

## Pelatihan Desain Grafis Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa

Lisnawita\*<sup>1</sup>, Lucky Lhaura Van FC<sup>2</sup>, Musfawati<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Teknik Informatika Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Lancang Kuning

<sup>3</sup>Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Lancang Kuning

e-mail: lisnawita@unilak.ac.id<sup>1</sup>, lucky@unilak.ac.id<sup>2</sup>, musfawati@unilak.ac.id<sup>3</sup>

### Abstract

*The development of technological advances now requires the participation of schools in planning technological advances today, and there are positive and negative problems that perceived as one of the negative impacts of technology that felt today using social media that is not good and is misused by students. For this reason, Graphic students need to be guided to use the time to increase their creativity so that students can produce more useful work. This service is done by directed/guided demonstration by the speaker and practised directly by the participants. After the training conducted, it can increase students' understanding by 63.73%, and students, express their creative ideas in the form of book covers and business cards*

**Keywords:** *Graphic Design, Practised, Creativity, Student*

### Abstrak

*Perkembangan Kemajuan Teknologi sekarang ini tentunya membutuhkan peran serta pihak sekolah dalam menghadapi kemajuan teknologi saat ini, ada dampak positif dan negatif yang diterima. Salah satu dampak negatif dari teknologi yang sangat terasa sekarang ini berupa penggunaan media sosial yang kurang baik dan disalah gunakan oleh siswa-siswi. Untuk itu siswa perlu diarahkan/dibimbing untuk memanfaatkan waktu luangnya untuk meningkatkan kreativitasnya, sehingga siswa mampu menghasilkan karya yang lebih bermanfaat. pada pengabdian ini dilakukan dengan demonstrasi oleh pemateri dan dipraktekkan langsung oleh peserta. Setelah dilakukan pelatihan ini mampu meningkatkan pemahaman siswa sebesar 64,73%, dan siswa mampu menuangkan ide-ide kreatif nya dalam bentuk desain cover buku dan kartu nama.*

**Kata kunci:** *Desain grafis, Kreativitas, Siswa*

## 1. PENDAHULUAN

Madrasah Aliyah AL- Fajar terletak di Jl. Fajar No. 16 A kelurahan Labuh baru barat dengan NPSN 69983428, dan memiliki 3 kelas. Pada Saat ini Madrasah Aliyah Al Fajar ini memiliki siswa yang berprestasi dibidang agama, ada siswa yang pintar mengaji sehingga selalu mengikuti perlombaan MTQ tingkat Nasional dan mendapatkan juara. Tapi dengan adanya kemajuan taknologi, dimana setiap siswa mempunyai gadget dan setiap siswa juga memiliki akun media sosial. Biasanya disela-sela jam istirahat siswa sibuk dengan gadgetnya. Siswa sibuk membuka media sosial sehingga membuatnya siswa ini malas dan bersemangat dalam belajar. Disini peran orang tua dan sekolah sangat diperlukan dengan kondisi zaman yang serba canggih seperti ini. Dengan Kemajuan Teknologi sekarang, banyak hal yang perlu siswa explore termasuk salah satunya membuat desain, dengan adanya kegiatan pengabdian masyarakat ini siswa mampu membuat sebuah desain yang bisa meningkatkan kreatifitas siswa itu sendiri. Sehingga membuat siswa tetap semangat dalam belajar.

Pengabdian ini juga pernah dilakukan oleh (Alit & Putra, 2017) (Afriliana & Budihartono, 2018). (Mutakim, 2018)(Arumi & Burhanuddin, 2018). Dengan menggunakan aplikasi Coreldraw berhasil membuat poster dan dapat mengembangkan bakat kreatifitas siswa. Siswa dapat mengaplikasikan CorelDraw dalam berbagai bentuk karya yang menarik. (Alit, Ronggo, 2018) dengan ada pengabdian ini memberikan tambahan ilmu dan skill bagi lulusan SMK. (Pamungkas, Setiawan, 2018) (Jefree Fahana, Farid Ma'ruf, 2019) Memnfaatkan desain grafis untuk media dakwah. (Faizah, Hanim, 2019) Meningkatkan Soft Skill pemuda karang Taruna dan dapat mengembangka jiwa wirausahanya melalui Skill dalam mendesain menggunakan Coreldraw. (Anggraeni, 2019) Pengabdian ini dimanfaatkan untuk mendesain Spanduk. (Budiarto, 2019) Pada Pelatihan ini menghasilkan kreasi produk sangat variatif dan orisinal.

