

Pelatihan Pembuatan Poster Menggunakan Coreldraw Di SMA Negeri 1 Talun

Rafika Akhsani¹, Moch. Kholil², Ismanto³, Heri Priya Waspada⁴, Ibnu Athailah⁵, Muchamad Saiful Muluk⁶, Kristinanti Charisma⁷

^{1,2,3,4,5,6,7}Penyuntingan Audio dan Video, Akademi Komunitas Negeri Putra Sang Fajar Blitar

Email: ¹achsany@gmail.com, ²moch.kholil89@gmail.com, ³ismanto@akb.ac.id,

⁴heripriyawaspada@gmail.com, ⁵atha.16nu@gmail.com, ⁶saifulalmuluk@gmail.com,

⁷kinanti03@gmail.com

(Moch. Kholil : Corresponding Author)

Received	Accepted	Publish
3-August-2023	10-September-2023	15-September-2023

Abstrak– Desain grafis merupakan suatu bentuk komunikasi yang memanfaatkan suatu gambar sebagai media dalam menyampaikan pesan. Dengan pemanfaatan desain grafis, kita dapat menyampaikan pesan dengan mudah dipahami. Salah satu bentuk produk dari desain grafis adalah poster. Tujuan dari pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini adalah memberikan pengetahuan kepada peserta (siswa/siswi SMAN 1 Talun) tentang pengenalan tentang prinsip dasar desain dan teori psikologi warna serta memberikan pelatihan tentang pembuatan desain poster dengan menggunakan CorelDraw. Kegiatan PKM yang berjudul pelatihan pembuatan poster menggunakan coreldraw di SMAN 1 Talun dilakukan secara tatap muka di laboratorium komputer SMAN 1 Talun. Kegiatan ini dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 09 Maret 2023 berlangsung mulai pukul 08:00 WIB sampai dengan pukul 15:00 WIB. Metode yang digunakan pada kegiatan PKM ini adalah metode ceramah, diskusi dan workshop (pelatihan). Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan PKM menunjukkan bahwa 97,22% (35 peserta dari 36 peserta) peserta mengalami peningkatan pengetahuan dan kemampuan melakukan desain poster setelah mengikuti pelatihan ini.

Kata Kunci: desain grafis, poster, coreldraw, pkm, akb

Abstract– Graphic design is a form of communication that utilizes an image as a medium in conveying messages. By utilizing graphic design, we can convey messages that are easily understood. One form of product from graphic design is a poster. The purpose of implementing this community service activity is to provide knowledge to participants (students of SMAN 1 Talun) about an introduction to the basic principles of design and color psychology theory and to provide training on making poster designs using CorelDraw. The community service activity entitled training on making posters using coreldraw at SMAN 1 Talun was carried out face-to-face in the computer laboratory at SMAN 1 Talun. This activity was carried out on Thursday 09 March 2023 from 08:00 WIB to 15:00 WIB. The method used in this PKM activity is the method of lectures, discussions and workshops (training). Based on the results of the implementation of PKM activities, it showed that 97.22% (35 participants out of 36 participants) experienced an increase in their knowledge and ability to design posters after attending this training.

Keywords: Graphic design, poster, coreldraw, community service, akb

1. PENDAHULUAN

SMAN 1 Talun merupakan salah satu SMA yang berada di kabupaten Blitar. SMAN 1 Talun beralamatkan di Jalan Raya Kaweron Kelurahan Kaweron Kecamatan Talun Kabupaten Blitar Provinsi Jawa Timur. Pada tahun pelajaran 2007/2008 pemerintah menunjuk SMA negeri 1 Talun untuk dikategorikan Rintisan Sekolah Kategori Mandiri, yaitu suatu sekolah yang mempunyai karakteristik terpenuhinya 8 Standar Nasional Pendidikan dan mampu menjalankan sistem kredit semester (SKS)(Sejarah – SMAN 1 Talun n.d.).

