



PELATIHAN PENGGUNAAN LITERASI DIGITAL UNTUK MENUNJANG PENDIDIKAN DAN UMKM

Muhammad Khaerudin¹, Tukino Paryono², Ayu Ratna Juwita³, Tatang Rohana⁴, Winarni⁵

¹Teknik Informatika, Universitas Bhayangkara Jakarta Raya

^{2*}Sistem Informasi, Universitas Buana Perjuangan

^{3,4}Teknik Informatika, Universitas Buana Perjuangan

⁵Manajemen Informatika, Sekolah Tinggi Manajemen dan Informatika Al Muslim

¹muhammad.khaerudin@dsn.ubharajaya.ac.id, ²tukino@ubpkarawang.ac.id,

³ayurj@ubpkarawang.ac.id, ⁴tatang.rohana@ubpkarawang.ac.id,

⁵winarni.suwarso@almuslim.ac.id

Diterima: 15 Juli 2024

Disetujui: 16 Juli 2024

Dipublikasikan: 18 Juli 2024

Abstrak

Kondisi pandemi, membuka peluang bagi remaja untuk berbisnis. pada kondisi seperti ini diharapkan remaja dapat memanfaatkan waktu dengan positif dan produktif. Kesiapan mental dan keterampilan perlu disiapkan sebelum seseorang memasuki dunia kerja. Sementara itu aplikasi di bidang teknologi informasi mempunyai dampak besar di berbagai bidang kehidupan, salah satunya dibidang industri kreatif seperti advertising, reklame, desain grafis dan pengolahan gambar digital. Salah satu menunjang keterampilan bagi generasi muda. Metode pengabdian kepada masyarakat yang dilakuksn oleh tim dosen Universitas Bhayangkara Jakarta Raya kali ini berupa pelatihan keterampilan desain grafis yang menggunakan komputer dan memakai software CorelDraw dan Photoshop. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan pemuda dalam meningkatkan kualitas kemampuan dalam membuat desain grafis yang menarik sehingga peserta dapat bersaing untuk memenuhi permintaan akan kebutuhan lapangan kerja dan juga menuju wirausaha. Mareri yang diberikan kepada peserta diantaranya membuat dan menyelesaikan mendesain produk untuk kebutuhan advertising atau bidang percetakan. Hasil kegiatan pelatihan keterampilan desain grafis menunjukan peserta bisa merancang logo, kartu nama, undangan, famplet, banner, spanduk dan bentuk advertising lainnya.

Kata Kunci: Pelatihan, Desain Grafis, CorelDraw, Ketrampilan

Abstract

The pandemic conditions have opened up opportunities for teenagers to do business. In conditions like this, it is hoped that teenagers can use their time positively and productively. Mental readiness and skills need to be prepared before someone enters the world of work.

Meanwhile, applications in the field of information technology have a big impact in various areas of life, one of which is in the creative industry such as advertising, billboards, graphic design and digital image processing. One of them is supporting skills for the younger generation. The method of community service carried out by a team of lecturers at Bhayangkara University, Greater Jakarta this time is in the form of training in graphic design skills using computers and using CorelDraw and Photoshop software. This activity aims to increase the knowledge and skills of youth in improving the quality of their abilities in creating attractive graphic designs so that participants can compete to meet the demand for employment and also towards entrepreneurship. The training given to participants includes creating and completing product designs for advertising or printing needs. The results of graphic design skills training activities show that participants can design logos, business cards, invitations, leaflets, banners and other forms of advertising.

Keywords: Training, Graphic Design, CorelDraw, Skills

PENDAHULUAN

Di Indonesia saat ini dimana jumlah pertumbuhan tenaga kerja baru lebih besar dibandingkan dengan peningkatan jumlah lapangan kerja, hal ini merupakan permasalahan tersendiri dimana generasi muda akan sulit mendapatkan pekerjaan. Kesulitan untuk memperoleh kesempatan untuk bekerja bukan hanya dialami oleh generasi muda yang karena satu dan lain hal tidak sempat menikmati pendidikan menengah atau tinggi, akan tetapi para lulusan pendidikan menengah dan tinggipun menghadapi hal yang sama. Pengembangan pola berpikir untuk kewirausahaan perlu ditumbuhkan terutama bagi remaja dalam mengembangkan potensinya. Diharapkan remaja memiliki pemikiran yang tidak hanya mencari pekerjaan tetapi menciptakan lapangan kerja. Untuk itu Yayasan Yayasan Yatim Piatu dan Dhuafa Al-Ikhlas Bekasi mempunyai misi yang salah satunya adalah Memberikan pelatihan. pekerjaan dan kewirausahaan sesuai dengan keahlian dan ketrampilannya.

