

Pelatihan Dasar Komputer Grafis Corel Draw dalam penerapan infografis dana desa tahunan

Feri Padli¹, Rusdi², Abdul Mannan³, Syarifah Balkis⁴, Hendra⁵

Keywords :

Pelatihan, Komputer, Desain, Grafis, Corel

Abstrak. Tujuan pelatihan ini untuk membekali keterampilan staf desa dalam menggunakan program-program aplikasi komputer yang mendukung aspek kompetensi sebagai indikator profesionalisme dalam hal penguasaan teknologi. Pengenalan dan pelatihan penggunaan program-program aplikasi komputer grafis bertujuan untuk membantu staf dalam menyusun dan mempersiapkan tampilan informasi berbasis grafis yang mudah dimengerti, transparan, dan sifatnya edukatif bagi masyarakat. Pelatihan dirancang dengan menggunakan metode Interactive Learning by Doing yang bertujuan agar memudahkan penyerapan materi pelatihan, sehingga peserta mampu mengikuti materi dalam bentuk modul yang dibagikan disertai software yang diinstallkan sebelumnya. Luaran yang dihasilkan adalah tambahan keterampilan menggunakan program komputer grafis yang dapat diaplikasi langsung ke dalam bentuk penyajian informasi yang transparan dan mudah dimengerti oleh masyarakat. Luaran lainnya yakni buku modul praktikum pelatihan yang dibuat secara komprehensif, serta sertifikat pelatihan.

Correspondence Author

Universitas Negeri Makassar^{1,2,3,4}
Universitas Negeri Gorontalo⁵
feripadli@unm.ac.id *

Abstract. This training aims to equip village officials with skills in using computer application programs that support competency aspects as indicators of professionalism in terms of technical mastery. Introduction and training in the use of computer graphics application programs aim to assist staff in compiling and preparing graphical information displays that are easy to understand, transparent, and educational for the public. The training is designed using the Interactive Learning by Doing method which aims to make it easier to absorb training material so that participants can follow the material in the form of modules which are distributed along with the software that has been installed. The resulting output is additional skills in using graphic computer programs that can be applied directly in the form of presenting information that is transparent and easily understood by the public. Other outputs are a comprehensive training practicum module book, as well as a training certificate.

History Artikel

Received: 20-4-2023;
Reviewed: 10-5-2023
Revised: 20-5-2023
Accepted: 26-5-2023
Published: 06-6-2023



PENDAHULUAN

Secara realistis, kemampuan sebagian besar staf desa dalam menggunakan teknologi komputer masih dibawah standar minimal, khususnya staf desa yang ada di berbagai daerah pelosok di Sulawesi Selatan. Hal tersebut dapat dilihat pada pengarsipan dokument dan penerapan informasi grafis oleh staf desa Masungke belum maksimal. Staf setiap periode diganti oleh kepala desa terpilih dan merekrut dari penduduk dengan kualifikasi pendidikan paling tinggi adalah SMA. Mengingat di era teknologi informasi saat ini, sangat dianjurkan untuk transparansi penggunaan dana desa. Maka ditekankan untuk membuatnya lebih sederhana untuk diinformasikan kepada semua masyarakat desa. Namun hal ini belum direalisasikan oleh Desa Massungke karena terkendala pada pembuatannya. Staf belum menguasai sepenuhnya pembuatan desain dan aplikasinya. Sehingga dibutuhkan bantuan untuk melaksanakan tugas tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara dengan sekertaris desa pada kunjungan awal, terungkap bahwa staf belum familiar dengan penggunaan komputer, hal ini disebabkan keterbatasan kesempatan untuk memperoleh pelatihan-pelatihan atau workshop. Salah satu staf menyatakan keyakinan mereka dapat mempelajari program-program aplikasi jika mereka berkesempatan mendapatkan pelatihan-pelatihan tersebut. Bahkan jika kesempatan ini terwujud maka untuk tahun-ketahun staf desa akan lebih mandiri dan bisa melaksanakan tugasnya dengan maksimal. Berdasarkan latar masalah yang ada, teridentifikasi beberapa hasil identifikasi permasalahan mitra yang didapatkan dari hasil wawancara langsung, diantaranya adalah; ketakutan dan kekhawatiran menghadapi perangkat teknologi, ketakutan

