

PELATIHAN DESAIN GRAFIS BERBASIS VECTOR DAN BITMAP MENGGUNAKAN APLIKASI CORELDRAW DI SMK NASIONAL PADANG

*Vector and Bitmap Based Graphic Design Training Using the
Coreldraw Application at SMK Nasional Padang*

Yulia

Universitas Nagoya Indonesia, Batam, Indonesia
e-mail: yuliaedwar2407@gmail.com

Sasa Ani Arnomo

Universitas Putera Batam, Batam, Indonesia
e-mail: sasa@puterabatam.ac.id

Very Karnadi

Akademi Teknik Adi Karya, Kerinci, Indonesia
e-mail: veryshredder@gmail.com

Abstract

CorelDraw is a computer program that edits vector lines. CorelDraw is used to process images for work such as in the field of publication or printing that requires a visualization process. Many entrepreneurs are involved in this field, even as a business sector to open a business. Padang National Vocational School is one of the Padang National Vocational Schools which is quite famous in the city of Batam. Padang National Vocational School has four study programs, one of which is related to the field of computers, namely Computer and Network Technology. The problem that occurs is that the student recognizes and knows enough about CorelDraw, but in terms of learning, the student is quite difficult because they only learn the basic parts in learning, and the CorelDraw application itself is not really applied, while in the CorelDraw subject there is this material. So, in the field of design, students experience a little difficulty, they only know the CorelDraw application but don't apply it enough.

Keywords: *Training, graphic design, CorelDraw*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi pada zaman sekarang banyak menuntut kita untuk bekerja secara cepat dan efisien. Banyak teknologi-teknologi baru yang bersaing untuk mendapatkan nilai jual tinggi salah satunya adalah munculnya aplikasi-aplikasi yang dibuat atau diciptakan oleh manusia untuk menghasilkan nilai jual serta menjadikan salah satu kebutuhan hidup yang sangat mendukung serta menjadi sebuah kebutuhan primer (Yulia, Nopriadi, et al., 2022). Teknologi yang berkembang menjadi peran penting terutama dalam bidang teknologi informasi komputer. Salah satu perkembangan teknologi yang paling pesat adalah teknologi

handphone, teknologi komputer dan aplikasi. Banyak aplikasi-aplikasi yang siap pakai yang bisa kita dapatkan dengan mudah sebagai mempermudah dan membantu pekerjaan kita sesuai dengan kebutuhan (Riyadi et al., 2022). Seperti aplikasi Gojek yang sekarang sudah menjadi kebutuhan pokok, aplikasi media pertemanan seperti facebook, twitter, instagram, dan media pertemanan lainnya yang mana sudah menjadi *trend* dimana orang bisa berselancar di dunia maya seperti menjual produk, berkomunikasi, bahkan sebagai mata pencaharian (Yulia et al., 2023). Aplikasi yang berkembang lainnya yaitu aplikasi CorelDraw. Disini kita dapat mengedit suatu gambar maupun video. Aplikasi tersebut sangat mudah kita dapatkan dengan cara mendownload seperti photoshop, photo editor, photo grid untuk edit video seperti viva video, kinemaster dan masih banyak lainnya. Salah satu aplikasi yang menjadi usaha yang bisa diterapkan sebagai bidang usaha adalah aplikasi dalam bidang desain grafis, kita dapat menggunakan CorelDraw (Yanto et al., 2022). CorelDraw adalah sebuah program komputer yang melakukan *editing* pada garis vektor. Kegunaan CorelDraw untuk mengolah gambar pada pekerjaan seperti dalam bidang publikasi atau percetakan yang membutuhkan proses visualisasi (Yulia et al., 2019). Banyak para usaha menggeluti bidang ini bahkan sebagai bidang bisnis untuk membuka usaha. SMK Nasional Padang adalah salah satu Sekolah Menengah Kejuruan yang cukup terkenal di kota Padang.

