

## Sosialisasi Praktik Dasar Design Grafis dengan menggunakan CorelDraw Kepada Dosen Universitas Malikussaleh

Nova Rianti S<sup>\*</sup>, Agustinar<sup>2</sup>, Miftahul Jannah<sup>3</sup>, Rauzi Ramazalena<sup>4</sup>, Agustinawati<sup>5</sup>, Sari Yulis<sup>6</sup>, Zata Hasyati<sup>7</sup>

<sup>1234567</sup>Universitas Malikussaleh, Bukit Indah, Lhokseumawe

\*Email korespondensi: Nova@unimal.ac.id

### ABSTRAK

Sosialisasi praktik dasar desain grafis dengan menggunakan aplikasi CorelDraw menjadi salah satu upaya untuk meningkatkan keterampilan visual para dosen Universitas Malikussaleh dalam mendukung efektivitas penyampaian materi pembelajaran. Pelatihan ini bertujuan untuk memperkenalkan dan membekali dosen dengan kemampuan dasar desain grafis, yang diharapkan dapat menunjang penyajian materi secara lebih menarik dan profesional. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah sosialisasi dan praktik langsung, di mana peserta diperkenalkan pada antarmuka dan fitur dasar CorelDraw, seperti pengaturan layout, pembuatan objek, serta manipulasi warna dan teks. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa sebagian besar peserta mampu memahami konsep dasar serta menggunakan fitur-fitur dasar dalam CorelDraw untuk mendesain media pembelajaran secara mandiri. Selain itu, respon peserta menunjukkan adanya antusiasme dan keinginan untuk lebih mendalami penggunaan desain grafis dalam aktivitas akademik. Dengan meningkatnya pemahaman dan keterampilan ini, diharapkan dosen dapat mengimplementasikan desain grafis dalam materi ajar mereka, sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan efektif bagi mahasiswa.

**Kata Kunci:** Sosialisasi, Desain Grafis, CorelDraw

### *Abstract*

*The socialization of basic graphic design practices using the CorelDraw application is one of the efforts to enhance the visual skills of lecturers at Malikussaleh University in supporting the effectiveness of delivering instructional materials. This training aims to introduce and equip lecturers with fundamental graphic design skills, which are expected to support the presentation of material in a more attractive and professional manner. The method used in this activity includes socialization and hands-on practice, where participants are introduced to the CorelDraw interface and basic features, such as layout settings, object creation, and color and text manipulation. The results indicate that most participants were able to understand the basic concepts and use CorelDraw's essential features to independently design educational media. Additionally, participants' responses showed enthusiasm and a desire to further explore the use of graphic design in academic activities. With this enhanced understanding and skillset, lecturers are expected to implement graphic design in their teaching materials, thus creating a more interactive and effective learning environment for students.*

**Keywords:** Socialization, Graphic Design, CorelDraw

## PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi digital dewasa ini telah mengubah berbagai aspek kehidupan, termasuk di bidang Pendidikan (Sindi Septia Hasnida et al., 2023). Salah satu perkembangan penting adalah meningkatnya peran teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam mendukung proses pembelajaran. s untuk menggunakan perangkat lunak desain grafis menjadi salah satu keterampilan penting yang diperlukan dalam dunia pendidikan modern. Hal ini karena desain grafis tidak hanya mendukung aspek visual dari materi pembelajaran, tetapi juga menjadi bagian integral dari strategi penyampaian pesan yang efektif. Universitas sebagai pusat pendidikan dan inovasi dituntut untuk melahirkan tenaga pendidik yang tidak hanya kompeten dalam bidang ilmu masing-masing, tetapi juga adaptif terhadap perkembangan teknologi, termasuk teknologi desain grafis (Parini et al., 2023).

