

## PELATIHAN DASAR DESAIN GRAFIS BERBASIS CORELDRAW UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA SMK IBRAHIMY 1 SUKOREJO

Ifqy Ahmad Fahrizal<sup>1</sup>, Wafi<sup>2</sup>, Zaehol Fatah<sup>3</sup>

<sup>123</sup>Universitas Ibrahimy Sukorejo, Indonesia

[ifqyahmadfahrizal@gmail.com](mailto:ifqyahmadfahrizal@gmail.com)<sup>1</sup>, [wafier1810@gmail.com](mailto:wafier1810@gmail.com)<sup>2</sup>

[zaeholfatah@gmail.com](mailto:zaeholfatah@gmail.com)<sup>3</sup>

Received: 05-06-2025

Revised: 18-06-2025

Approved: 25-06-2025

### ABSTRAK

*Desain grafis kini menjadi aspek penting di berbagai bidang, mulai dari dunia kerja hingga media sosial. Bagi siswa jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV) di SMK penguasaan terhadap aplikasi desain seperti CorelDRAW yang mudah dipelajari oleh pemula dan umum digunakan sangatlah penting. Namun, berdasarkan observasi awal, banyak siswa mengalami kendala dalam mengoperasikannya, yang disebabkan oleh keterbatasan fasilitas dan minimnya praktik langsung. Untuk mengatasi kebutuhan tersebut, tim menyusun kegiatan pengabdian masyarakat berupa pelatihan dasar desain grafis berbasis CorelDRAW. Pelatihan ini diikuti oleh 29 siswa kelas X DKV B dan sasaran utama dari kegiatan ini adalah para siswa SMK. Tujuan utama kegiatan adalah memberikan pemahaman dasar, pengenalan antarmuka, penggunaan tools dasar, teknik pewarnaan, serta keterampilan membuat desain sederhana seperti logo.*

**Kata kunci:** Pelatihan, Desain grafis, CorelDRAW, SMK.

### PENDAHULUAN

Desain grafis adalah bidang yang berkembang pesat dan membutuhkan pekerja yang terampil (Albana et al., 2023). Desain grafis juga menjadi bagian yang tidak terpisahkan dalam berbagai industri kreatif, termasuk di dunia pendidikan kejuruan. Di SMK, keterampilan desain grafis bukan hanya sekadar tambahan, tetapi sudah menjadi kompetensi utama bagi siswa yang ingin berkarir di bidang kreatif (Moussadecq et al., 2023). Dengan perkembangan teknologi, para siswa perlu memiliki skill berbagai perangkat lunak desain agar mampu bersaing di dunia kerja. Teknologi informasi telah menjadi pendukung pendidikan, termasuk pelatihan keterampilan desain grafis menggunakan CorelDRAW (Siregar et al., 2021). Salah satu program perangkat lunak yang populer adalah CorelDRAW, yang telah menjadi alat penting bagi desainer sejak pertama kali dirilis.

CorelDRAW adalah perangkat lunak desain grafis berbasis vektor yang dibuat oleh perusahaan Corel Corporation, CorelDRAW merupakan pengolah gambar berbasis vektor yang memanipulasi garis dan bentuk berdasarkan pengaturan-pengaturan pada angka vektor (Parga Zen & Gustalika, 2021). Sebuah perusahaan yang berlokasi di Ottawa, Kanada. Program ini pertama diluncurkan pada tahun 1989 dan menjadi salah satu software desain vektor pertama yang berjalan di lingkungan Windows. CorelDRAW memiliki banyak fitur yang menjadikannya alat yang sangat berguna untuk desain grafis. Salah satu kegunaannya adalah dalam pembuatan desain berbasis vektor (Arnomo & Karnadi, 2024). CorelDRAW juga merupakan aplikasi desain grafis yang mempunyai banyak fitur yang membantu siswa membuat karya desain grafis yang efisien serta mempunyai tampilan yang profesional (Jannah et al., 2024). Aplikasi CorelDRAW sangat populer sebab mudah dipelajari dan hasil desainnya sangat diminati dalam dunia desain grafis (Syarifah et al., 2022). Pelatihan CorelDRAW dapat membantu pendidik merancang dan memvisualkan materi pembelajaran ke dalam bentuk visual yang menarik dan sesuai kebutuhan (Jatmiko & Ayurin, 2022). Penguasaan konsep dasar dalam penggunaan CorelDRAW sangat penting bagi siswa, sebab hal ini akan

memudahkan mereka dalam menciptakan berbagai macam desain grafis dengan cara yang kreatif (Mas'udah et al., 2021).

