**LAPORAN PENGABDIAN PADA MASYARAKAT**

**PELATIHAN DASAR DESIGN GRAFIS DI SMK YADIKA 4 KARANG TENGAH, TANGERANG PROPINSI BANTEN**

****

**Disusun Oleh**

**Nurul Chafid, S,Kom, M.Kom**

**Safrizal,ST, MM, M.Kom**

**T. Adi Kurniawan, ST, M.Kom**

**Agung Priambodo, M.Kom**

**Fakultas Teknik**

**Universitas Satya Negara Indonesia**

**2015/2016 Semester Ganjil**

**HALAMAN PENGESAHAN**

1. Judul Penelitian :Pelatihan Dasar Design Grafis di SMK YADIKA 4 Karang

Tengah, Tangerang Propinsi Banten.

1. Bidang : Pengabdian
2. Ketua Peneliti
3. Nama Lengkap : Nurul Chafid, S.Kom, M.Kom
4. Jenis Kelamin : Laki-laki
5. NIK : 05.403.12.07.00054
6. Disiplin Imu : Teknik Informatika
7. Pangkat/Golongan : Asisten Ahli/III B
8. Jabatan : Dosen Tetap
9. Fakultas/Jurusan : Teknik/ Teknik Informatika
10. Alamat : Jl. Sultan Iskandar Muda No. 11 Kebayoran Lama

Jakarta Selatan 12240

1. Telpon/Faks/E-mail : chafid09@gmail.com
2. Alamat Rumah : TAMAN MUTIARA INDAH BLOK G9/11 RT.03/18

KALIGANDU SERANG BANTEN

TELP : 081316027722

1. Jumlah Anggota Peneliti : 3(tiga) orang

Nama Anggota : Safrizal, ST, MM, M.Kom

T. Adi Kurniawan, ST, M.Kom

Agung Priambodo, M.Kom

5. Lokasi Pengabdian : SMK YADIKA 4 Karang Tengah,

Tangerang Propinsi Banten

6. Jumlah Biaya di butuhkan : Rp 5,280,000 - (Lima Juta Dua ratus delapan puluh ribu

rupiah)

7. Jumlah Biaya dari USNI : Rp 3.000.000,- (Tiga Juta rupiah)

8. Jumlah Biaya Mandiri : Rp.2.280.000-(Dua Juta Dua ratus delapan puluh ribu

Rupiah)

Jakarta, 11 Februari 2016

Mengetahui,

Dekan Fakultas Teknik Ketua Penelitian

Ir. Nurhayati, M.Si Nurul Chafid, S.Kom, M.Kom

Menyetujui,

Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat USNI

Dr.Yusriani Sapta Dewi , M.Si**KATA PENGANTAR**

Dengan memanjatkan puji syukur kehadiratAllah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan hidayahnya kepada penulis, sehingga Laporan Pengabdian Pada Masyarakat (P2M) yang berjudul “ Pelatihan Desain Grafis di SMK Yadhika 4 Karang Tengah Tangerang Provinsi Banten” dapat diselesaikan dengan baik, yang dilaksanakan selam 2 hari yaitu pada bulan Januari 2016.

Jumlah Peserta pelatihan sebanyak kurang lebih 30 (tiga puluh) orang peserta, terdiri dari anak-anak sekolah.Pelaksanaan kegiatan juga dihadiri dari para guru SMK setempat.Selain itu kegiatan ini juga diikuti dan disaksikan oleh para guru SMK Yadika 4 Karang Tengah.

Berdasarkan hasil Pre Test dan Post Test dari para peserta, bahwa para peserta sangat tertarik dengan kegiatan yang dilaksanaka.Peserta juga sangat mengharapkan adanya pelatihan yang berkelnjutan seperti pelatihan menrancang BLOG dan merancang WEB.

Dalam kesempatan yang penuh suka cita ini, penulis juga ingin menyampaikan rasa terima kasih sebesar-besarnya kepada teman dan krabat yang dengan penuh kasih memberikan dorongan dan perhatian kepada penulis, dan kepada Dosen FT yang selalu memanjatkan doanya agar penulis dapat menyelesaikan Laporan P2M ini dengan baik dan lancar.

Penulis sungguh sangat menyadari, bahwa penulisan Laporan Pengabdian Pada Masyarakat (P2M) ini tidak akan terwujud tanpa adanya dukungan dan bantuan dari perbagai pihak. Maka, dalam kesempatan ini penulis menghaturkan penghargaan dan ucapan terima kasih yang sebesar - besarnya kepada yang terhormat :

1. Bapak Prof. Dr. P.Sinembela Selaku Rektor di Universitas Satya Negara Indonesia.
2. Ibu Dr. Yusriani Sapta Dewi., selaku Kepala P2M di Universitas Satya Negara Indonesia.
3. Ibu Ir. Nurhayati, M.Si selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Satya Negara Indonesia
4. Kepala Sekolah SMK Yadika 4 Karang Tengah.
5. Seluruh SMK Yadika4 Karang tengah yang telah berpartisipasi dalam pelaksanaan P2M USNI.
6. Rekan-rekan Dosen Tetap FT yang selalu memberikan dukungan dan bantuan dalam penyusunan Laporan Pengabdian Pada Masyarakat (P2M) ini.
7. Pihak-pihak Instansi lain yang tidak dapat penulis namanya satu per satu baik yang telah memberikan dukungan secara langsung dan tidak langsung.

Akhir kata penulis mohon maaf atas kekeliruan dan kesalahan yang terdapat dalam Laporan Pengabdian Pada Masyarakat (P2M) ini dan berharap semoga Laporan Pengabdian Pada Masyarakat (P2M) ini dapat memberikan manfaat bagi khasanah pengetahuan Teknologi Informasi di Indonesia.

Jakarta, Maret 2016

Penulis

**DAFTAR ISI**

**Halaman**

Halaman Pengesahan i

Kata Pengantar ii

Daftar Isi iv

BAB I Pendahuluan 1

1. Latar Belakang Masalah 1
2. Rumusan Masalah 1
3. Tujuan Penelitian 1
4. Ruang Lingkup 2

BAB II Tinjauan Pustaka 3

* 1. Software atau Perangkat Lunak 3
  2. Mengenal CorelDraw 4
  3. OPERASI DASAR CORELDRAW 7
  4. Objek Gambar 7
  5. Objek Teks 8
  6. Objek 2D Menjadi 3D 8
  7. Warna 9
  8. Objek Artistik 9

BAB III METODE PELATIHAN 10

1. Tempat dan Waktu Pelatihan 10
2. Peserta pelatihan 10
3. Teknik Pelatihan 10
4. Pengolahan Data 10

BAB IV Pembahasan Pelatihan 11

* 1. Pembuatan Desgin Grafis 11
     1. Acara Pelaksanaan Pelatihan 11
  2. Hasil kuisioner Sebelum materi Pelatihan 12
  3. Hasil Kuisioner Setelah Materi Pelatihan 15
     1. Hasil Kuisioner PostTest 15
     2. Hasil Kuisioner Evaluasi Pelatihan 17

BAB V Kesimpulan dan Saran 19

1. Kesimpulan 19
2. Saran 20

Daftar Pustaka 21

**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang**

Banyak orang mengira, untuk menjadi seorang desainer cukup hanya dengan mempelajari software komputer.Dengan menguasai berbagai software, seseorang dapat leluasa mengekspresikan ide-idenya. Persoalan yang berkaitan dengan sejarah, konsep, dan proses desain dianggap kurang penting. Ketidaktertarikan pada teori ini terlihat semakin meluas di kalangan pelajar dan mahasiswa desain grafis.Saat memasuki ruang komputer, mereka tidak sabar ingin segera menghidupkan computer dan mencoba berbagai efek, sementara ide di otaknya masih kosong.