## 2. METODE

Metode pelaksanaan pengabdian ini adalah dengan mengadakan pelatihan tentang bagaimana cara membuat desain menggunakan aplikasi coreldraw. Tahapannya sebagai berikut :

1. Tahap Pertama, tim pengabdian memberikan kuesioner (Pre Test) untuk mengetahui pemahaman dengan materi yang akan disampaikan nantinya.
2. Tahap Kedua yaitu Memberikan fase penyuluhan, setiap peserta akan diberikan pengarahan terlebih dahulu mengenai cara fungsi dan manfaat dari Desain grafis menggunakan coreldraw. Metode yang digunakan adalah ceramah dan diskusi.
3. Tahap Ketiga yaitu fase demonstrasi dan pelatihan (praktek). Setiap peserta akan diberikan modul cara install software dan bagaimana menggunakan tool pada coreldraw, hingga peserta bisa membuat sebuah desain poster.
4. Tahap Terakhir yaitu fase evaluasi, evaluasi yang dilakukan pada kegiatan ini meliputi:
  - a. Evaluasi proses, dilakukan pada saat kegiatan sedang berlangsung. Aktivitas yang dievaluasi adalah dari minat peserta untuk melakukan tanya jawab dan diskusi mengenai tema pelatihan yang disajikan.
  - b. Evaluasi hasil, dilakukan dengan meminta siswa untuk membuat sebuah desain Cover Buku.
  - c. Pada akhir kegiatan setiap peserta akan diberikan kuesioner (Post Test) untuk diisi sebagai evaluasi tim pengabdian di tahap akhir dan sebagai indikator keberhasilan dari pelatihan yang telah dilakukan.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan pada Selasa, 14 Januari 2020 yang bertempat di Ruang Labor Komputer Universitas Lancang Kuning dengan memajang *Spanduk* kegiatan yang menandakan adanya kegiatan pengabdian pada masyarakat sedang berlangsung. Setiap peserta pelatihan dibekali Modul Penggunaan Coreldraw 2018.

Pada awal kegiatan Peserta mengisi Pre-Test untuk memahami tingkat pengetahuan sebelum dilakukan pelatihan desain grafis. Selanjutnya kegiatan dibuka oleh MC kemudian dilanjutkan oleh pemateri dengan menjelaskan tentang Desain Grafis dan memaparkan tentang manfaat dari desain grafis, Apa itu Coreldraw, Kenapa kita harus menggunakan Coreldraw serta mendemonstrasikan cara penggunaan software coreldraw. Pada Setiap demonstrasi yang dilakukan oleh pemateri, maka semua peserta akan mempraktekkan langsung sesuai dengan arahan oleh pemateri. Setelah siswa paham dengan setiap fungsi tools yang ada pada coreldraw Kemudian siswa diminta mendesain sendiri tentang cover buku dan kartu nama. Selama proses kegiatan peserta banyak memberikan pertanyaan terkait materi yang disajikan, hal ini menandakan antusias para peserta pelatihan. Di akhir kegiatan dilakukan evaluasi, dengan memberikan Kuesioner (Post test) untuk diisi oleh peserta.



Gambar 1. Kegiatan Sedang Berlangsung

Tingkat keberhasilan atau evaluasi dari program kegiatan pengabdian diukur melalui kuesioner yang diberikan kepada peserta di akhir pelatihan dengan menggunakan skala *Guttman*. Yaitu skala dengan tipe jawaban yang tegas, seperti jawaban benar - salah, ya - tidak, pernah - tidak pernah, positif - negative, tinggi - rendah, baik - buruk, dan seterusnya.



Gambar 2. Pemateri dan peserta kegiatan pengabdian

Pada Pengabdian ini diikuti oleh Responden sebanyak 9 orang, Berikut hasil perhitungan dengan menggunakan skala *Guttman* pada tabel 1.1

Tabel 1. Total Jawaban Responden Pre – Test

N	Responden	PT 1	PT 2	PT 3	PT 4	PT 5	PT 6	PT 7	PT 8	PT 9	PT10	PT11
1	Eka Sari	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	Raya Hendri aritzki	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
3	Intan Agustin	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
4	Lira Virna	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
5	Abel Liana	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
6	Sahroini	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
7	Dian afni danaila	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
8	Pudja wirogo	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0
9	Indriani Kurniawati	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1

**Keterangan:** PT1 sampai PT 11 adalah pertanyaan dari 1 sampai 11

Tabel 2. Persentase Pengetahuan Responden Pre –Test

Item Pertanyaan	(%) Jawaban ya	(%) Jawaban ya
PT1	0	0,00
PT2	0	0,00
PT3	0	0,00
PT4	0	0,00
PT5	0	0,00
PT6	0	0,00
PT7	1	16,66
PT8	0	0,00

