

Desain Grafis dan Organisasi Publik Membangun Keterampilan Mahasiswa Melalui Pelatihan CorelDraw

Bayu Suratmoko¹, Jaemi Wahyudi², Ahyar Junaedi³, Mohamad Rafii⁴

¹ Dosen Program Studi Administrasi Negara, Universitas Muhammadiyah Palangkaraya

² Dosen Program Studi Administrasi Negara, Universitas Muhammadiyah Palangkaraya

³ Dosen Program Studi Manajemen, Universitas Muhammadiyah Palangkaraya

⁴ Dosen Program Studi Bisnis Digital, Universitas Muhammadiyah Palangkaraya

Email : ¹ bayusuratmoko60@gmail.com, ² Jaemi.wahyudi@gmail.com, ³ sahaza777@gmail.com,
⁴ mohamadrafii@gmail.com

Abstrak : Pelatihan desain grafis menggunakan CorelDraw yang diselenggarakan oleh Fakultas Bisnis dan Informatika Universitas Muhammadiyah Palangkaraya bertujuan untuk meningkatkan keterampilan mahasiswa dalam menciptakan materi desain visual yang efektif. Dengan meningkatnya kebutuhan akan kemampuan desain di era digital, pelatihan ini tidak hanya fokus pada aspek teknis, tetapi juga menekankan pentingnya kesadaran sosial mahasiswa sebagai agen perubahan. Metode yang digunakan dalam pelatihan meliputi pembelajaran aktif, diskusi kelompok, dan sesi tanya jawab, yang memungkinkan peserta untuk terlibat langsung dan berbagi pengalaman. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman dan keterampilan peserta, serta antusiasme tinggi selama pelatihan. Selain itu, pelatihan ini berkontribusi pada pengembangan kreativitas mahasiswa dan meningkatkan kesadaran mereka terhadap isu-isu sosial melalui desain grafis. Dengan demikian, pelatihan ini diharapkan dapat membekali mahasiswa dengan keterampilan yang relevan untuk dunia kerja dan memberikan kontribusi positif kepada masyarakat.

Kata Kunci : Desain Grafis, CorelDraw, Pelatihan, Keterampilan Mahasiswa, Kesadaran Sosial, Organisasi Publik.

Abstract : *The graphic design training using CorelDraw organized by the Faculty of Business and Informatics at Universitas Muhammadiyah Palangkaraya aims to enhance students' skills in creating effective visual design materials. With the increasing demand for design capabilities in the digital era, this training not only focuses on technical aspects but also emphasizes the importance of social awareness among students as agents of change. The methods employed in the training include active learning, group discussions, and Q&A sessions, allowing participants to engage directly and share experiences. Evaluation results indicate a significant improvement in participants' understanding and skills, as well as high enthusiasm during the training. Additionally, this training contributes to the development of students' creativity and raises their awareness of social issues through graphic design. Thus, this training is expected to equip students with relevant skills for the workforce and make a positive contribution to society.*

Keywords : *Graphic Design, CorelDraw, Training, Student Skills, Social Awareness, Public Organizations.*

PENDAHULUAN

Fakultas Bisnis dan Informatika merupakan Fakultas Baru berdiri pada tahun 2023 yang beralamat di JL. RTA. Milono KM. 1,5 Palangka Raya Kecamatan Pahandut. Di Fakultas Bisnis dan Informatika Universitas Muhammadiyah Palangkaraya, selalu memperhatikan kualitas keterampilan dan kemampuan mahasiswa melalui kompetensi Keterampilan. Salah satu konsentrasi kompetensi ketrampilan yang diberikan ke mahasiswa baru adalah pelatihan Desain Grafis menggunakan software Corel Draw (St. Nursiah An, 2017).

Desain grafis merupakan elemen penting dalam komunikasi visual yang berfungsi untuk menyampaikan informasi dan pesan kepada masyarakat (Wang, 2022). Dalam konteks organisasi publik, kemampuan desain grafis sangat diperlukan untuk mempromosikan program kerja dan mencapai tujuan organisasi secara efektif (Rizzo et al., 2016). Dengan meningkatnya kebutuhan akan keterampilan desain di era digital, pelatihan aplikasi seperti CorelDraw menjadi krusial bagi mahasiswa untuk mengembangkan kemampuan ini. Pelatihan ini tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis, tetapi juga membantu mahasiswa memahami peran desain grafis dalam konteks sosial dan organisasi (Refnitasari et al., 2023).

Pentingnya desain grafis dalam organisasi publik tidak bisa dipandang sebelah mata. Desain grafis berfungsi sebagai alat untuk membangun identitas visual organisasi, menyampaikan informasi dengan cara yang menarik, dan meningkatkan keterlibatan masyarakat (Chen, 2022). Dengan menggunakan media visual yang efektif, organisasi dapat menjangkau audiens yang lebih luas dan menyampaikan pesan dengan lebih jelas. Hal ini sangat relevan dalam konteks kegiatan organisasi yang sering kali memerlukan promosi dan komunikasi yang efektif untuk menarik perhatian masyarakat (Bakar et al., 2023).

