

## Pembinaan Keterampilan Desain Grafis Bagi Generasi Muda di Perumahan Griya Elok Pengambiran Kota Padang

Januardi Nasir<sup>1,\*</sup>, Yasha Langitta Setiawan<sup>2</sup>.

<sup>a</sup> Prodi sistem informasi Universitas Nahdlatul Ulama Sumatera Barat, Kota Padang, Sumatera Barat.

<sup>b</sup> Prodi Ilmu Komunikasi Universitas Eka Sakti Padang

Email: [januardinasir@gmail.com](mailto:januardinasir@gmail.com)<sup>1\*</sup>; [yshalangitta@gmail.com](mailto:yshalangitta@gmail.com)<sup>2</sup>.

### ARTICLE INFO

#### Article history

Received : 27 Mei 2022

Revised : 21 Juli 2022

Accepted : 23 Juli 2022

#### Keywords

CorelDraw, Tool,  
Generation, Young, Elegant  
Home

### ABSTRACT

*Perum Griya Elok is located in the Arai Pinag sub-district, Lubuk Begalung sub-district, Padang city, Perum Griya Elok has a population of approximately 500 residents where these residents come from various races and ethnic religions. The younger generation who are at Perum Griya Elok tend to be unemployed due to limited knowledge and education. That's why we, the devotees, propose to provide an understanding of community service about technology that can generate money, exemplified by coaching using graphic design such as being able to use Photoshop and Coreldraw. The use of Photoshop graphic design now is very promising among being able to do photo editing for weddings, and the Coreldraw application is very promising. Among the creation of logos, posters, billboards themselves really help the youth to develop skills. To make money. With this coaching held, the youth at Griya Elok housing are able to use tools in Photoshop, and make logos with Corel Draw, where in this coaching they are given lectures with practice by providing levels for beginners. The goal is to quickly understand the use of the application where the level itself is from the beginning to the editing process to the design of the image itself. for each language can only be written in one paragraph with the format of one column.*

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



## A. PENDAHULUAN

Generasi muda merupakan generasi penerus perjuangan bangsa dan sumber daya insani bagi pembangunan nasional, diharapkan mampu memikul tugas dan tanggung jawab untuk kelestarian kehidupan bangsa dan negara. Untuk itu generasi muda perlu mendapatkan perhatian khusus dan kesempatan yang seluasnya untuk dapat tumbuh dan berkembang secara wajar baik jasmani, rohani maupun sosialnya. Dalam proses pertumbuhan dan perkembangannya, terdapat generasi muda yang menyandang permasalahan sosial seperti kenakalan remaja, penyalahgunaan obat dan narkoba, anak jalanan dan sebagainya baik yang disebabkan oleh faktor dari dalam dirinya (*internal*) maupun dari luar dirinya (*eksternal*). Oleh karena itu perlu adanya upaya, program dan kegiatan yang secara terus menerus melibatkan peran serta semua pihak baik keluarga, lembaga pendidikan, organisasi pemuda, masyarakat dan terutama generasi muda itu sendiri. Oleh sebab itu, generasi muda sekarang harus mempunyai sifat kreatifitas agar mereka dapat berekspresi. Contohnya dapat dilakukan dengan pengenalan suatu karya atau suatu desain dalam bentuk grafis ataupun visual.

## B. KAJIAN LITERATUR

Desain grafis (Haswanto & Sn, n.d.). Adalah suatu bentuk komunikasi visual yang menggunakan gambar untuk menyampaikan informasi atau pesan seefektif mungkin. Dari sinilah mereka bisa menumbuhkan berfikir kreatif dalam membua tsuatu karya yang mereka inginkan dan tidak harus menggunakan narkoba dan lain sebagainya.