Universitas Malikussaleh sebagai salah satu perguruan tinggi yang terus berkembang di wilayah Aceh memiliki visi untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan penelitian. Sebagai institusi pendidikan tinggi, universitas ini berperan penting dalam mencetak sumber daya manusia yang unggul, tidak hanya bagi mahasiswa tetapi juga bagi tenaga pendidik atau dosen (Nulhaqim et al., 2015). Namun, berdasarkan hasil observasi awal, banyak dosen yang masih memiliki keterbatasan dalam penguasaan perangkat lunak desain grafis, seperti CorelDraw. Keterbatasan ini disebabkan oleh beberapa faktor, di antaranya adalah minimnya pelatihan khusus dalam bidang tersebut, keterbatasan waktu untuk belajar secara mandiri, dan kurangnya kesadaran akan pentingnya desain grafis dalam mendukung pengajaran.

Desain grafis memiliki peran strategis dalam dunia Pendidikan (Destrianto, 2023; Parini et al., 2023).(Suprpto et al., 2024) Salah satu perangkat lunak yang populer dan banyak digunakan dalam desain grafis adalah CorelDraw. CorelDraw merupakan perangkat lunak berbasis vektor yang digunakan untuk membuat berbagai elemen desain (Purnomo et al., 2023), mulai dari poster, brosur, infografis, hingga desain logo. Kemudahan penggunaannya dan fleksibilitas dalam menciptakan karya desain membuat CorelDraw menjadi alat yang relevan untuk dimanfaatkan oleh dosen dalam meningkatkan daya tarik visual materi ajar. Dengan kemampuan mengoperasikan CorelDraw, dosen dapat menciptakan konten pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan efektif, sehingga mampu meningkatkan minat belajar mahasiswa.

Kebutuhan untuk mengintegrasikan desain grafis dalam proses pengajaran menjadi semakin penting, terutama dalam era digital saat ini. Selain itu, desain grafis juga mendukung dosen dalam mempublikasikan karya ilmiah mereka secara lebih profesional, seperti dalam pembuatan poster konferensi, diagram penelitian, atau publikasi lainnya. Oleh karena itu, penting untuk memberikan pelatihan kepada dosen agar mampu menguasai dasar-dasar desain grafis, khususnya dengan CorelDraw.

Program pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk memberikan sosialisasi dan pelatihan praktik dasar desain grafis kepada dosen Universitas Malikussaleh. Kegiatan ini

---

dirancang untuk membekali dosen dengan keterampilan dasar yang dapat langsung diaplikasikan dalam mendukung tugas-tugas akademik mereka. Melalui kegiatan ini, diharapkan dosen dapat memahami dasar-dasar penggunaan CorelDraw, seperti mengenal antarmuka perangkat lunak, menggunakan alat-alat dasar, serta mengaplikasikan teknik-teknik desain sederhana untuk menciptakan materi visual yang menarik.

Kegiatan ini juga sejalan dengan misi Universitas Malikussaleh dalam meningkatkan kompetensi sumber daya manusia yang ada. Dengan memberikan pelatihan desain grafis kepada dosen, universitas tidak hanya berkontribusi dalam peningkatan keterampilan teknis dosen, tetapi juga mendukung terciptanya lingkungan pembelajaran yang lebih inovatif. Hal ini diharapkan dapat memberikan dampak positif bagi kualitas pendidikan di Universitas Malikussaleh.

Selain itu, pelatihan ini juga relevan dengan upaya pemerintah dalam mendukung digitalisasi pendidikan, sebagaimana tertuang dalam kebijakan Merdeka Belajar yang dicanangkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek). Program Merdeka Belajar menekankan pentingnya penguasaan teknologi digital dalam mendukung proses pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini diharapkan dapat menjadi langkah strategis dalam mendukung implementasi kebijakan tersebut di tingkat universitas.

Berdasarkan data yang diperoleh dari Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Malikussaleh, sebanyak 60% dosen menyatakan bahwa mereka belum pernah mengikuti pelatihan desain grafis sebelumnya. Sebagian besar dari mereka juga mengungkapkan keinginan untuk belajar, tetapi menghadapi kendala waktu dan kesulitan memahami tutorial online secara mandiri. Hal ini menunjukkan adanya kebutuhan nyata akan program pelatihan yang terstruktur dan praktis.

