

Seminar Dasar Desain Grafis Dalam Memahami Aplikasi CorelDRAW Di SMK Ibrahimy 1 Sukorejo

Sainal Abidin^{1✉}, Dhiyaul Haq Hasan², Zaehol Fatah³

sainalabidin027@gmail.com¹, dhiyaulhaqhasan@gmail.com², zaeholfatah@gmail.com³

¹²³ Sistem Informasi, Universitas Ibrahimy, sukorejo Situbondo

Kata Kunci: CorelDRAW, Desain Grafis, Seminar, Siswa, SMK.	Abstract
Submitted: 14/07/2025	Seminar dasar desain grafis bertujuan untuk membantu siswa SMK Ibrahimy 1 Sukorejo untuk dapat memahami konsep dasar desain grafis dan mengoperasikan aplikasi CorelDRAW secara efektif dan kreatif. Kegiatan ini sangat penting, terutama bagi siswa yang memiliki minat dan bakat dalam bidang desain. Melalui seminar ini, peserta akan diajak untuk lebih mengenal dunia desain grafis yang akan di gunakan dalam berbagai industri. Di era teknologi yang berkembang pesat seperti saat ini, kemampuan di bidang desain grafis menjadi sangat di butuhkan, khususnya di lingkungan jurusan sistem informasi. Seminar ini berkembang sebagai bekal yang dapat di amalkan baik di dunia kerja maupun dalam bidang kewirausahaan. Kegiatan ini di tujukan hususnya untuk siswa kelas X dan di ikuti oleh seluruh siswa SMK Ibrahimy 1 Sukorejo. Materi yang di sampaikan mencakup pengenalan dasar desain grafis, manfaat dan fungsi aplikasi CorelDRAW, serta Latihan praktik dalam membuat desain sederhana. Dengan adanya seminar ini, di harapkan siswa SMK Ibrahimy Sukorejo dapat menjadi generasi yang kreatif, komponen, dan siap bersaing di bidang dunia industri kreatif.
Revised: 15/07/2025	
Accepted: 15/07/2025	
Author Correspondent: Sainal Abidin, Nahdil Fikri, Zaehol Fatah Sistem Informasi, Universitas Ibrahimy Sukorejo, Situbondo, Indonesia Jl. KHR. Syamsul Arifin 1-2 Sukorejo Banyuputih Situbondo, Jawa Timur, Indonesia Email: sainalabidin027@gmail.com	

PENDAHULUAN

Seminar sesain grafis merupakan salah satu strategi pembelajaran yang efektif dalam menghadapi tantangan di era digital. Melalui kegiatan ini siswa tidak hanya memberikan pemahaman lewat dasar mengenai perinsip desain visual. Tetapi juga di latih untuk mengembangkan keterampilan teknis menggunakan perangkat lunak seperti CorelDRAW (“PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol 3, No 1, Oktober 2019” 2019).

Pada era sekarang bahwa Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada era digital saat ini telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan

termasuk dalam dunia Pendidikan. teknologi tidak hanya menjadi sarana pendukung, tetapi juga telah menjadi bagian penting dalam proses pembelajaran. informasi dapat di akses dengan sangat mudah melalui berbagai platfom digital seperti social media, situs web dan aplikasi pembelajaran hal ini memungkinkan siswa untuk memperoleh pengetahuan baru secara cepat dan luas, namun kemudahan akses informasi ini juga memiliki tantangan sendiri yaitu muncul nya kecenderungan untuk menarik kesimpulan secara instan tanpa melalui proses berfikir kritis oleh sebab itu di perlukan pendekatan pembelajaran yang tidak hanya memberikan informasi tetapi juga memiliki keterampilan berfikir kreatif dan produktif salah satunya melalui seminar desain grafis (Razilu and Pangestu 2022).

Desain grafis adalah suatu bentuk komunikasi fisual yang melibat kan keterampilan dalam mengolah elemen-elemen visual untuk menyampaikan pesan se cara efektif(Tambunan et al. 2022). Desain grafis merupakan salah satu bidang yang mengalami perkembangan pesat seiring dengan kemajuan teknologi digital kebutuhan akan konten fisual yang menarik di berbagai sector mulai dari Pendidikan bisnis hingga industri kreatif menjadikan keterampilan desain grafis semakin penting untuk di kuasai salah satu perangkat lunak yang banyak di gunakan dalam industri dan desain grafis adalah CorelDRAW, sebuah aplikasi yang berbasis vector yang menyediakan berbagai fitur untuk membuat desain fisual seperti logo, poster, brosur ilustrasi dan berbagai produk grafis lain nya. aplikasi ini memiliki antar muka yang ramah pengguna banyak di minati oleh desain professional maupun pemula karna kemudahan penggunaan nya serta hasil desain yang berkualitas tinggi(Ari Saptari et al. 2024).

