



PENGUNAAN APLIKASI COREL DRAW SEBAGAI MEDIA EDITING DIKALANGAN MAHASISWA

THE USE OF COREL DRAW APPLICATION AS AN EDITING MEDIA AMONG UNIVERSITY STUDENTS

M.Aidil Akbar¹, Sendy Pramana², M.Fauzi³, Ainun Harahap⁴, Raja Sakti Arief Daulay⁵

¹Pendidikan Teknologi Informasi STKIP Pangeran Antasari, Email : laguaidil@gmail.com

²Pendidikan Teknologi Informasi STKIP Pangeran Antasari, Email : safitrineni911@gmail.com

³Pendidikan Teknologi Informasi STKIP Pangeran Antasari, Email: fauzymhd61@gmail.com

⁴Pendidikan Teknologi Informasi STKIP Pangeran Antasari, Email: nurainun116@gmail.com

⁵Pendidikan Teknologi Informasi STKIP Pangeran Antasari, Email: rajasaktidaulay@gmail.com

*email koresponden: laguaidil@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.62567/ijosse/1275>

Abstract

This socialization activity aimed to introduce the use of CorelDRAW as a graphic editing tool among university students. CorelDRAW was chosen because it is easy to use, flexible, and supports various design needs such as logo creation, posters, flyers, and visual illustrations. The activity was conducted using a descriptive qualitative approach with a participatory method, where students not only received material but also practiced directly. The program involved 12 students and took place at Universitas Pangeran Antasari. The results showed that most participants understood the material well, particularly in recognizing the interface and basic vector drawing techniques. This activity proved to be helpful in improving students' communicative visual design skills to support both academic and organizational purposes.

Keywords : *CorelDRAW, graphic design, students, socialization, visual media.*

Abstrak

Kegiatan sosialisasi ini bertujuan untuk mengenalkan penggunaan aplikasi CorelDRAW sebagai media editing grafis di kalangan mahasiswa. CorelDRAW dipilih karena mudah digunakan, fleksibel, dan mendukung berbagai kebutuhan desain seperti pembuatan logo, poster, pamflet, dan ilustrasi. Sosialisasi dilakukan melalui pendekatan deskriptif kualitatif dengan metode partisipatif, di mana peserta tidak hanya menerima materi, tetapi juga terlibat dalam praktik langsung. Kegiatan ini diikuti oleh 12 mahasiswa dan dilaksanakan di lingkungan kampus Universitas Pangeran Antasari. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa sebagian besar peserta memahami materi yang diberikan, terutama pada pengenalan antarmuka dan teknik menggambar objek vektor. Sosialisasi



ini terbukti membantu mahasiswa dalam meningkatkan keterampilan desain visual yang komunikatif dan mendukung kebutuhan akademik maupun organisasi.

Kata Kunci : CorelDRAW, desain grafis, mahasiswa, sosialisasi, media visual.

A. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah memberikan pengaruh besar dalam dunia pendidikan, terutama dalam penguatan literasi digital di kalangan mahasiswa. Penguasaan teknologi bukan lagi menjadi nilai tambah, melainkan sudah menjadi kebutuhan dasar untuk mendukung produktivitas dan daya saing di era digital (Rahmawati & Yuliana, 2022). Salah satu keterampilan digital yang semakin dibutuhkan adalah kemampuan dalam desain grafis sebagai bentuk komunikasi visual yang efektif dan menarik.

Desain grafis memiliki peran penting dalam menyampaikan pesan secara visual, baik dalam konteks akademik, organisasi, maupun industri kreatif (Wulandari, 2023). Salah satu perangkat lunak desain grafis yang banyak digunakan adalah CorelDRAW, aplikasi berbasis vektor yang dirancang untuk membuat berbagai karya visual seperti logo, poster, brosur, dan ilustrasi. CorelDRAW dinilai fleksibel dan mudah diakses oleh pengguna pemula hingga profesional (Sari & Nugroho, 2021).