Keterampilan mengoperasikan software desain grafis memang wajib Anda miliki. Tetapi tanpa memahami seluk-beluk desain grafis, anda akan seperti bertempur dalam sebuah wilayah asing-tidak tahu arah dan sasaran tembak. Tanpa mengenal seluk-beluk desain komunikasi visual, mengakibatkan anda ragu-ragu dalam setiap pengambilan keputusan.Karya desain anda-pun menjadi lemah karena tidak dilandasi pengetahuan dan konsep desain. Sama halnya belajar bela diri, anda akan sangat mudah dirobohkan lawan jika tidak menguasai jurus-jurus bertarung. Pengetahuan desain dimaksudkan sebagai kuda-kuda agar anda tidak mudah dibantai.

1. **Rumusan Masalah**

Rumusan masalah yang akan dibahas pada makalah ini adalah:

1. Bagaimana caramenjadi seorang Designer yang mahir?
2. Apa saja faktor – faktor yang mempengaruhi keahlian menjadi seorang Designer?
3. Apa saja manfaat bila kita menjadi seorang Designer?.
4. **Tujuan Penelitian**

Tujuan dari pembuatan makalah ini adalah

1. Mengetahui cara pembuatan Desain Grafis
2. Mengetahui dasar-dasar pembuatan Desain Grafis.
3. Menambah wawasan siswa/i dalam bidang IPTEK khususnya pengetahuan dalam bidang Desain Grafis.
4. **Ruang Lingkup**

Untuk mengetahui permasalahan yang ada pada penelitian atau makalah ini , perlu mengidentifikasi beberapa masalah berikut :

1. Dasar – dasar  pembuatan web programming.
2. Penggunaan teknologi informasi dalam pembuatan Design Grafis

**BAB II**

**TINJAUAN PUSTAKA**

1. **Software atau Perangkat Lunak**

[Software komputer](http://belajar-komputer-mu.com/pengertian-software-perangkat-lunak-komputer)adalah sekumpulan data elektronik yang disimpan dan diatur oleh komputer, data elektronik yang disimpan oleh komputer itu dapat berupa program atau instruksi yang akan menjalankan suatu perintah. Melalui sofware atau perangkat lunak inilah suatu komputer dapat menjalankan suatu perintah.

* 1. Karakteristik perangkat lunak :

1. Perangkat Lunak merupakan suatu produk, sekaligus sarana untuk membangun suatu produk. Perangkat Lunak dibangun dan dikembangkan (*engineered, not manufactures*). Berbeda dengan perangkat keras (*hardware*), Perangkat lunak dibuat dengan suatu perancangan yang kemudian setelah jadi dapat dikembangkan lebih lanjut.Biaya untuk Perangkat Lunak dikonsentrasikan pada pengembangan.
2. Perangkat Lunak tidak pernah usang (*wear out*) namun memburuk (*deteriorate*). Perangkat Lunak tidak pernah usang karena adanya perawatan memungkinkan pengembangan Perangkat Lunak untuk menyesuaikan dengan kebutuhan baru. Namun sekali Perangkat lunak rusak, maka tidak dapat diganti dengan Perangkat lunak lain, namun harus dilakukan pembuatan ulang karena tidak ada suku cadang dalam Perangkat Lunak(berbeda dengan *hardware*).
3. Sampai saat ini kebanyakan Perangkat masih dibuat menurut pesanan (*custom built*).
4. Software atau perangkat lunak komputer berdasarkan distribusinya dibedakan menjadi beberapa macam, yaitu:
5. *Software berbayar*merupakan perangkat lunak yang didistribusikan untuk tujuan komersil, setiap pengguna yang ingin menggunakan atau mendapatkan software tersebut dengan cara membeli atau membayar pada pihak yang mendistribusikannya. pengguna yang menggunakan software berbayar umumnya tidak diijinkan untuk menyebarluaskan software tersebut secara bebas tanpa ijin ada penerbitnya. contoh software berbayar ini misalnya adalah sistem microsoft windows, microsoft office, adobe photo shop, dan lain-lain.
6. *Freeware atau* perangkat lunakgratis adalah perangkat lunak komputer berhak cipta yang gratis digunakan tanpa batasan waktu, berbeda dari shareware yang mewajibkan penggunanya membayar (misalnya setelah jangka waktu percobaan tertentu atau untuk memperoleh fungsi tambahan). Para pengembang perangkat gratis seringkali membuat perangkat gratis freeware “untuk disumbangkan kepada komunitas”,namun juga tetap ingin mempertahankan hak mereka sebagai pengembang dan memiliki kontrol terhadap pengembangan selanjutnya.Freeware juga didefinisikan sebagai program apapun yang didistribusikan gratis, tanpa biaya tambahan.Sebuah contoh utama adalah suite browser dan mail client dan Mozilla News, juga didistribusikan di bawah GPL (Free Software).
7. *Free Software*lebih mengarah kepada bebas penggunaan tetapi tidak harus gratis. Pada kenyataannya, namanya adalah karena bebas untuk mencoba perangkat lunak sumber terbuka (Open Source) dan di sanalah letak inti dari kebebasan: program-program di bawah GPL, sekali diperoleh dapat digunakan, disalin, dimodifikasi dan didistribusikan secara bebas. Jadi free software tidak mengarah kepada gratis pembelian tetapi penggunaan dan distribusi. Begitu keluar dari lisensi kita dapat menemukan berbagai cara untuk mendistribusikan perangkat lunak, termasuk freeware, shareware atau Adware. Klasifikasi ini mempengaruhi cara di mana program dipasarkan, dan independen dari lisensi perangkat lunak mana mereka berasal.

1. **Mengenal CorelDraw**
2. Pengertian dan Sejarah CorelDraw

Corel Draw merupakan suatu program aplikasi grafis berbasis vektor yang memungkinkan seseorang membuat sebuah karya seni profesional, mulai dari yang simpel seperti logo sederhana hingga ilustrasi teknis yang rumit atau kompleks dengan pemrosesan visual.

CorelDraw sejak awal dikembangkan untuk Windows dan saat ini dapat berjalan pada Windows 2000 dan versi selanjutnya.Versi untuk Mac OS dan Mac OS X ada awalnya juga tersedia, namun dihentikan karena minimnya penjualan.Versi Mac OS hanya berlanjut sampai versi 5.0.Versi terakhir ntuk Linux terakhir dibuat tahun 2000.Corel pada Linux tidak berjalan langsung di atas platform, namun harus menggunakan Wine, semacam crossover seperti yang digunakan untuk meng-install Photoshop pada Linux.

Pada 1985, Dr. Michael Cowpland mendirikan Corel untuk menjual sistem desktop-publishing berbasis Intel.Pada 1987, Corel merekrut beberapa pengembang software (programmer) untuk membangun sebuah software grafis berbasis vektor untuk dijadikan satu dengan paket desktop-publishing Corel. Program itu, yang akhirnya diberi nama CorelDraw, pertama kali diluncurkan ada 1989. Programitu diterima luas oleh masyarakat dan pada akhirnya corel hanya focus pada pengambangan software. CorelDraw dibuat utk Windows bersamaan dengan diluncurkanya Windows 3.1.dengan dimasukkannya TrueType ke dalam Windows 3.1 menjadikan Corel sebagai program ilustrasi yang mampu menggunakan fonts yang ada tanpa membutuhkan software tambahan seperti Adobe TypeWriter. Beberapa inovasi untuk ilustrasi berbasis vektor pada CorelDraw : Note-edit tool, stroke before fill, mesh fill dan sebagainya.