Di SMA 1 Talun terdapat beberapa kegiatan ekstrakurikuler. Sebagai bentuk publikasi pada kegiatan ekstrakurikuler, siswa melakukan proses desain brosur, baliho, maupun backdrop kegiatan. Pada proses tersebut, siswa mengalami kesulitan karena belum ada alokasi waktu khusus untuk mata pelajaran desain grafis di SMA. Siswa-siswi SMAN 1 Talun juga belum

memiliki pengetahuan dasar di bidang desain grafis seperti prinsip dasar desain dan psikologi warna serta mereka belum memiliki keterampilan desain dengan menggunakan software CorelDraw. Aplikasi CorelDraw adalah aplikasi pengolah vector berupa garis dan bidang yang diolah berdasarkan pengaturan-pengaturan pada angka vector (Agustina 2017).

Desain grafis merupakan suatu bentuk komunikasi yang memanfaatkan suatu gambar sebagai media dalam menyampaikan pesan. Melalui media ini diharapkan pesan dapat tersampaikan dengan baik dan mudah untuk dipahami. Melalui desain grafis, kita dapat bertukar informasi dengan mudah (Yahya et al. 2020). Desain grafis berasal dari kata desain dan grafis. Desain merupakan suatu metode perancangan estetika yang didasarkan pada kreativitas. Sedangkan, grafis memiliki makna ilmu dari sebuah perancangan titik atau grafis (Rifda 2022).

Perkembangan bidang desain grafis tentunya sangat bermanfaat bagi kemajuan bidang pendidikan maupun kehidupan sosial. Desain grafis memberikan keterampilan dalam berkomunikasi secara visual yang berbasis pada teks dan gambar sehingga dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Sering dengan berkembangnya dunia media sosial yang cukup pesat, dimungkinkan desain grafis semakin menjadi trend pekerjaan yang cukup banyak diminati dan efektif karena memiliki peluang yang besar di era sekarang (Bino Evin and Didimus Rumpak 2019).

Karya desain grafis dapat dipublikasikan untuk media sosial maupun untuk di cetak (Subari 2022). Industri cetak di wilayah kabupaten Blitar sudah cukup berkembang. Software yang digunakan oleh industri cetak di wilayah Blitar adalah kebanyakan dengan menggunakan CorelDraw.

Tujuan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) Prodi Penyuntingan Audio dan Video Akademi Komunitas Negeri Putra Sang Fajar Blitar adalah memberikan pengetahuan tentang pengenalan tentang prinsip dasar desain dan teori psikologi warna dan memberikan pelatihan tentang membuat desain poster dengan menggunakan CorelDraw. Saat ini, desain grafis belum menjadi mata pelajaran tersendiri di SMAN 1 Talun. Oleh karena itu, diharapkan pelatihan ini mampu menjadi pelatihan singkat yang akan memberikan pengetahuan siswa tentang pengenalan tentang prinsip dasar desain dan teori psikologi warna serta memberikan pengalaman kepada siswa tentang membuat desain poster dengan menggunakan CorelDraw.

2. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pelatihan pembuatan poster menggunakan coreldraw di SMAN 1 Talun dilakukan atas dasar kebutuhan siswa tentang desain grafis. Sebelum kegiatan dilaksanakan Tim PKM melakukan koordinasi dengan SMAN 1 Talun dalam rangka melakukan Analisa kebutuhan PKM. Selanjutnya dilakukan persiapan kegiatan berupa menyiapkan materi dan kebutuhan kegiatan pelatihan. Setelah persiapan selesai dilakukan, maka dilakukan pelaksanaan kegiatan PKM dan hasilnya dituangkan dalam laporan kegiatan PKM. Tahapan dari kegiatan PKM ini dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Kegiatan PKM

Materi yang disampaikan pada sesi 1 kegiatan PKM ini adalah materi tentang prinsip dan psikologi warna. Materi tersebut meliputi kesatuan (*unity*), keseimbangan (*balance*), proporsi, (*proportion*), irama (*rhythm*), kontras, harmoni, dan penekanan (*emphasis*). Selain itu juga disampaikan terkait psikologi warna yaitu pengertian Psikologi warna, mengapa psikologi warna penting untuk desain?, jenis dan arti warna dalam psikologi, dan cara memilih warna untuk desain kita.