PT9	2	33,34
PT10	2	33,34
PT11	1	16,66
Total	6	100,00
Rata-Rata	0,54	9,09

Perhitungan Jawaban “ya” dari angket:

Jawaban “ya” rata-rata :  $0,54/11 \times 100 = 4,90\%$

Pengetahuan Awal: 4,90 %

Tabel 3. Total Jawaban Responden Post Test

No	Responden	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11
1	Eka Sari	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	Raya Hendri aritzki	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
3	Intan Agustin	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1
4	Lira Virna	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1
5	Abel Liana	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1
6	Sahroini	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
7	Dian afni danaila	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1
8	Pudja wirogo	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
9	Indriani Kurniawati	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1

Tabel 4. Persentase Pengetahuan Responden Post Test

Item Pertanyaan	(%) Jawaban ya	(%) Jawaban ya
P1	9	11,39
P2	8	10,12
P3	6	7,59
P4	9	11,39
P5	8	10,12
P6	6	9,24
P7	8	7,59
P8	4	5,06
P9	6	7,59
P10	7	8,86
P11	8	10,12
Total	79	100
Rata-Rata	7,18	65,27

Dari Perhitungan tabel diatas didapat  $7,18/11 \times 100\% = 65,27\%$ , Jadi Pengetahuan  $65,27 - 0,54 = 64,73\%$

#### 4. KESIMPULAN

Hasil dari evaluasi atau kuesioner yang diberikan kepada peserta maka diperoleh kesimpulan bahwa :

1. Kegiatan pelatihan yang dilaksanakan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai yaitu meningkatkan pengetahuan dan kemampuan peserta dalam membuat desain sebesar 64,73%.
2. Peserta mampu membuat kartu nama dan cover buku

#### 5. SARAN

Mengingat Banyaknya Manfaat dari Pelatihan ini, maka kedepannya :

1. Gunakan Aplikasi lain seperti Photoshop sehingga menambah kemampuan siswa dalam menggunakan berbagai aplikasi
2. Peserta sebaiknya lebih banyak lagi, sehingga banyak yang bisa mendesain

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Fakultas Ilmu Komputer- Universitas Lancang Kuning yang telah memberi dukungan **financial** terhadap penelitian ini.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Afriliana, I., & Budihartono, E. (2018). *Peningkatan Ketrampilan Multimedia CorelDraw Di SMK Assalafiyah kota Tegal*. 1(1), 55-61.
- Alit, Ronggo, C. A. P. (2018). *Pemanfaatan komputer grafis menggunakan software corel draw dalam pembelajaran pembuatan poster dan spanduk*. 1007-1012.
- Alit, R., & Putra, C. A. (2017). *PENINGKATAN KETRAMPILAN DALAM BIDANG KEWIRAUSAHAAN LEWAT PELATIHAN CORELDRAW ( STUDI KASUS: PESANTREN MAHASISWA AL-IQBAL SURABAYA )*. XII.
- Anggraeni, D. (2019). *Implementasi aplikasi corel draw x4 untuk desain grafis bagi perangkat desa pinangripan kecamatan air batu ka- bupaten asahan*. 2(2), 87-92.
- Arumi, E. R., & Burhanuddin, A. (2018). *Peningkatan kreativitas siswa sekolah menengah pertama dengan pelatihan corel draw*. 1(2), 69-74.
- Budiarto, S. P. (2019). *Pelatihan Desain Grafis dan Multimedia di Sekolah Menengah Kejuruan Persatuan Guru Republik Indonesia Banyuwatuh Situbondo*. 4(1).
- Faizah, Hanim, N. F. (2019). *Pelatihan Pendesainan Spanduk dengan Memanfaatkan Software CorelDraw sebagai Bekal Berwirausaha bagi Pemuda Karang Taruna*. 3(November), 75-82. <https://doi.org/10.31284/j.jpp-iptek.2019.v3i2.694>
- Jefree Fahana, Farid Ma'ruf, R. U. (2019). *Pendampingan dan pelatihan Google APP dan design grafis*. (September), 351-356.
- Mutakim, J. (2018). *KETERAMPILAN WARGA BELAJAR PAKET C DI PKBM BINA MANDIRI LEMBAGA PEMASYARAKATAN NARKOTIKA*. 30(1), 35-45.
- Pamungkas, R., Setiawan, D., Grafis, D., & Desa, P. (2018). *Program studi teknik informatika - universitas pgri madiun | 400*. 400-408.