Pelatihan Desainer Grafis Junior Pada Siswa Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Kendal

Junior Graphic Designer Training for Students of Vocational High School 1 Kendal

Novi Hendriyanto[1], Agus Winarno[2], Candra Irawan[3], Fikri Budiman[4], Edi Sugiarto[5]
[1,2,3]Program Studi Sistem Informasi,[4,5]Program Studi D3 Teknik Informatika, Universitas Dian Nuswantoro
E-mail: [1]nvhendriyanto@dsn.dinus.ac.id, [2]agus.winarno@dsn.dinus.ac.id,
[3]candra@dosen.dinus.ac.id, [4]fikri.budiman@dsn.dinus.ac.id, [5]edi.sugiarto@dsn.dinus.ac.id

Abstrak

Program pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Kendal dengan fokus pada peningkatan kompetensi siswa jurusan Desain Komunikasi Visual melalui pelatihan Desainer Grafis Junior. Kegiatan dirancang untuk mengembangkan keterampilan teknis dalam pengoperasian perangkat lunak desain profesional (CorelDraw dan Adobe Photoshop) serta memperdalam pemahaman prinsip desain visual. Pelaksanaan meliputi analisis kebutuhan, pemberian pelatihan secara bertahap, dan evaluasi capaian melalui pre-test dan post-test. Hasil pelaksanaan menunjukkan peningkatan signifikan pada aspek pengetahuan dan keterampilan peserta, dengan luaran berupa karya desain grafis, video pembelajaran, serta pendaftaran hak kekayaan intelektual.

Kata kunci: desain grafis, pelatihan, SMK, desain komunikasi visual

Abstract

This community service program was conducted at SMK Negeri 1 Kendal to strengthen the competencies of students in the Visual Communication Design department through Junior Graphic Designer training. The program aimed to develop both technical proficiency in professional design software (CorelDraw and Adobe Photoshop) and conceptual understanding of visual design principles. The implementation comprised a needs assessment, structured and progressive training sessions, and outcome evaluation using pre-tests and post-tests. The findings demonstrate a marked improvement in participants' knowledge and practical skills, with deliverables including graphic design projects, instructional videos, and the registration of intellectual property rights.

Keywords: graphic design, training, vocational education, visual communication design

1. PENDAHULUAN

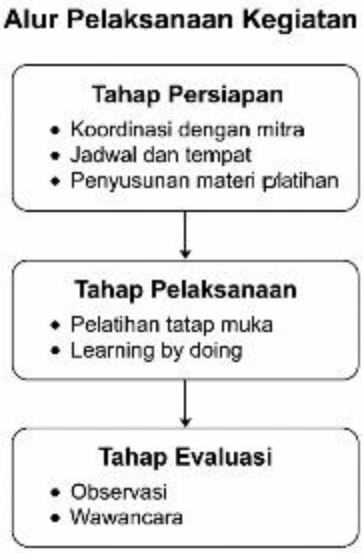
Perkembangan industri kreatif dan teknologi digital yang sangat pesat telah memengaruhi pola kebutuhan tenaga kerja di sektor desain visual [1]. Dunia industri menuntut lulusan yang tidak hanya menguasai konsep teoretis, tetapi juga memiliki kompetensi praktis dalam mengoperasikan perangkat lunak desain grafis, memahami prinsip estetika visual, dan menghasilkan karya kreatif yang relevan dengan kebutuhan pasar [2]. Perubahan ini menegaskan pentingnya penguasaan *hard skills* seperti desain berbasis perangkat lunak, serta *soft skills* seperti kreativitas, manajemen waktu, dan kolaborasi dalam tim [3].