Diantara berbagai bentuk karya desain grafis, logo merupakan salah satu elemen visual paling mendasar. Logo berfungsi sebagai simbol identitas yang merepresentasikan nilai, karakter, dan citra suatu entitas. Kemampuan membuat logo menjadi langkah awal yang penting untuk memperkenalkan mahasiswa pada prinsip desain visual secara menyeluruh.

Penelitian dari Putra (2023), CorelDRAW memungkinkan pengguna untuk menuangkan ide visual dengan lebih presisi dan fleksibel karena menggunakan basis vektor. Berbeda dengan aplikasi berbasis bitmap. Keunggulan lain dari aplikasi ini adalah kemampuan dalam mengolah objek secara detail, kemudahan manipulasi warna, serta dukungan terhadap berbagai format ekspor dan impor file (Maulana & Dwi, 2022). keunggulan tersebut menjadikan coreldraw sebagai alat yang tepat untuk mendesain logo yang rapi, tajam dan serbaguna dalam penggunaannya, baik untuk kebutuhan cetak maupun digital.

Sayangnya, masih banyak mahasiswa yang belum memiliki keterampilan dasar dalam menggunakan aplikasi desain grafis. Sebagian besar hanya mengandalkan aplikasi pengolah kata dan presentasi, tanpa mengeksplorasi media visual yang lebih interaktif dan profesional (Hutami, 2023). Hal ini didukung oleh temuan dari Prasetyo dan Widyaningrum (2022) yang menyatakan bahwa tingkat literasi visual mahasiswa Indonesia masih tergolong rendah, terutama dalam penggunaan aplikasi desain vektor seperti CorelDRAW.

Melihat kondisi tersebut, diperlukan upaya untuk meningkatkan literasi visual dan kemampuan desain mahasiswa melalui kegiatan sosialisasi. Sosialisasi bukan hanya mengenalkan aplikasi, tetapi juga menjadi sarana untuk memperkuat keterampilan abad 21 seperti berpikir kritis, kreatif, komunikasi, dan kolaborasi (Nugraheni & Ardiansyah, 2021). dengan memahami dasar dasar desain logo, mahasiswa dapat lebih percaya diri dalam mengembangkan media komunikasi visual yang menarik, informatif, dan mencerminkan identitas yang ingin disampaikan.



Rahayu dan Anindita (2023) menegaskan bahwa keterampilan desain visual, termasuk desain logo, akan menjadi salah satu soft skill yang dicari dalam berbagai bidang pekerjaan di masa depan. Dengan demikian, pelaksanaan sosialisasi penggunaan aplikasi CorelDRAW sangat relevan dan strategis untuk meningkatkan kapasitas mahasiswa dalam menghadapi tantangan era digital.

B. METODE

Kegiatan sosialisasi penggunaan aplikasi CorelDRAW ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Pendekatan ini dipilih karena sesuai untuk mendeskripsikan secara mendalam proses pelaksanaan kegiatan non-eksperimental, serta untuk memahami respons peserta terhadap materi yang diberikan (Suryana & Aditya, 2021). Sosialisasi dilaksanakan dengan metode partisipatif, di mana mahasiswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga terlibat aktif dalam sesi praktik langsung.

a. Lokasi dan Waktu

Kegiatan dilaksanakan di lingkungan kampus Universitas Pangeran Antasari pada bulan juni tahun 2025, dengan peserta sebanyak 12 peserta.

b. Subjek dan Sasaran

Sasaran utama kegiatan adalah mahasiswa yang tertarik memperluas keterampilan desain grafis, baik untuk kepentingan akademik maupun kegiatan organisasi.

c. Prosedur Pelaksanaan

Kegiatan dilakukan melalui tiga tahap:

1) Persiapan

Tim pelaksana menyusun modul sosialisasi, menyiapkan materi visual, serta melakukan survei kebutuhan melalui angket.

