

## **Pengenalan Metode Pembelajaran Desain Grafis Menggunakan CorelDRAW dalam Meningkatkan Kompetensi Multimedia Siswa SMKS Islam Jamiah Al-Aziziyah**

**Abdul Halim**

*Universitas Islam Al-Aziziyah Indonesia*

*Email: [halimabdul9946@gmail.com](mailto:halimabdul9946@gmail.com)*

### **ABSTRACT**

The benefits of learning using Graphic Design Learning media Using CorelDRAW in Improving Multimedia Competence of Jamiah Islam Al-Aziziyah Vocational School Students aims to identify students' initial level of understanding, carry out structured training, and evaluate the impact of implementing graphic design learning on increasing students' multimedia competence. The approach used is qualitative descriptive involving forty students who took part in intensive training for fifty hours in October 2025. The training material focused on mastering basic and advanced graphic design techniques using CorelDRAW through project-based learning methods, such as creating visual designs in the form of illustrations and graphic compositions. The results of the activity showed a significant increase in students' technical abilities and creativity, which was seen from their success in producing simple design work with a good understanding of the principles of composition, color and layout. The high level of enthusiasm and positive responses from participants shows that this practical learning approach is effective in increasing competence in the field of graphic design. This program provides an empirical contribution to the development of multimedia vocational education, as well as opening opportunities for sustainable collaboration between universities and vocational schools to answer the needs of the creative industry which continues to grow.

**Keywords:** Learning Methods, Graphic Design, CorelDRAW, Multimedia Competence, Vocational, Students SMK.

### **ABSTRAK**

Keuntungan belajar menggunakan media Pembelajaran Desain Grafis Menggunakan CorelDRAW dalam Meningkatkan Kompetensi Multimedia Siswa SMKS Jamiah Islam Al-Aziziyah ini bertujuan untuk mengidentifikasi tingkat pemahaman awal siswa, melaksanakan pelatihan yang terstruktur, serta mengevaluasi dampak penerapan pembelajaran desain grafis terhadap peningkatan kompetensi multimedia peserta didik. Pendekatan yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan melibatkan empat puluh siswa

yang mengikuti pelatihan intensif selama lima puluh jam pada bulan Oktober 2025. Materi pelatihan difokuskan pada penguasaan teknik dasar dan lanjutan desain grafis menggunakan CorelDRAW melalui metode pembelajaran berbasis proyek, seperti pembuatan desain visual berbentuk ilustrasi dan komposisi grafis. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam kemampuan teknis dan kreativitas siswa, yang terlihat dari keberhasilan mereka dalam menghasilkan karya desain sederhana dengan pemahaman yang baik terhadap prinsip komposisi, warna, dan tata letak. Tingginya antusiasme serta respons positif dari peserta menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran praktis ini efektif dalam meningkatkan kompetensi di bidang desain grafis. Program ini memberikan kontribusi empiris bagi pengembangan pendidikan vokasi multimedia, sekaligus membuka peluang kerja sama berkelanjutan antara perguruan tinggi dan sekolah kejuruan guna menjawab kebutuhan industri kreatif yang terus berkembang.

**Kata kunci:** Metode Pembelajaran, Desain Grafis, CorelDRAW, Kompetensi Multimedia, Vokasi, Mahasiswa SMK.

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era digital telah memberikan dampak besar terhadap berbagai bidang kehidupan, termasuk pendidikan vokasi. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sebagai lembaga yang berfokus pada penciptaan tenaga kerja terampil dituntut untuk terus beradaptasi dengan kebutuhan industri kreatif yang semakin dinamis. Salah satu kompetensi yang memiliki peran strategis dalam konteks ini adalah bidang multimedia, khususnya desain grafis. Pemanfaatan aplikasi desain grafis seperti CorelDRAW dalam pembelajaran terbukti mampu meningkatkan keterampilan teknis siswa dalam menghasilkan karya visual yang berkualitas (Abshor, Ulil 2021).