SMK Ibrahimy 1 Sukorejo adalah sekolah menengah kejuruan di Kabupaten Situbondo, Jawa Timur. Sekolah ini menyediakan berbagai program keahlian yang mencakup bidang; Bisnis dan Manajemen, Teknologi Informatika, Agribisnis dan Agriteknologi, Kehutanan, Kesehatan, dan Pekerjaan Sosial, serta Seni dan Ekonomi Kreatif. Beberapa jurusan yang ditawarkan diantaranya: Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis, Akuntansi, Pemasaran, Teknik Jaringan dan Telekomunikasi, Agribisnis Perikanan, Layanan Kesehatan, Teknologi Farmasi dan Desain Komunikasi Visual.

Sebagai sekolah yang telah terakreditasi A, SMK Ibrahimy 1 Sukorejo memiliki visi untuk membentuk peserta didik yang kreatif, produktif, dan inovatif. Kreatif siswa didorong melalui berbagai program pembelajaran, termasuk yang berkaitan dengan desain grafis (Tambunan et al., 2022). Materi desain grafis menjadi salah satu aspek penting dalam menumbuhkan soft skill siswa, khususnya dalam bidang komunikasi visual dan seni desain. Keterampilan ini tidak hanya berguna dalam proses pembelajaran, namun juga menjadi bekal berharga ketika siswa memasuki dunia kerja atau ingin membangun usaha di bidang kreatif (Wiraseptya et al., 2023).

Di era global yang semakin kompetitif, keterampilan di bidang desain grafis sangat dibutuhkan dalam berbagai sektor industri, seperti percetakan, periklanan, multi media, hingga industri kreatif lainnya (Fathahillah et al., 2024). Di SMK, keterampilan desain grafis berbasis CorelDRAW masih belum diajarkan secara optimal, padahal sangat dibutuhkan untuk menghadapi tantangan industri kreatif saat ini (Refnitasari et al., 2023). Namun, berdasarkan kondisi yang ada masih terdapat beberapa kendala yang dihadapi, antara lain: (1) Kurangnya praktik langsung dalam penggunaan perangkat lunak desain grafis seperti CorelDRAW, (2) kurangnya komputer yang tersedia, serta (3) terbatasnya waktu pembelajaran untuk praktik desain grafis secara optimal. Selain itu, tidak memadainya akses visual seperti tata letak, tipografi, dan pemilihan warna juga menjadi hambatan dalam menghasilkan karya desain yang efektif (Junaedi et al., 2025).

Oleh karena itu, dipandang perlu untuk melaksanakan pelatihan desain grafis berbasis aplikasi CorelDRAW bagi siswa SMK Ibrahimy 1 Sukorejo. Kegiatan ini bertujuan untuk memperkaya pengalaman praktik siswa, meningkatkan kompetensi di bidang desain, serta membuka peluang wirausaha kreatif di masa depan. Dengan adanya pelatihan yang dilaksanakan memberikan dampak positif dalam menemukan hasil yang memuaskan (Fatah & Homaidi, 2024).

## **METODE KEGIATAN**

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini terdiri dari empat tahapan utama yang saling mendukung dalam mencapai tujuan pelatihan, yaitu: observasi awal, penyampaian materi, praktik langsung, dan evaluasi kegiatan (Haryani, 2024).

