

Pemanfaatan Aplikasi CorelDRAW Sebagai Media Pembelajaran Pada Siswa Jurusan Manajemen Mengenai Advertising Desain

Utilization of the Corel Draw Application as a Learning Media for Management Department Students Regarding Advertising Design

Dedi Leman*¹, Cindy Paramitha Lubis², Hari Ramadhan³, Muhamad Rizky Fajar Utomo⁴

¹²³⁴Universitas Potensi Utama

*Correspondence: dedileman280889@gmail.com

Abstrak

Dalam Aplikasi Corel Draw sebagai media pembelajaran bertujuan untuk menunjang jiwa kreatifitas siswa. Pemanfaatan CorelDRAW mampu menunjang kreativitas siswa dengan berperan sebagai sarana untuk menuangkan ide kreatif, serta menggugah rasa ingin tahu sehingga membuat kreativitas siswa terus berkembang selama melakukan kegiatan pembelajaran mandiri. Baik untuk siswa manajemen yang memanfaatkan aplikasi CorelDRAW sebagai media advertisng desaign (desain promosi iklan). Aplikasi Corel Draw dapat digunakan sebagai media yang sangat diperlukan setiap siswa baik secara mandiri maupun tugas kuliah. Metode yang digunakan adalah studi pustaka dengan menelaah 11 jurnal dan 2 skripsi yang paling relevan dengan topik penelitian. CorelDRAW dipilih karena memiliki tools untuk membuat objek vektor, menggambar ilustrasi, memanipulasi gambar bitmap, memberi efek, serta membuat dan mengkreasikan teks. Dengan kemampuan tersebut, CorelDRAW tergolong media yang layak digunakan siswa untuk menunjang kreativitas dalam kegiatan pembelajaran mandiri yang mereka lakukan. Hasil penelitian menunjukkan jika pemanfaatan CorelDRAW mampu meningkatkan kreativitas siswa.

Kata Kunci: CorelDraw, Ide Kreatif, Siswa

Abstract

The Corel Draw application as a learning medium aims to support students' creative spirit. The use of CorelDRAW is able to support student creativity by acting as a means for expressing creative ideas, as well as arousing curiosity so that students' creativity continues to develop while carrying out independent learning activities. Good for management students who use the CorelDRAW application as advertising design media (advertising promotion design). The Corel Draw application can be used as an indispensable medium for every student, both independently and for college assignments. The method used is a literature study by reviewing 11 journals and 2 theses that are most relevant to the research topic. CorelDRAW was chosen because it has tools for creating vector objects, drawing illustrations, manipulating bitmap images, giving effects, and creating and creating text. With these capabilities, CorelDRAW is considered a suitable medium for students to use to support creativity in their independent learning activities. The research results show that the use of CorelDRAW can increase student creativity.

Keywords: CorelDraw, Creative Ideas, Students

1. PENDAHULUAN

Pendidikan di zaman era 4.0 yang mana pada era ini kreativitas, fleksibilitas dan kemandirian menjadi fondasi utama bagi siswa agar bisa bersaing dan mempertahankan diri. Berbagai peluang hadir diiringi banyak tantangan dan perubahan. Artinya, untuk bisa mendapatkan peluang, siswa harus bisa mengatasi tantangan dan beradaptasi dengan perubahan.

Dalam bidang advertising sangat diperlukan aplikasi yang membantu dalam mendesain sebuah iklan sebuah produk agar terlihat menarik di pandang mata. Demikian halnya dalam bidang pendidikan, perubahan yang sangat terasa adalah capaian akhir yang tidak lagi sebatas nilai yang tinggi, tapi lebih kepada pengembangan kompetensi. Siswa dituntut untuk aktif dalam pembelajaran. Hal ini dilakukan dengan tujuan agar mereka mampu menjadi lulusan dengan kompetensi yang mumpuni, yakni tanggap menyelesaikan masalah, membuat berbagai inovasi, serta mengembangkan kreativitas[1]. Hanya saja, permasalahan tidak serta merta selesai hanya dengan diadakannya inovasi. Sebab inovasi menuntut kemampuan beradaptasi. Perubahan sistem pembelajaran yang semula konvensional menjadi inovatif jelas memiliki tujuan yang baik dan berorientasi pada siswa. Tapi hal ini tidak lantas membuat tujuan tersebut dapat dicapai dengan mudah. Dan contoh advertising desain yaitu sebagai berikut:



Gambar 1. Contoh advertising Desain

Pada umumnya, iklan yang dibuat bersifat kreatif agar dapat disukai oleh pelanggan. Seluruh pebisnis dan perusahaan akan berlomba-lomba untuk membuat bentuk periklanan untuk mengalahkan satu sama lain. Dalam bisnis, iklan memang bertujuan untuk menarik pelanggan baru dengan menetapkan target pasar serta menjangkau mereka dengan kampanye iklan yang efektif[2].