Namun demikian, masih terdapat kesenjangan antara kompetensi yang diajarkan di sekolah dengan kebutuhan nyata di dunia industri kreatif. Hal ini menunjukkan perlunya upaya edukatif yang terencana dan sistematis untuk menjembatani kesenjangan tersebut, terutama dalam penguasaan teknik desain grafis berbasis perangkat lunak profesional (Andriyanto, Heru 2022).

Kondisi di SMKS Islam Jamiah Al-Aziziyah menunjukkan bahwa siswa telah memiliki pemahaman teoritis yang cukup baik, tetapi kemampuan praktik dalam menggunakan CorelDRAW masih perlu ditingkatkan. Keterbatasan akses terhadap pelatihan intensif serta minimnya pengalaman praktik menjadi faktor penghambat dalam pengembangan keterampilan tersebut. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan desain grafis menggunakan CorelDRAW menjadi langkah yang relevan untuk meningkatkan kompetensi multimedia siswa (Enterprise, Jubilee, 2021).

Desain grafis merupakan bentuk komunikasi visual yang menggabungkan unsur seni, teknologi, dan kreativitas dalam menyampaikan pesan. Dalam

pembelajaran multimedia, desain grafis tidak hanya berfungsi sebagai sarana ekspresi, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang efektif untuk menyampaikan informasi secara menarik. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media visual interaktif dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa secara signifikan (Madcoms, 2020).

Kompetensi multimedia dalam pendidikan vokasi mencakup berbagai aspek, seperti pengolahan gambar, video, audio, dan desain grafis. Penguasaan desain grafis menggunakan CorelDRAW menjadi salah satu indikator penting dalam pencapaian kompetensi tersebut. Kemampuan ini tidak hanya meningkatkan kreativitas siswa, tetapi juga melatih kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah dalam menyelesaikan proyek desain (Nugroho, Adi, 2023).

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa metode pembelajaran berbasis praktik, seperti workshop dan pelatihan langsung, efektif dalam meningkatkan keterampilan teknis siswa. Namun, sebagian besar penelitian masih berfokus pada pengembangan media pembelajaran atau evaluasi hasil belajar, sementara kajian tentang implementasi pelatihan desain grafis secara langsung sebagai bentuk pengabdian kepada masyarakat masih terbatas, khususnya di lingkungan SMK berbasis keagamaan.

Program ini hadir untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan pendekatan yang lebih kontekstual dan aplikatif. Pelatihan tidak hanya memberikan pemahaman teori, tetapi juga menekankan pada praktik langsung menggunakan CorelDRAW melalui pembelajaran berbasis proyek. Pendekatan partisipatif yang melibatkan siswa secara aktif menjadi keunggulan program ini dalam meningkatkan keterampilan desain grafis secara nyata. Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah dalam kegiatan ini meliputi: Bagaimana tingkat pemahaman awal siswa terhadap desain grafis menggunakan CorelDRAW? Bagaimana implementasi metode pembelajaran desain grafis yang efektif dalam meningkatkan kompetensi multimedia siswa? Bagaimana dampak pelatihan terhadap peningkatan keterampilan siswa setelah mengikuti

kegiatan Program ini diharapkan memberikan manfaat secara teoretis maupun praktis. Secara teoretis, kegiatan ini dapat menjadi referensi dalam pengembangan pembelajaran desain grafis di SMK. Secara praktis, siswa memperoleh peningkatan keterampilan yang relevan dengan kebutuhan industri, sekolah mendapatkan model pelatihan yang berkelanjutan, serta menjadi kontribusi nyata dalam pengembangan pendidikan vokasi.

## **METODE**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan pendekatan

deskriptif kualitatif untuk menggambarkan secara menyeluruh proses pelaksanaan pelatihan desain grafis menggunakan CorelDRAW. Pendekatan ini dipilih karena mampu memberikan gambaran yang mendalam mengenai proses pembelajaran, interaksi peserta, serta hasil yang dicapai tanpa adanya manipulasi variabel (Prasetyo, Eko, 2021).

Pelaksanaan kegiatan dilakukan di SMKS Islam Jamiah Al-Aziziyah dengan melibatkan siswa dan guru program keahlian multimedia. Kegiatan dilaksanakan dalam bentuk pelatihan intensif dengan durasi tertentu yang mencakup penyampaian materi, demonstrasi penggunaan CorelDRAW, praktik langsung, serta pendampingan dalam pembuatan desain grafis.