Berdasarkan data siswa yang ada di Yayasan disampaikan bahwa dari 70 anak yatim piatu dan dhuafa di Yayasan Peduli Yatim Piatu dan Dhu'afa "Al-Ikhlas", salah satu program kerja yayasan adalah Pelatihan Ketrampilan dan Kewirausahaan, dengan adanya program kerja seperti ini maka team dosen Universitas Bhayangkara Jakarta mengadakan kegiatan pelatihan untuk memenuhi salah satu kegiatan Tri Dharma Perguruan Tinggi yaitu Pengabdian Kepada Masyarakat. Dengan adanya pelatihan ini diharapkan akan tumbuh banyak usaha baru di kalangan remaja sehingga dapat memberikan manfaat bagi masyarakat sekitar. Manfaat tersebut dapat berupa manfaat langsung maupun tidak langsung. Manfaat langsung dari kegiatan ini dapat berupa kemandirian ekonomi yang diperoleh dalam menjalankan usaha, sedangkan manfaat tidak langsung berupa penumbuhan mental yang tangguh dan pantang menyerah dalam menghadapi kesulitan hidup, menjauhkan diri dari pergaulan yang salah, dan pemanfaatan waktu dalam kegiatan yang positif dan produktif.

METODE

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di SMK Merah Putih dengan metode yang meliputi beberapa tahapan sebagai berikut:

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat di Yayasan yatim Piatu dan Dhuafa Al-Ikhlas terdiri dari beberapa tahap, yaitu:

1. Tahap Persiapan
 - a. Observasi pembuatan Observasi dilakukan dengan melakukan survei pada lokasi yang akan dijadikan program pengabdian masyarakat yakni Yayasan Peduli Yatim Piatu dan Dhu'afa "Al-Ikhlas",
 - b. Pembuatan spanduk dan pemasangan spanduk untuk sosialisasi pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat.
 - c. Penyediaan Alat dan Bahan
 - d. Penyediaan alat bantu yaitu dengan membuat modul yang akan digunakan dalam pelatihan, menyiapkan peralatan yang dipergunakan dalam pelatihan antara lain tempat pelatihan, sound system, laptop dan LCD Proyektor
2. Pelaksanaan
Di dalam pelaksanaannya, kami menggunakan metode intervensi sosial, yang dapat diartikan sebagai perubahan yang terencana yang dilakukan oleh pelaku perubahan (change agent) terhadap berbagai sasaran perubahan (target of change) yang terdiri dari individu, keluarga, dan kelompok kecil (Sari et al., 2020).
3. Evaluasi Kegiatan
Evaluasi Pelaksanaan kegiatan Pengabdian Masyarakat ini dilakukan oleh tim pelaksana dengan detail kegiatan sebagai berikut :
 - a. Tim pelaksana akan memantau kehadiran dan keaktifan setiap peserta melalui pengecekan presensi kehadiran. Kriteria pengukuran keberhasilan adalah :100 % peserta hadir mengikuti pelatihan.90% peserta yang hadir Aktif mengikuti kegiatan.
 - b. Berdasarkan jadwal pelaksana kegiatan, tim pelaksana akan melakukan peninjauan ulang terhadap kesesuaian jadwal kegiatan, alokasi waktu, materi kegiatan serta metode yang telah dirancang.

Kegiatan evaluasi pelaksanaan dilakukan berdasarkan 3 aspek yaitu:

- a. Aspek knowledge (pengetahuan) yaitu berdasarkan pengetahuan yang berkaitan dengan materi pelatihan
- b. Aspek skill (keterampilan) berkaitan dengan kemampuan dalam pembuatan kartu nama, benner, logo, dll
- c. Aspek attitude (sikap) berkaitan dengan kemampuan dalam menyelesaikan masalah dan kemampuan dalam komunikasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sistem operasi Windows yang mendukung aplikasi ini adalah yang paling sering dipakai pada komputer-komputer di banyak sekolah. Ada banyak versi dari Microsoft Word dan Excel, yang saat ini sering dipakai adalah versi 2003, 2007, 2010 dan versi setelahnya.

Pembuatan Tutorial Memulai CorelDraw untuk pemula berisi pengenalan dan panduan dasar dalam belajar komputer desain. Sebelum kita memulainya tutorial CorelDraw akan lebih baik jika kita mengetahui apa saja yang terkandung didalamnya. Coreldraw adalah pengolah Vektor berupa garis dan bidang yang diolah berdasarkan pengaturan-pengaturan angka-angka vektor.



