

Desain Logo dan Stiker Menggunakan Corel Draw untuk Pemuda Karang Taruna di Desa Mesjid Peunteut

Muhammad Nasir, ST, MT¹, Muhammad Arhami, S.Si, M.Kom², Hari Toha Hidayat, S.Si, M.Cs³

^{1,2,3}*Jurusan Teknologi Informasi dan Komputer Politeknik Negeri Lhokseumawe
Jln. B.Aceh Medan Km.280 Buketrata 24301 INDONESIA*

¹muhnasir.tmj@pnl.ac.id

²muhammad.arhami@pnl.ac.id

³haritoha@pnl.ac.id

Abstrak— Tidak adanya ketrampilan bisa menyebabkan seseorang lebih mengarah menjadi pelaku kriminal atau menjadi pengguna narkoba. Hal ini terbukti jumlah dari para pengguna narkoba dari tahun ke tahun semakin meningkat dan sebagian besar sebanyak 70 % penggunanya adalah kalangan para pemuda. Oleh karena itu, pemberian pelatihan bagi para pemuda sangatlah dibutuhkan supaya bisa mengarahkan dan memberi ketrampilan. Pelatihan yang bersifat implementatif bisa memberikan dampak yang positif bagi para pemuda supaya bisa memiliki kegiatan dan ketrampilan sehingga bisa menghasilkan pendapatan yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari – hari. Hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilaksanakan diperoleh hasil evaluasi berdasarkan pada penilaian peserta baik pada saat pre test dan post test terdapat kenaikan persentase pada kemampuan dan pengetahuan peserta dalam desain grafis dengan rentang persentase 20 – 30 %.

Kata kunci—pelatihan, ketrampilan, pemuda, pengabdian.

Abstract— The absence of skills can lead to someone more likely to become a criminal or become a drug user. It is proven the number of drug users from year to year increasing and mostly as much as 70% of users are among the youth. Therefore, the provision of training for the youth is very necessary in order to direct and provide skills. Implementative training can have a positive impact on youth in order to have the activities and skills that can generate the income needed in everyday life. The results of the implementation of community service activities that have been implemented obtained the evaluation results based on the assessment of participants both at the pre test and post test there is a percentage increase in the ability and knowledge of participants in graphic design with a range of 20-30% percentage.

Keywords— training, skills, youth, devotion.

I. PENDAHULUAN

Memiliki sebuah ketrampilan (*skill*) pada era saat ini sangatlah penting. Karena jika tidak memiliki ketrampilan maka akan kalah dengan yang lainnya dan akan menyebabkan munculnya permasalahan sosial. Saat ini, banyak pemuda – pemuda di Kampung yang hanya menambah angka pengangguran dan tingkat kriminilitas yang tinggi disebabkan karena tidak adanya ketrampilan yang dimiliki. Tidak adanya ketrampilan bisa menyebabkan seseorang lebih mengarah menjadi pelaku kriminal atau menjadi pengguna narkoba. Hal ini terbukti jumlah dari para pengguna narkoba dari tahun ke tahun semakin meningkat dan sebagian besar sebanyak 70 % penggunanya adalah kalangan para pemuda. Apalagi ditambah saat ini mencari lowongan pekerjaan tidaklah mudah, dimana setiap perusahaan atau instansi yang membutuhkan tenaga pekerja juga tidak sembarangan dalam merekrut karyawan. Rata-rata karyawan yang direkrut adalah yang telah memiliki ketrampilan (*skill*) sesuai dengan yang dibutuhkan oleh perusahaan atau instansi tersebut.

Oleh karena itu, pemberian pelatihan bagi para pemuda sangatlah dibutuhkan supaya bisa mengarahkan dan memberi ketrampilan. Pelatihan yang bersifat implementatif bisa memberikan dampak yang positif bagi para pemuda supaya bisa memiliki kegiatan dan ketrampilan sehingga bisa menghasilkan pendapatan yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari – hari. Dengan adanya kegiatan yang bersifat positif bisa memberikan kontribusi untuk menurunkan angka kriminilitas yang dilakukan oleh para pemuda.