### **Manfaat Desain Grafis:**

1. Di Bidang Pendidikan Grafik komputer pada pendidikan digunakan untuk mempresentasikan objek-objek pada siswa secara nyata, dapat melalui power point ataupun software lainnya. Dengan menggunakan bentuk objek ini diharapkan siswa lebih nyata dalam menerima semua materi yang telah diajarkan, tidak hanya teori saja tetapi sudah melihat bentuk dan simulasinya. Bentuk ini dapat berupa penggambaran bidang, ruang, grafik, gambar kerangka manusia, susunan tubuh manusia, dan sebagainya (Utomo, Heru; Sudjanarti, 2019).
2. Di Bidang Hiburan Tidak memungkir pada sekarang ini semua acara hiburan di Televisi banyak menggunakan grafik komputer. Mulai dari film kartun, iklan di TV dan sampai acara sinetron sekalipun sudah diselipi oleh grafik komputer. Grafik komputer disini berupa efek animasi yang dapat membuat film semakin menarik (Anas et al., 2021).
3. Di Bidang Perancangan Pada bidang ini grafik komputer digunakan untuk membuat berbagai desain dan model objek yang akan dibuat. Misalnya digunakan untuk mendesain suatu arsitektur bangunan, desain kendaraan dan lainnya. Menggunakan software desain grafis seperti AutoCAD semuanya akan berlangsung secara mudah dan lebih spesifik dalam perancangan yang akan dibuat. Memperkecil tingkat kesalahan sehingga akan menghasilkan suatu model yang sama seperti aslinya (Siregar et al., 2021).
4. Tujuan Desain grafis Tujuan Desain grafis merupakan cara berkomunikasi dalam bentuk visual yang menggunakan fasilitas gambar untuk menyampaikan informasi atau pesan seefektif mungkin. Secara umum, orang akan lebih cepat menerima pesan dalam bentuk visual dibandingkan dalam bentuk teks (Kusumawati et al., 2020). Bentuk visual juga lebih universal ditangkap oleh manusia dengan berbagai latar belakang yang berbeda. Tidak dapat dipungkiri dalam kehidupan ini bahwa desain grafis banyak dimanfaatkan dalam desain komunikasi dan fine art. Oleh karena itu, desain grafis dapat merujuk kepada proses pembuatan, metode merancang, produk yang dihasilkan (rancangan), ataupun disiplin ilmu yang digunakan (desain) (Metro et al., 2021). Seni desain grafis mencakup kemampuan kognitif dan keterampilan visual, termasuk di dalamnya tipografi, ilustrasi, fotografi, pengolahan gambar, dan tata letak. Pada praktiknya desain grafis dapat digunakan untuk pembuatan brosur, leaflet, kartun, poster, spanduk, baliho, modifikasi atau manipulasi foto/gambar, perancangan buku/majalah, dan sebagainya. Secara lebih mendalam dengan ilmu desain grafis bahwa seorang desainer grafis sangat memiliki potensi yang sangat besar untuk berapresiasi sebagai pengemula efek dan segala teknik berbau animasi. Bidang desain grafis tidak pernah lepas dari tujuan komersial dan pengeksposian seni yang disampaikan dalam bentuk visual baik secara elektronik maupun non elektronik. Lebih dari itu, desain grafis di dalamnya mempunyai arti penyempurnaan pesan untuk dipublikasikan tanpa memperhatikan tugas spesifik seorang desain grafis. Dengan demikian, maka dapat disimpulkan tujuan desain grafis, sebagai berikut: Berfungsi untuk menyampaikan sebuah pesan kepada audiens (pendengar), dalam hal ini adalah masyarakat luas. Berfungsi untuk menciptakan desain yang bersifat memaksa kehendak pengirim pesan atau bersifat menyenangkan yang akan menyempurnakan pesan yang disampaikan (Afrida et al., 2018).

### **Manfaat Desain Grafis Bagi Generasi Muda**

Desain Grafis industry kreatif dan entrepreneurship dapat mendorong para generasi muda menghadapi tantangan atau masalah untuk bias mandiri (Arumi & Burhanuddin, 2018). Dengan demikian, hal tersebut tidak adalah generasi muda menjadi pengangguran karena mereka lebih kreatif. Mereka yang berkreasi tersebut harus ada mentornya. Kalau bias masuk jalur formal, mereka akan masuk di perguruan tinggi atau pendidikan kejuruan atau di komunitas masyarakat Hasil evaluasi yang dilakukan di Perum Griya elok pengambiran Kota Padang yaitu:

1. Banyaknya pemuda pada perumahan Griya elok yang belum memahami desain grafis dan multimedia
2. Kurang pengetahuan tentang teknologi Informasi terutama dalam pembuatan logo atau poster.