dan kekhawatiran yang dimaksudkan adalah terjadinya kerusakan saat mengoperasikan komputer. Terdapatnya persepsi terhadap tingkat kemampuan dalam mempelajari penggunaan perangkat teknologi, mereka cenderung merasa tidak memiliki kemampuan untuk mempelajari perangkat computer dan software aplikasinya. Serta masalah kesempatan dan keinginan untuk mempelajari perangkat teknologi komputer beserta software aplikasinya belum mendapatkan prioritas, umumnya lebih memilih menggunakan model aplikasi manual. Hal ini disebabkan faktor kemampuan finansial untuk mengikuti kursus-kursus dan kesempatan mengikuti pelatihan-pelatihan terkait, sangat minim.

Dari hasil olah identifikasi masalah mitra tersebut, ditemukan permasalahan utama mitra yang menjadi permasalahan prioritas yang harus ditangani, yakni kesempatan untuk memperoleh pelatihan-pelatihan yang sangat diharapkan oleh mitra dalam upaya mengentaskan 'gagap teknologi' dikalangan staf desa. Model pelatihan yang dimaksudkan yakni setiap materi yang disampaikan langsung dilakukan praktik pengoperasian materi tersebut disertai repetisi-repetisi dan pendampingan langsung kepada tiap peserta.

METODE PELAKSANAAN

Metode pendekatan yang ditawarkan dalam program ini adalah bentuk program dalam bentuk pelatihan/workshop dengan metode pelatihan praktikum interaktif (interactive learning by doing).

Alat yang digunakan dalam pelatihan diantaranya sebagai berikut:

1. Perangkat komputer/laptop, berfungsi sebagai perangkat pelatihan utama untuk menjalankan aplikasi program-program.
2. In-focus/LCD Proyektor, berfungsi untuk menampilkan materi-materi dengan proyeksi pembesaran di bidang dinding putih agar memudahkan penyampaian materi dan mudah untuk dibaca/lihat oleh peserta.
3. Perangkat audio/microphone, berfungsi untuk membantu memperbesar suara agar materi yang disampaikan dapat didengarkan dengan baik dan jelas oleh peserta pelatihan.
4. Software program corel draw, berfungsi untuk menjalankan program yang dimaksudkan, namun terlebih dahulu dilakukan penginstalan oleh tim kepada para peserta.

PELAKSANAAN DAN HASIL KEGIATAN

A. Gambaran Umum Pelaksanaan

Penyampaian materi dilaksanakan dengan dua cara yakni, pertama terlebih dahulu penyampaian teori untuk memastikan pemahaman dasar dan tujuan pelatihan dipahami oleh peserta. Kedua dengan langsung praktek. Penyampaian materi menggunakan metode Interaktif Learning by Doing, yakni metode penjelasan materi secara pokok per pokok bahasan langsung dengan praktek disertai pendampingan langsung bagi peserta yang belum paham mengenai bahasan yang dimaksud ditempat dengan bantuan pembantu (mentor) yang telah disiapkan, sehingga peserta dapat langsung mengetahui dan memahami cara-cara

yang diajarkan. Penyampaian materi dilakukan dengan model repetisi atau pengulangan-pengulangan, bertujuan untuk mengingatkan, menguatkan materi yang disampaikan.