Sebagai institusi pendidikan kejuruan, SMK Negeri 1 Kendal melalui Program Keahlian Desain Komunikasi Visual (DKV) memiliki tanggung jawab strategis untuk mencetak lulusan yang kompeten, siap kerja, dan berdaya saing global [4]. Kurikulum yang diterapkan telah mengacu pada standar industri kreatif, meliputi penguasaan desain, produksi media, hingga pemanfaatan perangkat lunak profesional. Namun, hasil evaluasi menunjukkan adanya kesenjangan antara kompetensi yang diajarkan dan pengalaman praktis siswa, terutama dalam

penggunaan aplikasi berlisensi dan pengerjaan proyek nyata [5]. Beberapa kendala utama meliputi keterbatasan fasilitas, kurangnya pelatihan teknis intensif, serta rendahnya kepercayaan diri siswa dalam mengembangkan karya kreatif [6].

Untuk mengatasi tantangan tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa *Pelatihan Desainer Grafis Junior* dirancang sebagai bentuk pendampingan langsung kepada siswa SMK Negeri 1 Kendal. Pelatihan ini berfokus pada peningkatan keterampilan praktis melalui pemanfaatan perangkat lunak desain profesional seperti CorelDraw dan Adobe Photoshop, serta penguatan konsep visual meliputi komposisi, tipografi, warna, dan tata letak [7]. Program ini juga bertujuan menjembatani kesenjangan kompetensi antara dunia pendidikan dan kebutuhan industri, sekaligus memotivasi siswa agar lebih siap bersaing di era ekonomi kreatif yang terus berkembang [8].

2. METODE



Gambar 1. Alur Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan melalui tiga tahapan utama, yaitu: **(1) Tahap Persiapan, (2) Tahap Pelaksanaan,** dan **(3) Tahap Evaluasi**.

Pada tahap persiapan, tim pelaksana melakukan koordinasi intensif dengan pihak mitra untuk menyepakati jadwal, lokasi, serta kebutuhan teknis kegiatan. Selain itu, dilakukan penyusunan materi pelatihan yang mencakup pengenalan antarmuka CorelDraw, teknik dasar desain, serta studi kasus sederhana yang relevan dengan kebutuhan peserta [9].

Tahap pelaksanaan dilakukan secara langsung melalui pelatihan tatap muka. Pendekatan yang digunakan adalah ***learning by doing***, di mana peserta diberikan kesempatan praktik langsung menggunakan CorelDraw dengan bimbingan dari fasilitator [10]. Metode ini dipilih agar peserta dapat memahami fungsi-fungsi dasar perangkat lunak secara aplikatif.

Setelah kegiatan pelatihan selesai, dilakukan tahap evaluasi untuk menilai pemahaman dan keterampilan peserta. Evaluasi dilakukan melalui observasi langsung terhadap hasil desain peserta, serta wawancara singkat untuk mengetahui tingkat kepuasan dan manfaat kegiatan bagi mereka [11].

Berikut ini penjelasan rinci dari alur pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat seperti yang ditampilkan dalam bagan "Alur Pelaksanaan Kegiatan":

1. **Tahap Persiapan**

   Pada tahap ini, kegiatan difokuskan pada perencanaan dan persiapan teknis, meliputi:

   - Koordinasi dengan Mitra

Tim pengabdian menjalin komunikasi dan menyepakati kerja sama dengan mitra sasaran (misalnya komunitas, sekolah, UMKM). Hal ini mencakup kesepakatan mengenai bentuk kegiatan, jumlah peserta, dan kebutuhan teknis.

- Penentuan Jadwal dan Tempat
  Bersama mitra, disepakati waktu dan lokasi kegiatan pelatihan agar sesuai dengan ketersediaan peserta dan fasilitas.
- Penyusunan Materi Pelatihan
  Materi pelatihan disusun berdasarkan kebutuhan peserta, meliputi pengenalan antarmuka CorelDraw, teknik dasar menggambar, penggunaan tools seperti *shape tool*, *text*, *color fill*, serta contoh kasus desain sederhana (misalnya membuat brosur, poster, atau label produk).

2. Tahap Pelaksanaan

Ini adalah tahap inti dari kegiatan, dilakukan secara langsung dengan pendekatan partisipatif:

- Pelatihan Tatap Muka
  Pelatihan dilakukan secara offline (luring) agar peserta mendapatkan pendampingan secara langsung. Kegiatan dimulai dengan penjelasan materi secara teoritis, kemudian dilanjutkan dengan praktik.
- *Learning by Doing*
  Peserta diberikan tugas langsung, misalnya membuat desain poster sederhana menggunakan CorelDraw, lalu dibimbing saat mengerjakannya. Metode ini mempercepat pemahaman karena peserta mengalami proses trial and error secara langsung.