Semakin banyak para pemuda memiliki ketrampilan (*skill*) akan melahirkan calon – calon *entrepreneurship* yang baru sehingga lapangan pekerjaan juga akan semakin bertambah.

Dengan latar belakang tersebut, maka perlu diadakan kegiatan pelatihan bagi para pemuda karang taruna di Desa Mesjid Peunteut. Dengan adanya pelatihan ini, diharapkan para pemuda karang taruna memiliki ketrampilan dalam membuat desain logo dan stiker. Selain itu, diharapkan dengan adanya pelatihan ini bisa memberikan kesempatan bagi para pemuda karang taruna untuk memiliki pekerjaan dibidang desain grafis sehingga bisa memperoleh pendapatan untuk keperluan sehari – hari.

Berdasarkan observasi dan pengamatan lapangan yang dilakukan di Desa Mesjid Peunteut, diperoleh kesimpulan bahwa para pemuda karang taruna belum memiliki ketrampilan dalam bidang desain grafis. Bahkan mereka masih sangat awam dalam mengenal dunia desain grafis. Sementara itu, berdasarkan hasil observasi dilapangan para pemuda karang taruna di Desa Mesjid Peunteut sangat antusias sekali ingin belajar masalah desain grafis dengan harapan mereka bisa memiliki pekerjaan dibidang desain berupa logo dan stiker.

II. METODOLOGI PENELITIAN

Pelaksanaan pelatihan ini dilaksanakan dengan menggunakan beberapa metode kegiatan yaitu:

1. Metode ceramah/Pembekalan teori

Metode ceramah digunakan untuk menjelaskan teori-teori dasar dan pengetahuan umum tentang tata cara pembuatan desain logo, stiker dan desain grafis lainnya dengan menggunakan Corel Draw. Selain itu, metode ini juga diberikan untuk memberikan pengetahuan dan pengenalan komponen dan fungsi tiap – tiap tools yang ada di dalam Corel Draw untuk pembuatan desain grafis. Metode ini diberikan pada tiap awal pembahasan pokok bahasan, yang bertujuan untuk memberikan dasar-dasar teori tiap pokok bahasan baru.

2. Metode Demonstrasi

Metode ini diberikan dengan cara memperagakan terlebih dahulu cara membuat desain pada Corel Draw sebelum para peserta mempraktekkannya sendiri.

3. Metode Praktek

Metode ini sebagai sarana untuk peserta mempraktekkan sendiri cara membuat desain dengan Corel Draw. Dalam praktek pembuatan desain ini tiap peserta akan didampingi oleh panitia sebagai instruktur, sehingga jika ada peserta yang mengalami kesulitan akan langsung dibantu dengan cara diarahkan pada proses pembuatan desainnya.

4. Metode Evaluasi

Evaluasi dilakukan setiap selesai satu tahapan kegiatan baik teori maupun praktek, dengan mengukur persentase kemajuan peserta sebelum dan setelah kegiatan berlangsung.

Cara mengatasi permasalahan mitra yakni dengan memberikan pelatihan kepada para remaja di Desa Mesjid Peunteut dengan materi desain grafis berupa membuat desain logo dan stiker. Akan tetapi, sebelum pelatihan dilakukan maka kami tim pelaksana pengabdian memberikan pre test kepada peserta untuk mengetahui kemampuan awal peserta mengenai desain grafis. Setelah pelatihan diberikan kami juga memberikan post test untuk mengetahui peningkatan kemampuan yang dimiliki peserta selama mengikuti pelatihan.

