

Pelatihan Desain Grafis Untuk Menunjang Kreativitas Pemuda GPIB Jemaat Immanuel Makassar

Mika Tandililing
STMIK Profesional
Makassar, (0411) 441272
e-mail: ladabarra@gmail.com

Abstrak

Pelatihan ini adalah untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta terhadap materi pelatihan. Adapun target yang ingin dicapai adalah peserta memiliki kemampuan dan pengetahuan dalam membuat desain grafis, poster atau spanduk menggunakan Corel Draw. Metode pendekatan yang digunakan untuk menyelesaikan permasalahan mitra dalam pelatihan desain adalah metode pelatihan orang dewasa (androgogi) dengan teknik partisipatif, antara lain metode ruang kelas, demonstrasi, contoh dan simulasi. Secara garis besar terbagi dalam tiga tahapan yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap evaluasi. Sedangkan luar dari pelatihan ini adalah terbentuknya modul pelatihan desain grafis.

Kata kunci: Aplikasi, Grafis, Pemuda, Gereja, GPIB

1. PENDAHULUAN

Setiap tempat ibadah mempunyai generasi muda yang berperan sebagai tulang punggung bagi organisasi yang saling menjag sertamembina dan berkomunikasi antar pemuda di dalam organisasi tersebut. Selain itu mereka juga turut dibantu dan ikut serta dalam acara-acara keagamaan yang berlangsung di tempat ibadah, waktu senggang masih banyak waktu yang terbuang yang dapat dimanfaatkan ke hal-hal positif dan kreatif untuk mencoba menggalik kreativitas pemuda untuk menciptakan suatu karya yang bernilai jual tinggi.

Permasalahan yang ada pada GPIB Immanuel yaitu, belum adanya tenaga ahli yang dapat memfasilitasi bagaimana agar pemuda tersebut dapat berkreasi di dalam bidang seni khususnya seni mendesain grafis yang bernilai ekonomis, dengan adanya tim ini diharapkan dapat memberikan keterampilan dalam hal desain grafis untuk dapat menambah kreativitas melalui gambar-menggambar menggunakan software khusus seperti: Corel Draw Adobe Illustrator dan Adobe Photoshop.

Jumlah pemuda pada GPIB Immanuel tersebut berjumlah sekitar 50 orang dengan kepengurusannya lengkap, adapun jadwal kegiatan latihan pada hari Sabtu dimulai pukul 08.00-12.00 dan 15.00-17.00 wita, dengan estimasi waktu sekitar 6 jam tersebut dinilai cukup untuk memperkenalkan dasar desain grafis yang selanjutnya pengembangannya akan menjadi kreativitas pemuda di tempat tersebut.

Berdasarkan pengamatan kami melalui observasi dan wawancara dari pihak pengelola dan penanggung jawab GPIB Immanuel, bahwa salah satu kekurangan bagi para pemuda adalah belum adanya kemampuan mandiri melakukan desain grafis seperti pembuatan spanduk, baliho sehingga setiap ada kegiatan selanjutnya harus mengorder pada percetakan. Karenaitu Pengelola ingin agar pemuda GPIB Immanuel ini memiliki suatu karya yang dapat bernilai bagi perekonomian mereka sendiri, sehingga dapat menciptakan suatu karya yang inovatif yang membanggakan.

Melihat dari keinginan pengelola GPIB Immanuel maka kami dari tim ini berencana mengenalkan konsep desain grafis yang akan bernilai bagi kreativitas mereka di bidang seni desain grafis khususnya yang bernilai jual.