Salah satu pentingnya menggunakan *advertising* adalah meningkatkan kesadaran pelanggan terhadap produk atau layanan yang kamu tawarkan. Saat pelanggan melihat iklan produk di televisi, *billboard*, ataupun internet, mereka akan mengetahui bahwa ada produk yang kamu tawarkan. Dengan demikian, iklan menjadi salah satu hal penting untuk tumbuh kembang bisnis ke depan. Maka dari itu setiap perusahaan harus memanfaatkan teknologi yang sedang berkembang dalam mengiklankan sebuah produk atau bisnisnya. Hal ini yang harus diketahui oleh setiap siswa jika nanti memasuki dunia bisnis[3].

Belum selesai dengan adaptasi pada sistem pembelajaran baru, para pelaku pendidikan masih terus dihadapkan dengan masalah yang mengakar dalam dunia pendidikan, yakni perbedaan gaya belajar, kemampuan memahami informasi, serta ketertarikan terhadap bidang ilmu pengetahuan tertentu pada masing-masing siswa. Tidak bisa dipungkiri jika setiap siswa memiliki bakat dan ketertarikan tersendiri[4].

CorelDRAW adalah aplikasi yang berfungsi sebagai editor grafik vektor yang menghasilkan gambar visual. Aplikasi ini fokus pada editor gambar, sehingga banyak dipakai oleh pengguna dalam bidang *advertising*, desain visual, percetakan, dan bidang lain yang memerlukan format visualisasi. Beberapa kelebihan Coreldraw dibandingkan aplikasi lain dengan fungsi yang sama, antara lain:

- 1) kemampuan mengolah garis dan warna yang cukup akurat;
- 2) dipenuhi berbagai jenis font untuk menunjang kreativitas dan imajinasi dalam mengolah brosur, pamflet, sampul buku, dan sebagainya;
- 3) tingkat kejelasan dan spesifikasi warna yang mendetail terhadap desain yang diinginkan;
- 4) keakuratan dalam mendesain, misalnya dari sisi garis, ketebalan garis, lengkungan garis, sudut serta kerapatan garis. Melihat berbagai kelebihan dari aplikasi CorelDRAW terutama untuk mendesain, maka cukup menunjang kalau aplikasi ini dimanfaatkan dalam pembelajaran mata kuliah jurusan manajemen[5].

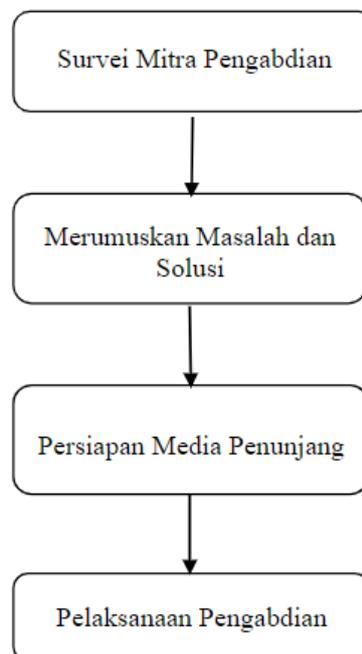
CorelDRAW secara umum berfungsi untuk mengolah gambar dan teks dan banyak dimanfaatkan pada bidang publikasi, percetakan, dan bidang lain yang memerlukan proses visualisasi. Aplikasi ini digunakan pada proses visualisasi karena mampu menghasilkan gambar dengan kualitas yang baik. Beberapa kegunaan aplikasi ini adalah:

1. merancang desain logo, yang dibuat berbentuk dua dimensi dengan variasi warna dan bentuk,;
2. membuat desain brosur dan kartu undangan, karena tersedianya beragam jenis font yang bisa digabungkan dengan gambar;
3. membuat ilustrasi, di mana pembuatan lengkungan dan garis yang lebih akurat;
4. Membuat desain poster, baliho, spanduk, sampul buku dan sebagainya. Di sini kombinasi gambar, ilustrasi, dan teks bisa dikerjakan dengan mudah serta hasil yang akurat, walaupun dicetak dalam ukuran besar[6].

