



## PELATIHAN DESAIN GRAFIS MENGGUNAKAN CORELDRAW UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS MENDESAIN PADA SISWI SMK IBRAHIMY 1 SUKOREJO

Safitri Nurul Qomariyah <sup>a\*</sup>, Firda Wati Husaini Kulsum <sup>b</sup>, Zaehol Fatah <sup>c</sup>

<sup>a</sup> Fakultas Sains dan Teknologi / Teknologi Informasi, [qomariyahsafitrinurul@gmail.com](mailto:qomariyahsafitrinurul@gmail.com),

Universitas Ibrahimy Situbondo Jawa Timur

<sup>b</sup> Fakultas Sains dan Teknologi / Teknologi Informasi, [firdawatihusainikulsum3@gmail.com](mailto:firdawatihusainikulsum3@gmail.com),

Universitas Ibrahimy Situbondo Jawa Timur

<sup>c</sup> Fakultas Sains dan Teknologi / Sistem Informasi, [zaeholfatah@gmail.com](mailto:zaeholfatah@gmail.com),

Universitas Ibrahimy Situbondo Jawa Timur

\* Korespondensi

### ABSTRACT

*Graphic design training using CorelDRAW is conducted with the aim of enhancing the design creativity of students at SMK Ibrahimy 1 Sukorejo. This activity is designed as a form of informal learning that emphasizes hands-on practice so that participants can understand the basic techniques to continue with the form of visual works such as logos, brochures, product packaging, and more through an interactive approach involving materials, demonstrations, and individual practice exposure. Evaluation result show a significant improvement in technical skills and originality in the designs produced by the participants. Additionally, this activity promotes students' confidence in their work and strengthens their willingness to engage with the creative industry. This training has proven to be an effective way to develop soft skills and personal potential in graphic design*

**Keywords:** CorelDRAW, training, graphic design, creativity, vocational school students.

### Abstrak

Pelatihan desain grafis menggunakan CorelDRAW dilaksanakan dengan tujuan untuk meningkatkan kreativitas mendesain pada siswi SMK Ibrahimy 1 Sukorejo. Kegiatan ini dirancang sebagai bentuk pembelajaran nonformal yang menekankan pada praktik langsung, sehingga peserta dapat memahami teknik dasar hingga lanjutan dalam mendesain berbasis vektor. Melalui pendekatan interaktif berupa pemaparan materi, demonstrasi, dan praktik individu, pelatihan ini mendorong peserta untuk menuangkan ide-ide kreatif dalam bentuk karya visual seperti logo, brosur, dan kemasan produk. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan teknis dan orisinalitas desain yang dihasilkan oleh peserta. Selain itu, kegiatan ini juga memupuk rasa percaya diri siswi dalam berkarya serta memperkuat kesiapan siswi dalam menghadapi dunia industri kreatif. Pelatihan ini terbukti efektif sebagai sarana pengembangan soft skill dan potensi diri dibidang desai grafis.

**Kata Kunci:** CorelDRAW, pelatihan, desain grafis, kreativitas, siswi SMK.

### 1. PENDAHULUAN

Perkembangan dunia dengan canggihnya teknologi digital kini telah hampir mempengaruhi seluruh aspek kehidupan manusia, mulai dari pendidikan hingga industri kreatifitasnya. Tingginya permintaan akan desainer grafis yang handal menjadi salah satu kebutuhan mutlak di era digital modern ini. Selain sebagai

alat penting untuk ekspresi visual, desain grafis telah menjadi kebutuhan krusial dalam pemasaran, media, dan komunikasi saat ini. Oleh karena itu, di adakan pelatihan keterampilan sejak dini, khususnya terhadap siswi SMK, merupakan langkah yang sangat strategis agar menjadikan siswa yang kompeten dan kreatif.