Gambar 1. Sosialisasi Kegiatan

Pada pengenalan ini kita akan mempelajari lebar kerja atau tampilan CorelDraw, diperlihatkan oleh Gambar-3. Di sini saya menggunakan CorelDraw Graphic Suite X4 yang pada dasarnya hampir sama dengan CorelDraw pendahulunya yaitu X3, CorelDraw 10, 11, dan 12. Kemiripan ini dikarenakan agar para pengguna CorelDraw tidak canggung untuk menghadapi perubahan pada setiap versi.

1. Memulai CorelDrawa



Gambar 3. Interface/Tampilan Coreldraw

2. Title Bar, Menu Bar, Tool Standart dan Property Bar



Gambar 4. Tampilan Tool Standar

Tampilan dari Title Bar, Menu Bar, Tool Standart dan Property Bar dengan penjelasan sebagai berikut:

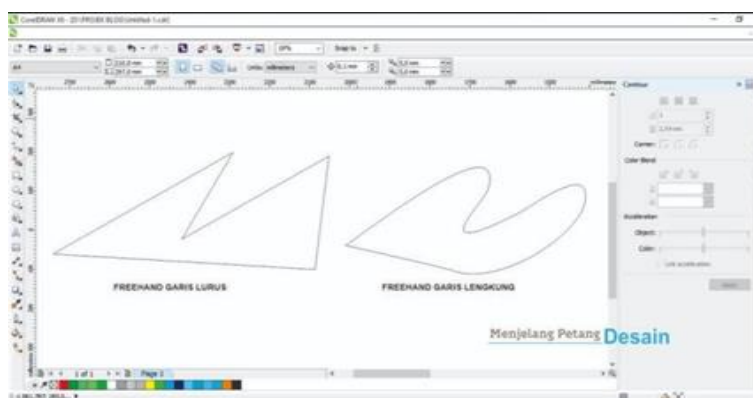
- Title Bar: Merupakan informasi dokumen yang sedang kita buka meliputi nama dokumen dan lokasi penyimpanan dokumen
- Menu Bar: Adalah menu utama dari CorelDRAW untuk mengelola file dokumen, contohnya menu "File" yang berguna untuk pengaturan seperti menyimpan,

export/import, Print dan Exit, ada banyak sekali pengaturan yang terdapat di Menu Bar ini tentunya tidak akan bisa kita pahami sekaligus melainkan dengan proses dan terus belajar niscaya anda akan dapat memahami setiap menu pengaturan pada Menu Bar ini.

- c. Tool Standart: Merupakan kumpulan Sortcut yang dapat kita costumize sesuai kemauan, misalnya tombol save yang akan mempercepat kita dalam menyimpan dokumen jadi tidak perlu repot-repot klik “File > Save”.
- d. Property Bar: Merupakan Tool umum dari dokumen yang sedang anda aktifkan, di Property Bar anda bisa mengatur satuan untuk panjang dan tinggi halaman mulai satuan meter, centimeter hingga pixels, mengatur landscape atau potrait halaman, anda juga dapat mengganti langsung lebar atau tipe dokumen.

3. Tool Box

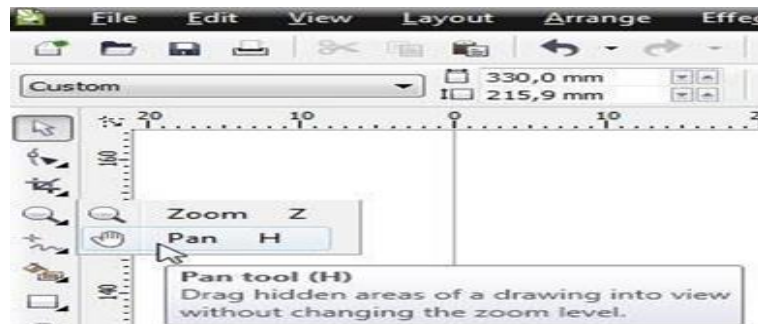
Tool Box adalah kumpulan alat/tools untuk keperluan membuat suatu objek, memberi warna dan efek pada objek, ini merupakan menu paling utama dalam CorelDRAW dimana anda dapat berkreasi dengan memanfaatkan tools-tools yang disediakan. Jika suatu saat toolbox anda hilang entah dikerjai rekan kita atau karena salah menekan maka jangan panik karena kita dapat mengaktifkannya dengan mudah melalui menu Window > Toolbars > Toolbox, maka Toolbox Corel sudah kembali keposisi semula. (Muslim et al., 2020). Menu Toolbox dasar dan yang paling sering digunakan:



Gambar 5. Tampilan Tool Box

1. Freehand Tool: Salah satu tool yang sering digunakan para desainer grafis untuk membuat sebuah objek, diperlihatkan oleh Gambar-5. Sesuai dengan namanya freehand yang berarti “tangan bebas”, tool ini memungkinkan anda menggambar dengan bantuan mouse atau pen mouse dengan bebas, anda dapat membuat garis lurus ataupun berpola sesuai dengan kemauan anda.
2. Zooming: untuk mengaktifkan zooming (diperlihatkan oleh Gambar-6) sebelumnya kita harus mengaktifkan zoom fly out (Z) yang mewakili perintah-perintah berikut:
 - a. Zoom in
 - b. Zoom out (F3)
 - c. Journal of Computer Science Contributions (Jucosco)
 - d. Vol.2 – No.1 – Januari 2022 – Hal. 45-56
 - e. Zoom to selected (Shift + F2)
 - f. Zoom to all objects (F4)

- g. Zoom to page (Shift + F4)
- h. Zoom to page width
- i. Zoom to page height



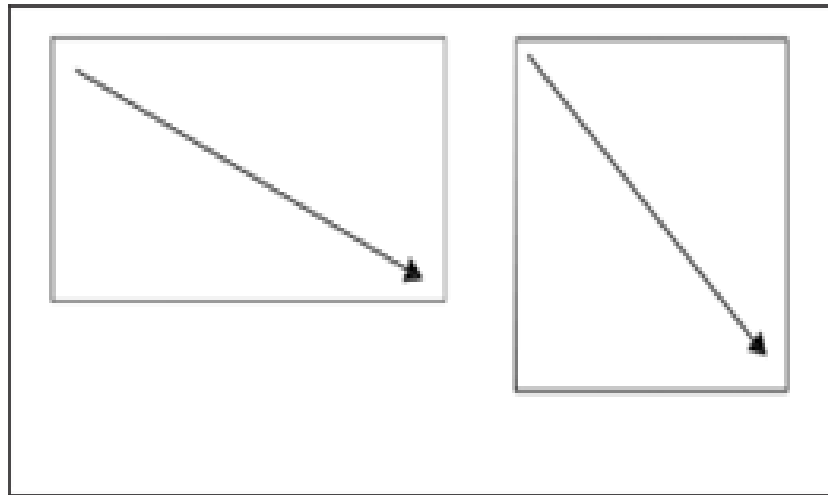
Gambar 6. Tool Zooming

1. Panning: Posisi panning bersebelahan dengan zooming flyout, diperlihatkan oleh Gambar-7. Fasilitas ini digambarkan dengan icon yang bergambar tangan. Fasilitas ini berfungsi untuk melakukan penggeseran-penggeseran pada window drawing. Dengan menggunakan fasilitas ini kita akan lebih mudah menggeser-geser windows drawing. Untuk mengaktifkan fasilitas ini dengan mengklik icon pan flyout, secara otomatis kursor akan berubah menjadi gambar tangan, atau dengan menekan tombol H. (Enterprise, n.d.)



Gambar 7. Mengatur ukuran column dan row

2. Penggambaran Objek
Beberapa tool dasar yang biasanya digunakan dalam penggambaran object yaitu Rectangle Tool. Tool ini digunakan untuk menggambar object berupa kotak. Ada dua kotak yang dapat dihasilkan yaitu kotak persegi panjang dan kotak sama sisi, diperlihatkan oleh Gambar-8. Cara pembuatannya adalah sebagai berikut:
 - a. klik rectangle tool pada toolbox
 - b. drag secara diagonal ke sisi kanan bawah untuk membuat kotak
 - c. jika ingin membuat kotak sama sisi drag dengan sambil menekan tombol CTRL



Gambar 8. Menggambar Rectangle

3. Penggandaan object

Jika ingin menggandakan suatu object secara cepat maka kita cukup melakukan klik pada Edit > Duplicate (Ctrl + D) atau menggunakan salah satu cara dibawah ini: Dengan menggunakan Tombol (+), aktifkan object lalu tekan tombol + pada keyboard Dengan teknik cepat Mouse. Teknik ini dilakukan dengan mengkombinasikan klik kiri dan klik kanan, yaitu Drag Object ke arah lain dengan menahan klik kiri, sambil tetap menahan klik kiri lalu klik kanan sehingga akan tercipta sebuah duplikat objek secara cepat.