### C. METODE



Gambar.1 KerangkaPelaksanaanKegiatan

#### Evaluasi Pelaksanaan Kegiatan.

Program pembinaan ini dilaksanakan dengan metode ceramah dilanjutkan dengan praktik secara langsung dengan membuat contoh-contoh desain sampai desain logo dari aplikasi Corel Draw dan edit Foto dengan Photoshop. Sesuai dengan judul program pengabdian masyarakat ini, metode penerapan ipteks yang dilakukan adalah berbentuk pembinaan pengenalan desain grafis. Kegiatan Pembinaan keterampilan Akan ditunjang dengan ceramah, Tanya jawab dan tentu saja praktek secara langsung di komputer. Modul pembinaan Akan diberikan kepada peserta sebagai alat Bantu dalam kegiatan praktek di Komputer.

#### Keberlanjutan Kegiatan.

Pada kegiatan ini ke berlanjutannya sampai pada desain baju logo menggunakan Coreldraw dan editing foto keberlanjutan kegiatan pengabdian ini di lakukan 2 hari dalam pelaksanaannya.

### D. HASIL DAN PEMBAHASAN

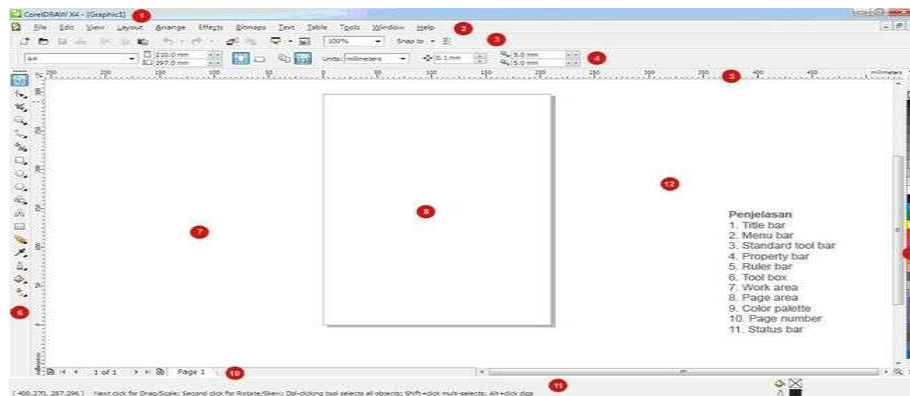
#### Hasil Pengabdian

Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat berjalan sesuai dengan apa yang telah direncanakan sebelumnya. Berikut merupakan pembahasan materi dari hasil pengabdian kepada masyarakat yang telah dilaksanakan.

1. Pemahaman Ilmu Grafis Tutorial Memulai CorelDraw untuk pemula berisi pengenalan dan panduan dasar dalam belajar komputer desain. Sebelum kita memulainya tutorial CorelDraw akan lebih baik jika kita mengetahui apa saja yang terkandung didalamnya. Coreldraw adalah pengolah Vektor berupa garis dan bidang yang diolah berdasarkan pengaturanpengaturan angka-angka vektor. Pada pengenalan ini kita akan mempelajari lebar kerja atau tampilan CorelDraw. Di sini saya menggunakan CorelDraw Graphic Suite X4 yang pada dasarnya hampir sama dengan CorelDraw pendahulunya yaitu X3, CorelDraw 10, 11, dan 12. Kemiripan ini dikarenakan agar para pengguna CorelDraw tidak canggung untuk menghadapi perubahan pada setiap versi. Untuk langkah cepat kita akan memulai dari awal apa saja yang ada di dalam CorelDraw.