Desain grafis atau rancangan grafis juga dapat di definisikan sebagai proses komunikasi pengguna elemen visual sepeti desain baju, typografi,fotografi serta ilustrasi(Hiswara and Achmad 2022).Siswa SMK husunya yang berasal dari jurusan yang berkaitan dengan teknologi informasi dan multimedia sangat perlu di bekali keterampilan desain grafis sebagai bagaian dari kopetensi keahlian. Di SMK Ibrahimy sukorejo banyak siswa yang menunjukkan minat dan potensi besar dalam bidang seni dan menggambar namun tanpa adanya pemanfaatan teknologi secara optimal potensi tersebut belum dapat berkembang secara maksimal oleh karna itu adanya Seminar dasar desain grafis membantu siswa agar bisa memahami aplikasi CorelDRAW dan konsep dasar untuk menjadi salah satu Langkah untuk mendorong siswa agar mampu mengembangkan bakat dan kreatifitas siswa dengan pendekatan yang lebih professional yang relevan dengan kebutuhan industri saat ini (Tambunan et al. 2022).

Lebih dari sekedar mengenal aplikasi CorelDRAW, Seminar ini dirancang untuk memberikan pengalaman langsung melalui penyampaian materi, pembuatan desain grafis yang sederhana namun aplikatif kegiatan ini menekankan kan pentingnya penguasaan keterampilan teknis sekaligus membangun pola pikir kereatif dalam menyelesaikan masalah fisual kegiatan yang berbasis Seminar ini di nilai lebih efektif karna siswa dapat langsung mamahami tentang aplikasi CorelDRAW (Metro, Ki, and Dewantara 2021).

Di era digital yang terus berkembang, keterampilan desain grafis telah menjadi salah satu kebutuhan penting bagi masyarakat modern. Desain grafis tidak hanya di gunakan dalam industri kreatif, tetapi juga memiliki peran besar dalam dunia Pendidikan, bisnis, hingga promosi digital. salah satu prangkat lunak desain grafis yang populer dan banyak di gunakan adalah CorelDRAW, kemampuan dalam menghasilkan karya visual yang menarik, professional, dan fleksibel untuk berbagai kebutuhan komunikasi visual(Wasik et al. 2024).

Seminar dasar desain grafis dalam memahami CorelDRAW sangat di butuhkan untuk membekali peserta, husunya pelajar dan generasi muda, dengan keterampilan teknis serta kereatifitas visual yang mempuni. Pelatihan ini membantu memahami fitur-fitur penting dalam aplikasi CorelDRAW sepeti tools yang ada di aplikasi tersebut(Yunita et al. 2022).

Dengan adanya seminar ini, di harapkan siswa SMK ibrahimy sukorejo tidak hanya mampu memahami konsep dasar desain grafis dan mengoprasikan CorelDRAW, tetapi juga dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan nyata, baik dalam konteks Pendidikan, dunia kerja, maupun kewirausahaan. Seminar ini juga menjadi Langkah awal untuk membentuk generasi muda yang kreatif, inofatif dan siap bersaing di dunia industri kreatif yang terus berkembang.

METODE PENGABDIAN MASYARAKAT

Permasalahan yang di hadapi oleh siswa SMK Ibrahimy 1 sukorejo berkaitan dengan kurang nya pemahaman dan keterampilan dalam memanfaatkan teknologi, hususnya, aplikasi system informasi dan desain grafis, sebagai alat pendukung proses pembelajaran. Dalam konteks ini, aplikasi CorelDRAW dapat menjadi sarana pembelajaran visual yang efektif jika di gunakan secara tepat. Oleh karna itu, di perlukan sebuah Kegiatan Seminar yang tepat guna untuk membantu siswa dalam memahami konsep dasar desain grafis dan pengoprasian aplikasi desain berbasis vector tersebut(Mewengkang et al. 2022).