Secara umum media pembelajaran merupakan alat bantu dalam proses belajar mengajar. Alat bantu tersebut digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, kemampuan atau keterampilan pebelajar sehingga terjadi proses pembelajaran. Terkait dengan penggunaan aplikasi CorelDRAW penelitian juga dilakukan oleh Surya Bakti, dkk yang berjudul “Perancangan Aplikasi Pembelajaran CorelDRAW Menggunakan Metode Web Based Learning (WBL)”. Dalam peneitiannya ini, dapat diambil kesimpulan, bahwa materimateri yang dipelajari dalam apilkasi Coreldraw meliputi pembelajaran tool, menubar, tutorial dan kuis interaktif. Kemudian untuk penerapan metode Web Based Learning (WBL) meliputi penerapan interaktif teks dan gambar[7].

2. METODE

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini berbentuk workshop dan pelatihan. Sasaran program pengabdian kepada masyarakat pelatihan bahasa pemrograman laravel pada siswa Smks YWKA Medan adalah siswa- siswi jurusan rekayasa perangkat lunak. Tempat pelaksanaan pengabdian masyarakat yaitu di laboratorium komputer SMKS YWKA MEDAN. Waktu pelaksanaan pada bulan 11 Juni 2024. Tahapan pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini terdiri dari tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Secara rinci tahap pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat sebagai berikut.



Gambar 2 Tahapan Pelaksanaan Pengabdian

dari Gambar 2 dapat dilihat bahwa kegiatan ini terdiri dari 4 tahapan, dengan rincian sebagai berikut:

1. Tahapan Survei Mitra Pengabdian Pada tahapan ini, tim pengabdian kepada masyarakat Universitas Potensi Utama Medan melakukan survei ke SMKS YWKA MEDAN
2. Tahapan merumuskan masalah pada tahapan ini, tim pengabdian kepada masyarakat Universitas Potensi Utama Medan merumuskan masalah yang di hadapi pada SMKS YWKA MEDAN pengumpulan data.
3. Persiapan media penunjang, pada tahapan ini tim pengabdian kepada masyarakat Universitas Potensi Utama Medan mempersiapkan materi tentang pelatihan tentang pembuataa iklan pada siswa SMKS YWKA MEDAN dapat berjalan lancar.
4. Pelaksanaan pengabdian, ini adalah tahapan inti dimana tim pengabdian kepada masyarakat Universitas Potensi Utama Medan melaksanakan kegiatan yang telah dijadwalkan

a. Tahap Persiapan

1. Melakukan observasi di pelatihan membuat iklan dengan Corel Draw pada siswa SMKS YWKA MEDAN untuk mengetahui permasalahan pembelajaran di sekolah tersebut
2. Melakukan koordinasi dengan kepala sekolah SMKS YWKA MEDAN yaitu Dra. Armayanti, M.Si untuk menjalin kerjasama kemitraan.
3. Tim bersama SMKS YWKA MEDAN untuk merumuskan solusi untuk mengatasi permasalahan.
4. Tim bersama SMKS YWKA MEDAN menyusun jadwal pelaksanaan workshop di lab computer
5. Tim mempersiapkan bahan/materi untuk pelaksanaan workshop.

b. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan workshop pemanfaatan

pelatihan bahasa pemrograman laravel pada siswa SMKS YWKA MEDAN hanya 1 sesi yaitu pemaparan materi dan pelatihan/praktek. Adapun rincian kegiatan workshop ini sebagai berikut:

1. Pemaparan materi tentang pengenalan pelatihan membuat iklan dengan Corel Draw pada siswa SMKS YWKA MEDAN sebagai membuat iklan dengan Corel Draw yang menarik
2. Pemaparan materi tentang strategi membuat iklan dengan Corel Draw pada siswa SMKS YWKA MEDAN
3. Melatih melakukan pemetaan kompetensi dasar yang dapat integrasikan dengan pelatihan membuat iklan dengan Corel Draw pada siswa SMKS YWKA MEDAN dan Melatih merancang desain membuat iklan dengan Corel Draw pada siswa smks ywka medanmedan
4. Melakukan simulasi pemanfaatan iklan dengan Corel Draw

5. Memberikan pelatihan tentang membuat iklan dengan Corel Draw terhadap siswa siswi jurusan bisnis dan manajemen

c. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi program pengabdian ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana manfaat program dan dampaknya terhadap siswa SMKS YWKA MEDAN. Manfaat yang diharapkan yaitu meningkatnya pengetahuan dan keterampilan dalam mengembangkan membuat iklan dengan Corel Draw pada siswa SMKS YWKA MEDAN. Dampak yang diharapkan dari program ini yaitu terjadinya peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah. Setelah program pengabdian ini selesai, program ini dapat disebar luaskan kepada seluruh siswa di SMKS YWKA MEDAN oleh para peserta yang telah mengikuti workshop[8].

