

Seminar Desain Grafis Untuk Meningkatkan Keterampilan Siswa Di Smk Ibrahimy 1 Sukorejo

Ali Muhajir^{1✉}, Ahmad Efendi², Zaehol Fatah³

alimuhajir0123@gmail.com¹, ahmadefendi2805@gmail.com², zaeholfatah@gmail.com³

¹²³ Sistem Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Ibrahimy Sukorejo Situbondo, Indonesia

Keywords: CorelDRAW, Desain Grafis, SMK.	Abstract
Submitted: 08/07/2025	Seminar tentang desain grafis ini bertujuan untuk memberikan pemahaman dan wawasan mendalam mengenai pentingnya desain grafis di masa kini. Di area digital saat ini, desain grafis tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetika, tetapi juga berperan sebagai alat stategis untuk menyampaikan pesan, membangun edentitas merek, dan daya tarik informssi. Corel DRAW salah satu perangkat lunak yang banyak dipakai untuk desain grafis dalam dunia pendidikan dan dunia kerja. Kemampuan desain grafis menjadi penting bagi siswa SMK. Kegiatan ini di lakukan dengan metode seminar di SMK Ibrahimy 1 Sukorejo. Hasilnya, siswa mampu memahami dan menerapkan desain grafis untuk mengembangkan keterampilan mereka di dunia pendidikan maupun di dunia kerja.
Revised: 09/07/2025	
Accepted: 10/07/2025	
Author Correspondent: Ali Muhajir Sistem Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Ibrahimy Sukorejo Situbondo, Indonesia Jl. KHR. Syamsul Arifin No.1-2, Sukorejo, Sumberejo, Kec. Banyuputih, Kabupaten Situbondo, Jawa Timur 68374 Email: alimuhajir0123@gmail.com	

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya yang dilakukan secara terencana dan terstruktur untuk menciptakan suasana belajar yang memungkinkan siswa berpartisipasi aktif dalam mengembangkan potensinya (Fitriana, 2024). Seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, persaingan di dunia kerja semakin ketat karena setiap individu dituntut memiliki keterampilan yang sesuai dengan kebutuhan global (Husda, Jayanegara, & Abdullah, 2025). Teknologi telah membawa perubahan besar di berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam sistem pendidikan (Rodia, Azise, & Fatah, 2024).

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan bagian dari sistem pendidikan nasional yang bertujuan membekali siswa dengan keterampilan praktis. Melalui Program Pendidikan Sistem Ganda (PSG), SMK menghubungkan dunia pendidikan dengan Dunia Usaha dan Dunia Industri (DUDI), sehingga lulusan siap bersaing di pasar kerja (Putra et al., 2024). Salah satu keterampilan penting yang diajarkan di SMK, khususnya jurusan Multimedia, adalah desain grafis.

SMK Ibrahimy 1 Sukorejo terletak di Kabupaten Situbondo dan memiliki beberapa program keahlian, termasuk Multimedia yang mengajarkan perangkat lunak seperti CorelDRAW. Pembelajaran desain grafis memberikan banyak manfaat, termasuk

meningkatkan kreativitas, mempersiapkan karier, serta membuka peluang untuk melanjutkan pendidikan di bidang desain (Maulina, 2014).

Desain grafis berperan penting dalam komunikasi visual dan strategi pemasaran modern. Disiplin ini mencakup pengaturan elemen visual seperti gambar, tipografi, dan warna untuk menyampaikan pesan secara efektif (Desain Grafis, 2020). CorelDRAW adalah salah satu perangkat lunak desain berbasis vektor yang banyak digunakan dalam pembuatan logo, brosur, dan media promosi lainnya (Saptari et al., 2024).

Namun, masih banyak siswa yang belum memahami potensi CorelDRAW secara menyeluruh. Oleh karena itu, seminar ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan siswa SMK Ibrahimy 1 Sukorejo dalam bidang desain grafis agar siap menghadapi tantangan dunia kerja dan pendidikan lanjutan.

