



## PENINGKATAN KETERAMPILAN DESAIN GRAFIS PADA SISWA MULTIMEDIA SMK IBRAHIMY 1 SUKOREJO

Putri Anindya Damayanti <sup>a\*</sup>, Fitri Elvi Karisma <sup>b</sup>, Zaehol Fatah <sup>c</sup>

<sup>a</sup> Fakultas Sains dan Teknologi / Jurusan Sistem Informasi, [putridamay051@gmail.com](mailto:putridamay051@gmail.com),  
Universitas Ibrahimy, Situbondo, Jawa Timur

<sup>b</sup> Fakultas Sains dan Teknologi / Jurusan Sistem Informasi, [elvikarismambakel@gmail.com](mailto:elvikarismambakel@gmail.com),  
Universitas Ibrahimy, Situbondo, Jawa Timur

<sup>c</sup> Fakultas Sains dan Teknologi / Jurusan Sistem Informasi, [zaeolfatah@gmail.com](mailto:zaeolfatah@gmail.com),  
Universitas Ibrahimy, Situbondo, Jawa Timur

\* Korespondensi

### ABSTRACT

*In The Current millennial and digital design has become a demand in the creative industry today. In this case, vocational high school student majoring in Multimedia or Visual Communication Design need more graphic design skill. This training was held at Ibrahimy 1 Vocational High School, Sukorejo which is still under the auspices of the Salafiyah Syafiyah Sukorejo Islamic Boarding School, specifically student majoring in Multimedia. The puspose of this community services is to strengthen the abilities and skills of vacationnal high school students using various CorelDraw graphic desain software as provisions is facing the work and entrepreneurship in the creative industry. The Method of implementing this community service available in the Coreldrwa application. The result of the training were that most students had an increased understand understanding of the basic concept desighn, design elements and principles of visual aesthetics and student were able to operate basic Coreldraw features such as creating and changing a object, adjusting color and using layers and simple effects. This had a positive impact impact on increasing students skill in designing logos, curriculum vitae and also a posters.*

**Keywords:** Training, Coreldraw, Community Service, Vocational School, Graphic Design

### Abstrak

Di Era millennial dan Digital sekarang ini, Desain digital sudah menjadi tuntutan di industri kreatif saat ini. Dalam hal tersebut, siswa SMK jurusan Multimedia atau Desain Komunikasi Visual lebih membutuhkan keterampilan ilmu tentang desain grafis. Pelatihan ini diselenggarakan di Sekolah Menengah Kejuruan Ibrahimy 1 Sukorejo yang masih dalam naungan Pondok Pesantren Salafiyah Syafiyah Sukorejo Tepatnya siswa yang berada di jurusan Multimedia. Tujuan pengabdian masyarakat ini yaitu untuk memperkuat kemampuan dan keterampilan siswa SMK dalam menggunakan berbagai perangkat lunak desain grafis Coreldraw sebagai bekal dalam menghadapi dunia kerja dan kewirausahaan di bidang industri kreatif. Metode pelaksanaan pengabdian kegiatan masyarakat ini adalah berbasis pelatihan dan memberikan materi materi tentang tools tools yang ada di aplikasi CorelDraw. Adapun hasil dari pelatihan tersebut adalah sebagian besar siswa memiliki peningkatan pemahaman tentang konsep dasar desain grafis, elemen desain dan prinsip estetika visual serta siswa dapat mengoperasikan fitur-fitur dasar CorelDRaw seperti, membuat dan mengubah suatu objek, mengatur warna dan menggunakan layer dan efek sederhana. Ini berdampak positif pada meningkatnya keterampilan siswa dalam mendesain logo, curriculum vitae, dan juga poster.