Materi pelatihan difokuskan pada pengenalan dasar-dasar desain grafis menggunakan CorelDRAW, seperti penggunaan tools, pengolahan objek, pewarnaan, serta pembuatan desain sederhana seperti poster atau logo.

Teknik pengumpulan data meliputi observasi selama kegiatan berlangsung, dokumentasi hasil karya peserta, serta evaluasi kemampuan siswa dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Data dianalisis secara deskriptif melalui proses reduksi, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Keberhasilan program diukur dari peningkatan kemampuan siswa dalam menghasilkan karya desain grafis, tingkat partisipasi aktif selama pelatihan, serta respon positif dari peserta terhadap kegiatan yang dilaksanakan

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Tingkat Pemahaman Awal Siswa terhadap Dasar Desain Grafis Menggunakan CorelDRAW**

Sebelum pelaksanaan program pelatihan pengenalan metode pembelajaran desain grafis menggunakan CorelDRAW, dilakukan observasi awal serta diskusi bersama guru program keahlian multimedia dan siswa SMKS Islam Jamiah Al-Aziziyah untuk mengetahui sejauh mana pemahaman awal mereka terkait konsep dasar desain grafis. Hasil observasi menunjukkan bahwa mayoritas siswa masih memiliki pengetahuan yang terbatas mengenai prinsip-prinsip dasar desain, meskipun mereka telah memperoleh materi multimedia dalam pembelajaran reguler. Pemahaman terhadap elemen penting seperti komposisi, tipografi, warna, serta penggunaan tools dalam CorelDRAW masih tergolong rendah, dan sebagian besar siswa belum terbiasa menggunakan perangkat lunak desain grafis secara optimal (Rahman, Abdul, 2024).

Kondisi tersebut menunjukkan adanya keterbatasan dalam praktik langsung, sehingga siswa mengalami kesulitan dalam mengaplikasikan teori yang telah dipelajari ke dalam karya desain yang konkret. Minimnya sumber belajar yang terstruktur serta kurangnya intensitas latihan menjadi faktor yang

memengaruhi rendahnya keterampilan siswa dalam bidang desain grafis. (Saputra, Deni, 2022).

Pada sesi pembukaan kegiatan pengabdian yang dilaksanakan pada tanggal sepuluh Oktober dua ribu dua puluh dua, terlihat antusiasme yang tinggi dari peserta yang terdiri atas siswa dan guru. Meskipun demikian, hasil diskusi awal mengungkapkan adanya kesenjangan antara pemahaman teori dan kemampuan praktik. Banyak siswa menyatakan ketertarikan terhadap desain grafis, namun merasa kurang percaya diri dalam menghasilkan karya menggunakan CorelDRAW karena keterbatasan pengalaman serta kurangnya bimbingan teknis yang sistematis.

Selain itu, pemahaman siswa terhadap fitur-fitur utama dalam CorelDRAW juga masih terbatas. Sebagian besar hanya mengenal aplikasi tersebut secara umum tanpa memahami fungsi penting seperti penggunaan layer, pengaturan objek, teknik tracing, hingga pengolahan teks dan warna. Hal ini menunjukkan perlunya pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif, aplikatif, dan berbasis praktik agar siswa dapat memahami materi secara lebih efektif.

Identifikasi terhadap kondisi awal ini menjadi dasar penting dalam merancang strategi pelatihan yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Dengan mengetahui tingkat pemahaman awal, program pelatihan dapat disusun secara lebih terarah untuk meningkatkan kompetensi siswa dalam bidang desain grafis, khususnya dalam penggunaan CorelDRAW sebagai salah satu perangkat lunak utama di industri kreatif.