SMK Nasional Padang memiliki empat program studi salah satunya berkaitan bidang komputer yaitu Teknologi Komputer dan Jaringan. Permasalahan yang terjadi siswa tersebut mengenali dan cukup tahu tentang CorelDraw tetapi dari segi pembelajaran siswa tersebut hanya mengenali aplikasi CorelDraw secara umum saja, tanpa mengenal dan mempelajari aplikasi CorelDraw lebih dalam, serta *software* aplikasi CorelDraw sendiri sudah diterapkan dalam mata pelajaran komputer, tapi belum memahami desain grafis berbasis vector dan bitmap (Desnelita et al., 2022). Sehingga dalam bidang desain grafis siswa agak sedikit kurang paham, terutama dalam desain grafis suatu objek, mereka hanya mengenal aplikasi CorelDraw tetapi tidak terlalu diterapkan dalam pembelajaran. Selain itu ketika untuk menghasilkan sebuah karya dalam bentuk produk siswa masih dalam tahap mengenal sebuah produk dengan kualitas gambar yang bagus. Berdasarkan *survey* tim pengabdian yang diperoleh sekolah SMK Nasional Padang berharap adanya suatu pelatihan tentang aplikasi CorelDraw yang berhubungan dengan desain grafis. Padahal untuk aplikasi CorelDraw tersebut sangat dibutuhkan sekali di zaman sekarang, karena banyak sekali orang berselancar di dunia desain untuk membuat sebuah karya seni profesional. Seperti membuat logo atau sebuah simbol, desain sampul sebuah buku, gambar ilustrasi, mencetak media publikasi *offline* dan masih banyak lagi. Selain itu aplikasi ini juga banyak digunakan pada perusahaan besar yang bergerak dalam bidang otomotif, *manufacture*, industri, bahkan dalam bidang usaha yang ditekuni sendiri (Pritandhari & Arif Wibawa, 2021). Penerapan sebuah aplikasi dalam pembelajaran merupakan suatu ilmu yang bermanfaat demi meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia yang berkualitas bagi kehidupan cetak (E. Purnomo et al., 2021).

Untuk itu tim pengabdian melaksanakan pengabdian kepada masyarakat dengan judul pengabdian “Pelatihan Desain Grafis Berbasis Vektor Dan Bitmap Menggunakan Aplikasi CorelDraw Di SMK Nasional Padang” dengan tujuan meningkatkan keterampilan dalam desain grafis, melatih kemampuan siswa dalam menghasilkan sebuah karya yang profesional.

2. METODE

2.1 Metode Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian sasaran sekolah adalah memberikan materi dan praktek langsung tentang aplikasi CorelDraw pembelajaran serta meningkatkan keterampilan dalam desain grafis berbasis Bitmap dan Vektor. Disini tim pengabdian akan menyampaikan materi yang berhubungan dengan aplikasi setelah itu tim pengabdian akan memberikan praktek langsung kepada siswa, dan langkah berikutnya akan memberikan sebuah studi kasus untuk diselesaikan oleh siswa tersebut sejauh mana kemampuan dan pemahaman siswa terhadap CorelDraw.

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat sasaran sekolah SMK Nasional Padang dilakukan dengan pemberian *pretest* sejauh mana pengetahuan siswa tentang aplikasi CorelDraw secara langsung dengan menggunakan *hardware* dan *software*, penyampaian materi dalam bentuk ceramah, praktek penggunaan aplikasi CorelDraw dan latihan (Yulia, Ani Arnomo, et al., 2022).

Pengabdian Kepada Masyarakat dilakukan di SMK Nasional Padang beralamat Jalan Jendral Sudirman No.11 A Padang. Adapun susunan acara pada kegiatan pengabdian ini dapat kita lihat pada tabel 1 berikut :

Tabel 1. Susunan Kegiatan Pengabdian

No.	Pertemuan	Waktu	Kegiatan	Narasumber
1.	Minggu 1	09.00-09.10	Kata Sambutan	Guru Wali Kelas
		09.10-09.20	Pembukaan	Ketua Pengabdian
		09.20-10.20	Materi pengetahuan tentang aplikasi CorelDraw dan pengenalan <i>tool-tool</i>	Ketua Pengabdian
		10.20-11.20	Pelatihan dan praktek tentang aplikasi CorelDraw	Tim Pengabdian
		11.20-12.20	Studi Kasus dan Latihan	Tim Pengabdian
		12.20-12.40	Penutup + Foto bersama	Tim Pengabdian