Jumlah peserta sebanyak 15 orang dari kuota yang direncanakan. Sementara pemateri terdiri dari 3 orang dibantu dengan 2 orang pemateri pendampingan peserta yang diambil dari mahasiswa dengan syarat mahir dalam aplikasi yang dilatihkan. Pelatih dan mahasiswa sebagai pendamping menjadi satu tim pelaksana. Kualifikasi tim pelaksana, terdiri dari anggota-anggota tim yang memiliki kapasitas dan kualitas kualifikasi untuk melaksanakan pelatihan, sebagian besar anggota tim telah memiliki pengalaman dalam melaksanakan pelatihan-pelatihan yang menghasilkan keterampilan-keterampilan khusus. Setiap anggota tim dipilih atas pertimbangan kualifikasi kemampuan yang sangat relevan dengan materi pelatihan grafis ini, hal ini disebabkan latar belakang pendidikan anggota-anggota tim berasal dari bidang ilmu yang menjadi materi pelatihan. Sinergisme tim terdelegasi dalam pembagian tugas berdasarkan materi-materi yang diajarkan/dilatihkan.

Waktu kegiatan pelatihan dilaksanakan selama 7 hari berdurasi waktu 21 jam yang terakumulasi dari tahap koordinasi, analisis, implementasi materi sampai pada evaluasi dengan pembagian 3 jam setiap pertemuan. Pertemuan dilaksanakan pada hari senin-sabtu.

B. Pembahasan

1. Pendahuluan dan Pembukaan Kegiatan

Kegiatan pelatihan dimulai dengan pembukaan dengan sambutan dari Kepala Desa. Selanjutnya materi pengantar yang berisi materi singkat dengan muatan sebagai berikut:

Penyadaran betapa pentingnya penguasaan teknologi dikalangan. Memberikan penjelasan dasar pelaksanaan pelatihan bahwa mengingat fenomena masih banyak SDM dilingkungan kerja yang terbelakang dan berpengaruh langsung kepada kualitas profesionalisme dan kualitas kinerja pelayanan instansi. Berdasarkan fenomena tersebut, maka sudah menjadi tuntutan mendesak bagi para guru untuk membekali diri dengan kemampuan menggunakan teknologi komputer agar setiap saat mengikuti perkembangan teknologi informasi dan setiap saat dapat meningkatkan kualitas profesionalismenya dan kualitas layanan.

Apabila SDM setiap kantor layanan mengabaikan perkembangan teknologi komputer grafis tersebut, maka bisa diprediksi bahwa kualitas layanan akan jauh ketinggalan dari kebutuhan masyarakat. Berupaya mengejar ketertinggalan dari dunia global yang serba cepat dan terkomputerisasi maka belajar secara terus menerus perlu dilaksanakan untuk menguasai teknologi. Kita perlu terapkan langkah untuk lebih menyesuaikan antara kompetensi SDM dan kebutuhan layanan yang serba digital. Oleh sebab itu, berbagai pelatihan, workshop dan lokakarya tentang komputer dan komputer grafis perlu dilakukan secara berkesinambungan.

2. Kompetensi Desain Grafis

Definisi Desain Grafis: adalah salah satu bentuk seni lukis (gambar) terapan yang memberikan kebebasan kepada sang desainer (perancang) untuk memilih, menciptakan, atau mengatur elemen rupa seperti ilustrasi, foto, tulisan, dan garis di atas suatu permukaan dengan tujuan untuk diproduksi dan dikomunikasikan sebagai sebuah pesan. Gambar maupun tanda yang digunakan bisa berupa tipografi atau media lainnya seperti gambar atau fotografi. Desain grafis umumnya diterapkan dalam dunia periklanan, packaging, perfilman, dan lain-lain.