### **a. Observasi dan Pendekatan Awal**

Tahap pertama dilakukan melalui observasi langsung ke lokasi kegiatan di SMK Ibrahimy 1 Sukorejo. Pengabdian diawali dengan wawancara singkat bersama guru pengampu mata pelajaran desain grafis dan beberapa siswa kelas 10 DKV B guna mengetahui kondisi fasilitas, kesiapan peserta, serta kebutuhan pelatihan. Selain itu, pendekatan ini juga bertujuan menjalin silaturahmi dan membangun relasi positif dengan pihak sekolah sebagai mitra pengabdian.

### b. Penyampaian Materi

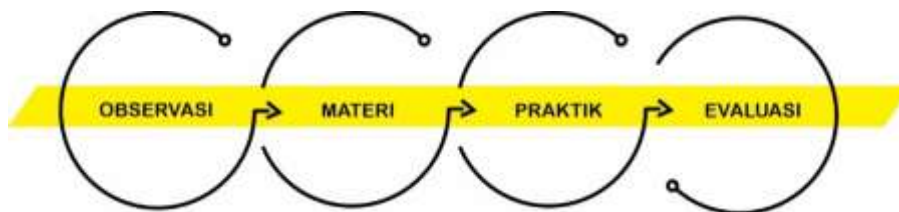
Tahapan kedua berupa penyampaian materi pengantar desain grafis menggunakan perangkat lunak CorelDRAW. Materi meliputi pengenalan antarmuka CorelDRAW, perbedaan format gambar raster dan vektor, pengoperasian tools dasar seperti shape tool, rectangle tool, palette warna, teks tool, peserta juga diperkenalkan pada penggunaan shortcut keyboard guna meningkatkan efisiensi kerja.

### c. Praktik Langsung

Setelah pemaparan materi, peserta didampingi untuk melakukan praktik membuat desain sederhana, seperti logo. Tim memberikan bimbingan langsung kepada siswa dalam menggunakan berbagai tools yang telah disampaikan, termasuk memberi warna, menambahkan teks, hingga menyimpan hasil pekerjaan dalam format file yang tepat. Kegiatan ini bertujuan untuk memastikan peserta mampu mengaplikasikan pengetahuan secara langsung.

### d. Evaluasi dan Pengukuran Keberhasilan

Evaluasi dilakukan melalui penyebaran angket kesetujuan kepada seluruh peserta pelatihan.



Gambar 1.  
Metode Pelatihan

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan desain grafis berbasis CorelDRAW dilaksanakan secara tatap muka terhadap 29 siswa kelas X DKV B di SMK Ibrahimy 1 Sukorejo. Kegiatan ini meliputi empat tahapan, yaitu observasi awal, penyampaian materi, praktik langsung, dan evaluasi. Pelatihan berlangsung dalam satu sesi siang hari (13.00-ashar) dengan dukungan tim dan guru pendamping. Materi yang diberikan mencakup antarmuka CorelDRAW, tools dasar, serta praktik pembuatan logo.



Gambar 2. Proses Penyampaian Materi

Setelah penyampaian materi, kegiatan dilanjutkan dengan sesi praktik langsung. Para siswa diberi tantangan untuk membuat logo sederhana menggunakan tools dasar yang telah dijelaskan. Dalam proses ini, tim

memberikan pendampingan kepada setiap peserta, mulai dari memilih bentuk, mengatur warna, hingga mengaplikasikan elemen teks. Antusiasme siswa terlihat dari keseriusan mengeksplorasi fitur CorelDRAW dan keaktifan dalam meminta bimbingan teknis. Pendekatan praktik ini tidak hanya memperkuat pemahaman, tetapi juga membangun kepercayaan diri siswa dalam menggunakan perangkat lunak desain grafis.



Gambar 3. Bimbingan Langsung Antara Pemateri Dan Siswa Saat Proses Praktik

Output dari pelatihan ini adalah hasil karya siswa berupa desain logo sederhana. Desain yang dibuat merupakan interpretasi ulang dari logo-logo yang sudah dikenal, seperti logo pertamina, dengan pendekatan teknik dasar menggunakan CorelDRAW. Hal ini menunjukkan bahwa siswa mampu menerapkan tools yang dipelajari dalam membuat karya visual yang terarah.