Sumber: Data lapangan pengabdian

2.2 Keberlanjutan Kegiatan

Pelatihan yang akan dilakukan oleh tim pengabdian akan dilanjutkan dengan memonitor dan memantau peserta, serta membantu peserta dalam mengembangkan kemampuannya dalam menggunakan aplikasi CorelDraw sampai siswa benar-benar paham dan terampil dalam penggunaan aplikasi tersebut. Dengan pengabdian sasaran sekolah ini tim pengabdian berharap ilmu yang didapatkan siswa dapat bermanfaat tidak hanya di sekolah tetapi juga dapat diterapkan di lingkungan masyarakat, pekerjaan dan bisnis dan usaha yang mereka tekuni didunia pekerjaan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berjalan dengan baik dan lancar. Semua perangkat administrasi dan tempat kegiatan pengabdian seperti laboratorium komputer dan software CorelDraw telah tersedia dengan lengkap. Tim pengabdian disambut dengan baik oleh pihak sekolah, guru dan siswa. Kegiatan pengabdian ini memberikan pelatihan desain grafis berbasis Vektor dan Bitmap menggunakan aplikasi CorelDraw dengan tujuan menambah pengetahuan dan keterampilan kepada siswa SMK Padang. Selama kegiatan pengabdian berlangsung siswa merasa tertarik dan sangat antusias. Selama ini siswa hanya mengenal aplikasi CorelDraw secara umum saja seperti pengenalan *tool-tool* saja, tanpa mengetahui desain grafis berbasis Vektor dan Bitmap. Desain grafis berbasis Vektor terbuat dari beberapa titik dan garis poligon sedangkan berbasis Bitmap terbentuk dari banyak titik dengan campuran warna di dalam grafis (Sadida et al., 2022). Perbedaan inilah yang belum diketahui oleh siswa. Dengan kegiatan pengabdian ini siswa dapat membedakan mana desain grafis berbasis Vektor dan Bitmap. Siswa dapat mengedit gambar dengan sempurna dengan kualitas bagus. Siswa yang selama ini mendesain gambar hanya dalam bentuk standar sekarang siswa dapat mendesain gambar dengan kualitas yang sangat bagus. Banyak hal yang dapat dimanfaatkan dari dengan menggunakan aplikasi CorelDraw yang dapat diterapkan dalam dunia bisnis dan industri (N. Purnomo et al., 2023).

Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat sasaran sekolah memberikan dampak positif. Tidak saja berupa pengetahuan dan keterampilan kepada siswa tetapi juga dapat menjalin silaturahmi antara tim pengabdian, guru dan siswa. Disini tim pengabdian menjalin keakraban dengan pihak sekolah karena materi yang disampaikan sangat berguna dan bermanfaat dalam membuat desain grafis profesional menggunakan CorelDraw. Pelaksanaan pengabdian dilakukan selama 1 (satu) haridi SMK Nasional Padang.



Gambar 1. Foto Kegiatan Pengabdian

3.2 Pembahasan

Pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan selama 1 (satu) hari dengan tim pengabdian yaitu 2 (dua) orang dosen Universitas Nagoya Indonesia dengan tema pelatihan desain grafis berbasis vektor dan bitmap menggunakan aplikasi CorelDraw Pada SMK Nasional Padang yang dihadiri oleh siswa dan guru wali kelas yaitu ibu Rini Asty. Kegiatan pengabdian metode penyampaian materi berupa ceramah, praktek dan latihan. Tim pengabdian akan memberikan pertanyaan-pertanyaan awal dalam bentuk *pretest* sebelum masuk ke materi. Pertanyaan-pertanyaan yang dilontarkan mengenai aplikasi CorelDraw hampir seluruh siswa tahu tentang aplikasi tersebut. Tahap selanjutnya penyampaian materi, materi yang disampaikan dalam bentuk ceramah membahas pengenalan aplikasi CorelDraw, fitur-fitur, manfaat dan kegunaan, perbedaan desain grafis berbasis Vektor dan Bitmap, serta kekurangan dan kelebihan desain grafis

berbasis Vektor dan Bitmap. Selanjutnya praktek langsung penggunaan aplikasi yang akan dipandu oleh tim pengabdian. Tim pengabdian mengarahkan siswa cara penggunaan aplikasi CorelDraw, tool-tool dari aplikasi tersebut serta bentuk contoh dari desain grafis berbasis Vektor dan Bitmap. Siswa kebanyakan tidak paham perbedaan ke dua basis tersebut. Karena topik yang dibahas dianggap baru bagi siswa, karena selama ini siswa hanya sekedar tahu tentang aplikasi CorelDraw saja. Kegiatan pengabdian ini memberikan dampak positif terutama bagi siswa. Selain menambah pengetahuan juga dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam desain grafis. Selama ini desain gambar hanya menghasilkan kualitas gambar yang standar sekarang siswa dapat mendesain gambar dengan kualitas bagus. Aplikasi CorelDraw adalah salah satu aplikasi desain yang cukup canggih karena memiliki fitur-fitur yang lebih unggul jika dibandingkan dengan aplikasi desain lainnya. Selama ini penerapan pembelajaran aplikasi CorelDraw dirasa kurang perlu, padahal aplikasi ini sangat berguna dan bermanfaat jika diterapkan dalam kurikulum pembelajaran. Karena aplikasi ini bisa dijadikan sebagai peluang bisnis dan usaha dalam desainer grafis. Kegiatan pengabdian ini siswa mendapatkan ilmu pengetahuan, pemahaman dan keterampilan penggunaan aplikasi CorelDraw yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

4. KESIMPULAN

Pengabdian Kepada Masyarakat SMK Nasional Padang dapat disimpulkan bahwa pelatihan desain grafis berbasis Vektor dan Bitmap menggunakan aplikasi CorelDraw Pada SMK Nasional Padang menambah pengetahuan dan wawasan siswa penggunaan aplikasi CorelDraw. Pelatihan penggunaan aplikasi CorelDraw dapat memberikan manfaat kepada siswa dalam desain gambar kualitas bagus berbasis Vektor dan Bitmap. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat memberikan dampak positif kepada siswa tentang bagaimana membuka usaha yang berkecimpung di dunia desain grafis.

