

Pelatihan Desain Grafis Dasar Bagi Siswa SMA Ibrahimy 1 Sukorejo

Marwan¹, Ongky Ali Candra², Zaehol Fatah³

^{1,2,3} Universitas Ibrahimy, Jawa Timur, Indonesia

Email: m4rw4n.06@gmail.com¹, ongky4866@gmail.com²
zaeholfatah@gmail.com³

Abstrak

Untuk menambah wawasan dalam segi desain grafis bagi siswa SMA Ibrahimy 1 Sukorejo maka diperlukan sebuah sarana pelatihan yang relevan. Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan mutu keterampilan desain grafis di SMA Ibrahimy 1 Sukorejo, dengan tujuan siswa dapat memahami prinsip-prinsip desain grafis, mengenali komponen-komponennya, serta mampu menerapkan pengetahuan tersebut dalam karya nyata. Melalui kegiatan ini, siswa tidak hanya mendapatkan pemahaman teoritis, tetapi juga mengembangkan keterampilan praktis yang dapat membuka peluang usaha dalam desain grafis. Pelatihan dilaksanakan dengan metode ceramah, diskusi, dan pengenalan dasar tentang penggunaan perangkat lunak CorelDRAW sebagai alat bantu dalam proses desain. Hasil dari pelatihan menunjukkan bahwa siswa dapat mempraktikkan pemahaman siswa terhadap komponen desain grafis dan mengaplikasikan dalam pembuatan karya visual sederhana. Kegiatan ini memberikan kontribusi yang positif terhadap pengembangan kreativitas siswa dan mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan di dunia industri kreatif di masa yang akan datang.

Kata kunci: **Desain Grafis, Pelatihan, Soft Skill, Teknologi Informasi, Industri Kreatif.**

Pendahuluan

Pendidikan merupakan landasan utama untuk mengembangkan karakter manusia dan meningkatkan taraf hidup. Melalui pendidikan, seseorang dapat mengembangkan potensinya secara optimal, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Menurut (Rohman et al., 2024) pendidikan merupakan usaha yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan belajar yang dimiliki seseorang melalui proses belajar. Hal ini menunjukkan bahwa belajar bukanlah kegiatan pasif, melainkan merupakan proses aktif yang melibatkan kesadaran diri dalam memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru.

Kemajuan di dunia pendidikan saat ini berlangsung sangat pesat (Rais et al., 2017). Salah satu bentuk perkembangan tersebut adalah



Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0
International License.

Published by Fanshur Institute: Research and Knowledge Sharing in Aceh

adaptasi dunia pendidikan terhadap kemajuan teknologi, khususnya dalam proses pembelajaran yang kini banyak melibatkan teknologi informasi dan komunikasi (Lestari et al., 2024). Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini telah memengaruhi hampir semua aspek kehidupan manusia (Agustina, 2017). Oleh karena itu, setiap individu dituntut memiliki kemampuan soft skill dalam bidang teknologi untuk menunjang kehidupannya di masa depan.

Salah satu soft skill yang relevan dan sangat dibutuhkan dalam berbagai bidang kehidupan adalah keterampilan multimedia. Pemanfaatan multimedia dalam dunia pendidikan antara lain dapat dilakukan melalui pembuatan media pembelajaran (Diantoro, 2008). Dalam hal ini, desain grafis menjadi salah satu bidang penting yang mencakup kemampuan kognitif dan keterampilan praktis seperti tipografi, pengolahan gambar, dan tata letak halaman. Desainer grafis menata elemen visual seperti huruf dan ruang komposisi untuk menciptakan rancangan yang efektif dan komunikatif (Rais et al., 2017).

Di era modern, desain grafis telah menjadi bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Ia hadir dalam berbagai bentuk seperti kemasan produk, iklan, buku, hingga situs web (Warisaji et al., 2023). Oleh karena itu, sangat penting kiranya bagi setiap individu, terutama pelajar, untuk mempelajari dasar-dasar ilmu desain grafis, terlebih bagi yang belum memiliki pengetahuan sama sekali tentang bidang ini.