CorelDraw sebagai salah satu perangkat lunak desain grafis yang populer menawarkan berbagai fitur yang memudahkan pengguna dalam menciptakan desain yang menarik. Kemudahan penggunaan CorelDraw menjadikannya pilihan ideal bagi pemula yang ingin belajar desain grafis (Sitorus et al., 2023). Pelatihan menggunakan CorelDraw dapat memberikan mahasiswa pengetahuan dasar tentang elemen-elemen desain, teknik pengeditan gambar, serta cara membuat berbagai jenis materi promosi

seperti poster, brosur, Spanduk dan flyer. Dengan keterampilan ini, mahasiswa dapat berkontribusi lebih baik dalam kegiatan organisasi mereka (Aisyah Indah Wulandari Putri & Yuniar, 2022).

Pelatihan desain grafis juga memiliki dampak positif terhadap kreativitas mahasiswa. Melalui pelatihan ini, mahasiswa diajak untuk berpikir kreatif dan inovatif dalam menyelesaikan masalah komunikasi visual. Keterampilan ini tidak hanya bermanfaat bagi mereka dalam konteks akademik tetapi juga dalam dunia kerja di masa depan. Mahasiswa yang terampil dalam desain grafis memiliki keunggulan kompetitif di pasar kerja, terutama di sektor-sektor yang membutuhkan kemampuan komunikasi visual yang baik (Purbasari & Carrollina, 2023).

Selain itu, pelatihan desain grafis dapat meningkatkan kesadaran sosial mahasiswa. Dengan memahami bagaimana desain dapat digunakan untuk menyampaikan pesan sosial dan mendorong perubahan, mahasiswa dapat menjadi agen perubahan di masyarakat. Desain grafis memiliki potensi untuk mengangkat isu-isu sosial dan lingkungan melalui kampanye visual yang menarik perhatian publik.

Organisasi publik juga dapat memanfaatkan keterampilan desain grafis mahasiswa untuk meningkatkan efektivitas program-program mereka. Dengan melibatkan mahasiswa dalam proses pembuatan materi promosi, organisasi dapat menciptakan konten yang relevan dan menarik bagi audiens target. Ini menciptakan sinergi antara pendidikan dan praktik nyata di lapangan, di mana mahasiswa dapat menerapkan keterampilan mereka sambil memberikan kontribusi kepada masyarakat (Elfira Makmur et al., 2023).

Dalam rangka mencapai tujuan tersebut, penting bagi institusi pendidikan untuk menyediakan pelatihan yang sesuai dengan kebutuhan industri. Kolaborasi antara lembaga pendidikan dan organisasi publik dapat menciptakan program pelatihan yang lebih terarah dan efektif. Dengan dukungan dari berbagai pihak, pelatihan desain grafis menggunakan CorelDraw dapat menjadi sarana yang efektif untuk membekali mahasiswa dengan keterampilan yang dibutuhkan di dunia kerja.

Secara keseluruhan, pelatihan desain grafis melalui aplikasi CorelDraw merupakan langkah strategis untuk membangun keterampilan mahasiswa dalam konteks organisasi publik. Dengan menggabungkan aspek teknis dan sosial dari desain grafis,

mahasiswa tidak hanya siap menghadapi tantangan di dunia profesional tetapi juga mampu berkontribusi positif terhadap masyarakat melalui karya-karya mereka.

Dalam konteks pelatihan desain grafis menggunakan CorelDraw untuk mahasiswa, terdapat beberapa permasalahan yang perlu diidentifikasi dan di jawab. Permasalahan ini menjadi dasar untuk melaksanakan program pelatihan. Sehingga terjadi beberapa permasalahan sebagai berikut : bagaimana Tingkat pemahaman mahasiswa terhadap desain grafis sebelum dan setelah mengikuti pelatihan CorelDraw?.

Adapun tujuan dari pelatihan ini adalah untuk memberikan pemahaman yang jelas mengenai manfaat dan efektivitas pelatihan desain grafis menggunakan CorelDraw bagi mahasiswa baru diantaranya untuk meningkatkan pengetahuan dan ketrampilan desain grafis mahasiswa baru sebelum dan setelah mengikuti pelatihan CorelDraw.