3. Tahap Evaluasi

Tahap ini bertujuan mengukur keberhasilan kegiatan dan umpan balik dari peserta:

- Observasi : Tim mengamati keterampilan peserta saat menggunakan CorelDraw - mulai dari penggunaan alat dasar hingga hasil desain akhir.
- Wawancara : Dilakukan secara informal atau semi-terstruktur untuk mengetahui: Tingkat pemahaman peserta, Kendala yang dihadapi saat praktik, Saran untuk peningkatan kegiatan selanjutnya.

Hasil evaluasi ini akan menjadi dasar untuk penyusunan laporan akhir dan perbaikan kegiatan berikutnya.

Berikut ini dua **format instrumen evaluasi** yang bisa digunakan dalam kegiatan pelatihan desain grafis berbasis CorelDraw:

A. Format Lembar Observasi Peserta Pelatihan

Tabel 1. Lembar Observasi

No	Aspek yang Diamati	Kriteria Penilaian	Skor (1–4)	Catatan / Komentar
1	Kemampuan mengoperasikan antarmuka CorelDraw	Tidak bisa – Sangat lancar		
2	Penggunaan alat dasar (shape, text, color, dll)	Tidak bisa – Sangat terampil		
3	Kesesuaian desain dengan instruksi yang diberikan	Tidak sesuai – Sangat sesuai		
4	Kerapian dan estetika desain	Kurang rapi – Sangat rapi dan estetis		
5	Kemandirian dalam mengerjakan tugas	Sangat tergantung – Mandiri		

Keterangan Skor:

1 = Tidak mampu
2 = Kurang mampu
3 = Mampu dengan bimbingan

4 = Mampu secara mandiri

B. Format Wawancara Evaluasi Peserta
Pertanyaan Terbuka:

1. Bagaimana pendapat Anda tentang materi yang disampaikan dalam pelatihan ini?
   [catatan pewawancara]

2. Apakah Anda merasa lebih memahami penggunaan CorelDraw setelah mengikuti pelatihan ini?
   ☐ Ya ☐ Tidak ☐ Sebagian
   [penjelasan peserta]

3. Apa kendala utama yang Anda alami selama mengikuti pelatihan?
   [jawaban]

4. Apa hal yang paling Anda sukai dari pelatihan ini?
   [jawaban]

5. Apakah Anda berencana menggunakan CorelDraw dalam kegiatan sehari-hari (usaha, tugas, dll)?
   ☐ Ya ☐ Tidak ☐ Mungkin
   [alasan]

6. Saran atau harapan Anda untuk pelatihan selanjutnya?
   [jawaban]

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. HASIL

Pelaksanaan kegiatan pelatihan Desainer Grafis Junior di SMK Negeri 1 Kendal dilakukan sesuai tiga tahapan utama yang telah dirancang pada bagian metode, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Implementasi tiap tahapan dijelaskan sebagai berikut.

1. Implementasi Tahap Persiapan

Tahap persiapan diawali dengan koordinasi intensif bersama pihak sekolah mitra. Dari hasil diskusi, ditentukan jumlah peserta sebanyak 25 siswa kelas XI Program Keahlian Desain Komunikasi Visual (DKV). Kegiatan dilaksanakan di laboratorium komputer sekolah dengan fasilitas komputer yang telah dilengkapi perangkat lunak CorelDraw versi terbaru**.**
Tim pengabdian menyusun modul pelatihan berisi:

- pengenalan antar muka CorelDraw,
- penggunaan tools dasar (shape, text, color fill),
- prinsip komposisi desain sederhana,
- studi kasus berupa pembuatan poster kegiatan sekolah dan label produk lokal.