2. TINJAUAN TEORI

a. Corel Draw

Corel Draw adalah sebuah aplikasi (perangkat lunak) yang merupakan bagian dari paket Software design. Perangkat lunak ini berjenis design. Pada awal dibuatnya Corel Draw dapat berdiri sendiri dan bukan menjadi bagian dari Microsoft. Namun sekarang ini Corel Draw sudah merupakan satu paket dengan Microsoft Office yang terdiri dari berbagai perangkat lunak yang merupakan kebutuhan kantor dewasa ini. Aplikasi yang berbentuk lembar kerja ini dibuat dan didistribusikan oleh Microsoft Corporation untuk pengguna Apple Mac OS dan Microsoft Windows. Dalam aplikasi ini tersedia fitur pembuatan grafik dan fitur kalkulasi yang sifatnya agresif dan progresif.

Corel Draw merupakan aplikasi untuk mengolah gambar secara otomatis yang dapat berupa desain rancang bangun, pemakaian fungsi-fungsi, pengolahan data dan tabel, pembuatan grafik dan manajemen data.

Pemakaian grafik merupakan dasar tugas sistem kerja aplikasi ini. Sedangkan pemakaian fungsi-fungsi dapat berupa pemakaian rumus yang bertujuan untuk menghitung dalam bentuk rumus matematika maupun non matematika. Corel Draw dapat juga digunakan untuk menyelesaikan berbagai keperluan publish, dari yang sederhana sampai dengan yang rumit. Pada pemakaian keperluan yang sederhana tersebut misalkan untuk membuat perencanaan kebutuhan suatu perusahaan, berupa perencanaan barang kebutuhan, jumlah maupun harganya.

Sampai saat ini Corel Draw sudah sampai pada versi 2010, meskipun berbeda versi tetapi fungsi tetap sama, hanya dibedakan fitur yang pasti lebih baik dibanding versi terdahulu.

Pada Corel Draw kita bekerja dengan system layer, sedang kita dalam workbook terdapat sheet atau lembar kerja. Pada worksheet ini kita bekerja dengan menggunakan kolom dan baris yang membentuk kotak berpasel tempat kita memasukkan data.

Corel Draw memiliki banyak sekali fungsi antara lain,

1. Membuat sebuah gambar rancang bangun
2. Membuat poster
3. Membuat spanduk
4. Melakukan edit gambar dan foto
5. Mendesain teks
6. Membuat Grafik dan Tabel
7. Membuat diagram batang, diagram garis dan diagram lingkaran
8. Membuat presentasi jadi lebih praktis dan mudah
9. Menyajikan gambar secara tepat, rapi dan akurat, karena, corel draw dapat a.
 - a. Menemukan dengan cepat pola dalam data
 - b. Tepat dititik sasaran, datanya valid, prosesnya cepat
 - c. Kita dapat mengakses Spreadsheet kita dari mana saja
 - d. Co-Authoring melalui aplikasi Web publish memudahkan kita mengedit spreadsheet yang sama dengan orang lain, meskipun di lokasi yang berbeda.
 - e. The Power Pivot untuk corel add-in , download gratis, menyediakan teknologi inovatif seperti integrasi efisien data dari berbagai sumber dan cepat kilat manipulasi set data besar dengan sampai jutaan baris.

Kelebihan Corel Draw

1. Toolnya bersifat freehand karena pada dasarnya sebagai software design grafis yang bisa berdiri sendiri karena berbasis vector

2. Dapat dipadupadankan dengan photo editing
3. Dapat menghasilkan suatu gambar foto yang dipadukan dengan tulisan dan karakter-karakter tertentu
4. Mampu mengimpor dan mengeksport file menjadi file jpg, bmp, atau model type lainnya

Kekurangan Corel Draw

1. Membutuhkan memory dan resource lain yang sangat banyak dan besar. Apalagi bila gambar yang sedang dibuat detailnya agak banyak.
2. Semakin kompleks file yang semakin besar kapasitasnya
3. Warna yang dicetak tidak akurat dengan beberapa jenis printer
4. Saat penggabungan objek vector dan photo/bitmap kualitas cetaknya kurang memuaskan
5. Kompatibilitas versi coreldraw banyak kendala dalam sharing ke versi lainnya.

b. Pelatihan

Pelatihan adalah suatu proses pendidikan jangka pendek yang menggunakan prosedur sistematis dan terorganisir dimana pegawai nonmanerial mempelajari pengetahuan dan keterampilan teknis dalam tujuan terbatas. Suatu program pelatihan yang dilaksanakan harus diarahkan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi organisasi. Tujuan umum ini dapat tercapai apabila tujuan yang bersifat khusus dapat diwujudkan terlebih dahulu. Penyelenggaraan program pelatihan dalam suatu organisasi harus dilakukan dengan tujuan tertentu diantaranya, harus bersifat umum dan khusus.