Gambar 1 memperlihatkan suasana pembukaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dihadiri oleh tim dosen, mahasiswa, guru, dan siswa SMKS Islam Jamiah Al-Aziziyah. Dalam kegiatan tersebut, disampaikan pentingnya penguasaan desain grafis sebagai kompetensi utama dalam menghadapi perkembangan industri kreatif. Pihak sekolah juga menyampaikan harapan besar agar program pelatihan ini mampu meningkatkan kualitas pembelajaran multimedia. Suasana yang tergambar menunjukkan adanya komitmen bersama antara institusi pendidikan tinggi dan sekolah menengah kejuruan dalam mengembangkan keterampilan siswa melalui kerja sama yang terencana dan berkelanjutan.



Gambar 1. Pembukaan Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat di SMKS Islam Jamiah Al-Aziziyah

### **Implementasi Program Pengenalan Metode Pembelajaran Desain Grafis Menggunakan CorelDRAW**

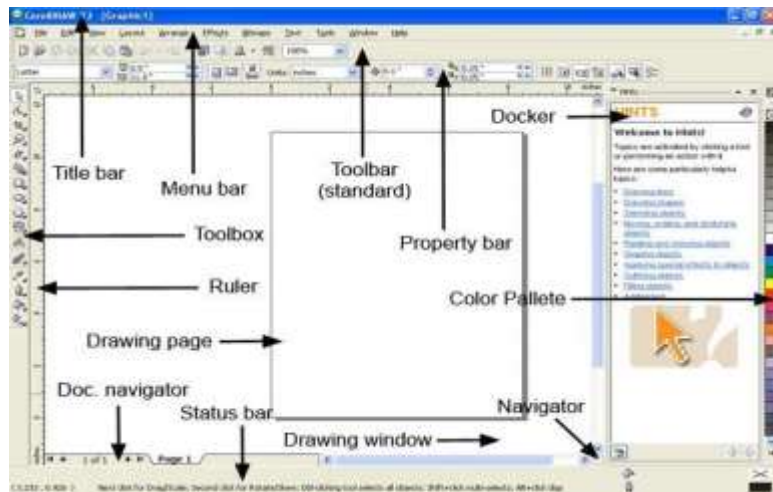
Pelaksanaan program pengenalan metode pembelajaran desain grafis menggunakan CorelDRAW dilaksanakan secara intensif selama lima hari berturut-turut, yaitu dari tanggal sepuluh hingga empat belas Oktober dua ribu dua puluh dua, dengan total durasi pelatihan mencapai lima puluh jam. Metode yang diterapkan meliputi penyampaian materi teoritis terkait prinsip dasar desain grafis, demonstrasi penggunaan perangkat lunak CorelDRAW, praktik langsung pembuatan desain sederhana, serta pendampingan secara intensif selama proses pengerjaan tugas. Materi pelatihan difokuskan pada teknik dasar pembuatan desain vektor, pengolahan objek, serta penggunaan fitur-fitur utama dalam CorelDRAW. Pendekatan pembelajaran yang bersifat praktis dan aplikatif terbukti mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep desain grafis secara lebih efektif (Suryadi, Taufik, 2020).

Pada tahap implementasi, peserta diarahkan untuk membuat desain sederhana berupa transformasi bentuk geometris serta penggabungan beberapa objek menjadi satu komposisi visual yang utuh. Proses pembelajaran diawali dengan pengenalan antarmuka CorelDRAW, termasuk pemahaman tentang fungsi workspace, toolbox, property bar, page, serta penggunaan layer. Selanjutnya, siswa dibimbing untuk membuat objek lingkaran menggunakan Ellipse Tool pada halaman kerja, kemudian memodifikasi bentuk dan warna objek melalui pengaturan properti yang tersedia.

Langkah berikutnya adalah menduplikasi objek dan mengubahnya menjadi bentuk persegi menggunakan Rectangle Tool dengan variasi warna yang berbeda. Peserta juga diajarkan teknik pengaturan posisi, ukuran, serta alignment antar objek untuk menghasilkan desain yang proporsional. Setelah itu, siswa mempraktikkan penggunaan fitur shaping seperti weld, trim, dan intersect untuk