5. SARAN

Selama kegiatan pengabdian yang dilakukan mitra dalam hal ini siswa SMK Nasional Padang memberikan respon positif terhadap tim pengabdian seperti menyediakan laboratorium komputer, sehingga memudahkan dalam kegiatan pengabdian. Dalam hal ini saran yang diberikan keterbatasan waktu dalam pengabdian terutama pelatihan aplikasi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kepada pihak perguruan tinggi Universitas Nagoya Indonesia dan kepada pihak sekolah SMK Nasional Padang yang telah bekerjasama dengan penulis.

DAFTAR PUSTAKA

- Desnelita, Y., Gustientiedina, G., Susanti, W., Nasien, D., & Noratama Putri, R. (2022). PKMS Pelatihan Desain Grafis Menuju Wirausaha Bagi Pemuda RT.03 RW.04 Kelurahan Umban Sari. *DINAMISIA*, 3(2), 266–272.
- Pritandhari, M., & Arif Wibawa, F. (2021). *PELATIHAN DESAIN GRAFIS CORELDRAW MENINGKATKAN KREATIVITAS KARANG TARUNA*

PEMUDA MANDIRI KELURAHAN REJOMULYO.

- Purnomo, E., Hafid, A., Mafacir, A. D. A., Abdullah, A., Abdullah, A., Ulum, M. M., Wafi, A., Mutawakil, A. H., & Zuhri, R. A. (2021). PKM Pelatihan Desain Grafis berbasis Vektor bagi Mahasiswa Universitas Nurul Jadid Probolinggo. *GUYUB: Journal of Community Engagement*, 2(3), 509–528. <https://doi.org/10.33650/guyub.v2i3.2552>
- Purnomo, N., Qomariyah Nawafilah, N., & Husen, H. (2023). Pelatihan Desain Grafis Berbasis Vektor Untuk Meningkatkan Minat Usaha. *Abdimas Berdaya*, 6(2), 184–189.
- Riyadi, A., Makmur, M., Ruse, A., & Suardi, T. (2022). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Photoshop dan CorelDraw Untuk Meningkatkan Inovasi dan Kreativitas Di SMK Telkom Makasar. *Lepa-Lepa Open*, 1(6), 1382–1399.
- Sadida, I., Gunawan Setyadi, M., & Dawis, A. M. (2022). PENINGKATAN KETERAMPILAN DESAIN GRAFIS BAGI MAHASISWA AISKA UNIVERSITY DALAM MENGHADAPI ERA 4.0 IMPROVING GRAPHIC DESIGN SKILLS FOR AISKA UNIVERSITY STUDENTS IN ERA 4.0. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Nusantara (Pengabmas Nusantara)*, 4(3), 01–13. <https://ejournal.unimman.ac.id/index.php/pengabmas>
- Yanto, R., Kesuma, H. Di, Alfiarini, A., Apriadi, D., & Etriyanti, E. (2022). PELATIHAN APLIKASI CORELDRAW DALAM PENINGKATAN HARDSKILL SISWA MENGHADAPI DUNIA KERJA. *RESWARA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 129–134. <https://doi.org/10.46576/rjpkm.v3i1.1571>
- Yulia, Y., Ani Arnomo, S., & Nopriadi, N. (2022). PEMBINAAN PENINGKATAN KETERAMPILAN MENGGUNAKAN MICROSOFT OFFICE 2016 PADA MASYARAKAT SEKUPANG. In *Edisi Juli* (Vol. 4, Issue 1).
- Yulia, Y., Jusmaya, A., & Sembiring, D. (2023). PELATIHAN APLIKASI KEUANGAN BUKUWARUNG DAN BAHASA INGGRIS Mendukung Bisnis Usaha Pada Masyarakat UMKM Cipta Asri Kota Batam. In *Edisi Juli* (Issue 1).
- Yulia, Y., Nopriadi, N., & Arnomo, S. A. (2022). Pembinaan Pembuatan Blog Sebagai Branding Usaha Toko Habibie Batam. *Jurdimas (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat) Royal*, 5(3), 230–237. <https://doi.org/10.33330/jurdimas.v5i3.1135>
- Yulia, Y., Susanti, E., & Chandra Tampubolon, R. (2019). Pembinaan Peningkatan Keterampilan Menggunakan Aplikasi Kasir Pintar Berbasis Android Pada Masyarakat Tembesi Tower Batam. *NacosPro*, 1(1), 28–33.