Prinsip perencanaan pelatihan menurut Anwar Prabu Mangkunegara (2002:44) adalah sebagai berikut :

1. Materi harus diberikan secara sistematis dan berdasarkan tahapan-tahapan.
2. Tahapan tersebut harus disesuaikan dengan tujuan yang hendak dicapai.
3. Pemateri harus mampu memotivasi dan menyebarkan respon yang berhubungan dengan serangkaian materi pelajaran.
4. Adanya penguat (reinforcement) guna membangkitkan respon yang positif dari peserta.
5. Menggunakan konsep shaping (pembentukan) perilaku.

Beberapa tujuan khusus program pelatihan menurut Anwar Prabu Mangkunegara (2002:45) adalah sebagai berikut :

1. Meningkatkan penghayatan jiwa dan ideology
2. Meningkatkan produktivitas kerja
3. Meningkatkan kualitas kerja
4. Meningkatkan ketetapan perencanaan sumber daya manusia
5. Meningkatkan sikap moral dan semangat kerja
6. Meningkatkan rangsangan agar pegawai mampu berprestasi secara maksimal
7. Meningkatkan kesehatan dan keselamatan kerja
8. Menghindari keusangan (obsolescence)
9. Meningkatkan perkembangan pegawai

Metode pelatihan dikenal berdasarkan tempat penyelenggaraannya yaitu:

1. On The Job, yaitu metode yang pelaksanaannya dilakukan di tempat kerja yang sebenarnya.
2. Off The Job, yaitu metode yang pelaksanaannya dilakukan diluar tempat kerja sebenarnya.

3. METODE PELAKSANAAN

a. Kerangka dan realisasi Pelaksanaan

Kerangka pelaksanaan pelatihan yang dilaksanakan bertujuan untuk : meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta terhadap materi desain aplikasi pengolahan grafis melalui pelatihan dan peserta dapat membuat desain gambar dan publikasi lainnya menggunakan corel Draw

sesuai kebutuhannya. Berdasarkan hal tersebut, maka realisasi untuk pemecahan masalah tersebut adalah dengan melakukan kegiatan pelatihan untuk membuat desain publish menggunakan Coreldraw dan adobe photoshop

b. Metode Pelaksanaan

Berdasarkan skala prioritas Mitra maka secara umum pelaksanaan pelatihan ini adalah pembuatan materi pelatihan dan pelaksanaan pelatihan secara workshop, dimana kegiatan pelatihan direncanakan berdurasi 300 menit (5 Jam) yang terdiri dari 2 sesi yaitu paparan dan materi dan latihan bagi peserta. Metode pembelajaran menggunakan metode ceramah, demonstrasi dan praktek. Di akhir kegiatan peserta diberi kesempatan untuk bertanya jika terdapat materi yang belum diketahui atau peserta mengalami kendala ketika menyelesaikan job order.

Dukungan peralatan berupa 3 Unit Komputer milik tim dan 1 unit LCD milik GPIB Immanuel yang digunakan untuk melakukan presentasi dalam penyajian materi sertademonstrasi menggunakan aplikasi coreldraw. Setiap peserta memiliki komputer yang digunakan untuk latihan.

Metode pelatihan yang digunakan adalah metode pelatihan orang dewasa (androgogi) dengan teknik partisipatif, antara lain metode ruang kelas (Ceramah dan Tanya Jawab), demonstrasi contoh dan simulasi.