Sedangkan materi yang disampaikan pada sesi ke-2 terkait dengan penggunaan coreldraw untuk desain grafis. Materi yang disampaikan meliputi pengenalan dasar CorelDraw, pengenalan tool dasar CorelDraw, pewarnaan, praktik memasukkan image di CorelDraw, dan praktik membuat poster di CorelDraw.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Penjelasan Kegiatan

Kegiatan pelatihan pembuatan poster menggunakan coreldraw di SMAN 1 Talun dilakukan secara tatap muka di laboratorium komputer SMAN 1 Talun. Kegiatan ini dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 09 Maret 2023 berlangsung mulai pukul 08:00 WIB sampai dengan pukul 15:00 WIB. Kegiatan PKM ini diikuti oleh 36 siswa/siswi SMAN 1 Talun dan didampingi langsung oleh kepala laboratorium dan wakil kepala sekolah bidang kesiswaan.

Kegiatan PKM ini dimulai dengan sambutan dari wakil kepala sekolah bidang kesiswaan yaitu Bapak Rifky Abror, S. Pd. Kemudian dilanjutkan dengan pemaparan materi 1 tentang prinsip desain dan psikologi warna oleh Heri Priya Waspada, MT (Gambar 2). Kemudian dilanjutkan pemaparan materi ke-2 yaitu desain poster dengan menggunakan CorelDraw oleh Ismanto, S.Pd, MT (Gambar 3).



Gambar 2. Pemaparan materi 1



Gambar 3. Pemaparan materi 1

Pelatihan ini dilaksanakan dengan metode ceramah (sesi-1) dan metode praktik langsung (sesi-2). Narasumber sesi-2 yaitu Ismanto, S.Pd, MT melakukan praktik langsung pembuatan desain poster dengan menggunakan CorelDraw di depan peserta yang selanjutnya peserta mengikuti instruksi dari narasumber.

Hasil dari kegiatan PKM ini memberikan pengetahuan siswa tentang pengenalan tentang prinsip dasar desain dan teori psikologi warna serta memberikan pengalaman kepada siswa tentang membuat desain poster dengan menggunakan CorelDraw sehingga pengalaman ini dapat digunakan siswa/siswi untuk mengembangkan kreativitas desain dalam kegiatan ekstrakurikuler maupun proses pembelajaran di sekolah.

3.2 Tingkat Pemahaman Tentang Kegiatan Yang Berlangsung

Sebelum kegiatan dilaksanakan, tim PKM melakukan kegiatan pre-test kepada peserta pelatihan. Hal ini dilakukan untuk mengetahui pemahaman peserta pelatihan terhadap materi yang akan disampaikan. Setelah materi pelatihan tersampaikan dengan baik, selanjutnya tim PKM melakukan kegiatan post-test kepada peserta pelatihan. Hal ini dilakukan untuk mengetahui pemahaman peserta pelatihan terhadap materi yang telah disampaikan. Hasil dari pre test dan post test dapat dilihat pada Tabel 1.

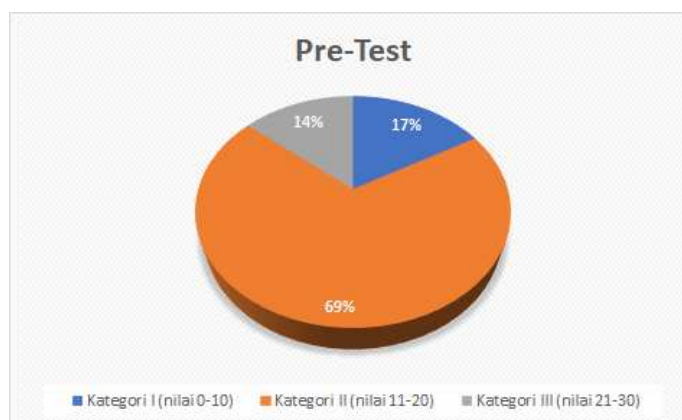
Tabel 1. Sandingan Pre-test dan post-test peserta pelatihan