CorelDraw memiliki perbedaan mencolok dibandingkan kompetitornya.Yang pertama bahwa CorelDraw adalah suatu paket software grafis, bukan hanya sebuah editor gambar berbasis vektor.Peralatan – peralatan yang ada memungkinkan penggunanya untuk mengatur kontras, keseimbangn warna bahkanmengubah dari mode RGB (Red Green Blue) menjadi CMYK (Cyan Magenta Yellow).Khusus untuk gambar bitmap dapat diubah dengan Corel PhotoPaint.Pesaing utama CorelDraw adalah Adobe Illustrator dan Xara Extreme. Meskipun mereka semua juga program editor gambar berbasis vector, namun pengalaman pengunanya dapat menghasilkan perbedaan yang mencolok.

1. Mengenal Area Kerja CorelDraw

CorelDraw menyediakan tool dan efek yang membuat kita dapat bekerja efisien untuk menghasilkan sebuah gambar berkualitas tinggi.Dari beberapa versi perkembangan CorelDraw, yang saat ini cukup baik untuk kita gunakan adalah CorelDraw versi X3(13). Versi yang paling tinggi membutuhkan performa komputer (spesifikasi prosesor ,RAM, dan memori grafis ) yang tinggi pula. Untuk penggunaan standar ( Latihan untuk membuat karya grafis sederhana ), versi yang lebih lama (versi 10, 11, atau 12) pun sebenarnya cukup baik untuk digunakan.

1. Mengaktifkan CorelDraw

* Klik tombol start
* Klik All Start
* Pilih CorelDraw Graphics suite X3
* Klik CorelDraw X3,akan tampil gambar corelDraw

1. Lembar kerja CorelDraw

* Title bar (A)

Title bar berisi informasi tentang aplikasi yang sedang aktif dan file yang dikerjakan. Apabila file itu belum pernah disimpan, maka secara otomatis akan diberi nama Graphic1.cdr, Graphic2.cdr dan seterusnya.

* Menu bar (B)

Menu bar berisi perintah mengenai file yang akan atau sedang dikerjakan. Perintah yang dapat dipilih adalah yang berwarna jelas, sedangkan yang berwarna buram (tidak aktif) menunjukkan bahwa perintah tersebut tidak sesuai dengan objek yang sedang dikerjakan. Yang ada di dalam menu bar adalah File, Edit, View, Layout, Arrange, Effects, Bitmaps, Text, Tools, Windows, dan Help.

* Standart toolbar (C)

Standar toolbar berisi perintah-perintah standar. Standar toolbar dimiliki oleh semua aplikasi under windows, seperti membuka file baru (New), menyimpan file (Save), mencetak (Print), copy ke clipboart (Copy), menempel clipboard (paste), Cut, Undo untuk membatalkan beberapa perintah atau langkah terakhir, Redo untuk mengeksekusi kembali perintah terakhir, Import, Export, Application Launcher untuk mengeksekusi aplikasi Corel yang lain, Corel online untu mengakses situs web Corel. Dan Zoom Level untuk mengatur ukuran tampilan padablayar.

* Toolbox (D)

Toolbox adalah sekumpulan peralatan yang dapat digunakan untuk membuat dan mengatur gambar, garis dan warna. Untuk lebih mudahnya, sorot dengan mouse maka akan menampilkan namanya.

* Printable area (E)

Printable area adalah area yang bisa kita cetak dalam media kertas

* Color palette (F)

Palet warna berisi jenis-jenis warna yang bisa kita gunakan untuk fill maupun outline objek sesuai dengan default warna yang kita gunakan.

1. **OPERASI DASAR CORELDRAW**
2. Objek GarisPada sistem CorelDRAW X4, objek garis dapat dibentuk melalui curve tool yang ada pada fasilitas toolbox. Adapun subalat pada fasilitas curve tool berupa:Freehand tool: alat ini digunakan untuk membentuk beragam garis lurus atau garis yang tidak beraturan.
3. Bezier tool: alat ini digunakan untuk membentuk beragam garis lurus dan garis yang tidak beraturan secara bersamaan.
4. Artistic media tool: alat ini digunakan untuk membentuk berbagai objek garis artistik. Dalam menentukan bentuk garis artistik tersebut, gunakan simbol yang ada di sisi kiri fasilitas property bar, lalu tentukan spesifikasi konfigurasinya pada sisi kanannya.
5. Pen tool: pemakaian pen tool hampir serupa dengan pemakaian bezier tool.
6. Polyline tool: pemakaian polyline tool hampir sama dengan freehand tool.
7. Point curve tool: alat ini digunakan untuk membentuk garis melingkar dengan mudah dan cepat.
8. Connector tool: alat ini digunakan untuk menghubungkan beberapa objek gambar. Misalnya, membentuk garis penghubung alur diagram.
9. Dimension tool: alat ini digunakan untuk membentuk garis dimensi vertikal, horizontal, diagonal, dan sebagainya. Untuk membentuk garis dimensi horizontal/vertikal secara otomatis, gunakan simbol auto aimension tool yang terdapat di sisi kiri fasilitas property bar ketika alat ini aktif.
10. **Objek Gambar**

Di dalam CorelDRAW, berbagai bentuk objek gambar dapat dibuat. Berikut ini merupakan fasilitas toolbox yang berguna membentuk berbagai objek gambar:

* 1. Rectangle tool: alat ini dapat digunakan untuk membentuk objek persegi panjang atau persegi.
  2. Ellipse tool: alat ini digunakan untuk membentuk objek lingkaran/elips.
  3. Object tool: alat ini dapat mempermudah/mempercepat proses pembentukan objek poligon, bintang, spiral, dan tabel.
  4. Perfect shape tool: alat ini digunakan untuk membentuk berbagai objek gambar spesifik secara mudah dan cepat. Misalnya, objek jajar genjang, balon, simbol diagram alur, panah, dan lain sebagainya.
  5. Table tool: alat ini dapat digunakan untuk membuat tabel dalam format persegi atau persegi panjang. Tabel ini tidak hanya dapat dimasukkan tulisan/teks, tetapi dapat juga dimasukkan gambar ke dalamnya. Alat ini bisa digunakan untuk membuat kartu pos, brosur, dan lain-lain.
  6. Smart Drawing: menggambar pintar adalah aplikasi baru yang ada pada CorelDRAW X4. Smart drawing tool yang ada pada smart tool dapat digunakan untuk membentuk objek gambar dari sketsanya.

1. **Objek Teks**

Objek teks merupakan unsur yang paling sering digunakan pada rancangan grafis.Ada yang membuatnya sebagai logo, teks artistik, bahkan mengubah objek teks menjadi objek gambar. Objek teks dapat dibuat melalui text tool yang terdapat pada toolbox. Setelah itu, objek teks dapat diproses melalui pick tools. Objek teks dapat diproses sehingga membentuk bayangan, menjadi format 3D, dan lain-lain.