Salah satu software yang sering digunakan oleh para desainer yaitu CorelDRAW, CorelDRAW adalah sebuah perangkat lunak desain grafis berbasis vektor yang dikembangkan oleh perusahaan Corel Corporation, yang berasal dari Kanada. Program ini digunakan secara luas oleh para desainer grafis, ilustrator, percetakan, dan pelaku industri kreatif lainnya untuk membuat berbagai jenis desain visual.

Dalam pengabdian kepada masyarakat dilakukan dengan metode pelatihan, di sebuah lembaga pendidikan bernama SMA Ibrahimy 1 Sukorejo, yaitu sebuah lembaga pendidikan yang berada di dusun Sukorejo,

kurangnya pembelajaran ilmu desain grafis di lembaga ini menjadi latar belakang pelaksana kegiatan untuk memberikan pelatihan yang relevan.

Metode Pengabdian

Metode yang digunakan dalam pengabdian kepada masyarakat ini ialah dengan metode ceramah dan metode praktikum, juga Metode Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket sebagai metode pokok untuk dijadikan evaluasi kegiatan yang dilakukan (Efendi et al., 2025).

Pelatihan yang diberikan adalah pelatihan pengenalan desain grafis dasar dan pengenalan singkat tentang software-software desain grafis seperti CorelDRAW. Dalam pelatihan ini siswa dituntut dapat mengenal dasar-dasar dalam pembuatan desain grafis dan tools dasar dari aplikasi CorelDRAW kemudian cara menggunakan tools untuk membuat sebuah proyek pada software tersebut. Proyek yang diajarkan kepada siswa adalah membuat logo dan mengedit gambar dan mengubah format gambar, pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilakukan selama satu hari lamanya.

Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk dapat meningkatkan kecakapan digital pada Siswa SMA Ibrahimy 1 Sukorejo serta dapat memberikan partisipasi dalam dunia sosial dengan kemampuan yang telah didapat, Dalam pelaksanaan kegiatan terdapat tahapan-tahapan sebagai berikut.

Tahap pertama yang dilakukan yaitu koordinasi kepada pihak berkaitan, Dalam melakukan sebuah pelatihan kunci utama dalam keberhasilan implementasi teknologi pendidikan sangat bergantung pada partisipasi semua pemangku kepentingan sekolah (Purwitasari & Harimurti, 2020). Oleh karena itu, langkah strategis yang dapat diambil adalah memulai koordinasi dengan pihak SMA Ibrahimy, khususnya dengan Kaur Kurikulum dan Guru TIK. Lebih lanjut, (García-Martínez & Martín-Romera, 2019) berpendapat bahwa kualitas pilihan program dan implementasi

pembelajaran dapat ditingkatkan dengan memupuk kerja sama tim dan kepemimpinan bersama antara tim implementasi dan personel sekolah .

Setelah melakukan kordinasi terhadap pihak berkaitan dilakukan penyusunan materi, materi pada kegiatan ini disusun oleh tim pelaksana dengan melakukan kajian pustaka berbagai referensi di internet dan pengalaman yang didapat. Tahap penyusunan materi ini dilakukan dalam waktu seminggu sebelum pelaksanaan kegiatan, dengan tujuan mempermudah berjalannya kegiatan, dan menyiapkan beberapa contoh desain sebagai testimoni dalam pelatihan, yaitu berupa Hasil desain pribadi berupa gambar vektor, bitmap dan coding dilanjutkan juga pemberian materi tentang tools-tools yang terdapat pada aplikasi CorelDRAW,

Pentingnya pemilihan materi yang terstruktur dan berdasarkan kebutuhan dikemukakan oleh (Sudjana, 2005) yang menyatakan bahwa materi pendidikan harus disusun secara sistematis untuk menjamin proses pembelajaran berjalan efektif dan efisien. Selain itu dalam kegiatan berbasis teknologi, pengembangan materi juga harus memperhatikan media dan perangkat lunak yang digunakan agar dapat menghasilkan pembelajaran yang interaktif dan aplikatif (Purwitasari & Harimurti, 2020). Ketersediaan merupakan salah satu faktor terpenting dalam keberhasilan setiap kegiatan pelatihan desain grafis, baik dari pemahaman teoritis maupun penerapan praktis.