Dalam konteks pengabdian kepada masyarakat, kegiatan ini juga mencerminkan implementasi dari salah satu Tri Dharma Perguruan Tinggi, yaitu pengabdian kepada masyarakat. Dengan memberikan pelatihan kepada dosen, pengabdian ini tidak hanya memberikan manfaat langsung bagi peserta, tetapi juga berdampak pada peningkatan kualitas pembelajaran di universitas secara keseluruhan. Kegiatan ini juga dirancang untuk mempromosikan kolaborasi antara universitas, dosen, dan masyarakat akademik dalam mengembangkan keterampilan yang relevan dengan kebutuhan zaman.

Melalui kegiatan sosialisasi dan pelatihan praktik dasar desain grafis dengan CorelDraw, diharapkan dosen Universitas Malikussaleh dapat meningkatkan kompetensi mereka dalam bidang teknologi desain grafis. Dengan demikian, mereka tidak hanya mampu menciptakan materi pembelajaran yang lebih menarik, tetapi juga menjadi agen perubahan dalam mendorong penggunaan teknologi secara lebih luas di lingkungan pendidikan.

---

## **METODE**

Kegiatan sosialisasi praktik dasar desain grafis dengan CorelDRAW kepada dosen Universitas Malikussaleh dilakukan untuk meningkatkan kompetensi dasar dalam desain grafis, khususnya untuk mendukung kebutuhan akademik. Kegiatan menggunakan beberapa tahapan sebagai berikut:

### **1. Persiapan kegiatan**

Tahap persiapan bertujuan memastikan kelancaran pelaksanaan sosialisasi. Materi yang disusun mencakup pengenalan dasar desain grafis dan praktik langsung menggunakan CorelDRAW. Peralatan seperti laptop, proyektor, dan modul pelatihan disiapkan untuk mendukung presentasi dan praktik peserta. Panitia juga mengatur tempat kegiatan dan memverifikasi kehadiran peserta, memastikan semuanya siap pada hari pelaksanaan. Koordinasi dengan pemateri dilakukan untuk meninjau alur sosialisasi agar terstruktur. Persiapan ini penting untuk meminimalkan hambatan teknis dan memaksimalkan keberhasilan kegiatan.

### **2. Pemaparan materi**

Menyampaikan materi teoretis tentang pengenalan menu-menu CorelDRAW, mencakup antarmuka, fungsi utama, dan manfaatnya dalam mendukung tugas akademik maupun profesional. Sesi ini menjadi pembuka kegiatan, di mana pemateri menyampaikan konsep dasar desain grafis, termasuk fungsi dan keunggulan CorelDRAW. Peserta diajak memahami antarmuka aplikasi, fitur utama, dan manfaatnya dalam konteks akademik maupun profesional. Ceramah dirancang agar mudah dipahami melalui penjelasan sistematis dan contoh visual yang menarik. Dengan pendekatan ini, peserta dapat membangun fondasi pengetahuan yang kuat sebelum melanjutkan ke tahap praktik.

### **3. Praktik**

Peserta diajak mempraktikkan langsung materi yang disampaikan menggunakan CorelDRAW. Pemateri memberikan panduan langkah demi langkah untuk membuat desain sederhana, seperti poster atau logo. Praktik ini dirancang agar peserta terbiasa menggunakan fitur-fitur dasar, seperti pengaturan warna, teks, dan elemen grafis. Dengan bimbingan langsung, peserta didorong bereksperimen dan mengembangkan kreativitas. Praktik ini memperkuat pemahaman teoretis yang telah diperoleh selama sesi ceramah, dengan bimbingan dari pemateri. Peserta didorong untuk bereksperimen menggunakan fitur-fitur yang telah dijelaskan.