Evaluasi dilakukan dengan memberikan angket kepada peserta untuk mengetahui respon siswa terhadap kegiatan yang telah dilakukan. Selain itu, peserta juga diminta untuk mengumpulkan aplikasi yang telah dihasilkan dari workshop. Hasil yang diharapkan berupa pelatihan membuat iklan dengan Corel Draw pada siswa SMKS YWKA MEDAN. Adapun tabel kegiatan pengabdian sebagai berikut:

Tabel 1. Tabel Kegiatan Pengabdian

No	Materi	Bentuk Kegiatan	Capaian Materi
1	Melakukan Perkenalan Kepada Peserta	Ceramah	Peserta Mengetahui Pemateri
2	Menjelaskan membuat iklan dengan Corel Draw	Ceramah	Peserta membuat iklan dengan Corel Draw
3	Menjelaskan mengenai proses membuat iklan dengan Corel Draw	Ceramah, Praktek dan diskusi	Peserta Mengetahui pembuatan video
4	Menjelaskan dan menggunakan <i>corel draw</i>	Ceramah, Praktek dan diskusi	Peserta Mengetahui dan Menggunakan Corel Draw
5	Latihan memnggunakan tool di corel draw	Ceramah, Praktek dan diskusi	Peserta dapat menggunakan Corel Draw

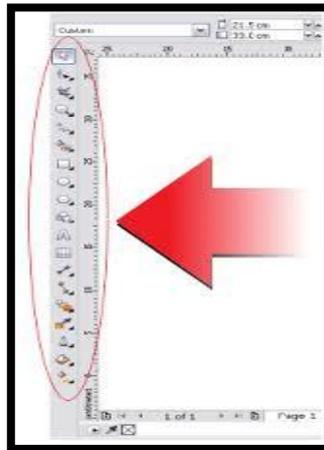
6	membuat iklan dengan Corel Draw	Ceramah, Praktek dan diskusi	Peserta Mengetahui cara menggunakan fitur- fitur yang ada di aplikasi <i>Corel Draw</i>
7	Latihan membuat iklan dengan Corel Draw	Ceramah, Praktek dan diskusi	Peserta dapat mencoba membuat iklan dengan Corel Draw
8	Menilai hasil kerja latihan yang dibuat	Ceramah, Praktek dan diskusi	Peserta Mengetahui dan dapat menjawab soal tentang corel draw
9	Penutup	Ceramah	Peserta dapat Memanfaatkan <i>untuk</i> membuat iklan dengan Corel Draw

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini akan dilaporkan dan disusun berdasarkan urutan masalah penelitian. Penelitian ini dilakukan terhadap kepada siswa Prodi Manajemen. Pengumpulan data dilakukan sejak perkuliahan praktek dimulai. Berdasarkan pengumpulan data yang dengan teknik observasi diperoleh hasil penelitian sebagai berikut:

1. Tool-tool Coreldraw yang Dimanfaatkan Siswa pada Pembelajaran

Data penelitian menunjukkan bahwa siswa menggunakan aplikasi Coreldraw yang bervariasi dari versi 11 sampai versi X7. Pada dasarnya tool-tool yang terdapat pada semua versi hampir sama. Tambahan tool ini untuk lebih memudahkan dalam penggunaannya, sedangkan tool dasar tetap muncul pada semua versi Coreldraw. Tool-tool yang ada pada Coreldraw berada pada satu kelompok atau kotak yang disebut toolbox. Toolbox posisinya berada di bagian tepi kiri layar monitor. Toolbox sebagai kotak perkakas yang berisi tool-tool yang berfungsi untuk membuat atau memodifikasi objek.



Gambar 3. Toolbox di Coreldraw

Beberapa tool secara default (tampilan standar dari aplikasi ini) terlihat pada Toolbox, tapi beberapa tool tidak nampak. Agar bisa memunculkan tool yang tersembunyi, maka tanda panah kecil yang ada dipojok kanan bawah tool yang terlihat harus diklik, sehingga terbuka atau muncul flyout yang berisi tool-tool yang tersembunyi. Flyout yang terbuka akan menampilkan sekumpulan tooltool dengan fungsi yang hampir sama, dengan tool yang tampil secara default[9].