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, Kegiatan ini dilaksanakan melalui beberapa tahap sebagai berikut:

Sur.ve Awal Dan Identifikasi Permasalahan

Tim pelaksana terlebih dahulu melakukan surve ke SMK Ibrahimy Sukorejo yang berokasi di desa Sukorejo. Tujuan dari surve ini adalah untuk mengidentifikasi permasalahan yang sedang di hadapi oleh siswa, husunya dalam penerapan dasar-dasar desain grafis menggunakan aplikasi CorelDRAW. Surve dilakukan melalui obserfasi langsung dan wawancara dengan guru serta siswa guna menggali kebutuhan dan potensi yang di miliki oleh siswa(Leman et al. 2024).

Perancangan Dan Penyusunan Materi Seminar

Setelah memperoleh data dari surve, tim Menyusun program Kegiatan yang fokus pada pengenalan dasar-dasar CorelDRAW sebagai salah satu perangkat lunak utama dalam bidang desain grafis. Materi Seminar ini di rancang untuk mencakup teori singkat, pengenalan fitur dan tools CorelDRAW, serta Tampilan Contoh dasar-dasar desain grafis.

Pelaksanaan Seminar Dan Sosialisasi

Kegiatan seminar ini di laksanakan dalam bentuk workshop yang di tujukan kepada seluruh siswa kelas X SMK ibrahimy 1 Sukorejo. Kegiatan ini sekaligus menjadi ajang sosialisasi tentang penting nya penguasaan teknologi desain grafis di era digital. Dalam Penyampaian, siswa Diharapkan untuk bisa memahami aplikasi CorelDRAW dalam membuat berbagai produk desain sepeti poster, sertifikat, kartu nama, dan undangan berosur, kegiatan ini bertujuan agar siswa mampu menyampaikan ide ide dan informasi melalui media visual yang kreatif, dan komuikatif.(Prita Haryani 2024).

Contoh Pembuatan Logo Dan Evaluasi Hasil

Sebagai bagian dari pendalaman materi, siswa di minta untuk membuat contoh logo sekolah (SMK Ibrahimy 1 Sukorejo) dengan menggunakan aplikasi CorelDRAW. Kegiatan ini bertujuan untuk mengasah keterampilan siswa dalam mengaplikasikan Sebagian tools yang di pelajari serta menilai sejauh mana pemahaman merka terhadap materi yang di sampaikan. evaluasi di lakukan berdasakan orientasi desain, pemanfaatan elemen grafis, dan kesesuaian konsep dengan identiitas sekolah.

Dengan adanya kegiatan ini, diharapkan siswa tidak hanya memiliki keterampilan teknis dalam bidang desain grafis, tetapi juga mempu memanfaatkan teknologi secara Produktif untuk mengekpresikan ide, menyampaikan pesan, dan mendukung poses pembelajaran yang kereatif dan inovatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan dasar desain grafis menggunakan aplikasi CorelDRAW telah di laksanakan di SMK ibrahimy sukorejo dan di ikuti oleh siswa kelas X dari berbagai jurusan, kegiatan ini di laksanakan selama satu hari dalam bentuk seminar interaktif dan praktik langsung. Materi yang di sampaikan mencakup pengenalan dasar aplikasi CorelDRAW, termasuk penjelasan fungsi-fungsi utama tools, Teknik dasar dalam membuat desain, siswa di panduan dalam Menyusun komposisi visual yang baik(Lunak et al. 2024).

Kegiatan ini diawali dengan sesi antar muka dan fungsi dasar aplikasi CorelDRAW, di mana siswa di perkenalkan pada berbagai alat bantu seperti. *Pick tool*, *shape tool*, *fill tool* dan lainnya, Selanjutnya, kegiatan di lanjutkan dengan demonstrasi langsung mengenai pembuatan desain grafis sederhana seperti poster, kartu nama, dan undangan.

Berdasarkan hasil obserfasi selama kegiatan berlangsung, siswa menunjukan antusiasme dan keterlibatan yang tinggi. Siswa aktif bertanya, mencoba tools yang di sampaikan, serta berdiskusi dengan pemateri, keaktifan siswa selama kegiatan berlangsung, di mana siswa di kenalkan dengan fitur- fitur yang talah di pelajari.

Sebagai bentuk evaluasi, peserta di minta untuk menyampaikan pertanyaan kepada pemateri yang telah di jelaskan. Hal ini bertujuan Untuk memastikan bahwa siswa memahami konsep dasar desain grafis dan mengetahui bagian-bagian terpenting dalam aplikasi CorelDRAW meskipun masih ada beberapa siswa yang belum sepenuhnya memahami materi, secara umum kegiatan ini berhasil memberikan pemahaman yang kuat mengenai desain grafis.