PENGISI PRE TEST DAN POSTEST	NILAI		+ / -
	PRE	POST	
Peserta 1	22	26	+4
Peserta 2	16	24	+8
Peserta 3	16	30	+14
Peserta 4	22	30	+8
Peserta 5	8	22	+14
Peserta 6	16	22	+6
Peserta 7	16	30	+14
Peserta 8	20	28	+8
Peserta 9	20	26	+6
Peserta 10	20	22	+2
Peserta 11	18	30	+12
Peserta 12	18	26	+8
Peserta 13	20	28	+8
Peserta 14	16	24	+8
Peserta 15	16	26	+10
Peserta 16	22	26	+4
Peserta 17	8	26	+18
Peserta 18	22	28	+6
Peserta 19	8	28	+20
Peserta 20	20	24	+4
Peserta 21	18	28	+10
Peserta 22	22	28	+6
Peserta 23	18	22	+4

PENGISI PRE TEST DAN POSTEST	NILAI		+ / -
	PRE	POST	
Peserta 24	8	24	+16
Peserta 25	18	28	+10
Peserta 26	14	30	+16
Peserta 27	18	26	+8
Peserta 28	16	20	+4
Peserta 29	18	24	+6
Peserta 30	20	20	0
Peserta 31	18	20	+2
Peserta 32	18	20	+2
Peserta 33	12	18	+6
Peserta 34	18	24	+6
Peserta 35	8	26	+18
Peserta 36	8	16	+8

Untuk alasan privasi data peserta, penamaan peserta pada Tabel 1 disamarkan dengan nama peserta 1 sampai dengan peserta 36. Keberhasilan tingkat pemahaman peserta pelatihan dapat dilihat dari hasil pre test dan post test yang telah diberikan seperti pada Tabel 1. Dari 36 peserta, sebanyak 35 peserta telah meningkat kompetensi tentang materi yang telah disampaikan.

Tingkat pemahaman peserta pada kegiatan PKM ini dikelompokkan menjadi 3 kategori yaitu kategori I bagi peserta yang mendapatkan nilai 0-10. Kategori II untuk peserta yang mendapatkan nilai 11-20. Kategori III untuk peserta yang mendapatkan nilai 21-30. Pada pre-test sebanyak 6 peserta pada kategori I (16,67%), 25 peserta kategori 2 (69,44%), dan 5 peserta masuk pada kategori III (13,89%). Grafik sebaran hasil pre-test dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Hasil pre-test peserta PKM

Pada post-test tidak ada peserta yang terdapat pada kategori I (0%), 6 peserta kategori 2 (16,67%), dan 30 peserta masuk pada kategori III (83,33%). Grafik sebaran hasil pre-test dapat dilihat pada Gambar 5. Hasil sandingan kategori pre-test dan post-test dapat dilihat pada Tabel 2.



Gambar 5. Hasil post-test peserta PKM

Tabel 2. Sandingan hasil pre-test dan post-test pada tiap kategori

Kategori	Pre-test	Post-test
Kategori I (nilai 0-10)	6	0
Kategori II (nilai 11-20)	25	6
Kategori III (21-30)	5	30

3.3 Dokumentasi Kegiatan

Dokumentasi kegiatan pelatihan pembuatan poster menggunakan coreldraw di SMAN 1 Talun dapat dilihat pada Gambar 6 sampai dengan Gambar 9.



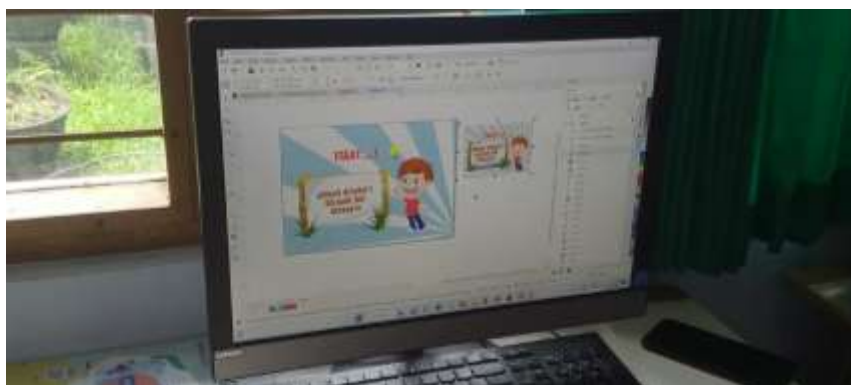
Gambar 6. Pembukaan PKM oleh Tim PKM



Gambar 7. Penyampaian Materi 1 oleh narasumber Bapak Heri Priya Waspada, MT.