METODE PENGABDIAN MASYARAKAT

Secara umum, penelitian adalah pendekatan teratur dalam mengumpulkan informasi untuk tujuan tertentu. Strategi yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan seminar desain grafis bertujuan untuk menambah keahlian dan kemampuan siswa di SMK Ibrahimy 1 Sukorejo melalui pendekatan seminar dan workshop. Berikut adalah langkah-langkah yang diambil dalam menyelenggarakan kegiatan seminar desain grafis.

Observasi

Metode ini digunakan untuk mengamati cara pembelajaran yang berlangsung di sekolah agar dapat memahami lebih dalam mengenai pelaksanaan proses belajar mengajar di tempat tersebut. Selain itu, observasi ini bertujuan agar menjadi kebutuhan yang nyata dan agar dapat lebih siap serta terarah ke depannya. Kegiatan pengabdian masyarakat ini menerapkan pendekatan yang partisipatif dan edukatif, dengan tujuan meningkatkan pengetahuan dan keterampilan peserta di bidang desain grafis dengan menggunakan CorelDRAW.

Persiapan materi

Persiapan bahan materi untuk presentasi yang mencakup pengantar mengenai desain grafis, penggunaan corelDRAW, serta panduan langkah demi langkah, disertai dengan ilustrasi pembuatan desain. Selanjutnya, mempersiapkan fasilitas dan alat dengan memastikan bahwa ruang seminar dilengkapi dengan proyektor atau layar untuk keperluan presentasi. Selain itu, pembuatan contoh desain untuk memberikan gambaran mengenai karya seorang desainer.

Penyampaian materi

Penyampaian materi secara langsung tentang penggunaan corelDRAW untuk menciptakan berbagai macam media pembelajaran, seperti poster, pamflet, dan lain-lain. Kemudian, akan ditunjukkan langkah-langkah dasar dari pemilihan awal desain hingga penambahan elemen-elemen desain seperti teks, gambar, dan grafik.

Evaluasi

Evaluasi acara seminar tersebut dilakukan melalui diskusi dan sesi tanya jawab serta pembagian angket kepuasan. Dalam waktu diskusi dan tanya jawab ini pemateri memberikan kesempatan kepada peserta untuk berbagi pengalaman, gagasan, dan pertanyaan yang berkaitan dengan desain grafis. Evaluasi serta refleksi singkat mengenai pemahaman peserta terhadap materi yang telah disampaikan dilakukan, sambil meminta tanggapan dari peserta mengenai keberhasilan seminar serta aspek-aspek yang perlu diperbaiki atau ditingkatkan untuk acara yang akan datang.



Gambar 1. Sesi di mana peserta mempresentasikan informasi yang di peroleh

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian ini sebagai seminar tentang desain grafis untuk semua siswa kelas X di SMK Ibrahimy 1 Sukorejo. Acara tersebut dilaksanakan pada tanggal 06 Maret 2025, pada pukul 13.00 s/d 15.00 WIB, di auditorium Raden As'ad SMK Ibrahimy 1 Sukorejo. Seminar desain grafis ini menunjukkan tingkat keberhasilan yang cukup baik. Ciri-ciri keberhasilannya terlihat dari sejumlah siswa yang dengan cepat mengerti secara langsung cara mendesain memakai aplikasi Corel Draw.

Berdasarkan rencana pengabdian masyarakat ini, maka target yang dihasilkan dari kegiatan ini adalah siswa yang mampu merubah pola pikirannya dan juga mampu melihat wawasan yang lebih luas lagi. Serta siswa juga mudah untuk menerima dan memperaktekkan apa yang disampaikan oleh pemateri. Dan juga dapat memahami aplikasi corel draw yang diajarkan serta toll-toll yang ada di aplikasi corel draw.

Untuk menilai tingkat kepuasan peserta terhadap penyelenggaraan seminar desain grafis, sebuah survei dilakukan dengan menggunakan angket kepuasan yang melibatkan 150 siswa sebagai responden. Temuan dari angket kepuasan ini akan menjadi acuan dalam mengevaluasi mutu acara tersebut. Berikut adalah tabel survei kepuasan yang diisi oleh 150 peserta seminar desain grafis sesuai dengan data sebelumnya menunjukkan persentase hasilnya:

Tabel 1. Presentase Nilai Kepuasan

NO.	Pernyataan	Sangat Puas (%)	Puas (%)	Cukup Puas(%)	Tidak Puas (%)
1	Menambah wawasan desain grafis	53,34 %	33,33 %	10,00 %	3,33 %
2	Materi mudah dipahami	50,00 %	36,00 %	10,00 %	3,33 %
3	Penyampaian Menarik	46,67 %	40,00 %	10,00 %	3,33 %
4	Tertarik belajar CorelDRAW	56,67 %	30,00 %	10,00 %	3,33 %
5	Harap seminar diadakan lagi	60,00 %	30,00 %	6,67 %	3,33 %
Rata-rata		53,34 %	34,00 %	9,73	3,33 %

Keterangan :

Kategori “Sangat Puas” Mendomentasi dengan 80 siswa dari 150 siswa dengan rata-rata 53,33% menunjukkan bahwa lebih dari separu siswa merasa sangat puas terhadap beberapa aspek kegiatan seminar. Hal ini mencerminkan bahwa seminar dianggap efektif dalam menambah wawasan, membangkitkan minat belajar CorelDRAW dan menyajikan materi relevan.

Kategori “Puas” berada di posisi kedua dengan 51 siswa dari 150 siswa dengan rata-rata 34,00% ini menunjukkan bahwa Sebagian besar siswa juga merasakan manfaat seminar, meskipun belum mencapai tingkat “Sangat Puas”.

Kategori “Cukup Puas” dengan 14 siswa dari 150 siswa berada pada rata-rata 9,73% artinya hanya Sebagian kecil peserta yang merasa kegiatan ini cukup membentuk, dan mungkin memerlukan pendalaman lebih lanjut.

Kategori “Tidak Puas” sangat kecil dengan 5 siswa dari 150 siswa berada pada rata-rata hanya 3,33% yang menunjukkan bahwa hampir tidak ada peserta yang merasa seminar ini tidak bermanfaat.

Pernyataan dengan tingkat kepuasan dengan tertinggi adalah “harapan seminar di adakan lagi” dengan 90 siswa dengan rata-rata 60% sangat Setuju menunjukkan antusiasme tinggi siswa terhadap kegiatan lanjutan.



Gambar 2. Pemateri memberikan contoh desain yang keren

Hasil survei ini mengindikasikan bahwa acara seminar tentang desain grafis telah dilaksanakan dengan baik, diterima secara positif oleh sebagian besar peserta, dan pantas untuk diteruskan ke tahap pelatihan lebih lanjut. Tingkat kepuasan yang tinggi dari peserta menunjukkan bahwa konten, cara penyampaian, serta relevansi topik sejalan dengan kebutuhan dan harapan siswa SMK.

Sesuai hasil yang di evaluasi serta temuan temuan Bersama pihak sekolah maka, pengabdian ini perlu adanya tahapan-tahapan selanjutnya untuk mengadakan pengabdian masyarakat lagi. Dapat diketahui bahwa pengabdian masyarakat ini memperoleh dampak yang sangat besar terhadap siswa yang kurang memahami terhadap aplikasi CorelDRAW yang nantinya akan dijadikan pandangan saat berwirausaha.

Adapun target luaran kegiatan pengabdian ini adalah untuk membuat pelatihan dan artikel yang nantinya akan dipublikasikan di jurnal nasional pengabdian masyarakat. Pelatihan desain grafis dengan CorelDRAW memberikan dampak positif terhadap kemampuan peserta, terutama dalam pengembangan kreativitas dan pemanfaatan teknologi digital

untuk komunikasi visual. Kemudian penggunaan CorelDRAW sebagai software berbasis vector sangat membantu peserta memahami konsep dasar desain secara praktis.



Gambar 3. Foto Bersama Peserta Seusai Seminar

KESIMPULAN DAN SARAN

Seminar mengenai desain grafis yang diadakan di SMK Ibrahimy 1 Sukorejo telah memberikan wawasan mendalam kepada siswa tentang desain grafis dan penggunaan aplikasi CorelDRAW. Aktivitas ini berhasil meningkatkan motivasi serta semangat belajar siswa di bidang desain grafis. Menurut hasil evaluasi, sebagian besar peserta telah mampu memahami materi yang diberikan dan menunjukkan minat untuk lebih mendalami keterampilan dalam desain grafis.