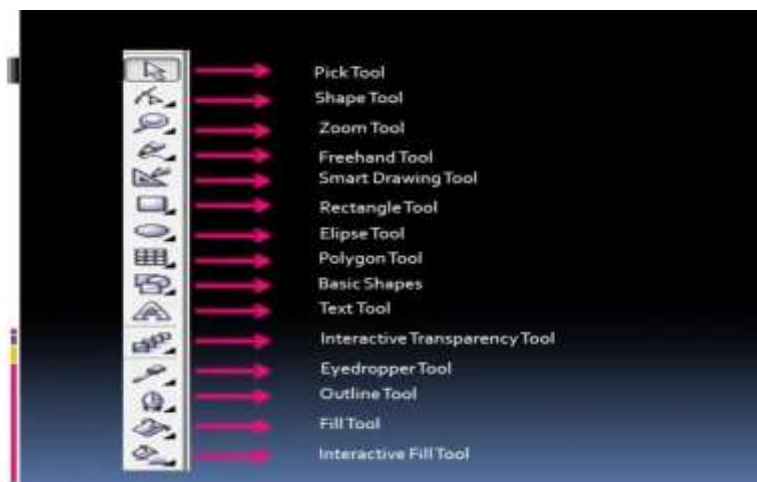
mengombinasikan objek sehingga menghasilkan bentuk baru yang lebih kompleks. Proses ini membantu siswa memahami bagaimana elemen-elemen desain dapat dikembangkan menjadi karya visual yang menarik.

Gambar 2 memperlihatkan tampilan awal CorelDRAW saat peserta mulai membuat objek lingkaran menggunakan Tool Box pada halaman kerja. Objek ditempatkan di tengah area desain dengan warna solid sebagai elemen dasar. Pada tahap ini, peserta diperkenalkan pada pentingnya penempatan objek yang tepat guna menciptakan komposisi visual yang seimbang dan estetik.



Gambar 2 mengerjakan perintah dasar dengan Tool Box

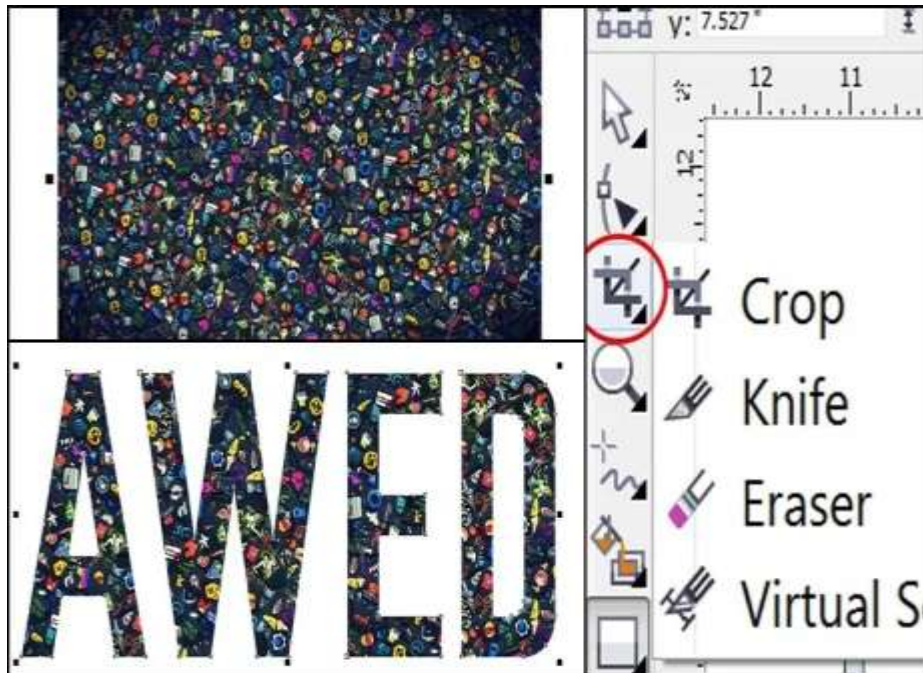
Gambar 3 menunjukkan proses pengaturan properti objek pada property bar, termasuk perubahan warna, ukuran, serta outline. Tahap ini merupakan langkah penting dalam memperkenalkan kontrol visual terhadap elemen desain sehingga siswa dapat menghasilkan tampilan yang lebih menarik dan profesional.