1) Hasil Aplikasi CorelDRAW dalam Membuat Sebuah Desain Iklan Produk



Gambar 4. Hasil Coreldraw

2) Hasil Aplikasi CorelDRAW dalam Membuat Seduah Desain Poster Niaga



Gambar 5. Hasil Sudah Jadi

4. KESIMPULAN

Tool-tool pada aplikasi Coreldraw terdapat pada satu kelompok yang sering disebut toolbox. Toolbox posisinya berada di bagian tepi kiri layar monitor. Toolbox sebagai kotak perkakas yang berisi tool-tool yang berfungsi untuk membuat atau memodifikasi objek. Tool-tool tersebut ada yang muncul secara default atau tampil berdasarkan setting standar aplikasi tersebut, seperti Pick tool, Shape tool, Text tool dan sebagainya. Sedangkan tool-tool yang tersembunyi akan muncul bila diklik tanda panah pada pojok kanan bawah setiap tool[10].

Aplikasi CorelDRAW dapat dimanfaatkan sebagai sarana pembuatan iklan produk, poster serta spanduk yang tujuannya digunakan agar iklan tersebut terlihat menarik. Penelitian lebih lanjut perlu dilakukan untuk mendeskripsikan kaitan pemanfaatan tool-tool dengan fitur-fitur lain pada aplikasi Coreldraw.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] W. A. Pulungan and W. L. Harahap, "Perancangan Strategi Visual Digital Marketing Madrasah Ibtidaiyah (Mi) Baitul Amar Untuk Orangtu," *J. Rupa Matra*, vol. 01, no. 02, pp. 113–124, 2023, [Online]. Available: <https://journal.iteba.ac.id/index.php/jurnalrupamatra/article/view/89>.
- [2] H. Hendrayati, T. Yuliatwati, A. Miftahuddin, A. Ciptagustia, N. S. Nurhayati, and T. Sandjaya, "Optimalisasi Media Promosi Melalui Pengembangan Desain Dan Konten Marketing Yayasan Pendidikan Handayani 1979 Kabupaten Bandung," *Kumawula J. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 5, no. 3, p. 565, 2022, doi: 10.24198/kumawula.v5i3.41740.
- [3] Siswasih, "No TitleЫВМЫВМЫВ," *Ятыатат*, vol. вы12у, no. 235, p. 245,

- 2007, [Online]. Available: [http://digilib.unila.ac.id/4949/15/BAB II.pdf](http://digilib.unila.ac.id/4949/15/BAB%20II.pdf).
- [4] A. Aprizal and A. Wibasuri, "Design Social Media Marketing untuk Penjualan Produk Media Pembelajaran Bahasa Inggris," *Pros. Semin. Nas. Darmajaya*, vol. 1, pp. 212–229, 2023.
- [5] D. Kegiatan and P. Mandiri, "1 , 2 , 3," vol. 5, no. 1, pp. 104–116, 2024.
- [6] O. D. Rofifah and T. Rahayu, "Desain Media Pembelajaran Berbasis Powtoon dalam Teks Iklan untuk Siswa Kelas VIII SMP," *J. Genre (Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya)*, vol. 3, no. 2, pp. 83–89, 2021, doi: 10.26555/jg.v3i2.4464.
- [7] O. Purnawirawan, "Pemanfaatan Software Aplikasi Desain Grafis CorelDraw Sebagai Media Pembelajaran Pembuatan Motif Batik Dasar Berbasis Digital Pada Siswa Sekolah Menengah Kejuruan," *Semin. Nas. Ind. Kerajinan dan Batik*, vol. 36, no. 1, pp. 2715–7814, 2020.
- [8] R. Yanto, H. Di Kesuma, A. Alfiarini, D. Apriadi, and E. Etriyanti, "Pelatihan Aplikasi Coreldraw Dalam Peningkatan Hardskill Siswa Menghadapi Dunia Kerja," *RESWARA J. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 3, no. 1, pp. 129–134, 2022, doi: 10.46576/rjpkm.v3i1.1571.
- [9] A. Afriansyah, "Rancang Bangun Media Pembelajaran Coreldraw Berbasis Multimedia," *J. TIPS J. Teknol. Inf. dan Komput. Politek. Sekayu*, vol. VIII, no. 1, pp. 38–45, 2018.
- [10] I. G. M. Budiarta and I. N. Sila, "Pemanfaatan Aplikasi Coreldraw Sebagai Media Pembelajaran Pada Kuliah Desain Komunikasi Visual Prodi Pendidikan Seni Rupa Undiksha," *J. Pendidik. Seni Rupa Undiksha*, vol. 12, no. 2, pp. 115–128, 2022, doi: 10.23887/jjpsp.v12i2.49230.