Pelaksanaan kegiatan pelatihan ini digunakan beberapa metode, antara lain:

1. Metode ceramah, digunakan untuk memaparkan materi yang telah disusun oleh Tim Pelaksana Pengabdian pada Masyarakat.
2. Metode tanya jawab, digunakan untuk merespon sejauh mana tingkat pemahaman peserta pelatihan terhadap materi yang telah disampaikan oleh Tim Pelaksana Pengabdian pada Masyarakat.
3. Metode demonstrasi dan contoh, digunakan untuk memperlihatkan cara membuat desain menggunakan coreldraw dan adobe photoshop.
4. Metode Simulasi dan Latihan, digunakan untuk melatih dan menilai sejauh mana kemampuan peserta menerima materi yang telah diberikan.

c. Waktu dan Tempat Kegiatan

Rangkaian kegiatan pelatihan dilaksanakan dalam rentang waktu 9 minggu. Kegiatan ini dimulai akhir bulan Februari hingga April 2018. Pelaksanaan kegiatan pengabdian pada masyarakat dilakukan di GPIB Immanuel Jl. Balaikota No 1 Kota Makassar Sulawesi Selatan, sementara pembuatan materi pelatihan dan laporan hasil kegiatan pelatihan dilakukan di Kampus STMIK Profesional Makassar yang beralamat di Jl. A. P. Pettarani No. 27 Makassar.

d. Sarana dan Alat

Agar tujuan pelatihan dapat tercapai, maka dukungan sarana dan alat digunakan berupa:

1. Sarana pembelajaran meliputi LCD proyektor, Komputer.
2. Sarana sumber belajar terdiri dari Buku teks (Modul), Lembar Informasi dan Internet.
3. Spanduk dan Alat tulis.

e. Pihak yang Terlibat

Kegiatan pelatihan ini melibatkan Pengurus dan anggota pemuda GPIB Immanuel sebagai peserta pelatihan serta tim pelaksana kegiatan yang terdiri dari dosen yang menjadi pemateri dan dibantu oleh 4 orang mahasiswa dari UKM PMKO STMIK Profesional.

f. Kendala yang Dihadapi dan Upaya Pemecahannya

Kendala yang dihadapi saat pelaksanaan kegiatan pelatihan berlangsung adalah terdapat beberapa peserta yang sama sekali belum pernah menggunakan Aplikasi Corel draw dan adobe photoshop sementara sebagian peserta lainnya sudah agak mahir menggunakan aplikasi Corel draw maupun adobe photoshop, sehingga kemampuan peserta sangat jauh berbeda.

g. Hasil Kegiatan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilakukan oleh tim pelaksana sebanyak 5 orang yang terdiri dari 3 orang pemateri dan 2 orang panitia pada Selasa 11 April 2018. Dengan kegiatan pelatihan ini diharapkan peserta dapat membuat desain aplikasi pengolahan data nilai secara mandiri.

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat di GPIB Immanuel Makassar dimaksudkan untuk membantupeserta dalam membuat Aplikasi desain grafis menggunakan corel draw dan adobe photoshop sehingga dapat membantu aktifitasnya dalam mengolah data siswayang dilakukan setiap semester. Berdasarkan data yang dikumpulkan sekitar 80% pemuda belum mengetahui pengoperasian corel draw maupun adobe photoshop. Oleh karena itu tim pengabdian pada Masyarakat STMIK Profesional membantu memberikan solusi terhadap masalah yang ada dengan cara memberipelatihkepada pemuda gereja bawakarang