1. **Objek 2D Menjadi 3D**

CorelDRAW X4 memiliki fasilitas untuk mengubah objek taks/gambar 2D menjadi 3D. Fasilitas yang dapat digunakan untuk membentuk objek 2D menjadi 3D adalah sebagai berikut:

1. Extrude: pada fasilitas toolbox terdapat interactive extrude tool di dalam interactive effects tool. Setelah diaktifkan, format 3D dapat diatur melalui bagian presets yang ada pada fasilitas property bar.
2. Bevel: bevel merupakan subalat untuk membentuk sudut dari suatu objek gambar/teks. Bevel akan muncul dalam property bar setelah mengaktifkan interactive extrude tool.
3. Contour: fasilitas contour di dalam CorelDRAW X4 disediakan untuk membuat salinan dari suatu objek gambar/teks ke bagian dalam/luarnya. Contour dapat digunakan untuk menimbulkan efek 3D dari suatu objek gambar/teks dengan cara mengubah warna sisinya.
4. Gradasi warna: gradasi warna dapat dibentuk menggunakan fill tool, interactive fill tool, atau mesh fill.
5. Efek bayangan: CorelDRAW menyediakan interactive drop shadow yang merupakan subalat dari interactive effects tool untuk membuat efek bayangan dari objek gambar/teks.
6. **Warna**

Pilihan warna terdapat dalam kotak warna. Namun, ada beberapa cara untuk memberiwarna pada objek gambar/teks, yaitu sebagai berikut:

* 1. Fill & outline: pada fasilitas toolbox, sistem menyediakan fill tool untuk mengatur isi objek gambar/teks. Sedangkan untuk mengatur garis pembentuknya, sistem menyediakan outline tool.
  2. Eyedropper & paintbucket tool: eyedropper tool digunakan untuk mengambil spesifikasi warna atau atribut (properti, transformasi, dan efek) suatu objek gambar/teks. Setelah itu, gunakan paintbucket tool untuk menyalin data tersebut pada objek gambar/teks lainnya.
  3. Smart fill: smart fill tool dapat mengisi warna pada sembarang bidang tertutup. Misalnya pada perpotongan suatu objek tertentu.

1. **Objek Artistik**

Objek artistik dapat berupa teks atau gambar.Dengan menggunakan alat tertentu, uatu objek teks/gambar dapat terlihat berbeda dari biasa. Objek artistik terdiri dari:

* 1. Garis artistik (Objek Teks): teks yang artistik dapat dibuat melalui artistic media tool yang ada pada toolbox. Teks apapun dapat dibuat karena penggunaanya seperti menggambar atau menulis dengan bolpoin.
  2. artistik (objek gambar): gambar artistik yang dihasilkan melalui artistic media tool adalah seperti sketsa gambar. Penggunaannya sama dengan membuat garis artistik untuk objek teks.
  3. Efek distorsi: CorelDRAW menyediakan interactive distort tool di dalam interactive effects tool. Efek distorsi dapat diaplikasikan untuk objek gambar/teks sehingga dapat terlihat lebih artistik.
  4. Smudge brush (objek baru): melalui smudge brush tool, suatu sisi objek gambar dapat ditarik sehingga akan membentuk gambar yang baru sesuai dengan keinginan. Subalat ini dapat diakses melalui shape edit tool.

**BAB III**

**METODE PELATIHAN**

1. **Tempat dan Waktu Pelatihan**

Tempat pelatihan dilaksanakan SMK Yadika 4 Karang Tengah, Tangerang Selatan, Banten.Waktu Pelatihan pada tanggal 22 Januari 2016.

1. **Peserta pelatihan**

Peserta Pelatihan adalah siswa/I SMK Yadika 4Karang Tengah, Tangerang Selatan, Banten berjumlah ± 85 Siswa/i.

* 1. **Teknik Pelatihan**

Pelatihan terbagi atas dua bagian yaitu pelatihan teori dilanjutkan dengan mempraktekan dan Tanya jawab.

* 1. **Pengolahan Data**

Pengolahan data kuisioner dilakukan secara deskriptif terhadap pertanyaan Pertanyaan pre test dan post test adalah (1) Apakah anda mengetahui perbedaan desain grafis dengan desainer?, (2) Apakah anda mengetahui perbdeaan gambar 2D dengan gambar 3D?, (3) Apakah anda mengetahui produk-produk atau hasil karya dari desain grafis?, (4) Apakah anda mengetahui apa itu seni visual, tipografi,tata letak, dan desain interaksi? (5) Apakah anda mengetahui prinsip-prinsip dari desain grafis?. (6) Apakah anda tahu apa itu penekanan (ekstentuasi) dan Irama(Repetisi)? (7). Apakah anda megetahuibeberapa unsur dari desain grafis misalnya Garis (Line), Bentuk (Shape), Tekstur (Texture)?. Sedangkan pertanyaan post test yang lain adalah apa saran saudra untuk materi dan isi pelatihan dan saran saudara/1 untuk instruktur pelatih dan isi pelatihan.

**BAB IV**

**HASIL PELATIHAN**

* 1. **Pembuatan Gambar Desain**

Peserta yang mengikuti pelatihan desain grafis sebanyak ±85 orang di SMK Yadika 4Karang Tengah, Tangerang Selatan, Banten.Unruk mengetahui sejauhmana manfaat dari pelatihan tersebut, maka dilakukan uji pengetahuan tentang beberapa hal mengenai bahasa pemrograman sebelum (pre test) dan setelah pelatihan (post test) dilakukan. Adapun detail dari tebel data pretest dan postest adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1 Kuisioner Pre Test

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  | |  | |  | | |  | |  | |
| **NO** | **PERTANYAAN** | **JAWABAN (CENTANG)** | | | | | | | **Total** | | | |
| **YA** | | **%** | | **TIDAK** | | **%** | **Siswa** | | **%** | |
| 1 | Apakah anda mengetahui perbedaan desain grafis dengan desainer? |  | |  | |  | |  |  | |  | |
| 2 | Apakah anda mengetahui perbdeaan gambar 2D dengan gambar 3D? |  | |  | |  | |  |  | |  | |
| 3 | Apakah anda mengetahui produk-produk atau hasil karya dari desain grafis? |  | |  | |  | |  |  | |  | |
| 4 | Apakah anda mengetahui apa itu seni visual, tipografi,tata letak, dan desain interaksi? |  | |  | |  | |  |  | |  | |
| 5 | Apakah anda mengetahui prinsip-prinsip dari desain grafis? |  | |  | |  | |  |  | |  | |
| 6 | Apakah anda tahu apa itu penekanan (ekstentuasi) dan Irama(Repetisi)? |  | |  | |  | |  |  | |  | |
| 7 | Apakah anda megetahuibeberapa unsur dari desain grafis misalnya Garis (Line), Bentuk (Shape), Tekstur (Texture)? |  | |  | |  | |  |  | |  | |

1. **Acara Pelaksanaan Pelatihan**

Sebelum acara pelatihan dimulai, salah seorang dari perwakilan Wakasek SMK Yadika 4 memberikan sambutan kepada para siswa/i agar mengikuti arahan dan instruksi dari para instruktur. Selanjutnya perwakilan dari PMB dan Fakultas Teknik USNI yaitu Bpk. Nurul Chafid, S.Kom., M.Kom dan T. Adi Kurniawan,ST.,M.Kom memberikan sambutan dan memperkenalkan program-progam unggulan di USNI.

