

**PELATIHAN DESAIN GRAFIS BISNIS DENGAN COREL DRAW PADA  
GAMPONG PASAR KOTA BAKTI**

***BUSINESS GRAPHIC DESIGN TRAINING USING COREL DRAW  
AT GAMPONG PASAR KOTA BAKTI***

**Lisnawati<sup>1</sup>, Salwa Hayati Hasan<sup>2</sup>, Fitriliana<sup>3</sup>**

Universitas Ubudiyah Indonesia, Jalan Alue Naga Tibang Kecamatan Syiah Kuala, Banda Aceh

\*Corresponding Author: [lisnawati@uui.ac.id](mailto:lisnawati@uui.ac.id)

**Abstrak**

Kegiatan Pengabdian kepada masyarakat (PKM) ini merupakan program berupa metode penerapan ipteks yang dilakukan dalam bentuk pelatihan desain grafis bisnis dengan menggunakan aplikasi Corel Draw. Kegiatan pelatihan keterampilan ditunjang dengan ceramah, tanya jawab dan tentu saja praktek secara langsung di Kantor Keuchik Gampong Pasar Kota Bakti. Modul pelatihan akan diberikan kepada peserta sebagai alat bantu dalam kegiatan praktek selama pelatihan. Tujuan dari pelaksanaan program pengabdian masyarakat ini adalah untuk meningkatkan keterampilan perangkat desa dan remaja desa Gampong Pasar Kota Bakti dalam penggunaan aplikasi Corel Draw. Pada kegiatan pengabdian ini tim kami akan membantu aparatur desa dan remaja desa dalam mengembangkan potensi yang mereka punya untuk mendapatkan peluang pekerjaan dalam bidang bisnis dan desain untuk memperkuat perekonomian sehingga lebih kreatif dan inovatif. Desain grafis adalah proses komunikasi menggunakan elemen visual, seperti tipografi, fotografi, serta ilustrasi yang dimaksudkan untuk menciptakan persepsi akan suatu pesan yang disampaikan. Dari hasil evaluasi serta temuan-temuan yang kami peroleh selama pelaksanaan kegiatan ini, dapat kami simpulkan bahwa program pelatihan desain grafis bisnis dengan corel draw telah mampu memberikan manfaat yang sangat besar dan tepat sasaran bagi khalayak aparatur desa dan remaja desa Gampong Pasar Kota Bakti Kecamatan Sakti Kabupaten Pidie yang menjadi khalayak sasaran dalam kegiatan ini. Bentuk pelatihan seperti ini merupakan bentuk yang sangat efektif untuk memberikan penyegaran dan tambahan wawasan serta pengetahuan baru di bidang bisnis manajemen dan teknologi informasi.

**Kata Kunci : Pelatihan, pengabdian, desain grafis, corel draw.**

**Abstract**

*This Community Service Activity (PKM) is a program in the form of a method for applying science and technology which is carried out in the form of business graphic design training using the Corel Draw application. Skills training activities are supported by lectures, questions and answers and of course direct practice at the Keuchik Gampong Pasar Kota Bakti Office. The training module will be given to participants as a tool to assist in practical activities during the training. The aim of implementing this community service program is to improve the skills of village officials and teenagers in Gampong Pasar Kota Bakti village in using the Corel Draw application. In this service activity, our team will help village officials and village youth develop their potential to get job opportunities in the fields of business and design to strengthen the economy so that it is more creative and innovative. Graphic design is a communication process using visual elements, such as typography, photography and illustrations which are intended to create a perception of the message being conveyed. From the evaluation results and findings that we obtained during the implementation of this activity, we can conclude that the business graphic design training program using Corel Draw has been able to provide enormous benefits and is right on target for the village apparatus and village youth of Gampong Pasar Kota Bakti, Sakti District. Pidie Regency is the target audience for this activity. This form of training is a very effective form of providing refreshment and additional insight and new knowledge in the fields of business management and information technology.*