## 2. Memulai CorelDraw

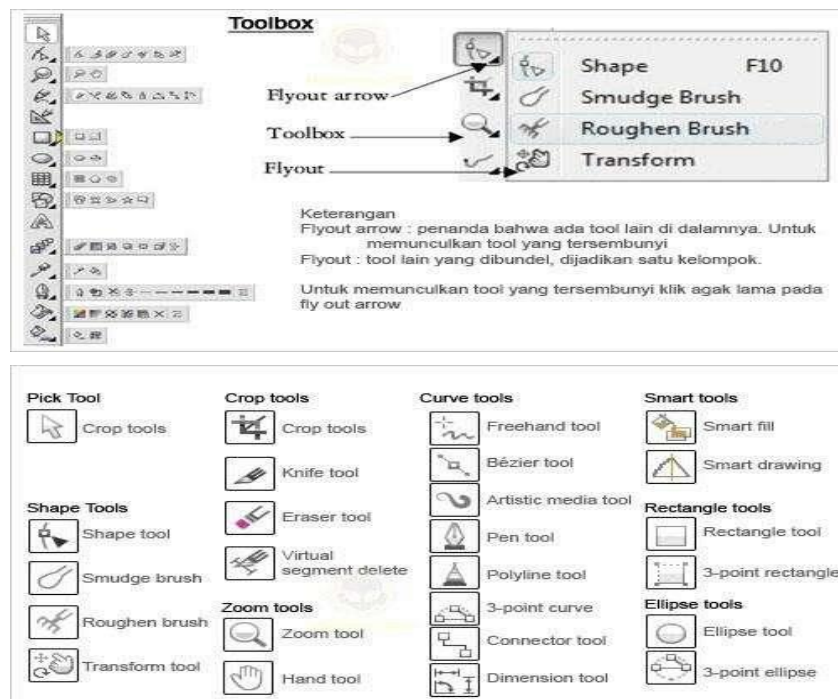
1. Klik tombol Start > Program > Corel Graphic Suite X4 > Corel Draw



Gambar 2. Tampilan menu corel

### Interface / Tampilan Coreldraw

Peralatan untuk mendesain di CorelDraw semua terdapat pada tool box (lihat interface pada point 6). Ada beberapa tool yang mempunyai tombol flyout (panah kanan bawah) yang berisi beberapa tool lainnya. Flyout selengkapnya ada pada gambar berikut:



Gambar 3. Tampilan Toolbox

### Penjelasan

1. Pick tool: Mengaktifkan obyek dan untuk melakukan editing dasar dari obyek. Misalnya scaling, rotating, skewing, resizing
- A. Shape Tools
1. Shape Tool: Melakukan proses editing node pada shape (komponen garis dari obyek).
  2. Smudge Tool: Menggosok obyek sehingga merubah bentuk obyek yang digosok tersebut.
  3. Roughen Tool: Memberikan efek distorsi pada obyek.
  4. Transform Tool: Merotasi, membesarkan, mengecilkan, skewing image secara bebas.

## B. Crop Tools

1. Crop Tool: Digunakan untuk menghapus objek diluar seleksi.
2. Knife Tool: Pisau yang berfungsi untuk memotong obyek. Cara kerjanya persis seperti menggunakan pisau biasa.
3. Eraser Tool: Menghapus bagian tertentu dari obyek.
4. Virtual Segment delete tool: Menghapus segmen secara virtual

## C. Zoom Tools

1. Zoom Tool: Membesarkan atau mengecilkan tampilan area kerja di monitor.
2. Hand Tool: Menggeser area kerja ke posisi tertentu.

## D. Curve Tools

1. Freehand Tool: Membuat obyek berupa garis bebas.
2. Bezier Tool: Membuat obyek garis dengan menentukan banyaknya node.
3. Artistic Media Tool: Membuat obyek garis dengan berbagai bentuk yang artistik.
4. Pen Tool: Membuat obyek kombinasi antara garis lurus dan garis lengkung secara langsung.
5. Polyline Tool: Membuat obyek kombinasi garis lurus dan freehand secara langsung.
6. 3-Point Tool: Membuat obyek garis dengan kurva 3 point.
7. Connector Tool: Membuat obyek garis konektor secara interaktif
8. Dimension Tool: Membuat obyek garis ukuran pada suatu obyek yang kita buat.