**Kata Kunci:** Pelatihan, Coreldraw, Pengabdian Masyarakat, SMK, Desain graafis

### 1. PENDAHULUAN

Kemajuan pesat di bidang teknologi informasi telah mendorong peningkatan kebutuhan akan keahlian digital termasuk di bidang desain grafis. CorelDraw sebuah program desain grafis berbasis vektor, sering

dipakai untuk menghasilkan beragam karya visual. Aplikasi ini bermanfaat untuk meningkatkan daya cipta dan keahlian siswa, terutama di bidang desain grafis. Dunia desain grafis melibatkan kemampuan berfikir dan keterampilan melalui tipografi, pengolahan gambar, serta penataan halaman. Seorang desainer grafis menata elemen teks dan ruang dalam komposisi agar menghasilkan desain yang efektif serta mudah dipahami. Terdapat banyak perangkat lunak desain grafis yang tersedia untuk publik, tetapi pelatihan ini hanya fokus pada penggunaan CorelDraw. Keuntungan CorelDraw terletak pada kemudahan penggunaannya dan banyaknya fitur serta alat yang tersedia, sehingga cocok untuk pemula yang telah memiliki dasar desain grafis (Prasetyo et. al. , 2023).

Sasaran dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah para siswi kelas XI Multimedia dari Sekolah Menengah Kejuruan Ibrahimy 1 Sukorejo yang masih berada di bawah naungan Pondok Pesantren Salafiyah Syafiyah Sukorejo yang berlokasi di Situbondo, Jawa Timur. Sekolah ini didirikan pada 30 November 1987 dengan nomor SK Pendirian 533/34. U-1987, dan berada di bawah naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. SMK Ibrahimy 1 Sukorejo adalah salah satu institusi pendidikan tingkat SMK di Kabupaten Situbondo yang menyediakan pendidikan berkualitas, memiliki akreditasi A dan sertifikasi ISO 9001:2008.

Kegiatan ini juga menjadi wujud nyata kontribusi perguruan tinggi dalam mendukung peningkatan kualitas sumber daya manusia, sekaligus menciptakan sinergi antara dunia pendidikan dan kebutuhan masyarakat akan keterampilan digital yang relevan. Melalui kegiatan ini, diharapkan peserta mampu membuat desain sederhana yang aplikatif, serta meningkatkan kreativitas dan kemampuan di bidang teknologi desain grafis.

## 2. METODOLOGI PENELITIAN

Tema yang diangkat dalam pelatihan desain grafis ini adalah “Peningkatan Keterampilan Desain Grafis Siswa Multimedia SMK Ibrahimy 1 Sukorejo”. Kegiatan ini dirancang oleh mahasiswi dan dosen Program Studi Sistem Informasi Universitas Ibrahimy, yang memberikan pelatihan penggunaan aplikasi CorelDraw kepada Siswa SMK Ibrahimy 1 Sukorejo, khususnya di jurusan multimedia.

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan oleh mahasiswi Universitas Ibrahimy di Laboratorium 7 SMK Ibrahimy 1 Sukorejo, dengan metode pengajaran yang terstruktur dan disampaikan secara langsung. Materi yang diajarkan ditampilkan melalui proyektor, kemudian dilanjutkan dengan praktik membuat desain logo sederhana menggunakan CorelDraw.

Secara umum, kegiatan pengabdian ini terdiri dari beberapa tahap. Tahap awal adalah melakukan koordinasi dengan SMK Ibrahimy 1 Sukorejo. Sebelum melaksanakan kegiatan pengabdian ini, mahasiswa perlu berkoordinasi dengan pihak sekolah dengan menyerahkan surat pengantar tugas yang dikeluarkan oleh universitas serta melakukan observasi terhadap masalah yang dihadapi siswa dalam mempelajari mata pelajaran desain grafis.

Dari observasi, ditemukan sejumlah permasalahan di SMK Ibrahimy 1 Sukorejo, antara lain tidak adanya pelatihan untuk pengenalan aplikasi desain grafis dan siswa belum bisa mengoperasikan aplikasi desain grafis serta membuat gambar dengan CorelDraw. Pendekatan yang diambil dalam menyampaikan pengabdian kepada masyarakat ini adalah melalui teori dan praktik.

Tahap selanjutnya adalah penyampaian teori yang disampaikan kepada peserta dengan metode ekspositori, diikuti dengan praktik serta diskusi mengenai penggunaan aplikasi CorelDraw. Tahap berikutnya adalah praktik siswa dalam membuat desain sederhana dengan CorelDraw. Pada tahap ini, siswa diajarkan cara membuat desain logo secara sederhana, mulai dari penentuan ukuran lembar kerja. Penulisan teks, pemilihan warna, hingga proses pengeditan dan pembuatan desain lainnya.