Gambar 3 Menu Tool Box

Gambar 4 menampilkan proses pengembangan desain dengan

menambahkan objek baru berupa persegi serta pengaturan komposisi antar objek. Peserta juga diajarkan untuk menghapus atau memodifikasi objek tertentu agar desain terlihat lebih rapi dan terstruktur.



Gambar 4 potong gambar di Corel Draw

Gambar 5 memperlihatkan hasil akhir desain setelah seluruh elemen dikombinasikan dan disempurnakan menggunakan fitur-fitur CorelDRAW. Pada tahap ini, siswa telah mampu menghasilkan karya desain sederhana yang menunjukkan pemahaman terhadap prinsip dasar desain grafis.



Gambar 5 hasil karya Corel Draw

Selama proses implementasi, para pemateri yang terdiri dari dosen dan instruktur memberikan pendampingan secara intensif kepada peserta. Gambar 6 menggambarkan suasana pelatihan di dalam kelas, dimana narasumber menyampaikan materi secara langsung dengan bantuan media proyektor dan demonstrasi penggunaan CorelDRAW. Peserta terlihat aktif mengikuti penjelasan serta mencatat poin-poin penting yang disampaikan. Metode pembelajaran yang interaktif ini terbukti efektif dalam membantu siswa memahami konsep-konsep desain grafis yang sebelumnya dianggap sulit.



Gambar 6. Suasana Penyampaian Materi kepada Peserta Pelatihan

Gambar di atas ini menunjukkan sesi praktik langsung di laboratorium komputer, dimana peserta mengerjakan tugas desain secara mandiri. Pada tahap ini, siswa mengaplikasikan seluruh materi yang telah dipelajari untuk menghasilkan karya desain grafis sederhana. Setiap peserta terlihat fokus pada pekerjaannya, sementara narasumber memberikan bimbingan teknis secara langsung. Pendekatan pembelajaran berbasis praktik ini memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna serta mampu meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam menghasilkan karya desain menggunakan CorelDRAW.



Gambar 7. Sesi Praktik Peserta di Laboratorium Komputer

**Dampak program terhadap peningkatan kompetensi multimedia siswa**  
dievaluasi melalui observasi langsung terhadap kemampuan peserta dalam

menyelesaikan tugas desain grafis sederhana, analisis hasil karya yang dihasilkan, serta pengumpulan umpan balik dari peserta pada akhir kegiatan pelatihan. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam pemahaman dan keterampilan siswa dalam mengaplikasikan teknik desain grafis menggunakan CorelDRAW.

Sebagian besar peserta mampu menyelesaikan tugas pembuatan desain dengan baik, yang mencerminkan penguasaan terhadap penggunaan berbagai tools seperti shape, color, text, dan transformasi objek. Karya desain yang dihasilkan menunjukkan bahwa siswa telah memahami prinsip-prinsip dasar desain grafis, seperti komposisi, keseimbangan, kontras, dan penggunaan warna.

Tingkat keberhasilan peserta juga terlihat dari tingginya antusiasme dan partisipasi aktif selama pelatihan berlangsung. Observasi menunjukkan bahwa siswa tidak hanya mampu mengikuti instruksi teknis, tetapi juga mulai mengembangkan kreativitas dengan mengeksplorasi berbagai variasi desain. Beberapa peserta bahkan menambahkan elemen tambahan seperti kombinasi warna yang lebih kompleks, tipografi yang variatif, serta pengaturan layout yang lebih menarik untuk menghasilkan karya yang lebih estetis dan komunikatif.

Hal ini mengindikasikan bahwa program pelatihan tidak hanya berfokus pada transfer keterampilan teknis, tetapi juga mampu mendorong kreativitas dan rasa ingin tahu siswa dalam bidang desain grafis. Media pembelajaran berbasis praktik menggunakan CorelDRAW terbukti efektif, praktis, dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Umpan balik yang diberikan oleh peserta menunjukkan tingkat kepuasan yang tinggi terhadap pelaksanaan program. Sebagian besar siswa menyatakan bahwa pelatihan ini sangat membantu dalam memahami dasar-dasar desain grafis serta memberikan pengalaman langsung dalam menggunakan perangkat lunak desain profesional. Peserta juga berharap agar kegiatan serupa dapat dilaksanakan secara berkelanjutan dengan materi yang lebih lanjut, seperti desain branding, ilustrasi digital, dan pembuatan media promosi.