**Keywords: Training, dedication, graphic design, corel draw.**

## PENDAHULUAN

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi suatu bangsa tentu tidak terlepas dari keberhasilan proses pembelajaran di lembaga-lembaga serta institusi-institusi pendidikan tinggi di negara tersebut. Tahapan perubahan diharapkan mampu membawa bangsa ke arah kemajuan peradaban yang lebih tinggi dan meresap secara utuh sebagai jati diri bangsa tersebut. Perkembangan teknologi informasi khususnya dibidang desain grafis tentu sangat bermanfaat bagi kemajuan dunia industri, pendidikan dan perekonomian. Desain grafis dapat memberikan keterampilan dalam berkomunikasi secara visual melalui media teks atau gambar untuk menyampaikan informasi atau pesan dengan menggunakan aplikasi/*software* desain grafis. Keterampilan desain grafis sangat dibutuhkan dalam berbagai bidang usaha, seperti percetakan, *advertising*, multimedia, *fashion*, dan industri – industri kreatif lainnya.

*Corel Draw* merupakan program pengolah desain grafis yang *familier* dan paling diminati di kalangan desain grafis. Program ini dapat digunakan dengan mudah karena terdapat *tools* maupun efek yang menghasilkan berbagai bentuk desain yang inovatif dan ekspresif dengan dilengkapi komposisi warna yang bagus, serta adanya tool untuk membuat objek yang unik dan kreatif. Desain grafis merupakan salah satu ilmu yang mempelajari tentang bagaimana membuat, mendesain dan merancang gambar agar lebih menarik (Tiawan et al., 2020).

Desain grafis atau rancang grafis adalah proses komunikasi menggunakan elemen visual, seperti tulisan, bentuk, dan gambar yang dimaksudkan untuk menciptakan persepsi akan suatu pesan yang disampaikan. Desain grafis pada awalnya diterapkan untuk media-media statis, seperti buku, majalah, dan brosur. Sebagai tambahan, sejalan dengan perkembangan zaman, desain grafis juga

diterapkan dalam media elektronik, yang sering kali disebut sebagai desain interaktif. Batas dimensi pun telah berubah seiring perkembangan pemikiran tentang desain. Desain grafis bisa diterapkan menjadi sebuah desain lingkungan yang mencakup pengolahan ruang. Unsur dalam desain grafis sama seperti unsur dasar dalam disiplin desain lainnya. Unsur-unsur tersebut termasuk shape, bentuk (*form*), tekstur, garis, ruang, dan warna) membentuk prinsip-prinsip dasar desain visual. Prinsip-prinsip tersebut, seperti keseimbangan (*balance*), ritme (*rhythm*), tekanan (*emphasis*), proporsi (*proportion*) dan kesatuan (*unity*), kemudian membentuk aspek struktural komposisi yang lebih luas.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era zaman serba digital dan visual saat ini, pelaku usaha harus memahami dan memiliki keterampilan dalam hal penggunaan teknologi informasi dan komunikasi. Agar kegiatan promosi melalui media sosial menjadi lebih efektif dan efisien diperlukan tampilan produk secara visual (promosi dan kemasan) yang menarik. Keterbatasan keterampilan menggunakan aplikasi desain grafis untuk bisnis menjadi salah satu alasan untuk pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan. Selain memberikan pemahaman mengenai pentingnya desain grafis untuk bisnis di zaman serba digital saat ini para peserta juga memperoleh peningkatan keterampilan dalam mendesain kemasan, materi media sosial dan logo untuk usaha.

Lestari et al., (2019) menemukan bahwa saat ini produk maupun jasa yang ditawarkan oleh usaha mikro kecil menengah atau UMKM di Indonesia telah memiliki kualitas yang sangat baik akan tetapi salah satu masalah yang harus segera diatasi adalah pelaku usaha belum memiliki kemampuan yang baik dalam hal mempresentasikan produknya ke dalam bentuk kemasan dan mempromosikannya di sosial media

(Agustina, 2017; Putri, 2017). Dengan semakin membaiknya promosi yang dilakukan melalui media sosial dapat mendorong dan menginspirasi masyarakat lainnya untuk ikut berwirausaha (Hendrawan dan Sirine, 2017; Susita et al., 2017). Danang et al., (2021) menyatakan pertumbuhan ekonomi digerakan oleh adanya aktifitas ekonomi yang dijalankan oleh kalangan wirausaha.