Aplikasi-aplikasi ini dapat meliputi periklanan dan penjualan produk, menciptakan identitas visual untuk institusi, produk dan perusahaan, dan lingkungan grafis, desain informasi, dan secara visual menyempurnakan pesan dalam publikasi. Sedangkan Jessica Helfand mendefinisikan desain grafis sebagai kombinasi kompleks kata-kata dan gambar, angka-angka dan grafik, foto-foto dan ilustrasi yang membutuhkan pemikiran khusus dari seorang individu yang bisa menggabungkan elemen-elemen ini, sehingga mereka dapat menghasilkan sesuatu yang khusus, sangat berguna, mengejutkan atau subversif atau sesuatu yang mudah diingat. Menurut Danton Sihombing, desain grafis mempekerjakan berbagai elemen seperti marka, simbol, uraian verbal yang divisualisasikan lewat tipografi dan gambar baik dengan teknik fotografi ataupun ilustrasi.

SDM di tingkat desa yang kompeten dalam desain grafis akan memudahkan pelaporan berbentuk grafis. Desa akan dimudahkan dalam menyediakan laporan

grafis. Masyarakat sebagai target transparansi program dan penggunaan dana juga akan lebih mudah berpartisipasi dalam mengawasi alokasi anggaran desa dengan informasi yang jelas dan mudah di akses.

3. Kelebihan dan kelemahan

Kelebihan yang tampak dari kegiatan pelatihan ini adalah;

- a. Tingginya apresiasi peserta untuk mengikuti pelatihan.
- b. Tingginya motivasi peserta untuk mengetahui materi pelatihan.
- c. Tingginya partisipasi peserta dalam mengikuti pelatihan.
- d. Tingginya sinergi antara pemateri dengan peserta dan antar peserta yang tampak saling berbagi informasi mengenai bagaimana mengaktifkan fungsi-fungsi tombol (interaksi), sementara.

Kelemahan yang tampak dari kegiatan ini adalah;

- a. Ketersediaan alat simulasi atau komputer/laptop yang digunakan, terlihat dengan beberapa peserta tidak menggunakan komputer/laptop sebagai sarana pelatihan. Namun tidak mengurangi antusiasme peserta dengan cara menggunakan satu laptop untuk dua orang.
- b. Minimnya paket-paket program aplikasi komputer grafis di laboratorium komputer. Kondisi ini ditambah dengan materi perangkat komputer yang tidak memadai untuk penggunaan program-program aplikasi komputer grafis yang terkenal sangat membutuhkan RAM (Random Access Memory) yang

besar. Proses penginstalan sangat membutuhkan waktu jika dilakukan dan jika dilakukan akan menguras waktu pelatihan dengan kondisi perangkat komputer yang tersedia.

Tim pemateri dalam mengatasi permasalahan ini, memanfaatkan perangkat software dalam bentuk paket portable software yang tidak membutuhkan status memori yang besar, namun software hanya bersifat ekstensial (tidak terinstal penuh).

4. Motivasi peserta

Motivasi peserta dalam mengikuti kegiatan pelatihan sangat signifikan, terlihat dari jumlah peserta yang melebihi batas maksimal (15 orang) yang telah ditetapkan oleh Tim, yakni 25 orang dari jumlah SDM yang ikut serta.

5. Pemahaman peserta

Tingkat pemahaman peserta tergolong baik, hal ini terlihat dengan kemampuan peserta mengikuti materi pelatihan dengan baik. Terlihat dengan beberapa hasil karya peserta yang terlampir. Meskipun tergolong baik, masih tampak beberapa peserta yang terlihat kebingungan disaat pemateri memberikan penjelasan fungsi-fungsi tools dan mempraktikkan langsung, dimana beberapa peserta tersebut terlihat kebingungan. Tindakan pemateri mengatasi hal ini adalah dengan melakukan repetisi-repetisi atau pengulangan penjelasan disertai memperlambat pola bicara dengan pemilihan materi kata/penjelasan yang singkat (to the point).