Setelah penyusunan materi dilanjutkan Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat, yang dilakukan pada hari Sabtu, di instansi SMA Ibrahimy 1 Sukorejo, Dalam Pelaksanaan kegiatan terlaksana sebagai berikut:

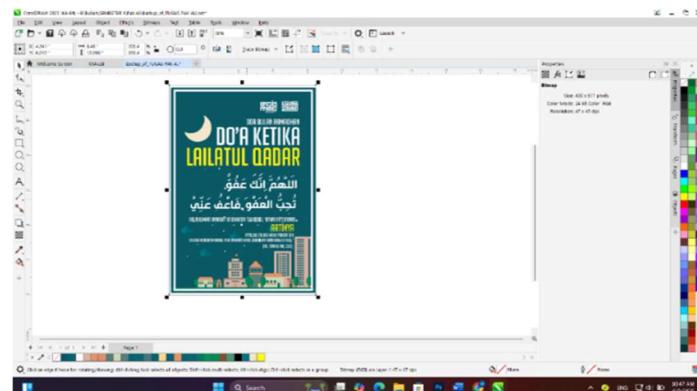
Tahap awal dalam pelaksanaan yaitu pemberian materi tentang desain grafis yang di dalamnya dijelaskan, pengertian desain grafis yang merupakan proses menciptakan komunikasi visual menggunakan elemen-elemen seperti teks, gambar, warna, dan bentuk untuk menyampaikan pesan. desain grafis sering digunakan dalam media cetak, digital, dan multimedia. Serta elemen desain grafis, prinsip, dan tujuan desain grafis. Dan dilanjutkan dengan mengenalkan siswa pada software CorelDRAW,

yang diisi dengan metode praktik dan menjelaskan tools yang ada dalam software CorelDRAW.



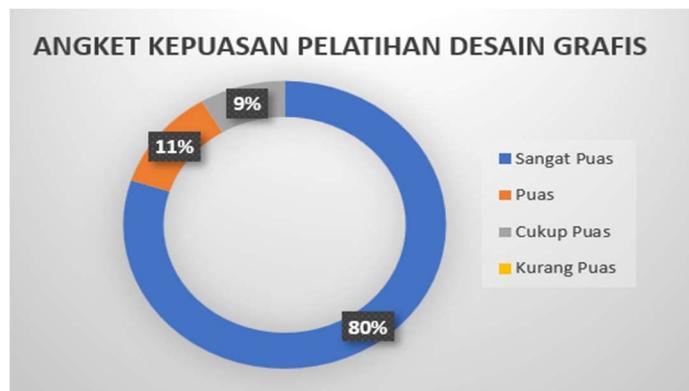
Gambar 1. Pemberian Materi Saat Pelatihan

Tahap terakhir dalam pelatihan ialah praktik pada tahap ini pelaksana kegiatan memilih beberapa siswa untuk mempraktikkan materi yang telah diberikan, kegiatan praktik ini bertujuan untuk mengukur kemampuan peserta dalam mengimplementasikan dari materi yang disampaikan. dan melihat seberapa jauh peserta memahami bagaimana penggunaan software CorelDRAW sebagai alat untuk mendesain grafis.



Gambar 2. Hasil Desain Siswa

Kesuksesan kegiatan dapat dilihat dari angket yang telah disebar kepada para siswa dengan tujuan mengevaluasi keberhasilan kegiatan dapat dilihat sebagai berikut;



Gambar 3. Persentase Angket Kepuasan Pelatihan

Hasil penilaian keterampilan Siswa SMA Ibrahimy 1 Sukorejo, dari total 35 responden, sebanyak 80% menyatakan sangat puas dengan adanya pelatihan yang ada, Sebanyak 11% memberikan jawaban puas, dan sebanyak 9% cukup puas. Hasil ini menunjukkan pelatihan diterima dengan baik dan memberikan dampak positif terhadap penguasaan desain grafis.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat tersebut, dengan dibekali keterampilan desain grafis siswa dapat menggunakan software CorelDRAW, beberapa siswa dapat mempraktikkan apa yang didapat dalam pelatihan, berupa kemampuan membuat flyer Ramadhan dan Logo dan juga mampu berkreasi dan berinovasi.