Gambar 8. Peserta Praktik tool dasar CorelDraw



Gambar 9. Hasil Poster Peserta

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan judul "Kegiatan pelatihan pembuatan poster menggunakan coreldraw di SMAN 1 Talun", para peserta sangat antusias mengikuti kegiatan ini. Factor yang membuat para peserta antusias adalah narasumber menyampaikan materi pada kegiatan pengabdian ini dengan cara yang santai tapi tetap serius. Peserta dapat menuangkan ide kreasi dalam desain posternya.

Fokus dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah pengenalan prinsip desain dan psikologi warna serta penggunaan aplikasi CorelDraw untuk desain poster. Peserta masih baru mengenal aplikasi CorelDraw. Tahapan pengenalan aplikasi CorelDraw untuk pembuatan desain poster meliputi: 1) narasumber menjelaskan dan mempraktekkan materi yang sudah direncanakan; 2) peserta mengikuti arahan narasumber, jika terdapat pertanyaan atau kasus maka peserta dapat berkonsultasi langsung dengan narasumber atau fasilitator; 3) pemeriksaan desain oleh narasumber. Dengan adanya kegiatan ini, pengetahuan peserta tentang pengenalan prinsip dasar desain dan teori psikologi warna menjadi lebih baik. Selain itu, kompetensi peserta dalam hal membuat desain poster dengan menggunakan aplikasi CorelDraw juga menjadi meningkat dari yang awalnya peserta belum pernah menggunakan aplikasi atau belum mengenal aplikasi CorelDraw sampai mereka bisa membuat desain poster dengan menggunakan aplikasi CorelDraw. Hal ini merupakan pengalaman baru peserta yang dapat digunakan untuk mengembangkan kreativitas desain dalam kegiatan ekstrakurikuler maupun proses pembelajaran di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

Agustina, Rini. 2017. "PELATIHAN DESAIN GRAFIS UNTUK PERANGKAT DESA DALAM

|Page 237

Copyright © 2023, Rafika Akhsani, Moch. Kholil, Ismanto, Heri Priya Waspada, Ibnu Athaila5, Muchamad Saiful Muluk, Kristinanti Charisma.

- RANGKA PENINGKATAN SDM DI DESA NGAWONGGO KECAMATAN TAJINAN KAB. MALANG." *Abdimas: Jurnal Pengabdian Masyarakat Universitas Merdeka Malang* 2(1). <https://jurnal.unmer.ac.id/index.php/jpkm/article/view/1289> (August 2, 2023).
- Bino Evin, Cakra, and Aristarkus Didimus Rumpak. 2019. "Analisis Pengembangan Desain Grafis Dalam Aplikasi Photoshop Sebagai Peluang Bisnis Mahasiswa Institut Bisnis Dan Multimedia Asmi." *Jurnal SISTEM INFORMASI* 1(2): 33-40. www.journal.ibmasmi.ac.id.
- Rifda, Arum. 2022. "Desain Grafis: Pengertian, Jenis, Dan Tugasnya - Best Seller Gramedia." <https://www.gramedia.com/best-seller/desain-grafis/> (March 27, 2023).
- "Sejarah – SMAN 1 Talun." <https://sman1talun.sch.id/web/profil/sejarah/> (March 27, 2023).
- Subari, Wisnu Arto. 2022. "Pengertian Desain Grafis, Kategorinya, Dan Desainer Grafis." <https://mediaindonesia.com/teknologi/524146/pengertian-desain-grafis-kategorinya-dan-desainer-grafis> (August 2, 2023).
- Yahya, Fahmi et al. 2020. "Pelatihan Desain Grafis Untuk Kelompok Pemuda Kreatif Desa Gontar Kecamatan Alas Barat Kabupaten Sumbawa." *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat* 3(2).