METODE

Metode yang digunakan tim pengabdian Masyarakat ini adalah dengan melakukan pelatihan pengajaran bimbingan desain grafis meliputi :

1. Pembelajaran Aktif : Metode ini melibatkan peserta langsung dalam praktek desain. Peserta akan belajar cara membuat desain kartu nama dan flyer menggunakan CorelDraw dengan latihan langsung.
2. Diskusi kelompok : Diskusi kelompok memungkinkan peserta bertukar ide dan pengalaman. Diskusi ini memperdalam pemahaman peserta mengenai konsep desain dan menumbuhkan kreativitas. Dengan berbagi perspektif, peserta dapat belajar satu sama lain dan menemukan solusi kreatif untuk tantangan desain.
3. Sesi tanya jawab : diadakan untuk memberikan kesempatan mahasiswa berinteraksi langsung dengan dosen yang berpengalaman di bidang desain grafis. Pada sesi ini, peserta akan mempunyai kesempatan untuk bertanya dan memperdalam pemahaman mengenai teknik, alat, dan prinsip desain yang telah dipelajari.

Pelaksanaan kegiatan pelatihan pengajaran desain grafis ini dilaksanakan pada tanggal, 9 – 10 Juli 2024 yang berlokasi di ruang kelas Fakultas Bisnis dan Informatika Universitas Muhammadiyah Palangkaraya. Kegiatan Pengabdian Masyarakat ini dilaksanakan selama 2 hari, dimulai pukul 10.00 sampai dengan 11.50 WIB.

Kegiatan pelatihan pengajaran ini diikuti 28 peserta mahasiswa baru Fakultas Bisnis dan Informatika.



Gambar 1. Pengarahan dari Panitia Pelatihan dan Instruktur

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan desain grafis menggunakan CorelDraw yang diselenggarakan oleh Fakultas Bisnis dan Informatika Universitas Muhammadiyah Palangkaraya berhasil mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dari evaluasi yang dilakukan, mayoritas peserta menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman dan keterampilan desain grafis. Sebelum pelatihan, tingkat pemahaman mahasiswa terhadap desain grafis dan penggunaan CorelDraw berada pada level dasar. Namun, setelah mengikuti pelatihan, banyak peserta yang melaporkan peningkatan kemampuan dalam membuat berbagai jenis materi promosi seperti kartu nama, poster, brosur, Spanduk dan flyer.

Dari hasil pelatihan peserta merasa bahwa pelatihan ini sangat bermanfaat dan memberikan pengetahuan baru yang aplikatif untuk kebutuhan mereka di masa depan. Selain itu peserta menyatakan bahwa mereka merasa lebih percaya diri dalam menggunakan CorelDraw setelah mengikuti pelatihan. Hal ini menunjukkan bahwa metode pengajaran yang diterapkan, seperti pembelajaran aktif dan diskusi kelompok, efektif dalam meningkatkan keterampilan praktis mahasiswa.



Gambar 2. Hasil Pelatihan Pembuatan Desain Kartu Nama Menggunakan CorelDraw



Gambar 3. Hasil Pelatihan Pembuatan Desain Flyer Menggunakan CorelDraw

Dari hasil evaluasi pelatihan, peserta sebagian besar merasa puas dengan pelatihan ini dan menyatakan bahwa mereka memperoleh pengetahuan baru yang bermanfaat untuk masa depan mereka.

PENINGKATAN KETERAMPILAN DESAIN

Pelatihan ini tidak hanya berfokus pada aspek teknis penggunaan software tetapi juga memperkenalkan konsep dasar desain grafis yang penting untuk dipahami. Peserta diajarkan tentang elemen-elemen desain, prinsip-prinsip dasar, serta teori warna yang relevan dengan pembuatan materi visual. Hasilnya, mahasiswa mampu menghasilkan karya desain yang lebih menarik dan sesuai dengan tujuan komunikasi visual.

Salah satu proyek akhir yang dilakukan peserta adalah pembuatan kartu nama dan Flyer yang diperoleh selama pelatihan. Hasil desain kartu nama dan flyer menunjukkan kegiatan organisasi publik. Dalam latihan praktik ini, mahasiswa menerapkan semua pengetahuan kreativitas dan pemahaman mendalam tentang elemen-elemen desain grafis, serta kemampuan mereka dalam menyampaikan pesan secara efektif.

ANTUSIASME DAN PARTISIPASI PESERTA

Antusiasme peserta selama pelatihan sangat tinggi. Mereka aktif berpartisipasi dalam setiap sesi, baik saat praktik langsung maupun dalam diskusi kelompok. Sesi tanya jawab juga menjadi momen penting di mana mahasiswa dapat langsung berinteraksi dengan instruktur untuk mendalami teknik-teknik tertentu dalam CorelDraw. Diskusi antar peserta juga memperkaya pengalaman belajar mereka, memungkinkan mereka untuk saling berbagi ide dan solusi kreatif terhadap tantangan yang dihadapi.