Selain modul, disiapkan instrumen evaluasi berupa soal pre-test dan post-test untuk mengukur penguasaan materi, serta lembar observasi untuk menilai keterampilan praktik. Tahap persiapan ini memastikan bahwa kegiatan dapat berjalan sesuai kebutuhan mitra dan capaian yang ditargetkan.

2. Implementasi Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan dilakukan dengan metode tatap muka dan berbasis *learning by doing*. Selama pelatihan, fasilitator memberikan penjelasan singkat dilanjutkan praktik langsung oleh peserta. Terdapat tiga sesi inti:

- Sesi 1: Pengenalan CorelDraw dan Tools Dasar

Peserta mempelajari pengaturan workspace, membuat bentuk geometris, mengolah teks, serta mengatur warna. Pada sesi ini, siswa diminta meniru contoh desain sederhana sebagai latihan awal.

- Sesi 2: Desain Poster Promosi
  Peserta diberi tugas membuat poster bertema kegiatan sekolah. Mereka dilatih menggabungkan teks, gambar, dan warna dengan prinsip dasar tata letak. Fasilitator membimbing setiap langkah pembuatan poster hingga desain selesai.
- Sesi 3: Desain Brosur/Label Produk Lokal
  Peserta diminta mendesain brosur sederhana atau label produk UMKM sekitar sekolah. Pada sesi ini aspek kreativitas lebih ditekankan, misalnya pemilihan tipografi, penyesuaian warna dengan karakter produk, serta kerapian tata letak.

Selama pelaksanaan, ditemukan beberapa kendala, antara lain keterbatasan perangkat komputer yang membuat sebagian peserta harus berpasangan, serta perbedaan kemampuan awal siswa. Kendala ini diatasi dengan membagi kelompok kecil, memberikan bimbingan lebih intensif, dan mengatur sesi tanya jawab secara fleksibel.

3. Implementasi Tahap Evaluasi

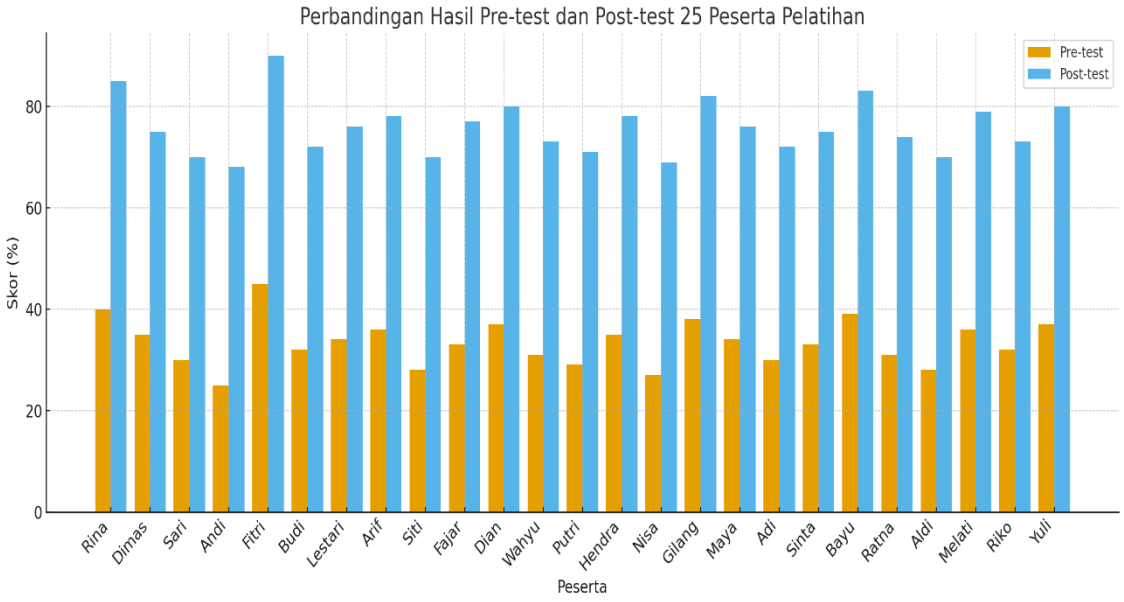
Evaluasi dilakukan melalui tes tertulis (*pre-test* dan *post-test*) serta observasi langsung terhadap karya desain peserta**.**