Langkah – langkah yang diterapkan dalam pelatihan ini adalah:

1. Menyiapkan aplikasi Corel Draw.
2. Menyiapkan Laptop yang akan digunakan baik oleh instruktur maupun peserta.
3. Melakukan instalasi Corel Draw di tiap Laptop yang akan digunakan dalam pelatihan.
4. Peserta akan diajari dan dilatih tata cara pembuatan desain grafis dengan Corel Draw.
5. Dilakukan evaluasi dengan cara melakukan tes pada peserta setiap akhir dari bagian / tahapan materi.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian dilaksanakan pada tanggal 19 – 20 September 2017. Adapun tempat pelaksanaan berada di UPT Komputer dan Multimedia Politeknik Negeri Lhokseumawe. Peserta pelatihan yang hadir sebanyak 10 orang yang merupakan remaja karang taruna Desa Mesjid Peunteut. Kegiatan pengabdian ini telah berhasil dengan baik dilakukan, hal ini berdasarkan dari:

1. Kegiatan ini berlangsung sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan bersama antara tim pelaksana dengan Keuchik Desa Mesjid Puenteut.
2. Para peserta pelatihan mengikuti dengan serius setiap sesi pelatihan yang diberikan.
3. Rata – rata peserta pelatihan dapat menguasai dengan mudah materi yang diberikan.
4. Kehadiran peserta yang datang mencapai 100%. Tugas yang diberikan kepada peserta dapat diselesaikan dengan baik

Sebelum kegiatan berlangsung peserta diberikan soal *pre test* untuk mengetahui kemampuan awal peserta tentang desain grafis. Adapun hasil penilaian *pre test* seperti pada tabel 1 berikut:

Tabel 1 Hasil penilaian Pre Test

No	Nama Peserta	Nilai Pre Test
1	Fitra Rizky Perdana	60
2	Achmad Alkindi	60
3	Awanda Wiratama	55
4	Wika Januar	65
5	Fadil Fuady	65
6	Muhammad Ahyar	55
7	Ryan Hidayat	70
8	Safrijul Fahreza	60
9	Restu Hardian	65
10	Zikril Maulana	65

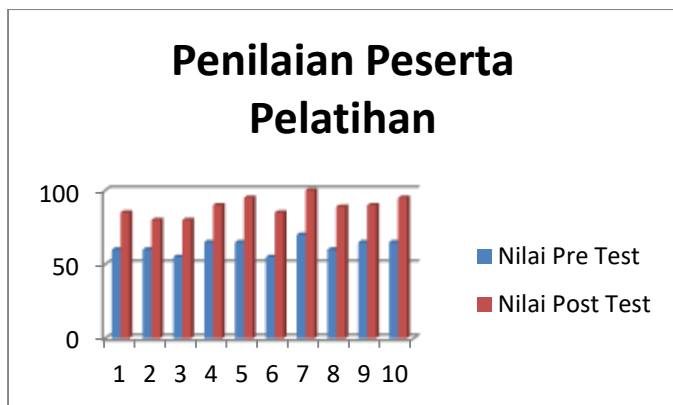
Berdasarkan hasil penilaian pre test kepada peserta diketahui bahwa para peserta sudah memiliki pengetahuan dasar tentang desain grafis. Pengetahuan diperoleh dari media internet. Pre test yang memiliki nilai tertinggi diperoleh oleh Ryan Hidayat dengan nilai 70 dan nilai terendah diperoleh oleh Awanda Wiratama dan Muhammad Ahyar yakni 55.

Adapun setelah kegiatan pelatihan peserta kembali diberikan tes. Tujuan pemberian tes ini adalah untuk mengetahui adanya peningkatan kemampuan peserta dalam bidang desain grafis. Hasil penilaian yang diberikan kepada peserta setelah pelatihan seperti pada tabel 2 berikut ini:

Tabel 2 Hasil penilaian post test

No	Nama Peserta	Nilai Post Test
1	Fitra Rizky Perdana	85
2	Achmad Alkindi	80
3	Awanda Wiratama	80
4	Wika Januar	90
5	Fadil Fuady	95
6	Muhammad Ahyar	85
7	Ryan Hidayat	100
8	Safrijul Fahreza	89
9	Restu Hardian	90
10	Zikril Maulana	95