** **

**Gambar 4.1** Dokumentasi Pra Pelatihan Desain Corel

Setelah selesai sambutan maka instruktur pelatihan yaitu Bpk Nurul Chafid,S.Kom., M.Kom dan Bapak Syafrizal,ST,.M.Kom memberikan soal pretest. Instruktur selanjutnya menyampaikan materi pelatihan ± 3 jam. Selanjutnya para siswa diberikan soal posttest, adapun detail pelaksanaannya dapat dilihat dari hasil dokumentasi berikut ini:

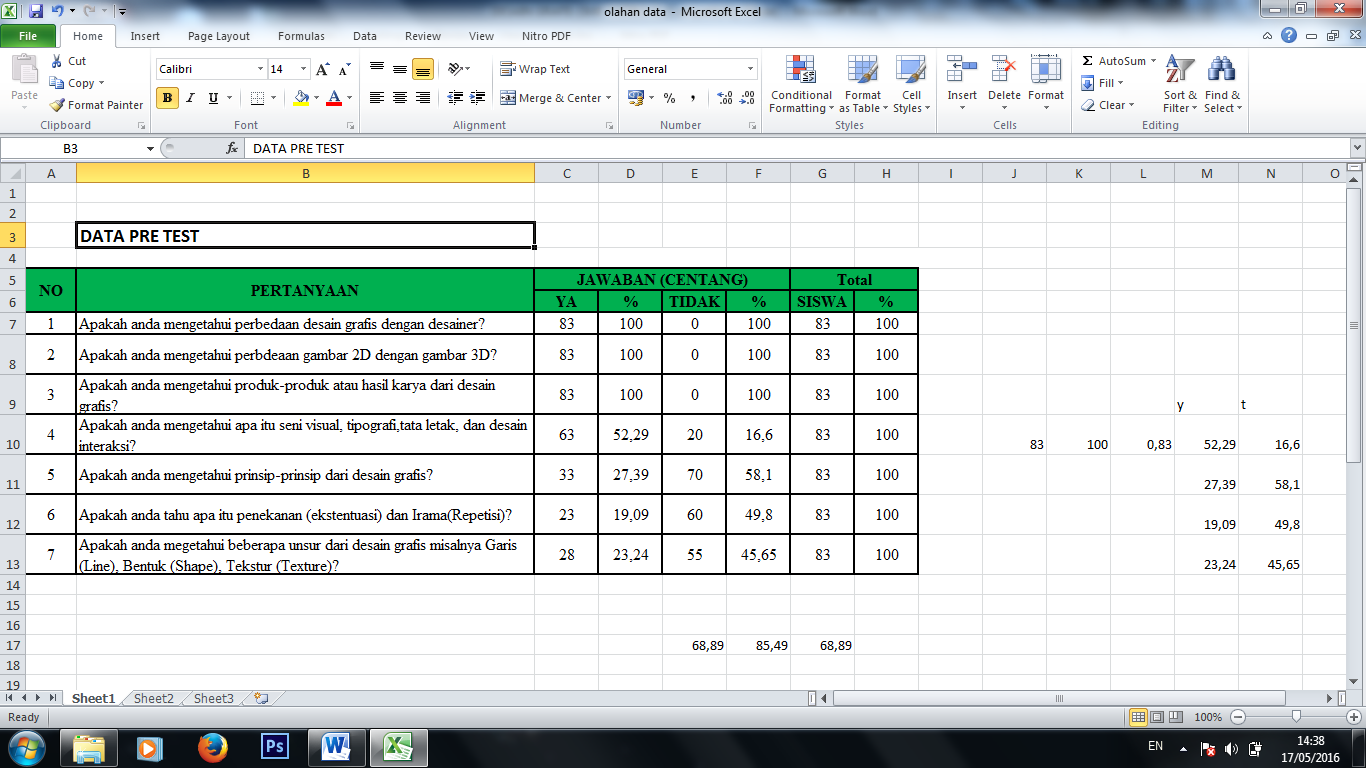
 

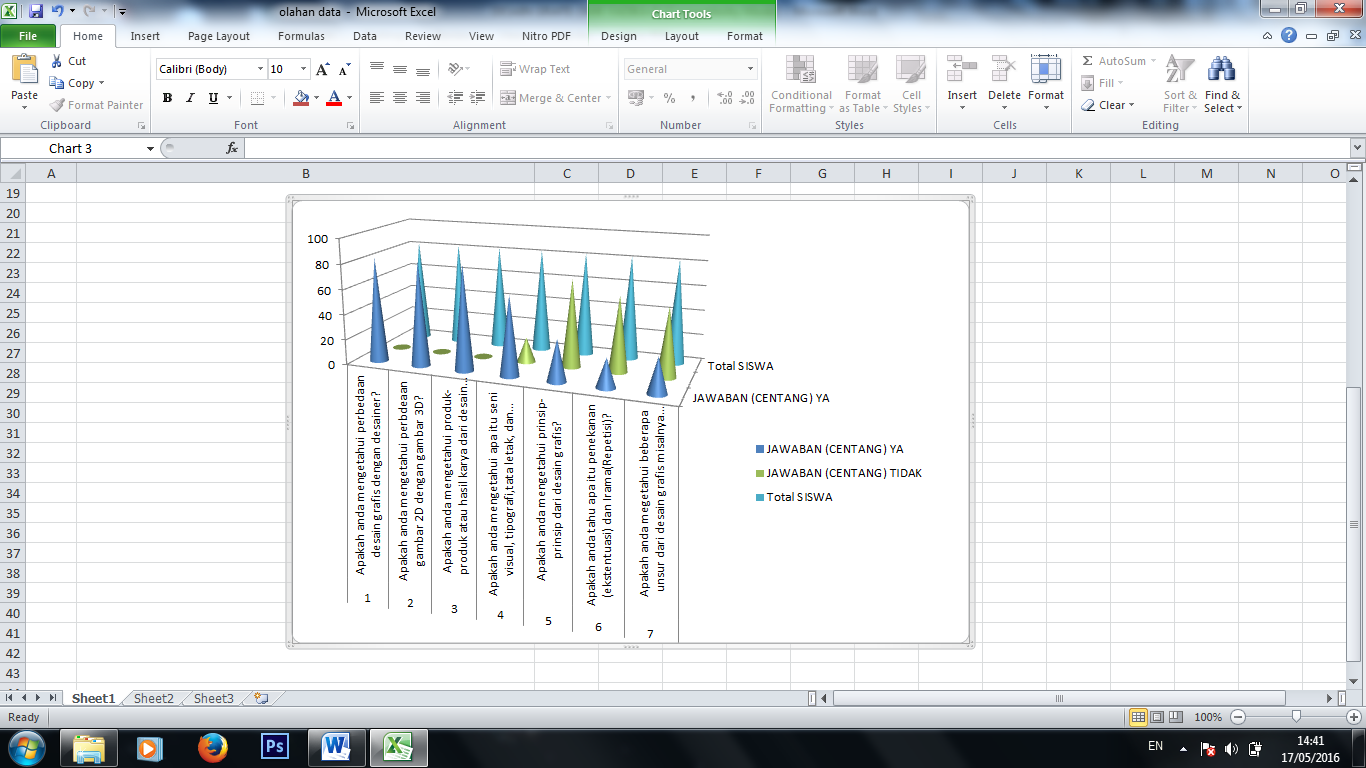
**Gambar 4.2** Dokumentasi Pelatihan Desain Grafis dan pasca pelatihan

1. **Hasil kuisioner Sebelum materi Pelatihan**

Data hasil *Pretest* diperoleh dengan menggunakan kuisioner, adapun hasil yang diperoleh disajikan dalam bentuk gambar histogram yang terdapat dalam gambar 4.1 dan dalam bentuk tabel dapat dilihat pada table 4.2 dibawah ini.