2) Pelaksanaan

Tahapan ini meliputi seminar interaktif dan praktik langsung penggunaan CorelDRAW. Materi yang diberikan mencakup:

- Pengenalan antarmuka dan fungsi dasar
- Teknik menggambar objek vektor sederhana
- Simulasi pembuatan desain visual (poster, logo, pamflet)
- Tips desain visual yang komunikatif

3) Evaluasi dan Tindak Lanjut

Evaluasi dilakukan melalui kuesioner dan penilaian hasil desain peserta. Peserta diminta membuat karya mandiri sebagai bentuk penerapan materi. Evaluasi hasil karya digunakan sebagai dasar untuk menentukan keberhasilan kegiatan dan kebutuhan tindak lanjut pelatihan lanjutan.

d. Teknik Pengumpulan Data

Data dikumpulkan melalui observasi partisipatif, dokumentasi kegiatan (foto dan video), serta hasil kuesioner yang diisi peserta.

e. Teknik Analisis Data

Data dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif-kualitatif, dengan menelaah respons peserta, antusiasme selama kegiatan, dan kualitas hasil karya. Analisis ini membantu menarik kesimpulan mengenai efektivitas metode sosialisasi yang digunakan dan potensi keberlanjutan kegiatan ke depannya.



C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan sosialisasi yang dilaksanakan di lingkungan kelas mahasiswa, ini berjalan secara partisipatif, di mana peserta tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi juga melihat secara langsung dalam praktik penggunaan aplikasi CorelDRAW. Sosialisasi dilakukan melalui presentasi di depan kelas, yang dilanjutkan dengan sesi demonstrasi langsung oleh tim pelaksana di hadapan mahasiswa seangkatan. Pada tahap awal kegiatan, mahasiswa dikenalkan dengan tampilan antarmuka CorelDRAW serta fungsi dasar dari menu-menu utama yang umum digunakan dalam desain grafis. Materi dilanjutkan dengan praktik menggambar bentuk-bentuk vektor sederhana, seperti lingkaran, segitiga, dan persegi, yang nantinya digunakan sebagai elemen dasar dalam pembuatan logo.

Setelah memahami teknik menggambar objek, peserta diperkenalkan pada cara mengatur warna, garis, dan teks agar desain logo tampak seimbang secara visual. Tips diberikan secara langsung selama praktik, termasuk pemilihan warna yang harmonis dan penggunaan tipografi yang sesuai dengan identitas organisasi. Ini penting mengingat prinsip dasar desain logo harus mencakup kesederhanaan, relevansi, dan kemudahan untuk dikenali. Salah satu bagian yang paling diminati peserta adalah ketika fasilitator menunjukkan contoh langsung pembuatan logo organisasi mahasiswa, mulai dari sketsa awal hingga hasil akhir yang ditampilkan di layar. Peserta dapat melihat proses desain secara menyeluruh, mulai dari pemilihan bentuk, penyusunan elemen, hingga proses ekspor file dalam berbagai format. Dalam sesi tanya jawab, peserta aktif mengajukan pertanyaan terkait kendala teknis maupun strategi kreatif dalam mendesain logo. Diskusi ini memperkaya wawasan peserta karena beberapa pertanyaan membuka pembahasan yang lebih mendalam tentang pentingnya identitas visual dalam organisasi.