6. Keterampilan peserta

Tingkat keterampilan peserta tergolong baik, terlihat dengan tingkat pengenalan peserta dengan perangkat komputer dan sebagian besar peserta telah menggunakan laptop dengan baik, sehingga tingkat pemahaman peserta terhadap fungsi-fungsi tools yang terkomunikasikan melalui simbol-simbol (operating sign system), oleh peserta dapat mengenal dengan baik maksud dari simbol-simbol yang tersedia. Meskipun demikian masih terlihat beberapa peserta terlihat mencoba untuk melakukan pemahaman. Mengenai keterampilan, sesungguhnya membutuhkan latihan-latihan (repetisi) untuk dapat menguasai sesuatu dan membutuhkan waktu yang lebih. Mengatasi hal ini, pemateri memberikan tips-tips dalam hal membaca simbol-simbol yang umumnya digunakan dalam bahasa pemrograman.

7. Keterbatasan-keterbatasan (alat/bahan)

Keterbatasan yang dirasakan oleh tim pelatihan adalah ketersediaan spesifikasi perangkat komputer yang tersedia di laboratorium komputer tidak mendukung pada penggunaan program-program aplikasi komputer grafis. Tidak tersedianya media reflektor untuk penggunaan perangkat in-focus/LCD proyektor, sehingga materi sedikit tampak kurang jelas terlihat (unfocus clarity), namun masih dapat terlihat dan tidak menjadi faktor penghambat yang berarti pada kegiatan pelatihan yang dilaksanakan.

8. Dukungan yang ada

Berdasarkan kata sambutan dari pihak mitra, kegiatan pelatihan-pelatihan guna pembekalan

keterampilan SDM sangat mendapatkan dukungan dan apresiasi yang besar. Dukungan tersebut ditambah dengan motivasi peserta pelatihan dalam mengikuti setiap materi pelatihan yang sangat tinggi, disertai harapan-harapan tindak lanjut dari program-program berikut dengan materi-materi pelatihan yang sangat dibutuhkan oleh para peserta.

Berdasarkan data yang didapatkan dari hasil diskusi dan review kegiatan diakhir kegiatan. Tim mencatatkan beberapa usulan-usulan materi terkait program-program aplikasi yang disulkan oleh para peserta pelatihan, berikut beberapa usulan tersebut:

- a. Materi program aplikasi Corel Draw (lanjutan), terkait model tingkat kemahiran dan penerapan materi-materi dalam model-model aplikasinya.
- b. Materi program aplikasi komputer e-learning, seperti; pembuatan blog, pembuatan situs di internet, pengetahuan up-loading file dan down-loading file, dan sebagainya.
- c. Materi program aplikasi komputer drawing, seperti; AutoCad, 3D Max, Sketchup, dan lain sebagainya.

9. Evaluasi

Berdasarkan pelatihan yang telah dilaksanakan, tim menemukan beberapa catatan-catatan yang telah dijelaskan diatas sebelumnya, yakni minimnya kesediaan perangkat komputer di sekolah yang mendukung aplikasi komputer grafis, disertai minimnya program pelatihan-pelatihan bagi SDM menjadi materi evaluasi yang berguna untuk dibenahi. Meskipun beberapa guru mencoba mengatasi berbagai masalah

tersebut sesuai kemampuan yang dimilikinya.

Terkait keterampilan, Meskipun tingkat keterampilan peserta tergolong baik, terlihat dengan tingkat pengenalan peserta dengan perangkat komputer dan sebagian besar peserta telah menggunakan laptop dengan baik, sehingga tingkat pemahaman peserta terhadap fungsi-fungsi tools yang terkomunikasikan melalui simbol-simbol (*operating sign system*), oleh peserta dapat mengenal dengan baik maksud dari simbol-simbol yang tersedia. Mengenai keterampilan, sesungguhnya membutuhkan latihan-latihan (*repetisi*) untuk dapat menguasai sesuatu dan membutuhkan waktu yang lebih.

10. Materi Kegiatan

Untuk pelaksanaan materi-materi pelatihan berikutnya, perlu dilakukan komunikasi lebih mendetail terkait kebutuhan-kebutuhan SDM desa dengan program-program pelatihan, baik yang bersifat khusus maupun yang bersifat umumnya. Agar sekiranya program-program pelatihan berikut dapat menunjang kebutuhan proses pelayanan.