Tahapan terakhir adalah penilaian, penilaian dari pelaksanaan ini meliputi pengujian secara langsung dan pengisian kuesioner yang diberikan kepada siswa setelah sesi pelatihan untuk mengetahui perkembangan sudah selesai. Hasil atau manfaat dari pelatihan ini mampu meningkatkan mutu siswa sebagai tambahan pengetahuan yang diperoleh di sekolah. Siswa juga dapat menggunakan komputer dengan CorelDraw untuk menciptakan desain dan juga meningkatkan kemampuan mereka agar siap memasuki dunia industri. Dengan melakukan penilaian, Tim Kegiatan Pengabdian Masyarakat dapat secara rutin memantau pelaksanaan kegiatan dan mengevaluasi pencapaian yang telah diperoleh selama kegiatan berlangsung

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa pelatihan desain grafis memberikan dampak positif terhadap peningkatan keterampilan siswa. Selama pelatihan berlangsung, peserta menunjukkan antusiasme tinggi. Hal ini terlihat dari keaktifan dalam bertanya, mencoba tools, serta hasil karya desain yang kreatif dan bervariasi.

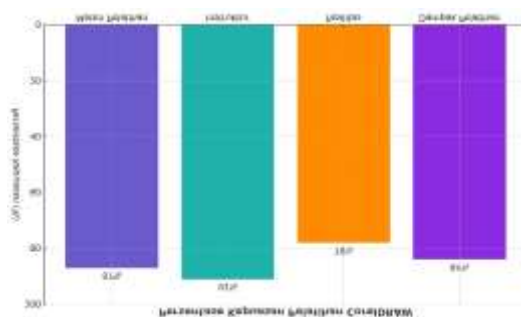
Salah satu indikator keberhasilan kegiatan adalah meningkatnya kemampuan siswa dalam menggunakan CorelDraw, mulai dari dasar hingga mampu membuat desain seperti logo, banner, dan poster. Sebelum pelatihan, mayoritas peserta belum mengenal antarmuka CorelDraw. Namun setelah sesi pelatihan, mereka mampu mengoperasikan tools dasar hingga mengeksport file dalam format siap cetak.

Keberhasilan program ini didukung oleh pendekatan praktik langsung yang membuat siswa lebih cepat memahami materi. Hal ini sesuai dengan penelitian Prasetyo (2023) yang menyatakan bahwa pelatihan berbasis praktik mampu meningkatkan keterampilan teknis siswa secara signifikan. Selain itu, faktor lain seperti materi yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta dan suasana pelatihan yang interaktif turut memperkuat hasil capaian.

Dengan adanya pelatihan ini, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan baru, tetapi juga motivasi untuk terus mengembangkan keterampilan desain grafis secara mandiri. Ini menjadi modal penting bagi mereka dalam menghadapi dunia kerja berbasis industri kreatif

#### 3.1 Hasil Aktivitas

Pelaksanaan pelatihan desain grafis menggunakan aplikasi CorelDraw untuk siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) telah dilakukan sesuai dengan rencana yang telah dibuat dalam tahap persiapan dengan menggunakan metode pelatihan dan praktik langsung dan ceramah. Kegiatan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat dengan tema “Peningkatan Keterampilan Pengguna CorelDraw Pada Siswa Jurusan Multimedia SMK Ibrahimy 1 Sukorejo” berhasil dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 7 Juni 2025, dihadiri oleh sekitar 30 siswa dari jurusan Multimedia dan Desain Komunikasi Visual (DKV). Program pelatihan ini dirancang dalam format satu hari dengan durasi pelatihan selama 4 jam, berlangsung di Laboratorium 5 SMK Ibrahimy 1 Sukorejo, yang dilengkapi dengan fasilitas yang memadai untuk mendukung kegiatan pelatihan tersebut,



Gambar 1. Grafik Kepuasan Peserta Pelatihan CorelDraw

Pelatihan CorelDraw yang telah dilaksanakan menunjukkan berbagai elemen yang dinilai oleh para peserta. Berdasarkan hasil survey, kami dapat mengidentifikasi area yang sangat memuaskan bagi peserta dan juga yang memerlukan peningkatan. Berikut adalah rincian hasil tersebut:

#### 1. Materi Pelatihan (87%)

Aspek pertama yang dievaluasi adalah materi pelatihan. Dengan tingkat kepuasan mencapai 87% bisa dikatakan sebagian besar peserta merasa konten yang diajarkan dalam pelatihan memadai. Ini membuktikan bahwa materi pelatihan sangat sesuai dengan harapan dan kebutuhan peserta dalam menguasai CorelDraw. Namun, sekitar 13% peserta merasakan bahwa materi tersebut masih dapat ditingkatkan.