Peningkatan kualitas SDM saat ini menghadapi tantangan baru, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah banyak mengubah dunia beserta cara manusia bekerja (Oktora et al., 2020). Perkembangan teknologi telah merambah hampir semua sektor kehidupan mulai dari pendidikan, sosial hingga perekonomian (Ismail et al., 2020; Tahirs & Rambulangi, 2020)

Peran remaja desa sebagai kaum terpelajar sangatlah dibutuhkan di Era digital seperti saat ini. Remaja desa harus bisa menyikapi Era digital secara serius dan mampu menguasai serta mengendalikan teknologi dengan baik agar dapat memberikan manfaat bagi masyarakat sekitarnya (Febriyantoro et al., 2019).

Pada kegiatan pengabdian ini kami akan membantu remaja desa dalam mengembangkan potensi yang mereka miliki untuk mendapatkan peluang pekerjaan dalam bidang bisnis dan desain sehingga dapat memperkuat perekonomian. Desain grafis adalah proses komunikasi menggunakan elemen visual, seperti tipografi, fotografi, serta ilustrasi yang dimaksudkan untuk menciptakan persepsi akan suatu pesan yang disampaikan. Dalam pengabdian yang kami lakukan diharapkan remaja desa bisa menggunakan ilmu yang kami berikan sehingga bisa bermanfaat untuk kedepannya. Pelatihan pembuatan desain grafis/editing foto di kalangan remaja diharapkan dapat mengisi waktu luang para remaja. Karena dipandang remaja

yang sedang mencari jati diri ini merasa bosan dengan tiadanya kegiatan rutin atau penyuluhan hobi mereka.

## **METODE**

Pengabdian masyarakat ini dilakukan untuk mitra yang tidak aktif secara ekonomi. Pengabdian masyarakat ini dilakukan di kantor desa, yang dihadiri oleh perangkat desa, terutama operator desa dan remaja di Gampong Pasar Kota Bakti. Hari pertama tim pelaksana melakukan survey langsung ke Gampong Pasar Kota Bakti untuk proses perizinan melakukan pengabdian kepada masyarakat baik berupa sarana dan prasarana tempat dilaksanakannya pelatihan desain grafis bisnis. Hari kedua kegiatan dilakukan atas kerjasama dan pembinaan desa dengan instalansi aplikasi *Corel Draw* dan pelatihan kepada perangkat desa dan remaja desa. Hari ketiga dilakukan dengan melanjutkan kembali pelatihan sampai dengan selesai. *User* disini adalah perangkat desa dan remaja, dimana dengan adanya pelatihan ini akan membantu proses membangun dan pengembangan bisnis.

Metode yang digunakan dalam pengabdian masyarakat ini menggunakan beberapa pendekatan, yaitu pendekatan fungsional, pelatihan dan pendampingan. Metode pendekatan fungsional dilakukan dengan identifikasi masalah, pendekatan struktural dengan aparaturnya desa dan remaja setempat untuk mengetahui lebih lanjut masalah yang dihadapi di lingkungan sosial pedesaan.

Proses pengabdian kepada masyarakat dilakukan pada hari yang telah ditentukan yaitu dilaksanakan pada tanggal 15 sampai 17 Desember 2023 di Gampong Pasar Kota Bakti. Pelaksanaan dilakukan di Kantor Desa Gampong Pasar Kota Bakti. Proses pelaksanaan kegiatan pelatihan dibagi pada beberapa

tahapan yaitu seperti yang terlihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 1. Tahapan Persiapan dan Pelaksanaan Pengabdian**

No	Kegiatan	Desember 2023		
		Hari 1	Hari 2	Hari 3
1.	Survei pendahuluan / fenomena permasalahan	√		
2.	Persiapan pengabdian (materi dan tempat serta perijinan)	√		
3.	Pelaksanaan pengabdian (Pengenalan dan instalasi aplikasi <i>Corel Draw</i> )		√	
4.	Pelatihan desain grafis menggunakan aplikasi <i>Corel Draw</i>		√	√
5.	Pelaporan kegiatan pengabdian			√

Dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, berjalan dengan kontribusi mitra kerjasama yaitu Gampong Pasar Kota Bakti. Peran dan andil mitra dalam kegiatan ini adalah memberikan sarana dan prasarana pelatihan desain grafis seperti menyediakan tempat, peralatan pendukung seperti proyektor dan *microphone* dan pengeras suara. Selain itu, mitra berkontribusi dalam melakukan proses MOU dan semua bentuk administrasi kerjasama dan juga kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini.

Pengabdian Masyarakat ini mendapat respon baik dari aparat desa dan juga remaja desa yang mengikuti. Pelatihan ini berlangsung sangat menyenangkan karena baik aparat desa dan remaja sangat antusias karena aplikasi seperti ini membantu memperoleh peningkatan keterampilan dalam mendesain kemasan, materi media sosial dan logo untuk usaha. Saat pelatihan berlangsung baik aparat desa dan remaja sering mengajukan beberapa pertanyaan yang sangat membangun untuk kemajuan. Hal ini menandakan bahwa antusias dalam penggunaan aplikasi desain grafis bisnis dengan *Corel*

*Draw* dan pelaksanaan pengabdian sangat baik sehingga perlu langkah-langkah selanjutnya agar penerapan sistem ini berjalan dengan semestinya.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pelaksanaan program pengabdian masyarakat ini dilihat dari dua tolak ukur sebagai berikut :

1. Respons positif dari peserta pelatihan.

Respons peserta pelatihan akan diukur melalui observasi selama pelatihan berlangsung dan dengan memberikan kuesioner yang menyangkut kesan, saran, kritik dan usulan peserta pelatihan terhadap program pengabdian masyarakat ini.

2. Meningkatnya keterampilan peserta setelah mendapat pelatihan

Keterampilan peserta pelatihan akan diobservasi saat pelatihan melalui pemberian tugas-tugas tentang contoh desain grafis dengan menggunakan aplikasi *Corel Draw*.

Berdasarkan hasil evaluasi serta temuan-temuan yang diperoleh selama pelaksanaan kegiatan pengabdian ini, dapat diketahui bahwa program pengabdian kepada masyarakat ini telah mampu memberikan manfaat yang sangat besar dan tepat sasaran bagi khalayak aparat dan remaja desa Gampong Pasar Kota Bakti yang menjadi khalayak sasaran dalam kegiatan ini. Bentuk pelatihan seperti ini merupakan bentuk yang sangat efektif untuk memberikan penyegaran dan tambahan wawasan serta pengetahuan baru di bidang teknologi informasi di luar proses pembelajaran yang diterima selama ini (Lisnawati, et al (2022)).

Sesuai dengan hasil evaluasi respons yang telah dilakukan, tim pelaksana menyarankan hendaknya program-program pengabdian kepada masyarakat seperti ini bisa dilaksanakan secara reguler dan berkala, melihat tingkat kebutuhan yang sangat tinggi akan pengenalan aplikasi- aplikasi komputer yang baru, dalam jangka

waktu yang relatif singkat mengikuti perkembangan teknologi secara global.

Adapun target luaran dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah laporan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dan artikel yang akan dipublikasikan pada salah satu jurnal nasional pengabdian masyarakat.