- **Hasil tes** menunjukkan bahwa skor rata-rata pre-test peserta adalah **35%**, sedangkan skor post-test meningkat menjadi **78%**, dengan rata-rata peningkatan sebesar **43%**.
- **Observasi karya** memperlihatkan bahwa sebagian besar peserta mampu menyelesaikan desain poster dan brosur dengan kriteria sesuai instruksi. Dari sisi kerapian dan estetika, 80% karya dinilai baik hingga sangat baik, sedangkan sisanya masih membutuhkan bimbingan lebih lanjut.
- **Wawancara singkat** mengungkap bahwa 90% siswa merasa lebih percaya diri menggunakan CorelDraw dan berencana memanfaatkannya untuk tugas sekolah maupun usaha pribadi.

Tabel 2. Perbandingan Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* Peserta Pelatihan

No	Nama Peserta	Skor Pre-test (%)	Skor Post-test (%)	Peningkatan (%)
1	Rina Setiawati	40	85	+45
2	Dimas Haryanto	35	75	+40
3	Sari Maulidah	30	70	+40
4	Andi Prakoso	25	68	+43
5	Fitri Ananda	45	90	+45
6	Budi Santoso	32	72	+40
7	Lestari Wulandari	34	76	+42
8	Arif Nugroho	36	78	+42
9	Siti Rahmawati	28	70	+42
10	Fajar Ramadhan	33	77	+44
11	Dian Anggraini	37	80	+43

12	Wahyu Hidayat	31	73	+42
13	Putri Ayu	29	71	+42
14	Hendra Saputra	35	78	+43
15	Nisa Kurniawati	27	69	+42
16	Gilang Pratama	38	82	+44
17	Maya Sari	34	76	+42
18	Adi Nugraha	30	72	+42
19	Sinta Lestari	33	75	+42
20	Bayu Prakoso	39	83	+44
21	Ratna Dewi	31	74	+43
22	Aldi Firmansyah	28	70	+42
23	Melati Cahyaning	36	79	+43
24	Riko Setiadi	32	73	+41
25	Yuli Astuti	37	80	+43
Rata-rata (25 siswa)		**35**	**78**	**+43**



Gambar 2. Grafik Perbandingan Hasil *Pre-test* dan *Post-test* Peserta

Kegiatan pengabdian masyarakat pelatihan Desainer Grafis Junior di SMK Negeri 1 Kendal dilakukan di lab DKV yang melibatkan siswa kelas XII, adapun hasil kegiatan tersebut:

Gambar 3. Kegiatan lab komputer didampingi mitra

Gambar 4. Pendampingan desain poster dan brosur

B. PEMBAHASAN

Hasil menunjukkan bahwa kegiatan pelatihan berhasil meningkatkan keterampilan desain grafis siswa SMK Negeri 1 Kendal secara signifikan. Peningkatan skor tes dan kualitas karya peserta membuktikan efektivitas metode ***learning by doing***. Hasil ini sejalan dengan temuan Nugroho dkk. [10] yang menegaskan bahwa pendekatan praktik langsung lebih efektif dibandingkan pembelajaran berbasis teori semata.

Selain meningkatkan keterampilan teknis, kegiatan juga memberi dampak positif pada **kepercayaan diri peserta** untuk mengaplikasikan desain grafis dalam konteks nyata, misalnya pembuatan media promosi sekolah maupun desain produk lokal. Tantangan utama berupa keterbatasan perangkat dan variasi kemampuan siswa dapat menjadi rekomendasi bagi kegiatan serupa di masa depan, yaitu perlunya dukungan sarana yang memadai serta sesi pendampingan lanjutan.

4. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat berupa Pelatihan Desainer Grafis Junior yang dilaksanakan di SMK Negeri 1 Kendal telah memberikan dampak positif dalam peningkatan kompetensi siswa di bidang desain grafis. Melalui pendekatan berbasis praktik dan evaluasi terstruktur, siswa memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai prinsip-prinsip desain visual serta keterampilan teknis dalam menggunakan perangkat lunak desain seperti CorelDraw dan Adobe Photoshop.

Hasil pre-test dan post-test menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam hal penguasaan materi, kemampuan menghasilkan karya grafis, dan kepercayaan diri siswa dalam menerapkan keterampilan desain pada proyek nyata. Kegiatan ini juga berkontribusi dalam memperkuat sinergi antara dunia pendidikan vokasi dan kebutuhan industri kreatif.
Dengan adanya pelatihan ini, siswa tidak hanya mampu memahami teori, tetapi juga mengaplikasikannya secara langsung melalui pembuatan produk desain seperti poster, logo, dan media promosi. Hal ini menjadi bekal penting untuk menghadapi dunia kerja, baik sebagai tenaga profesional di industri kreatif maupun sebagai desainer grafis mandiri

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada LPPM Universitas Dian Nuswantoro yang memberikan fasilitas dan pendanaan demi suksesnya Pelatihan Desainer Grafis Junior pada Siswa Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Kendal.

DAFTAR PUSTAKA

[1] J. Howkins, *The Creative Economy: How People Make Money from Ideas*, Penguin, 2020.

[2] D. Chandra and H. Sugiarto, "Industry Needs for Visual Design Competencies in the Digital Era," *Journal of Creative Industries*, vol. 15, no. 2, pp. 45–53, 2021.

[3] World Economic Forum, *The Future of Jobs Report 2023*. Geneva: WEF, 2023.

[4] Direktorat SMK, *Panduan Implementasi Kurikulum SMK Berbasis Industri Kreatif*, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI, 2020.

[5] A. Prasetyo and S. Nugroho, "Challenges in Vocational Graphic Design Education: A Case Study in Indonesia," *International Journal of Vocational Education*, vol. 8, no. 1, pp. 77–85, 2022.

[6] OECD, *Skills Outlook 2021: Learning for Life*, Paris: OECD Publishing, 2021.

[7] R. Santoso, "Bridging the Skills Gap through Practical Training in Visual Communication Design," *Indonesian Journal of Community Engagement*, vol. 5, no. 3, pp. 101–112, 2023.

[8] BPS, *Statistik Industri Kreatif Indonesia 2022*, Badan Pusat Statistik, 2022.

[9] Suryana, D., & Hartati, L. (2022). *Desain Modul Pelatihan Berbasis CorelDraw untuk Masyarakat Umum*. Jurnal Pengabdian Digital Kreatif, 4(1), 14–21.

[10] Nugroho, T., Putri, W., & Andika, R. (2021). *Efektivitas Metode Learning by Doing dalam Pelatihan Software Desain Grafis*. Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan, 6(2), 77–84.

[11] Wahyuni, R., Salsabila, H., & Mulyadi, A. (2023). *Evaluasi Program Pelatihan Berbasis Keterampilan di Komunitas*. Jurnal Abdimas Nusantara, 7(1), 39–47.

[12] Fadhilah, S., Anisa, R., & Wibowo, T. (2023). *Peningkatan Literasi Digital Masyarakat melalui Desain Grafis*. Jurnal Abdimas Kreatif, 6(1), 33–41.

[13] Yuliana, D., & Hasan, M. (2021). *Penggunaan CorelDraw sebagai Media Desain Visual dalam Pendidikan Nonformal*. Jurnal Edukasi dan Teknologi, 9(3), 123–130.

[14] Fadhilah, S., Anisa, R., & Wibowo, T. (2023). *Peningkatan Literasi Digital Masyarakat melalui Desain Grafis*. Jurnal Abdimas Kreatif, 6(1), 33–41.

[15] Rahmawati, E., & Nugraheni, L. (2021). *Efektivitas Pelatihan Berbasis Praktik Langsung untuk Penguatan Skill Desain*. Jurnal Pendidikan dan Pelatihan, 4(2), 99–107.