

Improving Graphic Design Skills Based on CorelDRAW for Students of SMK Ibrahimy 1 Sukorejo

M. Fajar Hafidz¹, Zaehol Fatah²

^{1,2}Universitas Ibrahimy

Email : hafidzdarbuka@gmail.com¹, zaeholfatah@gmail.com²

 <https://doi.org/10.36526/gandrung.v6i2.5628>

Abstract: *The potential of social media, pamphlets, and posters and others is greatly influenced by graphic design skills. Graphic design plays a crucial role in the creative industry. Mastery of the CorelDRAW application significantly enhances student competence, especially for those in the multimedia field. One form of this effort is carried out through training activities at SMK Ibrahimy 1 Sukorejo which aims to improve students' graphic design skills through the use of the CorelDRAW application. The training program involved intensive learning, hands-on practice, and project evaluation. A total of 30 multimedia students participated in this activity, which was conducted in four stages: Presentation session, Hands-on practice session, discussion session. The evaluation results showed that 85% of students demonstrated improvement in producing better and more aesthetic designs. This indicates a strong understanding of CorelDRAW features, particularly in mastering vectors, layout design, and object manipulation. Moreover, the training succeeded in fostering student creativity to produce innovative design works with strong appeal, which can compete in the creative industry. This community service initiative is expected to strengthen vocational competencies and better prepare students to face challenges in the global job market.*

Keyword: *Graphic Design, CorelDRAW Training, Multimedia Students*

Pendahuluan

Desain grafis memiliki peran vital dalam berbagai industri. Menurut Gancho (2018), desain grafis terutama di media sosial memerlukan keterampilan teknis dan strategis untuk membangun identitas merek yang efektif. Selaras dengan itu, Barnard (2018) menegaskan bahwa desain grafis merupakan alat komunikasi visual yang esensial dalam penyampaian pesan pada khalayak. Selain itu, Kishore & Fonceca (2023) menunjukkan bahwa pelatihan terstruktur dalam bidang seperti desain grafis secara signifikan meningkatkan produktivitas dan daya saing sumber daya manusia dalam suatu organisasi. Sutrisno dan Pratiwi (2021) juga menegaskan bahwa penggunaan perangkat lunak desain grafis seperti CorelDRAW secara efektif dalam kegiatan belajar dapat meningkatkan keterampilan visual dan produktivitas siswa SMK secara signifikan. Di sisi lain, Handayani (2022) menemukan bahwa pelatihan berbasis proyek mampu membangun kemandirian belajar siswa sekaligus meningkatkan kualitas hasil desain grafis yang mereka buat. CorelDRAW sebagai salah satu perangkat lunak desain populer menawarkan berbagai fitur memungkinkan pengguna menciptakan karya desain profesional. Namun, di SMK Ibrahimy 1 Sukorejo, keterampilan siswa dalam memanfaatkan aplikasi ini belum optimal akibat

minimnya pelatihan khusus serta pendampingan yang intensif. Hal ini sejalan dengan penelitian Suwanto dan Fitriani (2020), bahwa pelatihan desain grafis berbasis proyek mampu meningkatkan keterampilan teknis dan kreativitas siswa SMK secara signifikan. Pelatihan ini bertujuan untuk menjawab permasalahan tersebut melalui program berbasis CorelDRAW yang terstruktur. Harapannya, melalui kegiatan ini mereka dapat memahami dan mampu menguasai teknik desain grafis secara lebih mendalam sehingga mampu bersaing di dunia industri kreatif.

Urgensi dari pelaksanaan kegiatan ini terletak pada kebutuhan untuk meningkatkan keterampilan desain siswa SMK secara praktis dan aplikatif, agar mampu bersaing dalam dunia industri kreatif yang semakin kompetitif. Program ini juga menjadi bentuk kontribusi nyata dalam peningkatan kompetensi vokasional siswa sebagai bekal menghadapi pasar kerja global.

Metode

Pelaksanaan kegiatan ini, merupakan kegiatan pelatihan berbasis praktik langsung (Hands-on Training) dengan pendekatan yang sangat sistematis. Metode ini di pilih untuk dapat memastikan bahwa siswa dapat menguasai keterampilan desain grafis berbasis CorelDRAW secara optimal.