SMK Ibrahimy 1 Sukorejo adalah salah satu lembaga pendidikan yang memiliki tujuan untuk meningkatkan kompetensi keahlian siswi, khususnya siswi di bidang kreativitas dan digital. Hal ini dapat dicapai melalui pelatihan informal seperti workshop atau pelatihan intensif yang mendukung pembelajaran terapan dan berbasis praktik. [1]

CorelDRAW merupakan salah satu perangkat lunak desain berbasis vektor yang sudah sangat banyak digunakan di kalangan desainer grafis profesional. Kemampuannya dalam membuat desain yang presisi dan fleksibel menjadikan perangkat lunak ini sebagai media pembelajaran yang tepat bagi para pemula maupun tingkat lanjut. Pelatihan desain grafis menggunakan CorelDRAW memberikan kesempatan bagi para siswi untuk tidak hanya mengenal perangkat lunak desain tersebut, tetapi juga bagaimana mengembangkan kreativitas siswi melalui proyek-proyek visual seperti desain logo, brosur, dan kemasan produk.

Tujuan dari pelatihan ini adalah untuk memberikan pemahaman dan keterampilan dalam penggunaan perangkat lunak desain grafis selain optimalisasi keterampilan teknis. Menurut Artikel, Kreativitas mendesain harus sudah di ajarkan sejak dini, terutama kepada generasi muda yang sudah merupakan anak muda kreatif yang bersiap masuk ke pasar kerja setelah lulus. Maka dari itu, artikel yang akan dibahas adalah pelatihan desain grafis menggunakan CorelDRAW terhadap peningkatan kreativitas mendesain bagi siswi SMK Ibrahimy 1 Sukorejo. Dengan pelatihan yang di laksanakan berdampak solutif menemukan hasil yang memuaskan.[2]

## **2. TINJAUAN PUSTAKA**

### **2.1. Desain grafis dalam konteks pendidikan kejuruan**

Desain grafis merupakan bentuk komunikasi visual untuk menyampaikan pesan melalui elemen visual seperti gambar, warna, dan tipografi.[3] Dalam konteks pendidikan kejuruan, desain grafis tidak hanya berfungsi sebagai mata pelajaran keahlian tetapi juga sebagai sendi ekspresi siswi, karena itulah desain grafis menjadi salah satu bidang yang diminati oleh generasi muda saat ini.[4] Siswi yang belajar di SMK, khususnya jurusan yang berhubungan dengan dunia kreatif, maka perlunya penguasaan desain grafis sebagai luar dalam menghadapi kebutuhan industri yang modern dan digital ini. Siswi SMK diharapkan menguasai desain grafis agar mempunyai kontribusi signifikan terhadap peningkatan kesiapan dan daya saing lulusan. Keterampilan desain merupakan symbol penting di mana keterampilan sangat dibutuhkan oleh sektor industri kreatif salah satunya industri periklanan.

#### **2.1.1. Pemanfaatan CorelDRAW dalam pembelajaran desain**

Salah satu software desain berbasis vektor yang populer dalam pendidikan dan dunia industri adalah CorelDRAW. [5] Keunggulan CorelDRAW yaitu terletak pada kemudahan navigasi, fleksibilitas ekstrim dalam desain, dan hasil akhir berupa visual yang sangat akurat. Oleh karena itu, CorelDRAW merupakan perangkat lunak sempurna yang dapat digunakan dalam pembelajaran berbasis proyek dalam lingkungan profesional. Ketika bekerja dengan CorelDRAW, pelatihan akan memberikan konsep desain vektor langsung ke peserta, memperluas keterampilan teknis siswi, dan menghasilkan karya kreatif yang merupakan proyek. Sebagai tambahan, juga memberikan pelatihan berbasis perangkat lunak seperti CorelDRAW dapat secara efektif meningkatkan pemahaman siswi tentang desain yang dipelajari.