Hasil observasi menunjukkan bahwa metode sosialisasi berbasis praktik langsung ini sangat efektif untuk menumbuhkan minat dan pemahaman dasar mahasiswa terhadap desain grafis, khususnya dalam konteks pembuatan logo. Mahasiswa yang mengikuti sosialisasi ini tidak hanya memperoleh pengetahuan teknis, tetapi juga pengalaman langsung dalam mengaplikasikan keterampilan desain berbasis aplikasi digital. Secara umum, kegiatan ini memberikan gambaran bahwa penggunaan CorelDRAW sebagai media desain logo sangat cocok diterapkan di kalangan mahasiswa. Dengan pendekatan sederhana namun praktis, peserta mampu menghasilkan desain logo awal yang layak dikembangkan lebih lanjut. Selain itu, kegiatan ini juga menjadi pemantik awal bagi mahasiswa untuk mengeksplorasi bidang desain secara lebih mendalam di luar kegiatan perkuliahan. Berdasarkan kegiatan sosialisasi dan praktik langsung yang telah dilakukan, berikut ini merupakan ringkasan hasil pengamatan terhadap keterlibatan peserta dan pemahaman mereka selama proses berlangsung.

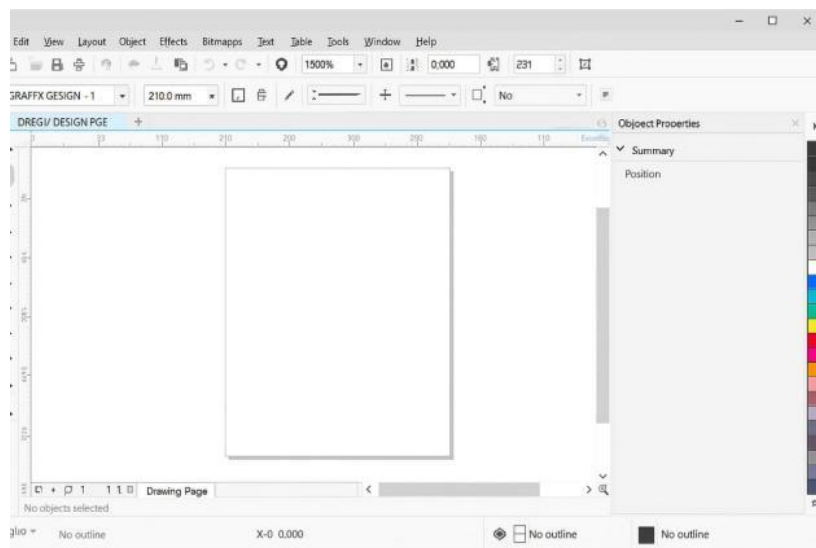
Tabel 1. Tingkat pemahaman peserta terhadap materi sosialisasi penggunaan aplikasi CorelDRAW.

Aspek yang di amati	Jumlah peserta yang memahami	persentase
Pengenalan antarmuka dan fungsi dasar CorelDRAW	10	83%



Teknik menggambar objek vektor sederhana	9	75%
Simulasi pembuatan desain visual (poster, logo, pamflet)	8	67%
Tips desain visual yang komunikatif	7	58%
Model pelatihan berbasis praktik langsung (<i>active learning</i>)	6	50%

Berdasarkan hasil analisis data pada tabel, dapat diketahui bahwa materi pengenalan antarmuka dan fungsi dasar CorelDRAW berhasil diserap dengan baik oleh peserta. Sebanyak 10 dari 12 peserta (83%) menunjukkan pemahaman yang cukup kuat terhadap komponen utama tampilan aplikasi, seperti menu bar, toolbox, hingga drawing page. Hal ini menunjukkan bahwa penyampaian materi dasar pada sesi awal berjalan efektif.



Gambar 1. Tampilan antarmuka aplikasi CorelDRAW

Untuk materi teknik menggambar objek vektor sederhana, sebanyak 9 peserta (75%) mampu mempraktikkan penggunaan fitur seperti Shape Tool dalam membuat bentuk dasar, seperti lingkaran, persegi, dan garis. Pencapaian ini menandakan bahwa pembelajaran berbasis praktik sangat membantu peserta dalam memahami fungsi alat desain dasar.