Secara keseluruhan, kegiatan ini berhasil membuka wawasan siswa terhadap pengguna teknologi sebagai media ekspresi visual. Seminar ini menjadi Langkah awal dalam mengembangkan keterampilan siswa yang dapat di asah lebih lanjut, baik dalam dunia Pendidikan, dunia kerja, maupun kewirausahaan.

Melalui Seminar ini, diharapkan siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan teknis, tetapi juga nemumbuhkan rasa percaya diri dalam mengakses ide visual selain itu, kegiatan seminar ini menjadi fondasi penting dalam mengenalkan peluang karire di bidang desain grafis, baik sebagai desainer lepas, kreator konten, maupun pelaku usaha mandiri di era digital. Dengan adanya kegiatan seperti ini, sekolah turut mendukung pengembangan *soft skill* dan *hard skill* siswa secara seimbang, serta mendorong tumbuhnya generasi muda yang kreatif, inofatif, dan siap menghadapi tantangan dunia kerja di masa depan.

Seminar ini juga menjadi saran komunikasi dua arah yang efektif antara pemateri dan peserta. Melalui format interktif, pemateri tidak hanya menyampaikan materi secara satu arah, tetapi juga menngajak siswa terlibat aktif dalam diskusi dan tanya jawab, suasananya seminar yang terbuka dan menyenangkan mendorong siswa untuk menyampaikan pendapat, bertanya, serta berbagi pengalaman seputar pengguna teknologi dalam kehidupan sehari-hari hal ini menjadikan seminar lebih dinamis dan kontekstual, dengan hal itu siswa merasa terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Pendekatan ini membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi serta menumbuhkan minat yang lebih besar terhadap dunia desain grafis.

Tabel 1. Angket Kepuasan

No	Pernyataan	Sangat Setuju(SS)	Setuju(S)	Cukup(C)	Kurang(K)
1	Materi Seminar Mudah Dipadami	☒			
2	Narasumber Menjelaskan Dengan Jelas Dan Menarik		☒		
3	Waktu Seminar Cukup Untuk Memahami materi		☒		
4	Saya lebih memahami dasar desain grafis setelah mengikuti seminar	☒			
5	Seminar ini membantu saya memahami penggunaan CorelDRAW			☒	

Impelemntasi hasil:

Mayoritas peserta merasa materi seminar mudah di pahami dan menyatakan sangat setuju(SS), menunjukan bahwa isi seminar telah di susun dengan baik dan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa

Narasumber dianggap menjelaskan dengan jelas dan menarik, meskipun hanya di nilai setuju(S), yang menunjukan penyampaian cukup efektif namun masih ada ruang untuk meningkatkan interaktif atau metode penyampaian.

Durasi seminar (2 jam) di nilai cukup oleh peserta untuk memahami materi meskipun bukan waktu yang Panjang.

Untuk aspek teknis, seperti penggunaan aplikasi CorelDRAW, peserta memberikan nilai cukup(C), yang mengidentifikasikan bahwa materi praktik masih perlu di perbanyak atau di tingkatkan agar peserta lebih mahir secara langsung.

Dokumentasi Gambar**Gambar 1. Antusias siswa dalam mengikuti seminar**



Gambar 2. Penyampaian materi mengenai dasar desain grafis



Gambar 3. Contoh pembuatan logo oleh siswa SMK Ibrahimy 1 Sukorejo



Gambar 4. Foto bersama siswa SMK Ibrahimy 1 Sukorejo

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Kegiatan seminar dasar desain grafis menggunakan aplikasi CorelDRAW yang dilaksanakan di SMK Ibrahimy Sukorejo berjalan dengan baik dan memberikan dampak positif terhadap peningkatan keterampilan siswa dalam bidang desain grafis. Kegiatan ini terbukti efektif melalui kombinasi antara menyampaikan materi, Diskusi langsung, serta tugas akhir yang memfalsifikasi pemahaman peserta terhadap konsep dasar desain. Bimbingan langsung dari pemateri turut membantu Siswa dalam mengatasi kesulitan teknis dan meningkatkan kualitas hasil desain. Kegiatan seminar ini menjadi Langkah awal yang penting dalam menumbuhkan kreatifitas, meningkatkan literasi teknologi, serta mempersiapkan siswa menghadapi tantangan dunia industri kreatif.