Gambar 1. Tim Pengabmas sedang menyampaikan materi



Gambar 2. Foto bersama antara tim pengabmas dengan peserta

## PENUTUP

Dari hasil evaluasi serta temuan-temuan yang kami peroleh selama pelaksanaan kegiatan ini, dapat kami simpulkan bahwa program pelatihan desain grafis bisnis dengan corel draw telah mampu memberikan manfaat yang sangat besar dan tepat sasaran bagi khalayak aparatur desa dan remaja desa Gampong Pasar Kota Bakti Kecamatan Sakti Kabupaten Pidie yang menjadi khalayak sasaran dalam kegiatan ini. Bentuk pelatihan

seperti ini merupakan bentuk yang sangat efektif untuk memberikan penyegaran dan tambahan wawasan serta pengetahuan baru di bidang bisnis manajemen dan teknologi informasi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, R. (2017). Pelatihan Desain Grafis Untuk Perangkat Desa Dalam Rangka Peningkatan SDM Di Desa Ngawonggo Kecamatan Tajinan Kab. Malang. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Universitas Merdeka Malang*, 2(1), 333–342. <https://doi.org/10.26905/abdimas.v2i1.1289>
- Danang Tejo Kumoro, Uswatun Hasanah, & Valian Yoga Pudya Ardhana. (2021). Danang. Pelatihan Desain Grafis Bagi Santri Pondok Pesantren Pabelan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 13–16.
- Febriyantoro, M. T., Harris, I., Sundiman, D., Pradana, M. R., & Lestari, E. (2019). Pelatihan Kewirausahaan dan Peningkatan Kualitas Manajemen dan Tata Kelola Keuangan Bagi Pelaku UMKM di Lingkungan PKK Tiban Global Batam. *Jurnal Abdimas BSI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 271–279. <https://doi.org/10.31294/jabdima.s.v2i2.5981>
- Hendrawan, J.S. & Sirine, H. (2017). Pengaruh Sikap Mandiri, Motivasi, Pengetahuan Kewirausahaan terhadap Minat Wirausaha. *Jurnal Ekonomi Pendidikan dan Kewirausahaan*, Vol. 6 No.2.
- Ismail, I., Fauzan Putraga Al-Bahri, F. P., Ahmad, L., & Salam, A.

- (2020). IBM Pelatihan Kewirausahaan Sebagai Upaya Menumbuhkan Jiwa Kewirausahaan dan Menggali Ide Usaha Baru. *Jurnal Pengabdian Nasional (JPN) Indonesia*, 1(1), 16–22.  
<https://doi.org/10.35870/jpni.v1i1.3>
- Lestari, I., Astuti, M., Ridwan, H., Ekonomi, F., Pembangunan, U., & Veteran, N. (2019). 245-Article Text-456-1-10-20190301. 4(1), 111–118.
- Lisnawati, Payana, M. D., & Lestari, S. (2022). Sosialisasi Sistem Informasi Manajemen Desa Berbasis Teknologi Di Gampong Klieng Meuria. *Jurnal Pengabdian Masyarakat INOTEC UII*, 4(2), 69-72.
- Oktora, J., Merinatul, Y., Amalia, V., Heriyanto, R., & Muttaqin, M. Z. (2020). Loyalitas Kreativitas Abdi Masyarakat Kreatif Loyalitas Kreativitas Abdi Masyarakat Kreatif. *Jurnal LOKABMAS Kreatif*, 01(03), 81–86.
- Putri, N. L. W. W. (2017). Pengaruh Pendidikan Kewirausahaan Terhadap Minat Mahasiswa Untuk Berwirausaha Pada Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Pendidikan Ganesha. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 9(1), 137.  
<https://doi.org/10.23887/jjpe.v9i1.19998>
- Susita, D., Mardiyati, U., & Aminah, H. (2017). Pelatihan Kewirausahaan Bagi Pelaku Usaha Kecil Dan Binaan Koperasi Di Rumah Susun Sederhana Sewa (Rusunawa) Cipinang Besar Selatan. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Madani (JPMM)*, 1(1), 58–72.  
<https://doi.org/10.21009/jpmm.01.1.05>
- Tahirs, J. P., & Rambulangi, A. C. (2020). Menumbuhkan Minat Berwirausaha Melalui Pelatihan Kewirausahaan Bagi Siswa SMK. *Community Development Journal*, 1(2), 125–129.
- Tiawan, Musawarman, Sakinah, L., Rahmawati, N., & Salman, H. (2020). Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva Tingkat SMK Di SMKN 1 Gunung Putri Bogor. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(4), 476–480.  
<https://doi.org/10.31949/jb.v1i4.417>