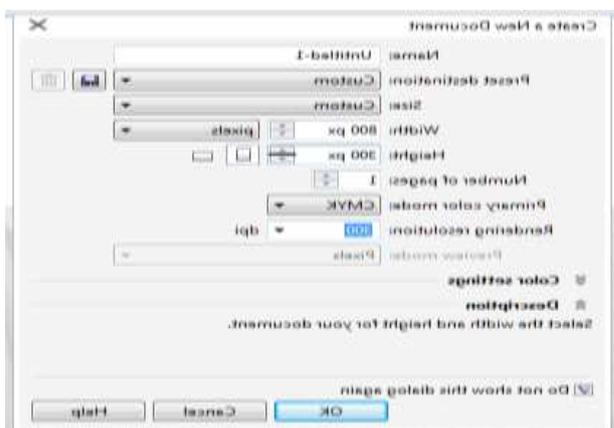
Gambar 2
Pemaparan Materi oleh
Samsuriah, S. Kom., M.T.

1. Fitur-fitur Corel Draw

➤ Halaman Utama

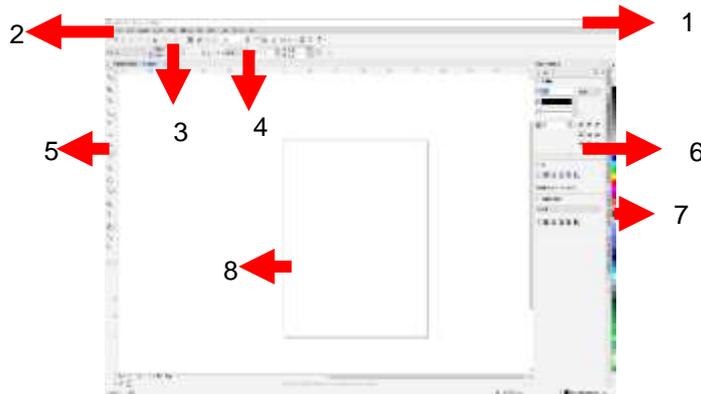


➤ Pengaturan Halaman



1. Nama Project yang Diinginkan
2. Ukuran Dokumen yang akan dikerjakan sesuai dengan projek yang dikerjakan (satuan bisa pixel atau CM)
3. Orientasi Kertas Projek apakah Tegak Lurus atau Menyamping
4. Opsi Warna biasanya dalam dunia percetakan yang baku adalah CMYK
5. Resolusi Projek, semakin besar semakin baik tetapi berpengaruh pada ukuran file.

➤ Antarmuka



Keterangan:

1. Title Bar
2. Menu Bar
3. Toolbar
4. Property Bar
5. Tool Box
6. Docker
7. Palette color
8. Print Area

2. Analisis Hasil

Analisis hasil yang dicapai, dari kegiatan ini setelah dilakukan pemaparan materi dan dilakukannya praktikum secara langsung, maka dapat kita lihat bahwa para siswa/i sudah memiliki dasar mengenai desain pembuatan logo ini. Dasar yang dimiliki ini nantinya bisa mereka kembangkan agar bisa menciptakan karya yang lebih baik lagi di masyarakat luas. Dari pemaparan materi juga yang diselingi dengan motivasi-motivasi para siswa kini mengetahui pentingnya desain grafis di era perkembangan teknologi seperti ini.

3. Luaran yang dicapai

- Bagi peserta, luaran yang dicapai yaitu peningkatan pemahaman dan keterampilan membuat desain grafis utamanya pembuatan logo dengan corel draw dengan mempraktekkan secara langsung.
- Bagi tim pengabdian, luaran yang dicapai ialah informasi terkait tingkat penguasaan dan pemahaman siswa/i mengenai dunia teknologi terkhusus desain grafis agar nantinya bisa menjadi rujukan untuk pemberian materi yang lebih tinggi lagi.



Gambar 3
Foto Bersama dengan Peserta Pelatihan Desain

Selain itu, dalam Tri Dharma perguruan tinggi, salah satu kewajiban seorang dosen adalah melaksanakan pengabdian kepada masyarakat. Oleh karena itu, kegiatan pelatihan desain logo dengan judul "*Pelatihan Desain Logo menggunakan Corel Draw pada Siswa SMK Handayani Makassar*" ini merupakan salah satu bentuk pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan desain yang dilaksanakan oleh tim pelaksana dari Jurusan Manajemen Informatika dan Sistem Informasi STMIK Profesional Makassar.

4. KESIMPULAN

Permasalahan mitra dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah minimnya pengetahuan peserta pelatihan Siswa SMK Handayani Makassar Provinsi Sulawesi selatan mengenai pelatihan desain logo menggunakan Corel draw untuk mengembangkan kreatifitas siswa tersebut. Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat dikatakan telah 'berhasil' dilaksanakan dan manfaatnya dapat dirasakan langsung oleh para peserta, yaitu meningkatkan pengetahuan Siswa SMK Handayani Makassar Provinsi Sulawesi Selatan mengenai desain logo menggunakan Corel draw. Hal ini dapat dilihat dari jawaban para peserta pada kuisisioner yang diberikan sebelum dan setelah kegiatan dilaksanakan. Sebelum kegiatan dilaksanakan, dari 13 orang peserta, hanya 10,5% yang jawabannya telah mengetahui. Setelah kegiatan dilaksanakan, 87,5% peserta menjawab telah mengetahuinya.



5. DAFTAR PUSTAKA

- Ade Zukarnain Hasibuan, Abdul Jabbar Lubis dan Munjiat Setiani Asih. 2020. “Pelatihan Desain Logo Bagi Remaja Masjid Al-Bayan”. Jurnal Prioritas. Volume 2, Nomor 2.
- Hendratman, H. 2008. “Tips n Trix Computer Graphics Design”. Bandung: Informatika.
- Madcoms, 2013. “Panduan Belajar Corel Draw Graphics Suite X6”, Penerbit, Yogyakarta.
- Mochamad Bintang Ramadhan dan Joni Dwi Pribadi. 2018. ”Pembuatan Logo sebagai Corporate Identity di UKM Hijrah X Outfit Lumajang dengan menggunakan Corel Draw”. Jurnal Aplikasi Bisnis, Volume 4, Nomor 1.
- Rustan, S. 2009. “Mendesain Logo”. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Saifur Rohman Cholil, Nutriana Hidayati dan Khorudin. “Peningkatan Kemampuan Membuat Desain Grafis dengan Corel Draw pada Siswa Ma Al-Wathoniyah Semarang”. Jurnal Tematik, Volume 2, Nomor 1.