## E. Smart Tools

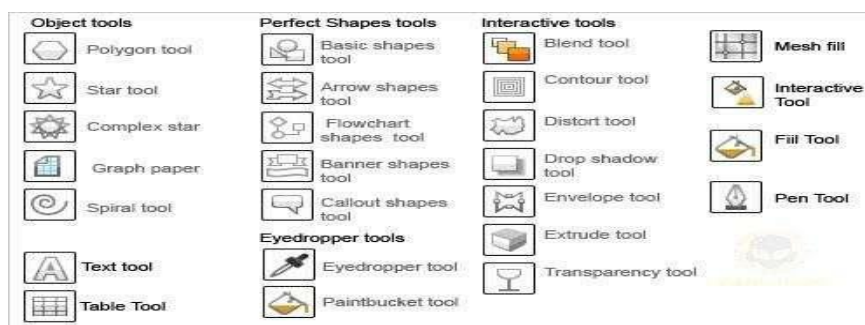
1. Smart Fill: Untuk mewarna objek dan garis secara bersamaan sesuai dengan pengaturan.
2. Smart Drawing: Membuat obyek garis secara bebas seperti freehand tool, namun dengan hasil yang lebih bagus.

## F. Rectangle

1. Rectangle Tool: Membuat obyek persegi panjang atau bujur sangkar.
2. 3-Point Rectangle Tool: Membuat obyek persegi panjang atau bujur sangkar dengan kemiringan tertentu.

## G. Ellipse

1. Ellipse Tool: Membuat obyek lingkaran atau elips.
2. 3-Point Ellipse Tool: Membuat obyek lingkaran atau elips dengan kemiringan tertentu



Gambar 4. Tampilan object tool

## Penjelasan

### Object Tools

1. Polygon Tool: Membuat obyek segi banyak.
2. Star Tool: Membuat obyek-obyek bintang.
3. Complex Star Tool: Membuat obyek-obyek bintang sudut banyak.
4. Graph Paper: Membuat obyek menyerupai tabel.
5. Spiral Tool: Membuat obyek spiral.
6. Text Tool: Membuat obyek teks.
7. Table Tool: Membuat tabel.

### ***Perfect Shape Tools***

1. Basic Shapes Tool: Membuat obyek-obyek dasar.
2. Arrow Shapes Tool: Membuat obyek-obyek anak panah.
3. Flowchart Shapes Tool: Membuat obyekobyek flowchart.
4. Banner Shapes Tool: Membuat objek-objek banner.
5. Callout Shapes Tool: Membuat obyek-obyek callout (objek isi teks pada komik).

### ***Eyedropper Tools***

1. Eyedropper tool: Mengambil sampel warna dari suatu obyek.
2. Paintbucket tool: Memberikan warna tertentu pada suatu obyek.

### ***Interactive Tools***

1. Blend tool: Memberikan efek transformasi dari satu obyek ke obyek lain.
2. Contour tool: Memberikan efek kontur pada obyek.
3. Distort tool: Memberikan efek distorsi pada obyek.
4. Drop shadow tool: Memberikan efek bayangan pada obyek.
5. Envelope tool: Memberikan efek perubahan bentuk pada obyek.
6. Extrude tool: Memberikan efek tiga dimensi pada obyek.
7. Transparency tool: Memberikan efek transparansi warna pada obyek.