#### **2.1.2. Konsep kreativitas dalam proses mendesain**

Meskipun kreativitas dalam mendesain tidak terbatas pada imajinasi tetapi mencakup pemecahan masalah, inovasi, dan eksplorasi gaya visual, dunia dengan cepat membangun kebutuhan akab hal itu. Dalam pendidikan, kreativitas siswi dapat ditingkatkan melalui krgiatan yang menantang seperti proykr desain, pelatihan intensif, dan praktik langsung. Siswi yang sering terlibat dalam kegiatan desain cenderung berfikir fleksibel dan menghasilkan ide-ide visual yang unik. Komponen penting kreativitas dalam desain adalah orisinalitas, fleksibilitas, dan kemampuan untuk menguraikan ide-ide menjadi karya seni yang nyata.[6]

## **3. METODOLOGI PELATIHAN**

Studi ini adalah studi pengembangan dengan pendekatan rekayasa perangkat lunak model air terjun. Model ini digunakan untuk merancang pelatihan desain grafis sistematis, mulai dari analisis kebutuhan hingga penilaian hasil pelatihan. Pelatihan ini du tujukan pada siswi kelas X SMK Ibrahimy 1 Sukorejo dengan

jumlah 30 orang. Pelatihan ini di laksanakan di laboratorium sekolah. Materi pelatihan yang di berikan yaitu fokus kepada pengenalan CorelDRAW, cara menggunakan tools dasar, serta membuat desain sederhana seperti logo dan flyer. Adapun materi yang diberikan meliputi:

**a. Pengenalan Desain Grafis**

Menjelaskan pengertian desain grafis, fungsi dan peranannya dalam kehidupan sehari-hari, serta memberikan pemahaman siswi tentang pentingnya kreativitas dalam dunia desain.

**b. Pengenalan Perangkat Lunak CorelDRAW**

Memperkenalkan secara antarmuka CorelDRAW, fungsi-fungsi dasar seperti cara penggunaan toolbox, pengaturan lembar kerja, dan shortcut yang umum digunakan.

**c. Pengaturan Tools Dasar**

Siswi diajarkan cara menggunakan tools seperti *Pick Tool*, *Shape Tool*, *Text Tool*, *Rectangle Tool*, serta teknik penawaran objek dan pengaturan layer.

**d. Latihan Mendesain Logo Sederhana**

Siswi diberi tugas membuat logo sederhana berdasarkan tema bebas dengan menggunakan elemen bentuk dan teks.

**e. Latihan Membuat Flyer**

Flyer diperkenalkan sebagai salah satu media promosi cetak maupun digital yang berisi informasi singkat namun menarik, digunakan untuk promosi produk, acara, atau layanan.

**f. Pengenalan Format File Desain**

Menjelaskan berbagai format file hasil ekspor desain (seperti CDR, PDF, JPG, dan PNG) serta penggunaannya dalam kebutuhan cetak digital.



Gambar 1: Pelatih memaparkan materi CorelDraw

Data yang diperoleh dianalisis secara kuantitatif deskriptif untuk mengetahui tingkat kepuasan dan efektivitas pelatihan.

Dari kegiatan pelatihan ini dapat menunjukkan bahwa pelatihan bertemakan CorelDRAW mampu meningkatkan kreativitas mendesain siswi dan memberikan dasar keterampilan grafis yang bermanfaat bagi siswi SMK Ibrahimy 1 Sukorejo dimasa mendatang.