Beberapa hal yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Melakukan koordinasi teknis di lapangan dengan pihak Gereja untuk mempersiapkan kegiatan yang akan dilaksanakan.
2. Setiap pemuda yang tidak memiliki kegiatan pada waktu pelaksanaan pelatihan dihibau untuk mengikuti pelatihan.
3. Pelatihan dilaksanakan di ruangan gedung serbaguna dan diikuti oleh pemuda GPIB Immanuel sekitar 18 orang
4. Materi pelatihan disusun oleh Tim Pelaksana Pengabdian Kepada Masyarakat STMIK Profesional yang terdiri dari satu orang dosen di Program Studi Sistem Informasi, dua orang dosen di Program Studi Diploma yang terdiri dari satu orang dari jurusan Komputer Akuntansi dan satu orang dari jurusan Teknik Komputer.
5. Materi pelatihan disusun dalam bentuk modul dan Slide Presentasi
6. Di akhir kegiatan di edarkan angket/quesioner untuk mengetahui tanggapan dari setiap peserta terhadap pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan oleh Tim Pelaksana Pengabdian dari STMIK Profesional.

Beberapa faktor pendukung kegiatan tersebut antara lain :

1. Peserta pelatihan memiliki kemauan yang besar untuk mendapatkan informasi dan pengetahuan mengenai desain aplikasi pengolahan menggunakan corel draw dan adobe photoshop
2. Pelaksanaan kegiatan pelatihan didukung oleh pimpinan gereja baik secara langsung maupun tidak langsung berpartisipasi secara aktif dalam pelaksanaan pelatihan tersebut.
3. Pihak GPIB Immanuel menyediakan fasilitas berupa tempat kegiatan yang cukup representatif untuk melaksanakan kegiatan pelatihan tersebut serta dukungan untuk mengikuti kegiatan sosialisasi dengan seksama.

h. Evaluasi Pelaksanaan Pelatihan

Setelah melakukan pelatihan, untuk mengetahui tingkat keberhasilan dan tingkat pemahaman peserta terhadap apa yang dilakukan selama pelatihan maka penulismelakukan evaluasi dengan angket atau kuesioner. Data angket/quesioner yang dikumpulkan dari peserta pelatihan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1: Hasil Evaluasi Pelaksanaan Pelatihan

Responden	Butir Pernyataan Angket				
	1	2	3	4	5
1	4	4	4	4	4
2	4	4	3	4	4
3	4	4	4	4	4
4	4	4	2	4	4
5	4	3	4	4	4
6	3	3	3	3	3
7	3	3	3	3	3
8	4	4	2	4	4
9	4	4	3	4	4

Berdasarkan data untuk butir pernyataan 1, butir 4 dan butir 5 diperoleh nilai rata-rata 3,8 sedangkan butir pernyataan 2 diperoleh nilai rata-rata 3,6 dan butir pernyataan 3 diperoleh nilai rata-rata 3,1.

Pernyataan butir 1 adalah apakah pelatihan ini dapat memberikan manfaat bagi anda? dan

pilihan jawaban yang disiapkan antaralain :

Bermanfaat dengan bobot nilai 4,
Cukup dengan bobot nilai 3,
Kurang dengan bobot nilai 2
dan Tidak dengan bobot nilai 1.

Tujuh (7) dari sembilan (9) responden memberi jawaban bermanfaat dengan bobot nilai 4 dan dua (2) responden lainnya menjawab cukup dengan bobot 3, sehingga diperoleh rata-rata nilai 3,8.

Pernyataan butir 2 adalah apakah materi dalam pelatihan ini sudah sesuai dengan kebutuhan? dan pilihan jawaban yang disiapkan antaralain : Sesuai dengan bobot nilai 4, Cukup dengan bobot nilai 3, Kurang dengan bobot nilai 2 dan Tidak dengan bobot nilai 1. Enam (6) dari sembilan (9) responden memberi jawaban sesuai dengan bobot nilai 4 dan tiga (3) responden lainnya menjawab cukup dengan bobot 3 sehingga diperoleh rata-rata nilai 3,6.