#### 2. Instruktur (91%)

Aspek yang mendapatkan tingkat kepuasan tertinggi adalah kualitas instruktur dengan nilai 91% ini menunjukkan bahwa instruktur pelatihan telah berhasil memberikan pengalaman belajar yang sangat memuaskan bagi peserta. Peserta merasa bahwa instruktur memiliki pemahaman yang baik tentang materi,

dapat menjelaskan dengan jelas. Interaksi yang langsung dan pendekatan pengajaran yang dilakukan sangat berpengaruh pada pengalaman belajar yang menyenangkan dan efektif.

### 3. Fasilitas (78%)

Dengan tingkat kepuasan sebesar 78% fasilitas yang ada masih mendapat nilai rendah dibandingkan aspek lainnya. Akan tetapi peserta merasa cukup puas, namun ada sekitar 22% peserta yang mungkin merasa fasilitas yang diberikan tidak optimal.

### 4. Dampak Pelatihan (84%)

Aspek terakhir yang dinilai adalah dampak pelatihan terhadap peserta, dengan skor 84% ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta merasa mendapatkan keuntungan yang berarti setelah mengikuti pelatihan, baik dalam keterampilan teknis di dalam pengembangan kemampuan desain grafis secara keseluruhan.

### 3.2 Penyelesaian Masalah

Manfaat penggunaan CorelDraw bagi siswa SMK Ibrahimy 1 Sukorejo, khususnya yang sedang mempersiapkan diri untuk masuk ke dunia kerja atau berwirausaha, antara lain, (1) meningkatkan keterampilan teknis dan kreatif sehingga siswa dapat menguasai berbagai fitur dan alat desain grafis serta meningkatkan kemampuan kreatif mereka dalam menghasilkan desain visual yang menarik. (2) Penguasaan CorelDraw dapat membuka peluang karir yang lebih luas, seperti desainer grafis, ilustrator vektor, editor media sosial, dan dalam pemasaran digital. (3) Meningkatkan kemampuan kewirausahaan. (4) Memahami aspek branding

Perangkat lunak CorelDraw umumnya digunakan untuk membuat garis-garis vektor, seperti pada poster, sehingga desain materi promosi dapat dicetak dalam berbagai ukuran tanpa mengurangi kualitasnya. Dengan berbagai tools yang tersedia dalam software ini, pengendaliannya pun lebih nyaman, sehingga mendesain logo vektor menjadi lebih mudah.

Evaluasi di akhir kegiatan sangat penting karena merupakan salah satu tahapan krusial dalam proses pengabdian kepada Masyarakat. Tanpa evaluasi, akan sulit untuk mengetahui seberapa jauh tujuan pengabdian Masyarakat telah tercapai dan untuk menilai Tingkat pemahaman serta keterampilan siswa terhadap setiap materi yang telah disampaikan.

## 4. KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan penggunaan CorelDraw bagi para siswi SMK, khususnya di SMK Ibrahimy 1 Sukorejo, telah berhasil dilaksanakan dengan baik. Melalui pendekatan praktik langsung serta menggunakan metode pembelajaran ekspositori yang diikuti dengan praktik dan diskusi tentang aplikasi CorelDraw, para peserta menunjukkan peningkatan signifikan dalam memahami fitur-fitur dasar CorelDraw dan dapat menerapkannya dalam membuat desain grafis, termasuk dalam menciptakan desain sederhana seperti logo dan poster.

Namun, diperlukan pendampingan lebih lanjut agar keterampilan yang diperoleh dapat lebih berkembang. Oleh sebab itu, disarankan agar pihak sekolah terus menyediakan kesempatan praktik desain dan menggandeng pihak luar untuk meningkatkan keterampilan digital para siswa..

### Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Kepala sekolah, guru serta siswi di SMK Ibrahimy 1 Sukorejo yang telah memberikan izin dan dukungan penuh demi merealisasikan suksesnya kegiatan pengabdian masyarakat ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Afriliana, I., & Budihartono, E. (2018). Peningkatan ketrampilan multimedia CorelDraw di SMK Assalafiyah Kota Tegal. *Jurnal Abdimas PHB*, 1(1).
- [2] Coreldraw Palibelo. (n.d.). *Panduan dasar penggunaan CorelDraw*. Palibelo Publishing.
- [3] Haryani, P. (n.d.). *Pelatihan desain grafis aplikasi CorelDraw bagi pemuda-pemudi Karang Taruna Desa Pogung Dalangan*.

- [4] Leman, D., Lubis, C. P., Ramadhan, H., Rizky, M., & Utomo, F. (2024). Pemanfaatan aplikasi CorelDraw sebagai media pembelajaran pada siswa jurusan manajemen mengenai advertising desain. *JAPAMAS*, 2024(1). <https://jurnal.unity-academy.sch.id/index.php/japamas>
- [5] Muhammad, A. F., & Fatah, Z. (n.d.). Pelatihan desain grafis menggunakan CorelDraw bagi siswa MA Sunan Ampel di Desa Sumberkima. *Jurnal JUAN*. <https://e.journal.titannusa.org/index.php/juan>
- [6] Nisa, H., & Lambung Mangkurat, U. (n.d.). Pemanfaatan CorelDraw untuk menunjang kreativitas mahasiswa dalam kegiatan pembelajaran mandiri.
- [7] Nuryadi, H., Akhir Putra, J., Julkarnain, M., Susanto, E. S., Robbani, F., Ikram, F. D., Hidayat, A., Sarwana, W., & Wijaya, E. (2023). Pelatihan desain grafis dengan menggunakan CorelDraw untuk meningkatkan kreativitas siswa SMA Muhammadiyah Sumbawa. *Jurnal Pengabdian Rekayasa Sistem*, 1(2).
- [8] Pengabdian, J., & Bhinneka, M. (2022). Pelatihan aplikasi CorelDraw siswa SMK Cakra Kusuma Desa Rejoagung Kecamatan Ngoro Kabupaten Jombang. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1).
- [9] Prasetyo, A., Dewi, N., & Ramadhan, R. (2023). Efektivitas pelatihan desain berbasis praktik terhadap peningkatan kemampuan siswa. *Jurnal Pendidikan Teknologi*, 4(2), 100–108.
- [10] Razilu, Z., & Pangestu, S. (2022). Pelatihan desain infografis sebagai upaya peningkatan kreativitas desain pada mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. *Amaliah: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(1), 54–62. <https://doi.org/10.51454/amaliah.v6i1.438>
- [11] Saprudin, U., Sari, E. G., & Ikhsanto, M. N. (2023). Ujian kompetensi keahlian sebagai penilaian kesiapan siswa memasuki dunia kerja di SMKN 3 Metro. *Jurnal Vokasi dan Teknologi*, 7(2).
- [12] Sariroh Al Hasanah, N., & Fanani, M. Z. (n.d.). Pengembangan keterampilan santri melalui pelatihan desain grafis di Syarif Hidayatullah Cyber Pesantren. *Jurnal Komunitas Kreatif*, 2(3).
- [13] Siregar, Y. S., Harahap, H., Sembiring, A., & Joni, J. H. M. (2021). Sosialisasi dan pelatihan desain grafis menggunakan software CorelDraw pada siswa SMK Dwi Tunggal 2 Tanjung Morawa. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*.
- [14] Sitompul, J. N., Saragih, R., Nurhayati, N., & Gultom, I. (2022). Pelatihan desain grafis untuk siswa-siswi SMA Negeri 6 Binjai. *Zadama: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 7–10. <https://doi.org/10.56248/zadama.v1i1.13>
- [15] Timur Warisaji, T., Rosyidah, U. A., & Wardoyo, A. E. (n.d.). Pengabdian masyarakat pelatihan CorelDraw untuk desain grafis bagi siswa SMA Negeri I Grugujan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4.