Guru yang terlibat dalam kegiatan ini juga memperoleh wawasan baru terkait metode pembelajaran berbasis praktik dalam bidang desain grafis. Mereka berencana untuk mengimplementasikan pendekatan tersebut dalam proses pembelajaran di kelas.

Selain itu, program ini membuka peluang kerja sama antara perguruan tinggi dan sekolah dalam mengembangkan pelatihan lanjutan yang lebih sesuai dengan kebutuhan industri kreatif. Dengan demikian, program ini tidak hanya memberikan dampak langsung terhadap peningkatan kompetensi siswa, tetapi juga berkontribusi dalam pengembangan ekosistem pendidikan vokasi multimedia yang berkelanjutan.

## **PENUTUP**

Pelaksanaan program pelatihan desain grafis menggunakan CorelDRAW di SMKS Islam Jamiah Al-Aziziyah terbukti mampu meningkatkan kompetensi multimedia siswa secara signifikan. Peserta menunjukkan perkembangan yang nyata dalam menguasai berbagai fitur dan teknik dasar CorelDRAW, yang terlihat dari kemampuan mereka dalam menghasilkan karya desain grafis sesuai dengan standar teknis yang diharapkan.

Tingginya antusiasme, keterlibatan aktif, serta respons positif dari peserta menjadi indikator keberhasilan penerapan metode pembelajaran berbasis praktik dengan pendampingan intensif. Program ini tidak hanya berfokus pada peningkatan keterampilan teknis, tetapi juga mendorong kreativitas siswa dalam mengembangkan ide dan variasi desain visual yang lebih menarik dan komunikatif.

## **Saran**

1. Perlu diselenggarakan pelatihan lanjutan dengan materi yang lebih mendalam, seperti desain branding, ilustrasi digital, serta pembuatan media promosi untuk memperkuat kompetensi siswa.
2. Penting untuk membangun kerja sama berkelanjutan antara perguruan tinggi dan sekolah kejuruan melalui program pendampingan rutin yang disesuaikan dengan kebutuhan industri kreatif.
3. Metode pembelajaran berbasis proyek yang menekankan praktik langsung sebaiknya diintegrasikan ke dalam kurikulum mata pelajaran desain grafis agar pembelajaran menjadi lebih efektif dan relevan..

## REFERENSI

- Abshor, Ulil. (2021). Pengembangan Media Video Graphic Tutorial Pada Mata Pelajaran Animasi 2D Materi Pokok Tweening Untuk Kelas XI Multimedia di SMKN 1 Jombang.
- Andriyanto, Heru. (2022). Panduan Lengkap Desain Grafis dengan CorelDRAW. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Enterprise, Jubilee. (2021). Belajar CorelDRAW untuk Pemula hingga Mahir. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Madcoms. (2020). Mahir dalam 7 Hari: CorelDRAW untuk Desain Grafis. Yogyakarta: Andi Offset.
- Nugroho, Adi. (2023). Desain Grafis Kreatif Menggunakan CorelDRAW. Bandung: Informatika.
- Prasetyo, Eko. (2021). Teknik Cepat Menguasai CorelDRAW untuk Multimedia. Yogyakarta: Andi.
- Rahman, Abdul. (2024). Aplikasi CorelDRAW dalam Desain Komunikasi Visual. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Saputra, Deni. (2022). Pemanfaatan CorelDRAW dalam Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif. Surabaya: Unesa Press.
- Suryadi, Taufik. (2020). CorelDRAW untuk Desain Logo dan Ilustrasi. Bandung: Informatika.
- Wahana Komputer. (2023). Desain Grafis Profesional dengan CorelDRAW. Semarang: Andi Publisher.
- Yulianto, Budi. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Desain Grafis CorelDRAW. Malang: UM Press.