### **4. Diskusi dan tanya jawab**

Sesi ini memberikan ruang bagi peserta untuk mendiskusikan pengalaman mereka selama praktik, menyampaikan pertanyaan, dan mendapatkan solusi dari pemateri. Diskusi ini mendorong interaksi aktif, sehingga peserta dapat berbagi wawasan atau tantangan yang dihadapi. Pemateri menjelaskan kembali konsep yang belum dipahami peserta, memperkuat transfer pengetahuan. Dengan tanya jawab yang mendalam, sesi ini memastikan setiap peserta memiliki pemahaman yang lebih jelas terhadap materi.

untuk membahas kendala yang dihadapi peserta selama praktik. Tanya jawab ini memberikan solusi secara langsung dan memperkuat pemahaman peserta terhadap materi yang telah dipelajari. Kegiatan ditutup dengan evaluasi hasil karya peserta, diskusi, dan pemberian sertifikat. Diharapkan, dosen mampu memanfaatkan desain grafis dalam mendukung kegiatan akademik dan profesional.

## HASIL, PEMBAHASAN, DAN DAMPAK

Sosialisasi Praktik Dasar Desain Grafis menggunakan CorelDRAW kepada dosen Universitas Malikussaleh pada 4 November 2024 dilaksanakan pukul 10.30 WIB dengan pemateri membuka acara kemudian dilanjutkan dengan penyampaian materi Dimulai dengan pengenalan *toolbox* yang berisi berbagai alat seperti *Pick Tool* (untuk memilih objek), *Shape Tool* (untuk membuat bentuk dasar), dan *Text Tool* (untuk menambah teks). Selanjutnya, peserta diperkenalkan dengan *Property Bar* dan *Docker* untuk mengatur atribut objek dan *layer*.

Dan menjelaskan penggunaan *Color Palette* untuk memilih warna, serta cara *Gradient Tool* untuk membuat gradasi warna. Pemahaman dasar tentang object manipulation seperti *rotate*, *scale*, dan *align* sangat diperlukan. Setelah itu, peserta diajarkan untuk membuat desain sederhana, seperti poster atau kartu nama, dengan memanfaatkan fitur *drawing* dan *text formatting*. Terakhir, dijelaskan cara *saving* dan *exporting* desain dalam berbagai format yang sesuai untuk pencetakan atau penggunaan digital.



Gambar 1. Pemaparan materi dasar CorelDRAW



Gambar 2. Praktik penggunaan tools CorelDRAW

Selama kegiatan sosialisasi, beberapa peserta mengalami kesulitan dalam memahami penggunaan beberapa alat dan fitur dalam CorelDRAW, terutama yang berkaitan dengan manipulasi objek dan pengaturan warna. Hal ini merupakan tantangan umum bagi pengguna baru yang belum familiar dengan aplikasi desain grafis. Untuk itu, pemateri memberikan bimbingan langsung dan memperkenalkan teknik-teknik dasar secara bertahap agar peserta

dapat menguasainya. Selain itu, kesadaran akan pentingnya desain grafis bagi dosen juga semakin meningkat. Melalui kegiatan ini, banyak dosen yang mengungkapkan keinginan untuk lebih sering menggunakan CorelDRAW dalam pekerjaan mereka, baik untuk pembuatan materi ajar, poster acara kampus, ataupun publikasi akademik. Ini menunjukkan adanya potensi besar untuk pengembangan keterampilan desain grafis lebih lanjut di kalangan dosen di Universitas Malikussaleh.

Dampak dari kegiatan ini cukup signifikan bagi peserta, baik dalam jangka pendek maupun jangka panjang. Dalam jangka pendek, dosen yang mengikuti kegiatan ini merasa lebih percaya diri dalam menggunakan CorelDRAW untuk keperluan desain dasar. Mereka mampu membuat materi ajar yang lebih menarik dan relevan, yang dapat memotivasi mahasiswa untuk lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, kemampuan dasar yang diperoleh dalam kegiatan ini memberikan mereka keterampilan praktis yang dapat diterapkan langsung dalam pekerjaan sehari-hari, baik dalam lingkup akademik maupun non-akademik. Dalam jangka panjang, dampak dari kegiatan ini adalah pengembangan kemampuan desain grafis di kalangan dosen Universitas Malikussaleh, yang dapat meningkatkan kualitas materi pembelajaran dan komunikasi visual di kampus. Dengan penguasaan aplikasi desain grafis, dosen tidak hanya dapat menciptakan materi ajar yang lebih variatif dan menarik, tetapi juga memiliki potensi untuk berkolaborasi dalam pembuatan publikasi, brosur, atau poster acara yang lebih profesional. Selain itu, dampak yang lebih luas adalah peningkatan budaya visual di kalangan dosen dan mahasiswa, yang pada gilirannya dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif. Sosialisasi ini juga membuka peluang bagi dosen untuk mengintegrasikan desain grafis dalam berbagai bidang keilmuan, yang akan semakin memperkaya kualitas pendidikan di Universitas Malikussaleh.