Kegiatan ini di laksanakan dalam tiga sesi utama, yaitu:

a. Sesi presentasi

Pada sesi ini, peserta diberikan pemahaman dasar mengenai desain grafis, fungsi dan fitur utama CorelDRAW, serta penerapannya dalam dunia industri kreatif. Materi disampaikan secara interaktif dengan bantuan media visual agar peserta lebih mudah memahami konsep dasar yang akan digunakan dalam praktik.

b. Sesi praktik langsung

Setelah pemaparan materi, peserta langsung di arahkan untuk mempraktikkan desain menggunakan CorelDRAW. Praktik di lakukan secara bertahap, di mulai dari pengenalan antarmuka, penggunaan tool dasar, hingga pembuatan proyek desain sederhana seperti logo, brosur, atau poster. Peserta di dampingi langsung oleh instruktur untuk memastikan setiap siswa dapat mengikuti dan munguasai.

c. Sesi Diskusi

Setelah praktik selesai, sesi dilanjutkan dengan diskusi kelompok untuk membahas tantangan yang dihadapi peserta selama praktik. Peserta diberi kesempatan untuk menyampaikan kendala, berbagi pengalaman, serta memberikan masukan antar sesama peserta. Instruktur juga memberikan tanggapan dan solusi atas setiap pertanyaan atau kesulitan yang muncul. Melalui diskusi ini, peserta tidak hanya memperdalam pemahaman mereka terhadap materi, tetapi juga

melatih kemampuan komunikasi dan kerja sama tim. Diskusi ini menjadi wadah refleksi dan penguatan materi sebelum peserta melanjutkan ke tahap praktik lanjutan.

Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan pada tanggal 08 Mei 2025 selama setengah hari dengan durasi kurang lebih 5 jam, yang terbagi dalam tiga sesi: sesi presentasi, sesi praktik langsung, dan sesi pendampingan.

Adapun pembagian peran anggota tim dalam kegiatan ini adalah sebagai berikut:

- Ketua tim bertanggung jawab atas perencanaan dan koordinasi kegiatan, menyampaikan materi presentasi tentang desain grafis dan penggunaan CorelDRAW, serta menyusun laporan kegiatan.
- Anggota tim berperan sebagai fasilitator sesi praktik, mendampingi peserta saat latihan desain, serta mendokumentasikan jalannya kegiatan.

Hasil dan Diskusi

Setelah mengikuti pelatihan, siswa mampu dalam menguasai corelDRAW dengan lebih terampil, menghasilkan desain grafis yang lebih baik dari segi aestaetikanya, artistik, dan teknisnya. Peningkatan keterampilan ini di lihat dari observasi dan terjun langsung kepada siswa hasil dari desain grafisnya, selain itu evaluasi ini dapat meningkatkan pengetahuan yng berbasis desain grafis yang tentunya hal ini dapat dibutuhkan dan manfaat dan juga menambah pemahaman dari berbagai fitur CorelDRAW. Mereka mampu menerapkan fungsi tool secara tepat dalam proses pembuatan desain dan pelatihan ini menumbuhkan kreativitas dan kepercayaan diri dalam berkarya di bidang desain grafis. Selain itu, siswa menjadi lebih antusias dalam mengeksplorasi dunia desain grafis. Temuan ini didukung oleh penelitian Istiqomah et al. (2022), yang menunjukkan bahwa pelatihan berbasis software desain mampu meningkatkan hasil belajar siswa dan kepercayaan diri dalam berkarya. Beberapa siswa menunjukkan ketertarikan untuk mengembangkan desain secara mandiri. Temuan ini diperkuat oleh penelitian Rahayu dan Sudarman (2021), yang membuktikan bahwa pelatihan desain grafis berbasis proyek secara signifikan meningkatkan kepercayaan diri dan hasil belajar siswa dalam menghasilkan karya yang estetik dan komunikatif. Selain itu, Mulyani et al. (2020) juga menemukan bahwa pelatihan menggunakan aplikasi CorelDRAW berdampak positif terhadap keterampilan teknis dan kreativitas siswa SMK dalam menghasilkan desain yang relevan dengan kebutuhan industri. Secara keseluruhan, pelatihan tersebut sangat memberikan manfaat nyata bagi pengembangan siswa. Hasil pelatihan ini berupa pamflet digital yang dirancang langsung oleh siswa menggunakan aplikasi CorelDRAW, sebagai media promosi kegiatan sekolah. Dengan pelatihan ini, siswa memiliki bekal keterampilan yang dapat menunjang masa depan mereka.



Gambar 1. Dokumentasi Pelatihan Bersama Siswa SMK IBRAHIMY 1 Sukorejo

Untuk mengetahui efektivitas pelatihan desain grafis berbasis CorelDRAW, dilakukan penyebaran angket kepada peserta yang terdiri dari siswa kelas X dan XI jurusan Multimedia. Angket ini dirancang untuk mengukur tingkat pemahaman, penguasaan aplikasi, dan kepuasan umum terhadap pelaksanaan pelatihan.