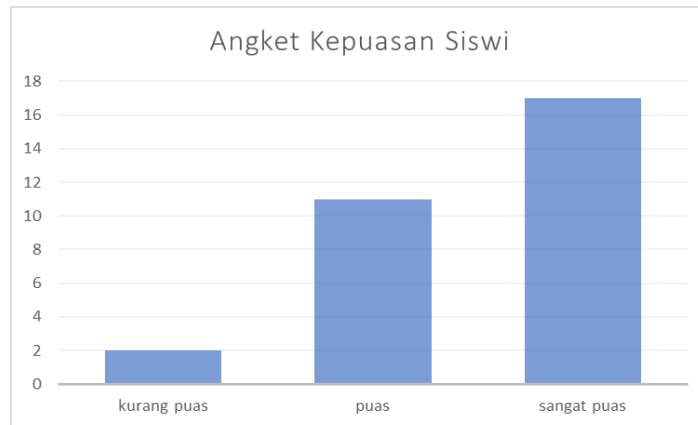
#### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan Desain Grafis Menggunakan CorelDRAW di SMK Ibrahimy 1 Sukorejo yang dilaksanakan pada tanggal 3 juni 2025 berjalan lancar dan mendapatkan antusiasme yang besar dari para peserta. Siswi di kelas X berasal dari orang-orang yang tertarik dengan kegiatan ini, terutama dibidang desain dan multimedia yang terdiri dari 30 siswi. Pelatihan berlangsung selama satu hari dengan pendekatan Latihan langsung, dengan peserta mempelajari Teknik dasar untuk menggunakan desain seperti logo dan pamflet.

Berdasarkan pengamatan selama kegiatan, peserta menunjukkan peningkatan tiga aspek kunci: pemahaman teknis, keterampilan kreatif, dan kepercayaan desain. Ini menunjukkan kemampuann peserta untuk

menguasai tools yang terdapat di CorelDRAW, memahami prinsip-prinsip desain VectorDin, dan membuat tugas desain asli dalam sesi praktik.

Kuesioner didistribusikan kepada semua peserta yang berjumlah 30 siswi untuk menemukan kepuasan dan efektivitas pelatihan. Survei ini terdiri dari (suara kurang puas puas dan sangat puas). Hasil pemrosesan data survei menunjukkan bahwa mayoritas peserta menyatakan peringkat positif dari pelatihan dengan hasil sangat puas 17 peserta, puas 11 peserta, dan hanya 2 peserta menyatakan kurang puas.



Gambar 2. Angket kepuasan peserta pelatihan CorelDraw

## 5. KESIMPULAN DAN SARAN

Pelatihan desain grafis menggunakan CorelDRAW yang dilaksanakan di SMK Ibrahimy 1 Sukorejo terbukti memberikan dampak positif terhadap peningkatan kreativitas dan keterampilan mendesain para siswi. Kegiatan ini berhasil memperkenalkan dan mengasah kemampuan teknis siswi dalam menggunakan perangkat lunak desain vektor serta mendorong siswi untuk menuangkan ide secara visual dan orisinal.[7] Melalui pendekatan berbasis praktik langsung, pelatihan ini mampu meningkatkan kepercayaan diri, kemandirian, serta kemampuan berpikir kreatif para peserta. Dari hasil observasi dan evaluasi kegiatan, terlihat bahwa pelatihan ini tidak hanya efektif dalam aspek teknis, tetapi juga mampu membangkitkan minat semangat belajar siswi dalam bidang desain grafis. Dengan adanya pelatihan ini, siswi SMK memiliki peluang lebih besar untuk mengembangkan potensi siswi di bidang industri kreatif, serta mampu menambah skill siswi SMK Ibrahimy Sukorejo sehingga dapat memberikan manfaat baik untuk organisasi, masyarakat, maupun diri sendiri.[8] Pelatihan berkelanjutan: Disarankan agar sekolah mengadakan pelatihan lanjutan atau program rutin terkait desain grafis agar siswi dapat terus mengembangkan keterampilannya secara bertahap dan mendalam. Kolaborasi dengan Dunia Industri: Pelatihan desain grafis akan lebih maksimal jika dikolaborasikan dengan pihak luar seperti praktisi desain, agensi kreatif, atau dunia industri untuk memberikan pengalaman langsung yang lebih aplikatif. Siswi disarankan agar menyimpan dan mengarsip hasil desain dalam bentuk digital sebagai pegangan untuk melanjutkan studi atau memasuki dunia kerja. Juga di perlukan fasilitas pendukung yaitu pihak sekolah di harapkan untuk menyediakan fasilitas pendukung seperti perangkat lunak resmi, dan akses terhadap sumber belajar digital guna dapat bersaing di era modern.