Gambar 2. peserta berdiskusi dengan pemateri saat praktik desain



Kemampuan peserta dalam menerapkan materi melalui simulasi pembuatan desain visual menunjukkan variasi tingkat pemahaman. Dalam membuat poster, terdapat 8 peserta (67%) yang mampu menata elemen-elemen desain dengan baik. Namun, ketika masuk pada simulasi pembuatan logo dan pamflet, jumlah peserta yang dapat mengikutinya menurun, yakni 7 peserta (58%) dan 6 peserta (50%). Penurunan ini diduga berkaitan dengan kompleksitas materi yang meningkat serta keterbatasan waktu praktik yang tersedia.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan sosialisasi yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa pengenalan dan praktik langsung penggunaan aplikasi CorelDRAW mampu meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap dasar-dasar desain, khususnya dalam membuat logo. Mahasiswa tidak hanya memperoleh gambaran umum mengenai antarmuka dan fungsi alat pada CorelDRAW, tetapi juga terlibat aktif dalam praktik mendesain yang sederhana namun aplikatif. Antusiasme dan partisipasi peserta menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis praktik sangat efektif dalam memperkenalkan media desain digital. Sosialisasi ini juga menjadi sarana pengembangan kreativitas mahasiswa di luar ruang kuliah formal.

Agar kegiatan serupa dapat memberikan dampak yang lebih luas dan berkelanjutan, disarankan untuk:

- a. Menyediakan waktu yang lebih panjang agar peserta dapat lebih mendalami setiap fitur dalam aplikasi CorelDRAW.
- b. Menambahkan sesi evaluasi atau penilaian hasil karya peserta untuk mengukur sejauh mana pemahaman mereka terhadap materi.
- c. Mengembangkan kegiatan pelatihan lanjutan dengan fokus pada teknik desain lanjutan atau proyek-proyek kolaboratif.
- d. Mengupayakan penggunaan aplikasi versi terbaru agar mahasiswa terbiasa dengan tampilan dan fitur yang lebih relevan dengan kebutuhan industri kreatif saat ini.

**E. DAFTAR PUSTAKA**

- Hutami, R. (2023). Literasi visual mahasiswa dalam penggunaan media presentasi digital. *Jurnal Pendidikan dan Literasi Digital*, 7(1), 44–52.
- Maulana, R., & Dwi, L. (2022). Keunggulan format vektor dalam komunikasi visual. *Jurnal Teknologi dan Media*, 8(2), 55–63.
- Nugraheni, F., & Ardiansyah, M. (2021). Soft skill desain abad 21: Kolaborasi dan kreativitas. *Jurnal Keterampilan Abad 21*, 2(2), 101–109.
- Putra, R. H. (2023). Optimalisasi penggunaan aplikasi vektor dalam desain digital. *Jurnal Desain Interaktif*, 6(1), 19–28.
- Prasetyo, A., & Widyaningrum, M. (2022). Tingkat literasi digital mahasiswa Indonesia. *Jurnal Pengembangan Sumber Daya Manusia*, 3(3), 67–75.
- Rahmawati, S., & Yuliana, E. (2022). Analisis kebutuhan pelatihan desain grafis bagi mahasiswa non-teknik. *Jurnal Teknologi dan Pendidikan Kreatif*, 3(4), 77–85.
- Rahayu, N., & Anindita, P. (2023). Peran keterampilan desain visual dalam kesiapan kerja mahasiswa. *Jurnal Edukasi Kreatif*, 4(2), 88–96.
- Suryana, H., & Aditya, M. (2021). Metode partisipatif dalam sosialisasi berbasis teknologi. *Jurnal Metodologi Sosial dan Pendidikan*, 5(2), 73–81.
- Sari, N., & Nugroho, A. (2021). CorelDRAW sebagai media pembelajaran desain visual. *Jurnal Inovasi Desain dan Multimedia*, 4(2), 33–40.
- Wulandari, D. (2023). Desain grafis dalam pendidikan tinggi: Relevansi dan tantangan. *Jurnal Komunikasi Visual dan Teknologi*, 5(1), 12–21.