Tabel 4.2 Data Hasil Kuisioner Pre Test

****



**Gambar 4.3** Histogram Hasil Kuisioner pelatihan Design Grafis

sebelum diberikan pelatihan

Hasil Kuisioner sebelum materi pelatihan terhadap 83 (Delapan Puluh Tiga) orang yang ada adalah sebagai berikut:

1. Apakah anda mengetahui perbedaan desain grafis dengan desainer?

Dari hasil kuisioner dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat 83 siswa/i yang menjawab “Ya” atau setara dengan 100% dan yang menjawab “Tidak” sejumlah 100% tidak ada yang menjawab

1. Apakah anda mengetahui perbdeaan gambar 2D dengan gambar 3D?

Dari hasil kuisioner dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat 83 siswa/i yang menjawab “Ya” atau setara dengan 100% dan yang menjawab “Tidak” sejumlah 100% tidak ada yang menjawab.

1. Apakah anda mengetahui produk-produk atau hasil karya dari desain grafis?

Dari hasil kuisioner dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat 83 siswa/i yang menjawab “Ya” atau setara dengan 100% dan yang menjawab “Tidak” atau setara dengan 100% tidak ada yang menjawab.

1. Apakah anda mengetahui apa itu seni visual, tipografi,tata letak, dan desain interaksi?

Dari hasil kuisioner dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat 63 siswa/i yang menjawab “Ya” atau setara dengan 52.29% dan 20 siswa yang menjawab “Tidak” atau setara dengan 16,6%.

1. Apakah anda mengetahui prinsip-prinsip dari desain grafis?

Dari hasil kuisioner dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat 33 siswa/i yang menjawab “Ya” atau setara dengan 27,39% dan 70 siswa yang menjawab “Tidak” atau setara dengan 58,1%.

1. Apakah anda tahu apa itu penekanan (ekstentuasi) dan Irama(Repetisi)?

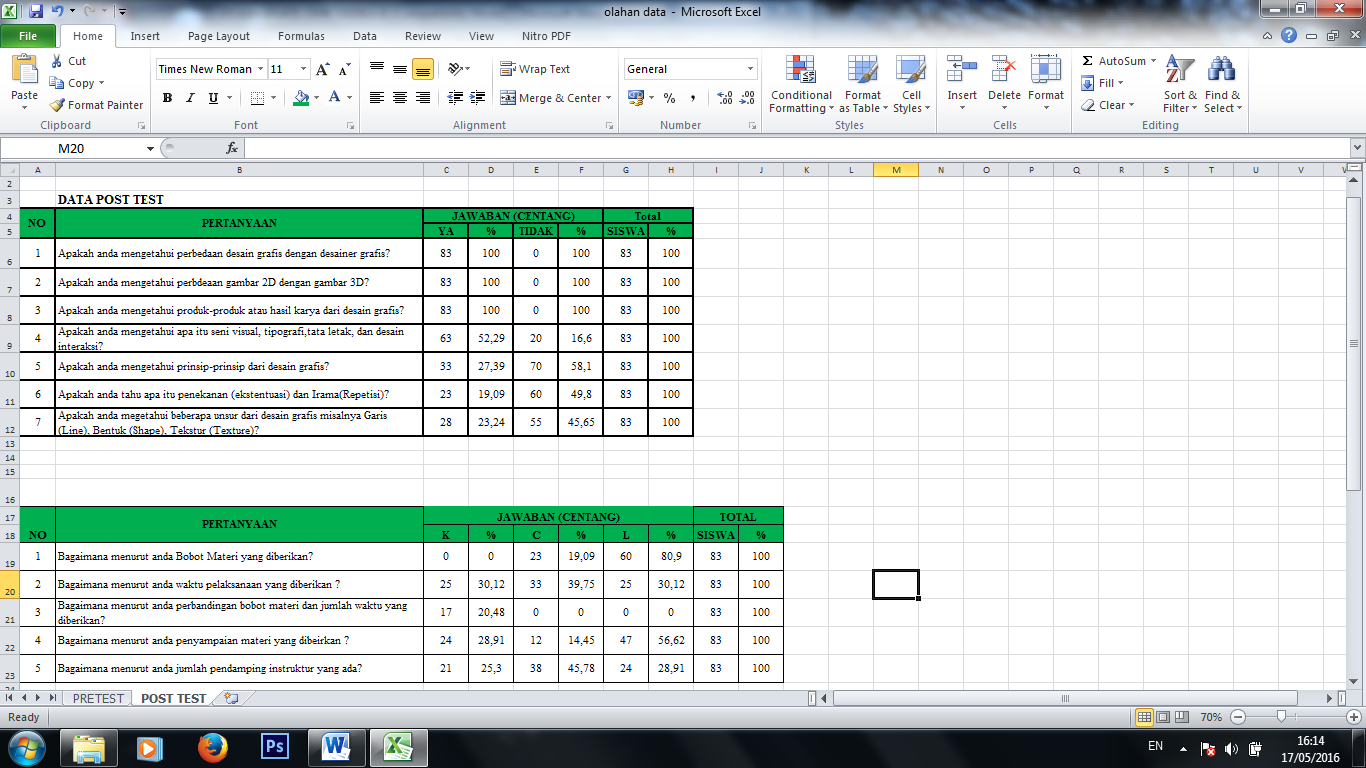
Dari hasil kuisioner dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat 23 siswa/i yang menjawab “Ya” atau setara dengan 19,09% dan 60 siswa yang menjawab “Tidak” atau setara dengan 49,8%.