4. Grouping

Fasilitas ini berfungsi untuk menyatukan object-object dalam kesatuan object, diperlihatkan oleh Gambar-9. Fasilitas ini ditujukan untuk menghindari pergeseran object dari kesatuan object yang sudah final. Jika perintah ini diberikan maka tidak bisa dilakukan proses apapun pada object tersebut. Untuk bisa melakukan proses pengeditan object harus dipecahkan terlebih dahulu atau ungroup.



Gambar 2. Kegiatan Evaluasi Pelaksanaan



PENUTUP

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan Corel-Draw di Yayasan Yatim Piatu dan Dhuafa Al-Ikhlas berjalan dengan lancar. Semua peserta sangat antusias dan bersemangat dalam mengikuti pelatihan, Dari hasil pelatihan dapat disimpulkan bahwa materi pelatihan dapat diikuti oleh semua peserta. Para peserta mendapat tambahan kompetensi dan ketrampilan desain grafis menggunakan aplikasi Corel-Draw. Peserta program pengabdian kepada masyarakat merasa termotivasi dengan ilmu desain grafis yang telah diperoleh untuk dimanfaatkan dalam berbagai keperluan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih kepada Yayasan Yatim Piatu dan Dhuafa Al-Ikhlas Bekasi dan Universitas Bhayangkara Jakarta Raya, dan semua pihak yang telah mendukung dan berpartisipasi dalam program ini, yang telah memberikan kontribusi yang signifikan. Keberhasilan program ini tidak lepas dari kerja sama dan dukungan yang kuat dari semua pihak. Dengan berakhirnya program ini, kami berharap, program literasi digital dapat terus ditingkatkan kualitas agar dapat dijadikan model bagi UMKM maupun organisasi maupun instansi lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, M., Murni, R., & Suhendi, A. (2013). Kebijakan kesejahteraan dan perlindungan anak : studi kasus evaluasi program kesejahteraan sosial anak di Provinsi DKI Jakarta, DI. Yogyakarta, dan Provinsi Aceh.
- Enterprise, J. (n.d.). CorelDraw : Dari Awal Sampai Bisa. Perpustakaan Daerah Kabupaten Banyuwangi.
- Khaerudin, Muhammad; Budi, D. (2021). Model Kepuasan Orang Tua/Wali Siswa Berdasarkan Peningkatan Kualitas Pelayanan Sekolah Secara Berkelanjutan (Studi Kasus TK. Bina Mulia). *Journal of Informatic and Information Security*, 2(1), 11–22. <https://doi.org/10.31599/jiforty.v2i1.653>
- Khaerudin, M., Mayadi, Rasim, & Mugiarto. (2021). Pelatihan Perakitan Komputer Pada Yayasan Yatim Piatu dan Dhuafa Al-Ikhlas Bekasi. *Journal Of Computer Science Contributions (JUCOSCO)*, 1(1), 85–94. <https://doi.org/10.31599/jucosco.v1i1.513>
- Muslim, U., Al, N., & Al Washliyah, W. (2020). PELATIHAN APLIKASI SPEECHACE UNTUK PENINGKATAN KEFASIHAN BERBAHASA INGGRIS PADA GURU – GURU MTs AL JAM’IYATUL WASHLIYAH DALU X A KABUPATEN DELI SERDANG SUMATERA UTARA. *AMALIAH: JURNAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT*, 4(2), 135–138. <https://doi.org/10.32696/AJPKM.V4I2.515>
- Sari, R. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Bentuk Presenter-View-Recorder *Journal of Computer Science Contributions (Jucosco)* Vol.2 – No.1 – Januari 2022 – Hal. 45-56 dan Mentimeter. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ*, 12(3), 407–412. <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v12i3.6153>

- Sari, R., Fitriyani, A., & Prabandari, R. D. (2020). Optimalisasi Penggunaan MS. Word dan MS. Excel Pada Siswa SMP PGRI Astra Insani Bekasi. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ*, 3(2), 95–104. <https://doi.org/10.31599/jabdimas.v3i2.184>
- Sari, R., Sari, R., & Novarizal, S. (2021). Aktualisasi Masyarakat Desa Sukamekar Bekasi Dalam Kondisi Pandemi Covid-19 Melalui Program KKN Mahasiswa. 1(2), 153–164