Gambar 4. Hasil Karya Siswa

Sebagai bentuk evaluasi terhadap keberhasilan pelatihan, tim menyebarkan angket penilaian kepada seluruh peserta. Evaluasi ini mencakup tujuh aspek yang dinilai menggunakan skala: Sangat Setuju (SS), Setuju(S), Kurang Setuju (KS), dan Tidak Setuju (TS). Hasil pengolahan angket menunjukkan bahwa respons peserta terhadap seluruh aspek pelatihan sangat positif.



Gambar 5. Grafik Hasil Angket Penilaian

Berdasarkan grafik, terlihat bahwa mayoritas siswa memberi respons sangat setuju pada hampir semua pernyataan. Pernyataan pertama, yang menyatakan bahwa pelatihan menambah pengetahuan tentang desain grafis, memperoleh 90% sangat setuju. Hal serupa terlihat pada aspek kemampuan mengoperasikan CorelDRAW secara dasar (88%) dan pembuatan logo (85%). Ini menunjukkan keberhasilan pendekatan praktik langsung dalam meningkatkan kompetensi siswa dalam waktu yang terbatas.

Seluruh aspek mendapatkan respons 100% positif (SS+S), tanpa ada tanggapan kurang setuju, maupun tidak setuju. Hal ini menyatakan bahwa penyampaian materi, serta pendampingan selama pelatihan berjalan efektif dan diterima baik oleh peserta.



Gambar 6. Foto Bersama siswa Dan panitia pelaksana pasca pelatihan

## KESIMPULAN

Pelatihan dasar desain grafis berbasis CorelDRAW di SMK Ibrahimy 1 Sukorejo telah berhasil meningkatkan keterampilan siswa, terutama dalam penguasaan dasar desain grafis. Hasil evaluasi menunjukkan respons positif, di mana materi yang disampaikan mudah dipahami. Keunggulan utama dari pelatihan ini adalah metode praktik langsung yang selaras dengan kemampuan dasar siswa. Meski terdapat kekurangan berupa keterbatasan fasilitas dan waktu, antusiasme dan semangat siswa tetap tinggi. Kegiatan ini menunjukkan potensi besar untuk dijadikan program lanjutan yang bertujuan meningkatkan pencapaian siswa dan meningkatkan relevansi pendidikan kejuruan dengan kebutuhan dunia kerja.

