

PENINGKATAN KETERAMPILAN TEKNOLOGI INFORMASI DESIGN GRAFIS CORELDRAW X4 UNTUK SISWA PADA LKP-BB “AS” COMPUTER BANJARMASIN

Budi Setiadi , Dwi Retnosari dan Auliya Rahman
Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Islam Kalimantan MAB Banjarmasin
Email: budibtc75@yahoo.com

ABSTRACT

"AS" Computer LKP-BB Banjarmasin is a course and training institution which is under the auspices of a foundation which is an independent work of the nation. As the times progress always develop, learning and education skills have undergone many changes. In this place from the teaching staff for students participating in the course or training still experiencing shortcomings, therefore holding community service is very appropriate to provide additional courses or training to participating students. At present, learning methods for students not only use conventional methods, but also by using more modern methods. Multimedia-based learning is one of the applications used, namely CorelDraw X4 in graphic design that has many advantages. The aim is to present a graphic design model of interactive learning with an attractive and easy-to-learn appearance for students, can be used in the classroom and can be studied independently at home. The benefit is to provide students with companion learning with CorelDraw X4 so that they can improve their skills in the field of graphic design. The results to be achieved in improving these learning skills are so that students are more concentrated in the field of graphic design and more understanding in the use of a more effective and efficient CorelDraw X4 application.

Keywords : CorelDraw X4 Application, Graphic Design, Information Technology.

ABSTRAK

LKP-BB “AS” Computer Banjarmasin merupakan lembaga kursus dan pelatihan yang di naungi oleh yayasan anugrah karya bangsa mandiri. Seiring kemajuan zaman yang selalu berkembang, keterampilan pembelajaran dan pendidikan telah mengalami banyak perubahan. Di tempat ini dari tenaga pengajar untuk siswa peserta kursus atau pelatihan masih mengalami kekurangan, maka dari itu mengadakan pengabdian kepada masyarakat sangat tepat untuk memberikan kursus atau pelatihan tambahan kepada siswa peserta. Saat ini, metode pembelajaran untuk siswa tidak hanya menggunakan cara konvensional, tetapi juga dengan menggunakan cara yang lebih modern. Pembelajaran berbasis multimedia salah satu aplikasi yang digunakan yaitu coreldraw x4 dalam desain grafis yang memiliki banyak keunggulan. Tujuannya menyajikan model desain grafis pembelajaran interaktif dengan tampilan yang menarik dan mudah dipelajari untuk siswa, dapat digunakan di dalam kelas dan dapat dipelajari secara mandiri di rumah. Manfaat adalah untuk memberikan siswa pembelajaran pendamping dengan coreldraw x4 agar mereka bisa meningkatkan keterampilan dalam bidang desain grafis. Hasil yang ingin dicapai dalam peningkatan keterampilan pembelajaran ini adalah agar siswa lebih konsentrasi dalam bidang desain grafis dan lebih memahami dalam penggunaan aplikasi coreldraw x4 yang lebih efektif dan efisien

Kata kunci: Aplikasi CorelDraw X4, Desain Grafis, Teknologi Informasi.

PENDAHULUAN

Mitra dalam pengabdian kepada masyarakat ini adalah LKP-BB “AS” computer banjarmasin dibawah naungan yayasan anugrah karya bangsa mandiri beralamat di jalan gerilya komplek tata banua indah 2 blok. kuwini no. 33 rt. 13 banjarmasin.

Saat ini sepertinya perangkat komputer serta berbagai aplikasinya sudah tidak asing lagi di kalangan masyarakat indonesia, khususnya kalimantan selatan baik dari kalangan atas hingga menengah kebawah, dari bidang akademisi, kedokteran, bisnis hingga desain grafis atau multimedia. Perkembangan penggunaan media komputer saat inipun begitu pesat baik perangkat keras maupun perangkat lunaknya. Salah satunya dalam bidang desain grafis yaitu coreldraw x4, yaitu aplikasi berbasis vector yang dikembangkan dan dipasarkan oleh corel corporation yang berpusat di Ottawa, Kanada. Coreldraw x4 memungkinkan seseorang membuat sebuah karya seni profesional, mulai dari yang simpel hingga ilustrasi teknis yang rumit atau kompleks dengan pemrosesan visual.