Saran

Penyelenggaraan seminar lanjutan sangat di sarankan agar siswa dapat mempelajari Teknik yang lebih kompleks dalam CorelDRAW, seperti manipulasi objek lanjut, pengolahan efek visual, dan integrasi dengan prangkat lunak desain lainnya.

Penambahan materi dasar teori warna, komposisi, dan tipografi perlu di berikan untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap prinsip-prinsip desain visual, sehingga hasil karya siswa tidak hanya menarik secara estetika, tetapi juga komunikatif secara fungsional.

Pengadaan kelas kreatif secara berkala di sekolah dapat menjadi wadah pembinaan bakat siswa dalam bidang desain grafis. Kegiatan rutin ini dapat mendorong eksplorasi ide yang lebih luas dan menjaga konsistensi perkembangan keterampilan siswa dari waktu ke waktu.

Ucapan Terima Kasih

Peneliti ucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam terselenggaranya kegiatan seminar desain grafis ini.

Ucapan terimakasih ini disampaikan kepada:

Kepala skolah SMK ibrahimiy 1 sukorejo yang telah memberikan izin dan dukungan penuh terhadap kegiatan ini.

Para guru pendamping yang telah membantu pelaksanaan kegiatan teknis maupun non-teknis.

Seluruh Peserta Seminar yang telah mengikuti kegiatan ini dengan penuh antusias dan semangat belajar yang tinggi.

Harapan seminar ini dapat memberikan manfaat jangka Panjang dan bekal keterampilan yang berguna bagi masa depan siswa, baik dalam dunia kerja maupun dalam pengembangan diri sendiri.

Terimakasih atas kerjasamanya kepada semua pihak. Semoga kegiatan positif seperti ini dapat terus berkembang di masa mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol 3, No 1, Oktober 2019. 2019;3(1):29-34.

Razilu Z, Pangestu S. *Amaliah J Pengabdian Masy.* 2022;6(1):54-62. doi:10.51454/amaliah. V 6i1.438

L. Tambunan, M. Iqbal, T. Radillah, and *Pengabdian Kpd. Masy.*, vol. 3, no. 2, pp. 514–521, 2022, doi: 10.46576/rjpk.v3i2.1897.

Ari Saptari M, Trisna T, Muhammad M, Muthmainnah M. Pelatihan Desain Grafis Coreldraw Untuk Meningkatkan Keterampilan Bagi Pemuda Di Desa Padang Sakti Kecamatan Muara Satu Kota Lhokseumawe. *J Vokasi.* 2024;8(1):62. doi:10.30811/vokasi. V 8i1.4640

Hiswara A, Achmad N. *J Comput Sci Contrib.* 2022;2(1):70-78. doi:10.31599/jucosco. V 2i1.936

Metro UM, Ki J, Dewantara H. PENDAHULUAN Teknologi informasi telah berkembang sedemikian pesatnya, menjadikan segala sesuatunya menjadikan lebih mudah.

Wasik A, Fatah Z, Munazilin A, et al. Implementasi data mining untuk memprediksi penjualan aksesoris handphone dan handphone terlaris menggunakan metode k-nearest neighbor (k-nn) 1. 2024;1(2):469-479.

Mewengkang A, Najwan CO, Palilingan VR, Rotty VNJ, Lengkong JS, Lumapow HR. *JUPE J Pendidik Mandala.* 2022;7(2):370-379. doi:10.58258/jupe. V 7i2.3456

Leman D, Lubis CP, Ramadhan H, Rizky M, Utomo F. *Juni.* 2024;2024(1):90-99. <https://jurnal.unity-academy.sch.id/index.php/japamas%0Ahttp://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Prita Haryani. Pelatihan Desain Grafis Aplikasi Coreldraw Bagi Pemuda Pemudi Karang Taruna Desa Pogung Dalangan. *J Pengabdian Kolaborasi dan Inov IPTEKS.* 2024;2(1):197-203. doi:10.59407/jpki2.v2i1.453

Bakti J, Bangsa B, Supratno S, Rahmanto RH. Pelatihan desain grafis coreldraw sebagai upaya pemberdayaan anak yatim dan dhuafa binaan baznas bekasi. 2024, 03:289-298.

Yunita I, Homaidi A, Fakhri L, Saleh T, Dwi J, Fatah Z. *J Apl Teknologi Informasi dan Manajemen.* 2022;3(1):1-11. doi:10.31102/jatim. V 3i1.1421