Berdasarkan dari data pada tabel 2 diketahui bahwa peserta mengalami peningkatan kemampuan setelah mengikuti pelatihan. Hal ini terlihat dari nilai peserta mengalami peningkatan dibandingkan pada hasil *pre test*. Adapun hasil perbandingan yang diperoleh dari penilaian pre test dan post test seperti ada gambar 1 berikut:

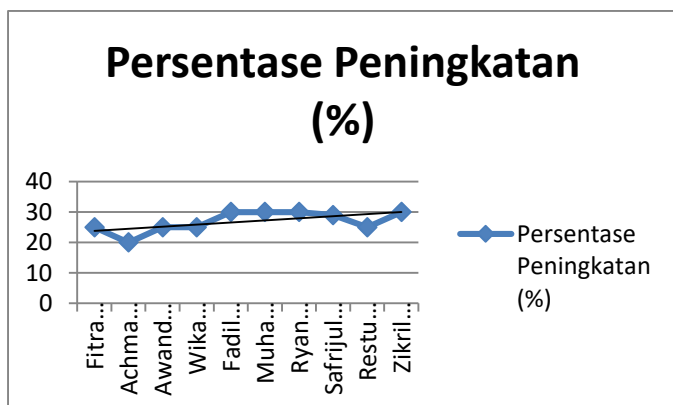


Gambar 1 Grafik hasil penilaian peserta

Peningkatan kemampuan peserta pelatihan ini mencapai persentase 20 sampai dengan 30%. Hal ini bisa terlihat pada tabel 3 berikut yang merupakan persentase peningkatan kemampuan peserta.

Tabel 3 Hasil persentase peningkatan kemampuan peserta

No	Nama Peserta	Persentase Peningkatan (%)
1	Fitra Rizky Perdana	25
2	Achmad Alkindi	20
3	Awanda Wiratama	25
4	Wika Januar	25
5	Fadil Fuady	30
6	Muhammad Ahyar	30
7	Ryan Hidayat	30
8	Safrijul Fahreza	29
9	Restu Hardian	25
10	Zikril Maulana	30



Gambar 2 Grafik peningkatan kemampuan peserta pelatihan

A. Faktor Pendukung

Adapun faktor pendukung yang menyukseskan kegiatan pengabdian ini diantaranya:

1. Kerja sama yang baik antara tim pelaksana dengan para peserta pelatihan.
2. Motivasi yang sangat kuat yang ada pada peserta untuk dapat menerima materi pelatihan dengan sangat baik.
3. Fasilitas tersedia dengan baik, setiap peserta pelatihan memiliki fasilitas 1 komputer yang sudah terinstall aplikasi corel draw.
4. Dalam pelaksanaan pelatihan setiap peserta didampingi oleh para tutor sehingga para peserta dapat menerima dengan mudah materi yang disampaikan.

B. Faktor Penghambat

Adapun hambatan-hambatan yang terjadi pada saat pelaksanaan kegiatan pelatihan ini adalah tidak samanya tingkat pengetahuan peserta tentang desain grafis sehingga menjadi kendala tersendiri dalam pelaksanaan kegiatan.

IV. KESIMPULAN

Hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Dari hasil evaluasi berdasarkan pada penilaian peserta baik pada saat pre test dan post test terdapat kenaikan persentase pada kemampuan dan pengetahuan peserta dalam desain grafis dengan rentang persentase 20 – 30 %.
2. Dengan mengikuti kegiatan pelatihan ini peserta telah memiliki ketrampilan dalam hal pembuatan desain logo dan stiker.

REFERENSI

[1] <https://budiman2zone.files.wordpress.com/2009/02/modul-coreldraw-12.pdf>
 [2] <http://cara-belajar-photoshopcs.blogspot.co.id/2012/08/belajar-photoshop-dan-coreldraw.html>
 [3] <http://lecturer.ukdw.ac.id/mahas/dossier/coreldraw1.pdf>
 [4] http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/tmp/MODUL_CO_RELDRAW.pdf
 [5] <http://www.belajarcoredraw.co/>