Namun, seiring dengan maraknya teknologi saat ini masih banyak yang belum bisa menggunakan beberapa aplikasi komputer, salah satunya coreldraw x4. Coreldraw x4 adalah salah satu aplikasi yang menunjang kegiatan belajar mengajar dari segi design grafis. Tidak hanya aplikasi perkantoran seperti office yang dibutuhkan untuk menunjang kegiatan belajar mengajar, design grafis pun sangat diperlukan agar dapat membuat kegiatan belajar mengajar lebih atraktif. Di dalam coreldraw x4, siswa dapat memanfaatkan kemampuan design

grafis animasinya untuk membuat tutorial pembelajaran, dan lain-lain.

Sebagai wujud ikut serta dalam mencerdaskan bangsa, maka pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat kali ini mengadakan peningkatan keterampilan teknologi informasi design grafis coreldraw x4 untuk siswa pada LKP-BB “AS” computer banjarmasin, dengan harapan adanya peningkatan dan keterampilan ini kami mengharapkan para siswa peserta dapat lebih optimal dalam memanfaatkan komputer sebagai media desain grafis menggunakan aplikasi coreldraw x4. Pada laporan pengabdian kepada masyarakat ini diajarkan bagaimana cara menjalankan aplikasi coreldraw x4 seperti menggunakan tools yang ada di dalam coreldraw x4, membuat animasi, yang akan disajikan secara menarik sehingga siswa peserta akan mudah untuk memahaminya dan dapat diterapkan pada kegiatan belajar mengajar sehari-hari.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan pada bulan Desember 2018 dan kegiatan ini dilaksanakan di LKP-BB “AS” computer banjarmasin, yang akan kami laksanakan selama 3 hari.

SOLUSI PERMASALAHAN

Adapun solusi permasalahan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah sebagai berikut :

1. Memberikan pelatihan secara maksimal kepada siswa peserta diluar dari jam regular.
2. Memberikan layanan atau berbagi ilmu pengetahuan dan teknologi kepada masyarakat dalam hal ini siswa peserta pelatihan di LKP-BB “AS” computer

- banjarmasin dalam bentuk pengenalan desain grafis aplikasi coreldraw x4 secara nyata.
- Ikut serta sebagai tenaga pengajar dalam belajar mengajar agar dapat meningkatkan kreativitas siswa peserta dalam menggunakan aplikasi komputer.
 - Menambahkan jumlah pertemuan selama 3 hari agar siswa peserta lebih terampil dalam bidang desain grafis menggunakan coreldraw x4.

METODE PELAKSANAAN KEGIATAN

Untuk menunjang keterampilan siswa peserta pada LKP-BB “AS” computer banjarmasin dalam bidang design grafis aplikasi coreldraw x4, maka digunakan pendekatan melalui pelatihan dengan pemanfaatan modul. Melalui pelatihan peningkatan keterampilan untuk siswa peserta dalam pengenalan aplikasi coreldraw x4 yang dilatih oleh beberapa instruktur dan dengan materi pelatihan sebagai berikut :

- Menambah pertemuan selama 3 hari di luar dari jam reguler.
- Perkenalan dan penjelasan tentang desain grafis aplikasi coreldraw x4.
- Tutorial, instruktur menjelaskan tentang coreldraw x4 dengan menggunakan alat bantu LCD, sehingga peserta dapat memahami tanpa harus mendengarkan teori atau membaca diktat terlebih dahulu.
- Pemanfaatan modul.
- Pendalaman materi desain grafis aplikasi coreldraw x4
- Praktek Mandiri, setiap peserta melakukan praktek berupa proses menggunakan aplikasi coreldraw x4 dengan tools yang ada di dalam coreldraw x4.

- Tanya Jawab, Peserta dapat langsung bertanya kepada tim pengabdian pada masyarakat yang mendampingi mereka selama kegiatan berlangsung.