Meskipun pengabdian kepada masyarakat ini telah terlaksana sampai pada tahap penerapan desain dengan CorelDRAW, namun efektivitasnya masih dinilai belum optimal. Hal ini disebabkan oleh terbatasnya sarana dan prasarana yang tersedia sehingga praktik desain belum dapat dilaksanakan secara maksimal. Oleh karena itu diperlukan sarana dan prasarana yang memadai agar pembelajaran dapat berjalan optimal dan siswa dapat mengikuti perkembangan teknologi yang semakin pesat dari tahun ke tahun.

Ucapan Terimakasih

Ucapan terima kasih pelaksana kegiatan ucapkan, kepada pihak-pihak yang membantu berjalannya pengabdian yang sudah direalisasikan

juga kepada dosen pembimbing yang telah membantu agar jurnal ini bisa selesai.

Daftar Pustaka

- Agustina, R. (2017). Pelatihan Desain Grafis Untuk Perangkat Desa Dalam Rangka Peningkatan Sdm Di Desa Ngawonggo Kecamatan Tajinan Kab. Malang. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Universitas Merdeka Malang*, 2(1). <https://doi.org/10.26905/abdimas.v2i1.1289>
- Diantono, D. A. (2008). Media Pembelajaran Desain Grafis Menggunakan Photoshop Berbasis Multimedia. *Dinamik*, 13(2).
- Efendi, S., Ramli, R., Erick, B., Kasih, D., Andhika, M. R., Akmal, F., KN, J., & Isma, Y. S. (2025). *Metodologi Pengabdian Masyarakat*. Pena Cendekia Pustaka.
- García-Martínez, I., & Martín-Romera, A. (2019). Potenciando La Coordinación Pedagógica A Través Del Liderazgo De Los Mandos Medios En Educación Secundaria. Revisión Sistemática. *Bordón. Revista de Pedagogía*, 71(2), 55–70. <https://doi.org/10.13042/Bordon.2019.67324>
- Lestari, M. A., Kamil, A. M. B. M., Rofiee, N. A. B., Akbar, W., Zidan, A., & Putri, F. Z. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Keterampilan Desain Grafis. *Jurnal Pembelajaran Pemberdayaan Masyarakat (JP2M)*, 5(4), 825–836. <https://doi.org/10.33474/jp2m.v5i4.22363>
- Purwitasari, I. P., & Harimurti, R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Kelas X Di SMK Muhammadiyah 2 Surabaya. *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education*, 4(3). <https://doi.org/10.26740/it-edu.v4i3.31548>
- Rais, R., Afriliana, I., & Budihartono, E. (2017). Peningkatan Ketrampilan Multimedia CorelDraw Di SMK Assalafiyah kota Tegal. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Progresif Humanis Brainstorming*, 1(1). <https://doi.org/10.30591/japhb.v1i1.689>
- Rohman, Z., Homaidi, A., & Fatah, Z. (2024). Penerapan Metode Naïve Bayes Untuk Menentukan Penerima Kartu Indonesia Pintar (KIP). *G-Tech: Jurnal Teknologi Terapan*, 8(3), 1806–1815. <https://doi.org/10.33379/gtech.v8i3.4573>
- Sudjana, N. (2005). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Sinar Baru Algesindo.
- Warisaji, T. T., Rosyidah, U. A., & Wardoyo, A. E. (2023). Pelatihan CorelDraw Untuk Desain Grafis Bagi Siswa SMA Negeri I Grujungan.

Jurnal Pengabdian Masyarakat Manage, 4(2), 89–96.
<https://doi.org/10.32528/manage.v4i02.753>