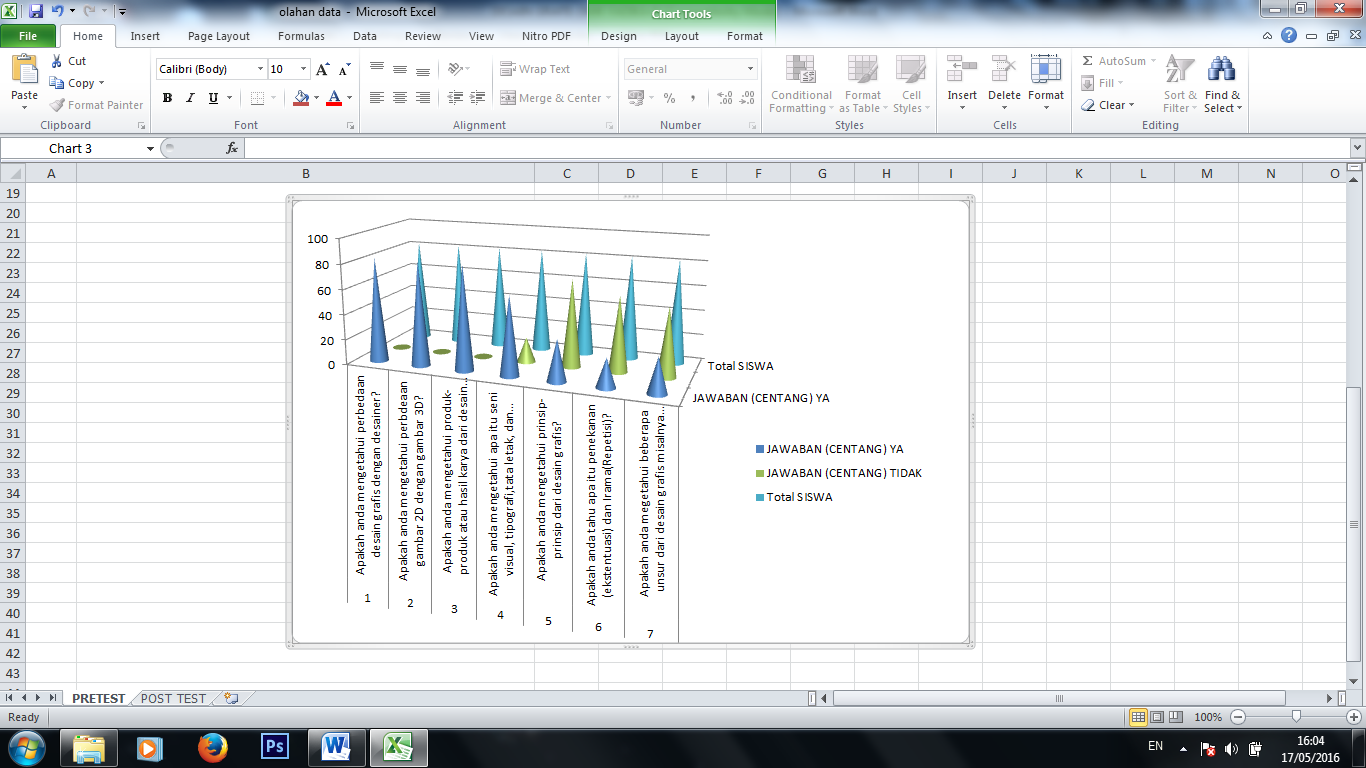
1. Apakah anda megetahui beberapa unsur dari desain grafis misalnya Garis (Line), Bentuk (Shape), Tekstur (Texture)?

Dari hasil kuisioner dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat 28 siswa/i yang menjawab “Ya” atau setara dengan 23,24% dan 55 siswa yang menjawab “Tidak” atau setara dengan 45,65%.

1. **Hasil Kuisioner Setelah Materi Pelatihan**
2. **Hasil Kuisioner PostTest**

Data hasil pelatihan atau *PostTest* diperoleh dengan menggunakan kuisioner, adapun hasil yang diperoleh disajikan dalam bentuk gambar histogram yang terdapat dalam gambar 4.2 , 4.3 dan dalam bentuk tabel dapat dilihat pada table 4.3 dibawah ini

**Tabel 4.3** Data Hasil Kuisioner Post Test



**Gambar 4.4** Histogram Hasil Kuisioner pelatihan Desain Grafis

setelah diberikan pelatihan

Hasil Kuisioner sebelum materi pelatihan terhadap 83 (Delapan Puluh Tiga) orang yang ada adalah sebagai berikut:

1. Apakah anda mengetahui perbedaan desain grafis dengan desainer?

Dari hasil kuisioner dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat 83 siswa/i yang menjawab “Ya” atau setara dengan 100% dan yang menjawab “Tidak” sejumlah 100% tidak ada yang menjawab

1. Apakah anda mengetahui perbdeaan gambar 2D dengan gambar 3D?

Dari hasil kuisioner dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat 83 siswa/i yang menjawab “Ya” atau setara dengan 100% dan yang menjawab “Tidak” sejumlah 100% tidak ada yang menjawab.

1. Apakah anda mengetahui produk-produk atau hasil karya dari desain grafis?

Dari hasil kuisioner dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat 83 siswa/i yang menjawab “Ya” atau setara dengan 100% dan yang menjawab “Tidak” atau setara dengan 100% tidak ada yang menjawab.

1. Apakah anda mengetahui apa itu seni visual, tipografi,tata letak, dan desain interaksi?

Dari hasil kuisioner dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat 63 siswa/i yang menjawab “Ya” atau setara dengan 52.29% dan 20 siswa yang menjawab “Tidak” atau setara dengan 16,6%.

1. Apakah anda mengetahui prinsip-prinsip dari desain grafis?

Dari hasil kuisioner dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat 33 siswa/i yang menjawab “Ya” atau setara dengan 27,39% dan 70 siswa yang menjawab “Tidak” atau setara dengan 58,1%.

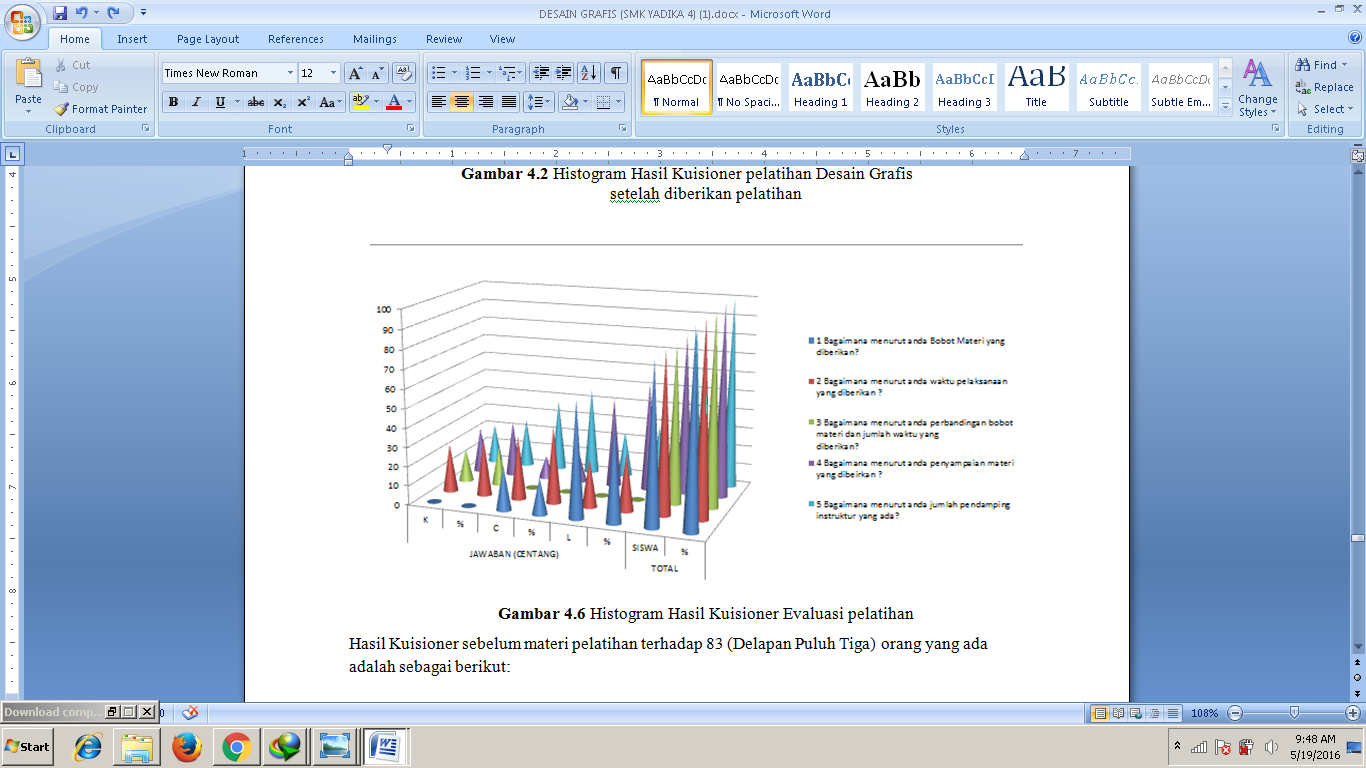
1. Apakah anda tahu apa itu penekanan (ekstentuasi) dan Irama(Repetisi)?