DAMPAK JANGKA PANJANG

Keterampilan yang diperoleh dari pelatihan ini diharapkan akan memberikan dampak jangka panjang bagi mahasiswa. Di era digital saat ini, kemampuan desain grafis menjadi salah satu keterampilan yang sangat dibutuhkan di berbagai sektor pekerjaan. Mahasiswa yang terampil dalam desain grafis memiliki peluang lebih besar untuk bersaing di pasar kerja, terutama di bidang komunikasi visual dan pemasaran.

Selain itu, pelatihan ini juga berkontribusi pada pengembangan kesadaran sosial mahasiswa. Dengan memahami bagaimana desain dapat digunakan untuk menyampaikan pesan sosial dan mendorong perubahan, mahasiswa dapat berperan sebagai agen perubahan di masyarakat melalui karya-karya mereka.

KESIMPULAN

Secara keseluruhan, pelatihan desain grafis menggunakan CorelDraw telah berhasil meningkatkan keterampilan mahasiswa di Fakultas Bisnis dan Informatika Universitas Muhammadiyah Palangkaraya. Peningkatan pemahaman dan kemampuan praktis peserta menunjukkan bahwa program ini efektif dalam membekali mahasiswa dengan keterampilan yang relevan untuk dunia kerja. Dengan menggabungkan aspek teknis dan sosial dari desain grafis, mahasiswa tidak hanya siap menghadapi tantangan di dunia

profesional tetapi juga mampu memberikan kontribusi positif kepada masyarakat melalui karya-karya mereka.

Melihat hasil positif ini, disarankan agar pelatihan serupa dilanjutkan dan diperluas ke lebih banyak mahasiswa serta melibatkan lebih banyak organisasi publik untuk memaksimalkan dampak sosial dari keterampilan desain grafis yang telah dipelajari.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah Indah Wulandari Putri, & Yuniar, E. (2022). Pelatihan Aplikasi CorelDRAW Siswa SMK Cakra Kusuma Desa Rejoagung Kecamatan Ngoro Kabupaten Jombang. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bhinneka (JPMB)*, 1(1).
<https://doi.org/10.58266/jpmb.v1i1.1>
- Bakar, M. F. A., Pahroraji, M. E. H. M., Tan, E. M. M., Ramli, I., & Talukder, M. (2023). The effect of visual communication in creating public awareness of sustainable living: A case study in Malaysia. *International Journal of Asian Social Science*, 13(2), 48–60. <https://doi.org/10.55493/5007.v13i2.4724>
- Chen, J. (2022). Research on the Design of Graphic Public Welfare Posters based on Semiology-A Case Study of Graphic Public Welfare Posters of the “Water Resources Conservation” Theme. *BCP Social Sciences & Humanities ISSS*, 2022, 397. https://pcedu.pconline.com.cn/sj/design_area/excellent/1208/2921180.html
- Elfira Makmur, Sari, D. A., Hilda Ashari, Muh. Iswal Burhan, & Akhyar Muchtar. (2023). Pelatihan Desain Kreatif Canva dalam Sosial Media di Lingkup Kelurahan Se-Kecamatan Pangkajene. *TEKIBA : Jurnal Teknologi Dan Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 40–44. <https://doi.org/10.36526/tekiba.v3i1.2796>
- Purbasari, M., & Carrollina, D. (2023). Elementary Design: A form of Creative Thinking Implementation to Develop Student Creativity. *Asian Journal of Education and Social Studies*, 39(1), 28–41. <https://doi.org/10.9734/ajess/2023/v39i1837>
- Refnitasari, L., Cahyaka, H. W., Frida D.B.P., N., & Imaduddin, M. (2023). Pelatihan Desain Grafis Menggunakan CorelDraw sebagai Tambahan Keterampilan Siswa SMK Negeri 7 Surabaya. *JPP IPTEK (Jurnal Pengabdian Dan Penerapan IPTEK)*, 7(1), 25–34. <https://doi.org/10.31284/j.jpp-iptek.2023.v7i1.3763>

Rizzo, F., Deserti, A., & Cobanli, O. (2016). Service Design in Public Sector: Boosting innovation through design. *ServDes. 2016 - Fifth Service Design Innovation Conference*, 448–457.

Sitorus, B., Sumadikarta, I., Priambodo, A., & Kurniawan, T. A. (2023). Pelatihan Dasar Design Grafis Untuk Anggota Oke Oce Kecamatan Kebayoran Lama Jakarta Selatan. *Jurnal Sinergi*, 1(01), 53–60. <https://doi.org/10.59134/sinergi.v1i01.270>

St. Nursiah An, E. K. (2017). Jurnal administrasi pendidikan. *Jurnal Administrasi Pendidikan*, 5(1), 3–5.

Wang, Y. (2022). Graphic Composition Art of Packaging Visual Communication Design Based on VR. *Wireless Communications and Mobile Computing*, 2022. <https://doi.org/10.1155/2022/4054207>