### **KESIMPULAN**

Secara keseluruhan, kegiatan sosialisasi ini memberikan kontribusi positif dalam mengembangkan keterampilan desain grafis di kalangan dosen, memperkuat komunikasi visual dalam pendidikan, dan mendorong kreativitas dalam pembuatan materi ajar yang lebih menarik dan efektif.

Selama kegiatan, dosen menunjukkan antusiasme yang tinggi dan aktif berpartisipasi dalam setiap sesi, terutama dalam praktik langsung dan sesi tanya jawab. Hal ini menunjukkan kesadaran mereka akan pentingnya keterampilan desain grafis dalam mendukung proses pembelajaran yang lebih kreatif dan menarik. Meskipun beberapa peserta menghadapi tantangan dalam menguasai fitur CorelDRAW, bimbingan langsung dari pemateri membantu mereka mengatasi hambatan tersebut.

Kegiatan ini juga membuka peluang bagi pengembangan lebih lanjut dalam bidang desain grafis di lingkungan Universitas Malikussaleh, sehingga dapat memperkaya metode pembelajaran dan memperkuat budaya visual di kalangan dosen dan mahasiswa. Secara keseluruhan, sosialisasi ini memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan keterampilan praktis dosen, yang akan mendukung peningkatan kualitas pendidikan di universitas tersebut.

### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Pada kesempatan ini, tim pengabdian sampaikan ucapan terima kasih kepada para dosen yang ikut berpartisipasi mengikuti kegiatan pengabdian sampai dengan selesai. Menjadikan kegiatan ini sukses dan bermanfaat bagi para dosen Universitas Malikussaleh.

---

## DAFTAR PUSTAKA

- Destrianto, M. R. (2023). Implementasi Desain Grafis di Perpustakaan INSTIPER Yogyakarta. *Media Pustakawan*, 30(2), 121–131. <https://doi.org/10.37014/medpus.v30i2.4059>
- Nulhaqim, S. A., Heryadi, R. D., Pancasilawan, R., & Fedryansyah, M. (2015). Peranan Perguruan Tinggi Dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan Di Indonesia Untuk Menghadapi ASEAN Community 2015. *Share: Social Work Jurnal*, 6(2), 197.
- Parini, P., Lubis, I. A., Ramadhani, A., & Suhendra, A. A. (2023). Pelatihan Desain Grafis Untuk Meningkatkan Keterampilan Siswa Di Era Digital. *Jurdimas (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat) Royal*, 6(3), 506–511. <https://doi.org/10.33330/jurdimas.v6i3.2641>
- Purnomo, N., Nawafilah, Q. N., & Husen. (2023). Vector Based Graphic Design Training To Improve Business Interest. *Jurnal Abdimas Berdaya : Jurnal Pembelajaran, Pemberdayaan Dan Pengabdian Masyarakat*, 6(2), 184–189.
- Sindi Septia Hasnida, Ridho Adrian, & Nico Aditia Siagian. (2023). Tranformasi Pendidikan Di Era Digital. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2(1), 110–116. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v2i1.2488>
- Suprpto, W., Williamsto, A. P., & Palumian, Y. (2024). Innovative Work Behavior in Hospitality Industry: the Role of Psychological Empowerment and Work Engagement. *Jurnal Ekonomi Manajemen*, 10(1), 1–11. <https://doi.org/10.37058/jem.v10i1.10185>