Dari hasil kuisioner dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat 23 siswa/i yang menjawab “Ya” atau setara dengan 19,09% dan 60 siswa yang menjawab “Tidak” atau setara dengan 49,8%.

1. Apakah anda megetahui beberapa unsur dari desain grafis misalnya Garis (Line), Bentuk (Shape), Tekstur (Texture)?

Dari hasil kuisioner dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat 28 siswa/i yang menjawab “Ya” atau setara dengan 23,24% dan 55 siswa yang menjawab “Tidak” atau setara dengan 45,65%.

Berikut ini adalah gambaran Histogram Hasil Kuisioner Evaluasi pelatihan:



**Gambar 4.5** Histogram Hasil Kuisioner Evaluasi pelatihan

1. **Hasil Kuisioner Evaluasi Pelatihan**

Berikut ini adalah hasil kuisioner evaluasi terhadap pelatihan yang telah dilaksanakan di SMK Yadika 4 Karang Tengah, Tangerang Selatan, Banten.

* + - 1. Bagaimana menurut anda bobot materi yang diberikan ?

Dari hasil kuisioner dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat 0 siswa/i yang menjawab “Kurang” atau setara dengan 0%, dan 23 siswa yang menjawab “Cukup” atau setara dengan 19,09%., sedangkan siswa yang menjawab “Lebih” sebanyak 60 Orang atau setara dengan 80,9%.

* + - 1. Bagaimana menurut anda waktu pelaksanaan yang diberikan?

Dari hasil kuisioner dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat 25 siswa/i yang menjawab “Kurang” atau setara dengan 30,12%, dan 33 siswa yang menjawab “Cukup” atau setara dengan 39,75%., sedangkan siswa yang menjawab “Lebih” sebanyak 25 Orang atau setara dengan 30,12%.

* + - 1. Bagaimana menurut anda perbandingan bobot materi dan jumlah waktu yang diberikan?

Dari hasil kuisioner dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat 17 siswa/i yang menjawab “Kurang” atau setara dengan 20,48%, dan 0 siswa yang menjawab “Cukup” atau setara dengan 0%., sedangkan siswa yang menjawab “Lebih” sebanyak 0 Orang atau setara dengan 0%.

* + - 1. Bagaimana menurut anda penyampaian materi yang diberikan?

Dari hasil kuisioner dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat 24 siswa/i yang menjawab “Kurang” atau setara dengan 28,91%, dan 12 siswa yang menjawab “Cukup” atau setara dengan 14,45%., sedangkan siswa yang menjawab “Lebih” sebanyak 47 Orang atau setara dengan 56,62%.

* + - 1. Bagaimana menurut anda jumlah pendamping instruktur yang ada?

Dari hasil kuisioner dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat 21 siswa/i yang menjawab “Kurang” atau setara dengan 25,3%, dan 38 siswa yang menjawab “Cukup” atau setara dengan 45,78%., sedangkan siswa yang menjawab “Lebih” sebanyak 24 Orang atau setara dengan 28,91%.

**BAB V**

**KESIMPULAN DAN SARAN**

**5.1 Kesimpulan**

Kesimpulan yang dapat diambil setelah acara pelatihan programming di SMA Yadika 6 Pondok Aren, Dalam kemajuan teknologi software yang memiliki multi fungsi untuk semua bidang. Seperti sofware coreldraw yang memiliki banyak fungsi. Coreldraw merupakan salah satu aplikasi software atau perangkat lunak editor grafik vektor yang dibuat oleh Corel untuk membuat sebuah karya seni profesional, mulai dari yang simpel seperti logo sederhana hingga ilustrasi teknis yang rumit atau kompleks dengan pemrosesan visual di SMK Yadika 4 Tangerang Selatan, Banten adalah sebagai berikut:

Hasil Kuisioner sebelum materi pelatihan terhadap 83 (Delapan Puluh Tiga) orang yang ada adalah sebagai berikut:

1. Dari hasil kuisioner dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat 83 siswa/i yang menjawab “Ya” atau setara dengan 100% dan yang menjawab “Tidak” sejumlah 100% tidak ada yang menjawab
2. Dari hasil kuisioner dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat 83 siswa/i yang menjawab “Ya” atau setara dengan 100% dan yang menjawab “Tidak” sejumlah 100% tidak ada yang menjawab.
3. Dari hasil kuisioner dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat 83 siswa/i yang menjawab “Ya” atau setara dengan 100% dan yang menjawab “Tidak” atau setara dengan 100% tidak ada yang menjawab.
4. Dari hasil kuisioner dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat 63 siswa/i yang menjawab “Ya” atau setara dengan 52.29% dan 20 siswa yang menjawab “Tidak” atau setara dengan 16,6%.
5. Dari hasil kuisioner dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat 33 siswa/i yang menjawab “Ya” atau setara dengan 27,39% dan 70 siswa yang menjawab “Tidak” atau setara dengan 58,1%.
6. Dari hasil kuisioner dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat 23 siswa/i yang menjawab “Ya” atau setara dengan 19,09% dan 60 siswa yang menjawab “Tidak” atau setara dengan 49,8%.
7. Dari hasil kuisioner dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat 28 siswa/i yang menjawab “Ya” atau setara dengan 23,24% dan 55 siswa yang menjawab “Tidak” atau setara dengan 45,65%.

**5.2 Saran**

Untuk membantu kita dalam pembuatan grafis sebaiknya dipelajari cara pengoperasian coreldraw, banyak sekali manfaat yang diperoleh dari operasi perangkat lunak coreldraw. Pelaksanaan pelatihan hendaknya lebih perpanjang waktu dan materi pelatihanya sehingga para siswa benar-benar memahami tentang materi pelatihan yang telah diajarkan.

D**AFTAR PUSTAKA**

Admin.2008*. Pengertian software (Perangkat Lunak) Komputer*.(online), [http://belajar-komputer-mu.com](http://belajar-komputer-mu.com/), diakses 15 Desember 2011.

Anynomous.*Menjelaskan artikel Coreldraw*.(online), [http://www.asian-brain.com](http://www.asian-brain.com/) diakses 18 Desember 2011.

Purwanto,Heri.2011*.Sejarah Coreldraw*.(online), [http://www.sejarah-coreldraw.html](http://www.sejarah-coreldraw.html/)diakses 21 Desember 2011.

Sirodjuddin,Ardan.2008.*Belajar Coreldraw itu mudah*.(online), http://ardan sirudjuddin.wordpress.comdi akses 21 Desember 2011.

Anynomous.Sekedar berbagi pengetahuan.(online), [http://www.arnanmax.com](http://www.arnanmax.com/)diakses 21 Desember 2011.

<http://technonide.blogspot.com/2010/11/rangkuman-buku-fundamental-of-graphic.html>

<http://www.ilmugrafis.com/artikel.php?page=prinsip-prinsip-desain-grafis>

<http://www.conceptmagz.com/magazine/detail/25>

<http://adnansocial.blogspot.com/2011/02/interaksi-manusia-dengan-komputer.html>

<http://radityacracker.blogspot.com/2011/10/desain-pemodelan-grafis-dari-segi.html>

<http://www.ahlidesain.com/unsur-definisi-prinsip-dan-istilah-dkv.html>