## DAFTAR PUSTAKA

- Albana, I., Aji, R. P., Hamdi, A., & Dianingrum, M. (2023). Meraih kemampuan desain grafis profesional melalui pelatihan CorelDRAW untuk SMK. *Nusantara Hasana Journal*, 3(3), 69–74.
- Arnomo, S. A., & Karnadi, V. (2024). Pelatihan desain grafis berbasis vektor dan bitmap menggunakan aplikasi CorelDRAW di SMK Nasional Padang. *Jurnal Teknologi Grafis Dan Multimedia*, 5(2), 405–410.
- Fatah, Z., & Homaidi, A. (2024). Pelatihan pembuatan film sekolah menggunakan program aplikasi CapCut berbasis smartphone Android. *Jurnal Pengabdian Teknologi Dan Pendidikan*, 2(2), 39–45. <https://doi.org/10.24929/abhakte.v2i2.3953>
- Fathahillah, Yahya, M., Samad, M. R., Kasau, M. Z. R., & Muchtar, A. (2024). Pelatihan desain grafis untuk mendorong inovasi dan kreativitas di kalangan siswa SMK Amsir Parepare. *TEKNOVOKASI: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(3), 181–185. <http://journal.unm.ac.id/index.php/TEKNOVOKASI>
- Haryani, P. (2024). Pelatihan desain grafis aplikasi CorelDRAW bagi pemuda pemudi Karang Taruna Desa Pogung Dalangan. *Jurnal Pengabdian Kolaborasi Dan Inovasi IPTEKS*, 2(1), 197–203. <https://doi.org/10.59407/jpki2.v2i1.453>
- Jannah, M., Sulastri, S., Syari'ah, N., Azis, F., & Khairunnisa. (2024). Implementasi aplikasi CorelDRAW dalam meningkatkan kemampuan desain siswa SMKN 1 Palibelo. *Community: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 4(2), 58–64. <https://doi.org/10.51903/community.v4i2.514>
- Jatmiko, E. J., & Ayurin, P. D. (2022). Pelatihan Penggunaan Perangkat lunak CorelDRAW di MGMP Seni Budaya Kabupaten Klaten, Jawa Tengah. *Jurnal Pengabdian Seni*, 3(2), 131–141. <https://doi.org/10.24821/jps.v3i2.8180>
- Junaedi, K., Kurniawan, A. R., Hermawan, A., & Wijaya, A. H. (2025). Peningkatan keterampilan desain grafis siswa SMK melalui pelatihan berbasis proyek menggunakan platform Canva: Pendekatan pengabdian kepada masyarakat. *ABDI DHARMA*, 5(1), 129–138. <https://doi.org/10.31253/ad.v5i1.3641>
- Mas'udah, K. W., Fauziyah, N. A., & Hidayah, E. N. (2021). Pelatihan Digitalisasi Desain Batik Dan Media Promosi Online Untuk Santri Pondok Pesantren Babussalam Jombang. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(3), 749. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i3.5374>
- Moussadecq, A., Muryasari, D., Darmawan, A., Nursyanto, I., Artaye, K., & Larissa, H. (2023). Pelatihan desain grafis bagi siswa-siswi SMA Negeri 5 Bandar Lampung. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Teknologi Dan Komputer*, 2(1), 1–9. <https://ejournal.sisfokomtek.org/index.php/jpkm/article/view/773>
- Parga Zen, B., & Gustalika, M. A. (2021). Pelatihan desain grafis Photoshop dan CorelDRAW di Korem 071 Wijayakusuma guna meningkatkan kemampuan desain grafis bagi para anggota TNI. *Dedikasi Sains Dan Teknologi*, 1(1), 5–12. <https://doi.org/10.47709/dst.v1i1.952>
- Refnitasari, L., Cahyaka, H. W., Frida, N. D. B. P., & Imaduddin, M. (2023). Pelatihan desain grafis menggunakan CorelDRAW sebagai tambahan keterampilan siswa SMK Negeri 7 Surabaya. *JPP IPTEK (Jurnal Pengabdian Dan Penerapan IPTEK)*, 7(1), 25–34. <https://doi.org/10.31284/j.jpp-iptek.2023.v7i1.3763>
- Siregar, Y. S., Harahap, H., & Sembiring, A. (2021). Sosialisasi dan pelatihan desain grafis menggunakan software CorelDRAW pada siswa SMK Dwi Tunggal 2 Tanjung Morawa. *Prioritas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(01), 28–31.

- <https://doi.org/10.35447/prioritas.v3i01.378>
- Syarifah, S., Siska, D., Hasriani, M., Lidia, A., & Yasin, M. (2022). Pelatihan Desain Label Produk UMKM Strawberry Berbasis Coreldraw. *JMH: Jurnal Mengabdikan Dari Hati*, 1(2), 99–104. <https://journal.mudaberkarya.id/index.php/JMH/article/view/22%0Ahttps://journal.mudaberkarya.id/index.php/JMH/article/download/22/18>
- Tambunan, L., Iqbal, M., Radillah, T., & Satria, B. (2022). Pelatihan Desain Grafis Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Inovasi Digital Bagi Masyarakat Di Desa Buluh Apo Kecamatan Pinggir. *RESWARA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 514–521. <https://doi.org/10.46576/rjpkm.v3i2.1897>
- Wiraseptya, T., Stefvany, Sayuti, M., Afdhal, V. E., & Suardi, M. (2023). Meningkatkan Keterampilan Desain Komunikasi Visual di Sekolah Kristen Kalam Kudus Padang. *Majalah Ilmiah UPI YPTK*, 30(1), 14–19. <https://doi.org/10.35134/jmi.v30i1.142>