Sebagai langkah selanjutnya dari kegiatan ini, akan diadakan pelatihan tambahan untuk memperkuat kemampuan siswa dalam menciptakan karya desain seperti logo, poster, banner, kemasan produk, dan media promosi lainnya yang memiliki nilai jual serta bersaing di industri kreatif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada SMK Ibrahimy 1 Sukorejo yang telah memberikan izin serta dukungan penuh untuk pelaksanaan seminar desain grafis ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada guru pembimbing, panitia pelaksana, dan semua siswa kelas X yang telah berkontribusi aktif selama kegiatan ini berlangsung.

Selanjutnya, penghargaan yang tinggi diberikan kepada Universitas Ibrahimy Sukorejo, khususnya Fakultas Sains dan Teknologi, atas semua fasilitas, dukungan moral dan materi yang telah diberikan, sehingga kegiatan pengabdian masyarakat ini dapat berjalan dengan baik.

REFERENSI

- I. Fitriana, P. Studi, T. Ilmu, And P. Sosial, “Institut Agama Islam Negeri (Iain) Metro 1445 H / 2024 M Institut Agama Islam Negeri (Iain) Metro,” 2024.
- B. R. Husda, S. Jayanegara, And A. R. Abdullah, “Pengabdian Mahasiswa Asistensi Mengajar Program Kampus Merdeka Di Smkn 2 Barru,” Vol. 03, Pp. 61–68, 2025.
- S. A. Rodia, N. Azise, And Z. Fatah, “Sistem Informasi Bimbingan Konseling Berbasis Web Pada Smpn 1 Banyuputih,” *Seminastika*, Vol. 5, No. 1, Pp. 134–137, 2024, Doi: 10.47002/Seminastika.V5i1.838.
- I. N. W. Putra, N. N. Supuwiningsih, N. Luh, And P. Srinadi, “Multimedia Pembelajaran

- Teknik Dasar Segitiga Exposure Untuk Smk N 1 Klungkung Berbasis Website Multimedia Pembelajaran Teknik Dasar Segitiga Exposure Untuk Smk N 1 Klungkung,” Vol. 1, No. 3, Pp. 281–286, 2024.
- A. Maulina, “Pembelajaran Desain Grafis Pada Mata Pelajaran Multimedia Di Smk Negeri 02 Adiwerna Tegal,” *Eduarts J. Vis. Arts*, Vol. 3, No. 1, Pp. 45–53, 2014.
- P. Program, K. Dan, P. Siswa, And S. M. K. Leonardo, “Perwira Journal Of Community Development,” Vol. 4, No. 1, Pp. 18–22, 2024.
- M. Jannah, Susi Sulastris, Nur Syari’ah, Faris Azis, Khairunnisa, And Khairunnisa, “Impelementasi Aplikasi Corel Draw Dalam Meningkatkan Kemampuan Desain Siswa Smkn 1 Palibelo,” *Community J. Pengabd. Pada Masy.*, Vol. 4, No. 2, Pp. 58–64, 2024, Doi: 10.51903/Community.V4i2.514.
- Z. Fatah And A. Homaidi, “Pelatihan Pembuatan Film Sekolah Menggunakan Program Aplikasi Capcut Berbasis Smartphone Android,” Vol. 2, No. November, Pp. 39–45, 2024.
- Desain Grafis: Kemarin, Kini, Dan Nanti. (2020). (N.P.): Alinea Media Dipantara.
- 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.
- P. Studi, T. Mekatronika, And U. M. Bakti, “Abdi Makarti Vol. 3 No. 1 – April 2024,” Vol. 3, No. 1, Pp. 17–24, 2024.
- K. Siswa And D. Sman, “Pelatihan Desain Grafis Dalam Meningkatkan,” Vol. 2, No. 3, Pp. 155–162, 2023.
- L. N. Indahsari, I. Yunita, And Z. Fatah, “Information System Design Using Cutomer Relationship Management (Crm) Method At Paglak Petung Cafe And Art In Banyuwangi District Rancang Bangun Sistem Informasi Menggunakan Metode Cutomer Relationship Management (Crm) Pada Paglak Petung,” Vol. 5, No. 4, Pp. 617–622, 2024.