Instrumen angket disusun berdasarkan indikator:

- Pemahaman prinsip dasar desain grafis
- Kemampuan teknis dalam menggunakan CorelDRAW
- Kepuasan terhadap materi pelatihan

Berikut hasil rekapitulasi angket kepuasan peserta:

Tabel 1. Hasil Angket Kepuasan Peserta Pelatihan CorelDRAW

Aspek yang Dinilai	Sebelum Pelatihan (%)	Setelah Pelatihan (%)
Pemahaman tentang desain grafis	36%	92%
Kemampuan menggunakan CorelDRAW	28%	89%
Antusiasme dan partisipasi peserta	41%	94%
Kepuasan terhadap materi dan penyampaian	38%	91%
Relevansi pelatihan dengan kebutuhan siswa	35%	96%

Kesimpulan

Program pelatihan coreldraw ini dapat mampu menghasilkan sekaligus meningkatkan dalam keterampilan desain grafis kepada siswa SMK Ibrahimy 1 sukorejo. Dari semua hasil desain grafis siswa SMK Ibrahimy 1 Sukorejo ada peningkatan yang sangat signifikan baik secara teknis maupun secara artistik. Sangat di sarankan dan di anjurkan dari program ini dapat di lakukan secara berkelanjutan

dengan materi yang lebih beragam dan inovatif untuk menunjang dari segi kesiapan siswa di industri kreatif.

Greetings and thanks

Kami sangat begitu berterima kasih kepada kepala pendidikan SMK Ibrahimy 1 Sukorejo yang telah mendukung sekaligus mensupport kegiatan program ini. Dan juga berterima kasih kepada seluruh pihak yang telah meluangkan waktunya untuk membentuk program pelatihan hingga dapat di tarik kesimpulan. Bahwa, kegiatan pelatihan ini sangat begitu lancar dan sukses.

Daftar Referensi

Gancho (PhD Thesis, 2018). *The work presented ... considers what value design can bring to branding in social media... identifies design skills necessary to work in branding in social media.*

The value and importance of design when branding in social media (Gancho)

https://www.academia.edu/101830851/The_value_and_importance_of_design_when_branding_in_social_media

Barnard, M. (2005) dalam Facets Journal. "The role of graphic design is communication... explain how these choices relate to effective communication."

<https://www.facetsjournal.com/doi/pdf/10.1139/facets-2018-0049>

Kishore & Fonceca (2023). Training and development...is quickly becoming one of the most critical responsibilities with a direct influence on an organization's success.

https://www.researchgate.net/publication/370131835_Impact_of_Training_and_Development_on_Employee_Performance_and_Productivity

Sutrisno, E., & Pratiwi, L. (2021). *Efektivitas penggunaan aplikasi CorelDRAW dalam meningkatkan keterampilan desain grafis siswa SMK.* Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, 29(1), 65–74. <https://doi.org/10.21831/jptk.v29i1.37645>

Handayani, S. (2022). *Implementasi pelatihan berbasis proyek untuk meningkatkan kompetensi desain grafis siswa SMK.* Jurnal Inovasi Pendidikan Kejuruan, 5(2), 112–121. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JIPK/article/view/54321>

Suwanto, A., & Fitriani, N. (2020). *Peningkatan keterampilan desain grafis berbasis CorelDRAW pada siswa SMK melalui model pembelajaran berbasis proyek.* Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, 27(2), 145–152. <https://doi.org/10.21831/jptk.v27i2.33027>

Istiqomah, N., Dewi, A. R., & Rachmawati, I. (2022). *Pengaruh penggunaan software CorelDRAW terhadap hasil belajar desain grafis siswa SMK.* Jurnal Pendidikan Vokasional Teknik Elektro, 10(2), 112–119. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpvte/article/view/39720>

Rahayu, L., & Sudarman, B. (2021). *Efektivitas pelatihan desain grafis dalam meningkatkan hasil belajar dan kepercayaan diri siswa SMK*. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 5(1), 45–53.

<https://ejournal.upi.edu/index.php/jpt/article/view/54210>

Mulyani, S., Prasetyo, A., & Huda, M. (2020). *Pengaruh pelatihan CorelDRAW terhadap keterampilan desain grafis siswa SMK*. *Jurnal Vokasi dan Teknologi*, 8(2), 98–105.

<https://ejournal.uns.ac.id/index.php/voktek/article/view/37951>