Usulan beberapa peserta kepada tim untuk memprogramkan paket pelatihan penggunaan program aplikasi dari grup Microsoft, seperti; Microsoft Excel, Microsoft Power Point, dan lain sebagainya. Serta pelatihan pengenalan program-program e-learning, menjadi masukan Tim untuk dilaksanakan pada program-program berikut

KESIMPULAN

1. Tingginya apresiasi, motivasi, motivasi dan sinergi peserta untuk mengetahui, mengikuti materi pelatihan.
2. Terdapat kendala terkait kesediaan alat simulasi atau komputer/laptop yang digunakan, terlihat dengan beberapa peserta tidak menggunakan komputer/laptop sebagai sarana pelatihan, serta minimnya paket-paket program aplikasi komputer grafis di laboratorium komputer.
3. Motivasi peserta dalam mengikuti kegiatan pelatihan sangat signifikan, terlihat dari jumlah peserta yang melebihi batas maksimal (15 orang) yang telah ditetapkan oleh Tim.
4. Tingkat pemahaman peserta tergolong baik, hal ini terlihat dengan kemampuan peserta mengikuti materi pelatihan dengan baik. Terlihat dengan beberapa hasil karya peserta yang terlampir.
5. Tingkat keterampilan peserta tergolong baik, terlihat dengan tingkat pengenalan peserta dengan perangkat komputer dan sebagian besar peserta telah menggunakan laptop dengan baik, sehingga tingkat pemahaman peserta terhadap fungsi-fungsi *tools* yang terkomunikasikan melalui simbol-simbol (*operating sign system*).
6. Keterbatasan ketersediaan spesifikasi perangkat komputer yang tersedia di laboratorium komputer tidak mendukung pada penggunaan program-program aplikasi komputer grafis.
7. Kegiatan pelatihan-pelatihan guna pembekalan keterampilan SDM desa sangat mendapatkan dukungan dan apresiasi yang besar. Dukungan tersebut ditambah dengan motivasi peserta pelatihan dalam mengikuti setiap materi pelatihan yang sangat tinggi, disertai harapan-harapan tindak lanjut dari program-program berikut dengan materi-materi pelatihan yang sangat dibutuhkan oleh para peserta.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima terima kasih disampaikan kepada Rektor Universitas Negeri Makassar atas arahan dan pembinaannya kepada Dosen untuk pelaksanaan kegiatan yang berkaitan dengan tridarma kami. Demikian pula ucapan terima kasih disampaikan kepada Ketua Lembaga Pengabdian Kepada Masyarakat UNM yang telah memberi fasilitas, melakukan monitoring, dan mengevaluasi kegiatan PKM hingga selesai. Terimakasih kepada Kepala Desa beserta staf dan masyarakat yang antusias memberikan dukungan kepada tim pelaksana.

Warto, 2008, *Modul Praktikum Desain Grafis*, STAIN Purwokerto.
<http://www.corel.com>

DAFTAR PUSTAKA

Anonim, 2002, *Seni Rupa dan Desain SMA, Untuk Kelas XII, Membangun Kreativitas dan Kompetensi*, jilid 3, Penerbit Erlangga.

Association for Computing Machinery (ACM), <http://acm.org>

Computing Sciences Accreditation Board, <http://www.csab.org>

IEEE Computer Society (IEEE CS), <http://computer.org>

Peter Denning, et al., "Computing as a Discipline," *Communications of ACM*, 32, 1 (January), 9-23, 1989.

Peter Denning, "Computer Science: the Discipline," In *Encyclopedia of Computer Science* (A. Ralston and D. Hemmendinger, Eds), 1999.

Sachari, Agus, 2000, *Pengantar Desain*, Penerbit ITB.

Turn, Arthur T., 1980, *The Graphics of Communication*, Holt, Rinehart and Winston, New York.