Pernyataan butir 3 adalah apakah materi yang dibawakan oleh pemateri bisa dipahami? dan pilihan jawaban yang disiapkan antaralain: Dipahami dengan bobot nilai 4, Cukup dengan bobot nilai 3, Kurang dengan bobot nilai 2 dan Tidak dengan bobot nilai 1. Tiga (3) dari sembilan (9) responden memberi jawaban sesuai dengan bobot nilai 4, tiga (3) responden memberi jawaban cukup dengan bobot nilai 3, dan dua responden lainnya menjawab kurang dengan bobot 2, sehingga diperoleh rata-rata nilai 3,1.

Pernyataan butir 4 adalah apakah materi dalam Pelatihan ini menambah pengetahuan anda? dan pilihan jawabannya yang disiapkan antaralain : Menambah dengan bobot nilai 4, Cukup dengan bobot nilai 3, Kurang dengan bobot nilai 2 dan Tidak dengan bobot nilai 1. Tujuh (7) dari sembilan (9) responden memberi jawaban bermanfaat dengan bobot nilai 4 dan dua (2) responden lainnya menjawab cukup dengan bobot 3, sehingga diperoleh rata-rata nilai 3,8.

Pernyataan butir 5 adalah apakah anda tertarik mengikuti pelatihan berikutnya? dan pilihan jawabannya yang disiapkan antara lain: Tertarik dengan bobot nilai 4, Cukup dengan bobot nilai 3, Kurang dengan bobot nilai 2 dan Tidak dengan bobot nilai 1. Tujuh (7) dari sembilan (9) responden memberi jawaban bermanfaat dengan bobot nilai 4 dan dua (2) responden lainnya menjawab cukup dengan bobot 3, sehingga diperoleh rata-rata nilai 3,8.

Dari hasil pengolahan data tersebut terlihat bahwa peserta pelatihan memberi respon yang baik terhadap pelatihan yang diberikan sekaligus menunjukkan bahwa pelatihan yang diberikan sesuai dengan kebutuhan peserta dan dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan keterampilan dan pengetahuannya dalam mengolah data nilai.

5. KESIMPULAN

Adapun kesimpulan yang dapat diambil dari kegiatan pelatihan ini adalah sebagai berikut :

1. Materi pelatihan yang diberikan desain grafis dan editing foto menggunakan coreldraw dan adobe photoshop
2. Materi pelatihan yang diberikan sesuai kebutuhan peserta pelatihan, dimana materi tersebut digunakan untuk membantu aktifitas pemuda gereja dalam membuat desain baik poster maupun pengumuman.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu sehingga pengabdian ini dapat terlaksana dengan baik, terutamanya kepada:

1. Ketua STMIK Profesional Makassar
2. Ketua P3M STMIK Profesional Makassar

3. Ketua Program Studi Manajemen Informatika STMIK Profesional Makassar
4. PHMJ dan seluruh Majelis GPIB Immanuel
5. Pengurus Gerakan Pemuda GPIB Immanuel
6. Rekan-rekan tim Pelaksana kegiatan pengabdian pada masyarakat
7. Pihak lain yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Agus M. 2016. Belajar Sendiri Interaksi dan Kolaborasi Photo Editing. Jakarta. PT. Elex Media Komputindo.
- [2] Akhmad, dkk. 2016. Aplikasi Corel Draw dalam Pembuatan Design Grafis. Jakarta. PT. Elex Media Komputindo.
- [3] Awaluddin Nur. 2012. Video Editing Troubleshooting—100 Masalah dalam Photoshop dan Solusinya. Yogyakarta. Andi Offset.
- [4] Firdaus. 2005. Macro pada Excel 2003 untuk Orang Awam. Palembang. Maxikom
- [5] Mangkunegara Anwar P. 2004. Teknik dan Metode Pendidikan dan Pelatihan. Yogyakarta. Andi Offset.
- [6] Matius Tomy Suryadi. 2014. Teknik Rahasia Corel Draw untuk Semua Versi. Yogyakarta. Elcom dan Andi Offset.
- [7] Triastuti Yuli. 2009. Step By Step cara desain pada corel draw 8. Jakarta. Cakrawala.