KHALAYAK SASARAN

Adapun khalayak sasaran yang ingin dicapai pada laporan pengabdian kepada masyarakat ini adalah diperlukan daya saing dalam hal teknologi informasi tak terkecuali bagi siswa peserta di LKP-BB “AS” computer banjarmasin. Oleh karena itu, perlunya inovasi pengajaran melalui media komputer mendasari tim untuk memberikan pelatihan bagaimana mengoptimalkan penggunaan komputer khususnya aplikasi design grafis seperti Coreldraw x4 agar nantinya dapat diaplikasikan dalam kegiatan desain grafis. Pada dasarnya siswa peserta sudah mendapatkan pengajaran tentang teknologi informasi dan komunikasi dalam bidang desain grafis, namun perlunya pendalaman serta inovasi dalam sistem pengajaran kepada siswa peserta karena :

- Membantu siswa peserta mengenal lebih jauh kelebihan-kelebihan yang mungkin belum diketahui dalam aplikasi Coreldraw x4 yang dapat mereka terapkan dalam desain grafis baik mendesain gambar atau membuat animasi.
- Meningkatkan daya saing siswa peserta dalam hal dunia teknologi informasi khususnya desain grafis.
- Meningkatkan keahlian untuk menghasilkan siswa peserta yang produktif untuk memiliki keahlian design grafis.

HASIL KEGIATAN

Hasil pelaksanaan kegiatan adalah sebagai berikut :

1. Siswa peserta pelatihan di LKP-BB “AS” Computer Banjarmasin sebanyak 20 (dua puluh) orang dapat mengembangkan kreativitasnya masing-masing dalam hal menggunakan aplikasi corel draw X4 sebagai desain grafis.
2. Meningkatnya kreativitas dan keterampilan siswa peserta setelah mendapatkan pelatihan.
3. Siswa peserta dapat membuat projek desain grafis sesuai dengan ide dan kreativitas masing-masing.

FOTO KEGIATAN



ANALISA TERHADAP HASIL YANG DI PEROLEH

Berdasarkan hasil yang di peroleh dari kegiatan ini adalah Antusiasnya siswa peserta di LKP-BB “AS” Computer Banjarmasin saat merespon kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang di lakukan. Dimana hal tersebut terlihat dari pengurus, tenaga pengajar dan siswa peserta. Harapannya LKP-BB “AS” Computer Banjarmasin dapat mengembangkan lebih banyak mengenai aplikasi atau software yang berhubungan dengan desain grafis.



EVALUASI KEGIATAN

Evaluasi keberhasilan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini di lakukan setelah kegiatan selesai. Indikator keberhasilan kegiatan ini dapat dilihat dari respon positif siswa peserta berdasarkan sikap siswa peserta, seperti aktif dalam bertanya, berhasil dalam menyelesaikan tugas yang diberikan saat mengikuti pelatihan ini.

KESIMPULAN

Diharapkan pelatihan ini dapat memberikan pengetahuan dan keterampilan dasar bagi siswa peserta dalam pembelajaran serta pembuatan desain grafis khususnya corel draw X4 sebagai penunjang kreativitas interaktif bagi siswa peserta untuk lebih optimal dalam mengeluarkan ide-ide dan keahlian dalam desain grafis dan memiliki pemahaman tentang cara menggunakan corel draw X4 dengan baik dan benar.

DAFTAR PUSTAKA

Arjaka, Sugiyono. 2010. Media Elektronik berbasis Komputer sebagai Media dalam Proses Pembelajaran. Malang

- Admin.2008. Pengertian software (Perangkat Lunak) Komputer.(online), <http://belajar-komputer-mu.com>, diakses 15 Desember 2011.
- Anonymous. Menjelaskan artikel Coreldraw.(online), <http://www.asian-brain.com> diakses 18 Desember 2011.
- Anonymous.Sekedar berbagi pengetahuan.(online), <http://www.arnanmax.com> diakses 21 Desember 2011.
- Hamalik, Oemar. 2008. Kurikulum Dan Pembelajaran. Jakarta : Bum Aksara.
- Jublie, 2013. Inspiring Presentation. Jakarta. Kelompok Gramedia, Anggota IKAPI.
- Kusrianto, A. 2008. Teknik Menggambar Desain Grafis CorelDRAW X4. Jakarta : Elex Media Komputindo
- Purwanto,Heri.2011.Sejarah Coreldraw.(online), <http://www.sejarah-coreldraw.html> diakses 21 Desember 2011.
- Sirodjuddin,Ardan.2008.Belajar Coreldraw itu mudah.(online), <http://ardansirudjuddin.wordpress.com> di akses 21 Desember 2011.
- Sardiman. 2010. Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta : Rajawali Pers.