### ***Interactive Fiil Tools***

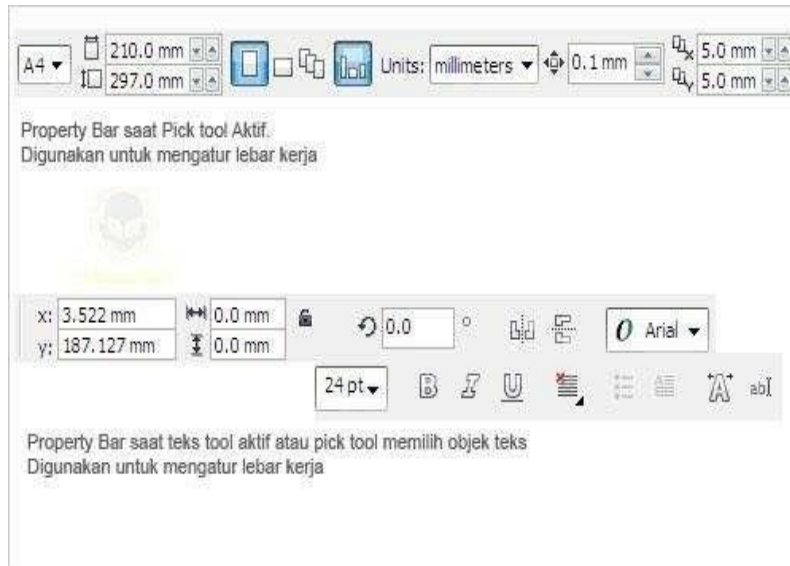
1. Fill tool: Mewarna objek dengan macam-macam metode.
2. Mesh fiil tool: Mewarna bidang pada objek.

### ***Outline Tools***

1. Outline color dialog: Memunculkan color outline tool.
2. No outline: Menghilangkan outline.
3. Hairline outline: Memberikan outline dengan ukuran sangat kecil.
4. ½ point outline: Memberikan ukuran outline½ poin.
5. 1-point outline: Memberikan ukuran outline1 poin.
6. 2-point outline: Memberikan ukuran outline2 poin.
7. 8-point outline: Memberikan ukuran outline8 poin.
8. 16-point outline: Memberikan ukuran outline16 poin.
9. 24-point outline: Memberikan ukuran outline24 poin.
- 10 .Color docker window: Memunculkan color docker window untuk outline.
- 11 .Fill color dialog: Memunculkan kotak dialog warna isi.
12. Fountine fill dialog: Memunculkan kotak dialog warna gradasi
13. Pattern fill dialog: Memunculkan kotak dialog pola.
14. Texture fill dialog: Memunculkan kotak dialog tekstur.
15. Postscript fill dialog: Memunculkan kotak dialog postscript.
16. No fill: Menghilangkan warna isi.
17. Color docker dialog: Memunculkan color docker window untuk warna isi.

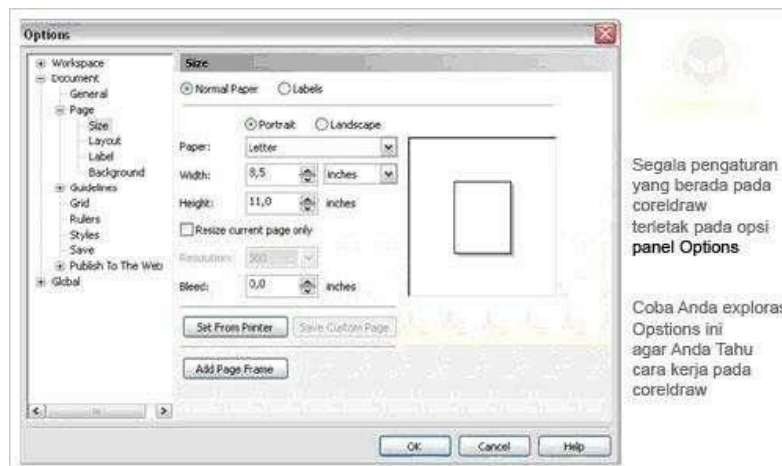
### ***Property Bar***

Property bar adalah fasilitas yang disediakan untuk memunculkan fungsi-fungsi yang sering digunakan ketika aktif pada salah satu alat gambar pada tool box. Isi dari property bar akan menyesuaikan dengan salah satu alat yang sedang aktif pada tool box. Pengaturan halaman bisa dilakukan melalui Property Bar pada saat Pick Tool dan berikut ini adalah salah satu fungsi yang muncul pada property bar ketika mengaktifkan text tool:



**Gambar 5.** Property bar

Pengaturan sebelum mendesain Sebelum kita mulai mendesain, sebaiknya kita atur dulu halaman yang akan kita gunakan. Pengaturan halaman tersebut meliputi pemilihan jenis kertas, ukuran kertas, orientasi kertas, satuan ukuran yang akan digunakan dan lain-lain. Klik Menu Tool > Options maka akan muncul window seperti berikut:



**Gambar 6.** Panel options



Gambar 7. Pelaksanaan Pembinaan

**DAFTAR ABSENSI**  
**PESERTA PEMBINAAN MASYARAKAT**

No	Nama	No HP	Tanda Tangan
1	Alvin		
2	LISC		
3	NORHAN	0813 72022290	
4	DORAMAN		
5	ARPAN	0823 85681062	
6	MAMAT	0812 6660 0223	
7	SEKIDALI		
8	Uenon	0812 7050 5918	
9	M. SIANI	0813 71 0906 47	
10	M. SUDRI	0823 86 0204 14	
11	EFA	08 13 7107 0830	
12	Subirman	0812 7037 9888	
13	OCORADAN	0852 6278 0056	
14	YATAYA		
15	RIKI		

16	IDRIS	0813 63088500	
17	AZMI	0853 64309365	
18	21m1	0856 68326859	
19	ENDANG	0922 9568 58 07	
20	SANTI	0857 6181094	
21	IDRIS	0813 63088600	
22	SAMARADANA		
23	DARI	0812 73091509	
24			
25			
26			
27			
28			
29			
30			



## E. KESIMPULAN

Dari hasil evaluasi serta temuan-temuan yang kami peroleh selama pelaksanaan kegiatan Pengabdian ini, dapat kami simpulkan bahwa program Pengabdian ini telah mampu memberikan manfaat yang sangat besar dan tepat sasaran bagi Pemuda Perum Griya elok pengambiran 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 di sekolah masing-masing

## F. DAFTAR PUSTAKA

- Afrida, A., Harizon, H., Bakar, A., & Sanova, A. (2018). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia Sebagai Upaya Meningkatkan Kompetensi Profesionalisme dan Kreativitas Guru-Guru SMA Muaro Jambi. *Jurnal Karya Abdi Masyarakat*, 2(1), 15–22. <https://doi.org/10.22437/jkam.v2i1.5426>
- Arumi, E. R., & Burhanuddin, A. (2018). Peningkatan Kreativitas Siswa Sekolah Menengah Pertama dengan Pelatihan Corel Draw. *Jurnal Pengabdian Dharma ...*, 1(2), 69–74. <http://dharmabakti.respati.ac.id/index.php/dharmabakti/article/view/49>
- Haswanto, N., & Sn, M. (n.d.). *Perancangan Poster Grafis Sebagai Salah Satu Solusi Pencegahan Konflik Sosial*.
- Kusumawati, E., Susilowati, E., Brigjen, J., Basry, H. H., Fisika, P., Brigjen, J., & Basry, H. H. (2020). *PENGABDIAN MASYARAKAT BERBASIS MULTIMEDIA UNTUK MELATIHKAN SOFT SKILL PARA PENDIDIK SEKOLAH DASAR SEMANGAT DALAM DI BARITO KUALA Multimedia-Based Community Service To Train Soft Skills In Educators ' Primary School Semangat Dalam In Barito Kuala*. 2, 155–159.
- Metro, U. M., Ki, J., & Dewantara, H. (2021). *PENDAHULUAN Teknologi informasi telah berkembang sedemikian pesatnya , menjadikan segala sesuatunya menjadikan lebih mudah . Segala aktifitas kita banyak ditunjang dengan teknologi tersebut . Dalam kesempatan ini , pengabdian kepada masyarakat ini dilakuk*. 5(1), 33–41.
- Utomo, Heru; Sudjanarti, D. (2019). Pelatihan Desain Label Menggunakan Coreldraw Pada. *Jurnal Pengabdian Polinema Kepada Masyarakat*, 7(1), 22–26.