### Ucapan Terima Kasih

Segala puji dan syukur dipanjatkan atas kehadiran Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya sehingga jurnal ini yang berjudul "*Pelatihan Desain Grafis Menggunakan CorelDRAW untuk Meningkatkan Kreativitas Mendesain pada Siswi SMK Ibrahimy 1 Sukorejo*" dapat di selesaikan dengan baik.

Penulis mengucapkan banyak Terimakasih pada Bpk. Zaehol Fatah sebagai dosen pembimbing serta pimpinan beserta para guru SMK Ibrahimy 1 Sukorejo atas dukungan dan izin yang diberikan untuk melaksanakan pelatihan ini, dan pada Siswi SMK yang telah berpartisipasi dengan semangat tinggi dalam setiap sesi kegiatan, serta kepada kakak tingkat Tolak Idayati yang telah senantiasa membantu, dan tidak lupa penulis sangat berterimakasih kepada teman-teman seperjuangan TI angkatan 2024 .

### DAFTAR PUSTAKA

- [1] I. Artikel, "Pendampingan Dan Pelatihan Desain Grafis SMK Islam Terpadu Darul Mujahidin Lombok Tengah," vol. 6, no. 2, pp. 2437–2445, 2025.

- [2] Z. Fatah and A. Homaidi, “Pelatihan Pembuatan Film Sekolah Menggunakan Program Aplikasi CapCut Berbasis Smartphone Android,” vol. 2, no. November, pp. 39–45, 2024.
- [3] A. Putri, S. Rohani, M. D. Putri, and T. Rosmiati, “Pelatihan Desain Grafis Canva Sebagai Strategi Meningkatkan Kreativitas Anak-anak di Desa Kawungluwuk,” vol. 2, no. 12, pp. 5879–5886, 2025.
- [4] M. Ari Saptari, T. Trisna, M. Muhammad, and M. Muthmainnah, “Pelatihan Desain Grafis Coreldraw Untuk Meningkatkan Ketrampilan Bagi Pemuda Di Desa Padang Sakti Kecamatan Muara Satu Kota Lhokseumawe,” *J. Vokasi*, vol. 8, no. 1, p. 62, 2024, doi: 10.30811/vokasi.v8i1.4640.
- [5] A. Fadlil, A. Yudhana, S. A. Wijaya, F. Anggraini, and A. P. Marsaid, “Pelatihan Desain Grafis dengan Software Photoshop sebagai Peluang Usaha bagi Guru/Siswa SMAN 3 Singingi Hilir,” *Bubungan Tinggi J. Pengabd. Masy.*, vol. 4, no. 1, p. 230, 2022, doi: 10.20527/btjpm.v4i1.5066.
- [6] D. Herisandi and U. M. Pontianak, “DALAM MENINGKATKAN KOMPETENSI PEMBELAJARAN,” vol. 6, no. 1, pp. 42–47, 2025.
- [7] U. M. Metro, J. Ki, and H. Dewantara, “PENDAHULUAN Teknologi informasi telah berkembang sedemikian pesatnya , menjadikan segala sesuatunya menjadikan lebih mudah . Segala aktifitas banyak ditunjang dengan teknologi tersebut . Dalam kesempatan ini , pengabdian kepada masyarakat ini dilakuk,” vol. 5, no. 1, pp. 33–41, 2021.
- [8] J. Suyana, K. Komariah, S. Sumani, D. P. Ariyanto, and J. W. Kusuma, “Penyuluhan dan Pelatihan Pengelolaan Sosial Media kepada Karang Taruna Cerdas ,” vol. V, no. 1, pp. 1–8, 2025.