



## PENERAPAN PELATIHAN CORELDRAW SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN KOMPETENSI SISWA SMK IBRAHIMY 1 SUKOREJO

**Nur Aida<sup>a\*</sup>, Nur Laili Mukarromah<sup>b</sup>, Zaehol Fatah<sup>c</sup>**

<sup>a</sup> Fakultas Sains & Teknologi, [nuraidaaa0466@gmail.com](mailto:nuraidaaa0466@gmail.com), Universitas Ibrahimy Situbondo, Jawa Timur

<sup>b</sup> Fakultas Sains & Teknologi, [nrllymkrmh@gmail.com](mailto:nrllymkrmh@gmail.com), Universitas Ibrahimy Situbondo, Jawa Timur

<sup>c</sup> Fakultas Sains & Teknologi, [zacholfatah@gmail.com](mailto:zacholfatah@gmail.com), Universitas Ibrahimy Situbondo, Jawa Timur

\* Korespondensi

### ABSTRACT

*Developing students' design skills in the aspect of skills has become a necessity and is important, so it is necessary to conduct design training using CorelDraw for the students of SMK Ibrahimy 1 Sukorejo. However, the challenge faced by the students of SMK Ibrahimy 1 Sukorejo at this time is the low interest of students in using design technology. This is evident from some students who still struggle to create designs with CorelDraw. This activity includes training in graphic design, logo creation, covers, and book cover design using the CorelDRAW application. The objective of this activity is for students to better understand graphic design and to create impressive creative works.*

**Keywords:** *Graphic Design, CorelDRAW, Vocational High School*

### Abstrak

Mengembangkan kemampuan desain siswa dalam aspek keterampilan menjadi kebutuhan dan penting, maka perlu dilaksanakan pelatihan desain dengan menggunakan CorelDraw untuk siswa SMK Ibrahimy 1 Sukorejo. Namun, tantangan yang dihadapi oleh siswa SMK Ibrahimy 1 Sukorejo saat ini adalah rendahnya minat siswa dalam menggunakan teknologi desain. Ini terlihat dari beberapa siswa yang masih kesulitan dalam menciptakan desain dengan CorelDraw. Kegiatan ini mencakup pelatihan desain grafis, pembuatan logo, sampul, dan cover buku dengan menggunakan aplikasi CorelDRAW. Tujuan Kegiatan ini bertujuan agar siswa dapat memahami desain grafis dengan lebih baik dan dapat menciptakan karya-karya kreatif yang mengesankan.

**Kata Kunci:** Desain grafis, CorelDRAW, SMK.

### 1. PENDAHULUAN

Di tengah kemajuan teknologi dan informasi saat ini, salah satu hal yang berlangsung dengan cepat adalah perkembangan teknologi, terutama dalam bidang desain grafis, memberikan banyak keuntungan bagi kemajuan industri.[1] Pertumbuhan desain grafis merupakan kemajuan teknologi dalam seni yang memiliki posisi penting dalam berbagai aspek di dunia digital. yang dapat memperkuat kemampuan analisis dan penyelesaian masalah dalam bidang desain grafis untuk situasi kerja di masa mendatang.

CorelDraw adalah software desain grafis yang populer dan dilengkapi berbagai fitur yang mendukung siswa dalam menciptakan desain grafis yang efektif dan terlihat profesional.[2] Dengan memahami cara menggunakan CorelDraw, siswa akan memiliki kemampuan untuk menghasilkan berbagai jenis desain seperti logo, poster, brosur, dan masih banyak lagi.

Pelatihan di sektor desain grafis adalah salah satu aktivitas yang dapat memperluas pengetahuan dan kemampuan siswa mengenai desain grafis. Oleh karena itu, kegiatan ini sangat bermanfaat bagi siswa yang ingin meningkatkan keterampilan siswa dalam bidang ini. Salah satu perangkat lunak desain grafis yang paling mudah digunakan, CorelDraw, dilengkapi dengan berbagai fitur yang dapat membantu siswa dalam menghasilkan desain grafis yang menarik dan berkualitas tinggi. Selain itu, terdapat berbagai fasilitas tambahan yang memudahkan siswa dalam menghasilkan dan mendesain berbagai objek.[3]

Pelatihan dalam bidang desain grafis merupakan salah satu aktivitas yang dapat memperkaya wawasan dan keterampilan siswa seputar desain grafis. Dengan demikian, kegiatan ini sangat menguntungkan bagi siswa yang ingin mengasah kemampuan siswa di area tersebut. Salah satu perangkat lunak desain grafis yang paling user-friendly, CorelDraw, dilengkapi dengan berbagai fitur yang dapat membantu siswa dalam menciptakan desain grafis yang menarik dan berkualitas. Di samping itu, terdapat sejumlah fasilitas pendukung yang memudahkan siswa dalam membuat dan mendesain berbagai objek.

Aplikasi ini dimanfaatkan dalam proses visualisasi karena memiliki kemampuan untuk menghasilkan gambar berkualitas tinggi. Berikut beberapa fungsi dari aplikasi ini:[4]

- a. Menciptakan desain logo dengan format dua dimensi yang menawarkan berbagai warna dan bentuk;
- b. Mendesain brosur dan undangan, berkat tersedianya berbagai jenis huruf yang bisa dipadukan dengan gambar;
- c. Membuat ilustrasi, di mana pembuatan garis dan lengkungan menjadi lebih presisi;
- d. Menghasilkan desain poster, baliho, spanduk, sampul buku, dan lain-lain. Di sini, penggabungan gambar, ilustrasi, dan teks dapat dilakukan dengan mudah dan menghasilkan kualitas yang akurat, meskipun dicetak pada ukuran besar. Dengan ini pelatihan yang dilaksanakan berdampak solutif menemukan hasil yang memuaskan [5].

## 2. METODE

Kegiatan ini dilaksanakan oleh mahasiswa dan pengajar dari program studi Ilmu Komputer di Universitas Ibrahimy dengan tema “PENERAPAN PELATIHAN CORELDRAW SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN KOMPETENSI SISWA SMK IBRAHIMY 1 SUKOREJO”.[6] Program yang ditawarkan oleh mahasiswa dan pengajar program studi Sistem Informasi Universitas Ibrahimy bertujuan untuk memberikan pelatihan desain menggunakan aplikasi CorelDraw kepada siswa SMK Ibrahimy 1 Sukorejo guna meningkatkan keterampilan desain siswa khususnya dalam soft skill.[7]

Kegiatan pelatihan ini dilakukan sesuai dengan langkah-langkah yang terlihat pada Gambar 1 di bawah ini:



Gambar 1. Langkah-langkah Pelaksanaan Kegiatan

### Tahap Persiapan

Dalam rangka mempersiapkan kegiatan, disiapkanlah perangkat pembelajaran, termasuk materi desain grafis dengan menggunakan CorelDraw, serta instalasi perangkat lunak di setiap komputer.

### Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini, pendampingan dilakukan untuk seluruh peserta. Dimulai dari pengenalan desain grafis, mencakup materi tentang Desain grafis sebagai seni dan praktik menciptakan serta mengatur elemen visual (seperti gambar, teks, dan warna) untuk menyampaikan pesan atau informasi secara efektif. Contoh: Desain logo, poster, cover buku, iklan media sosial, majalah, dan banyak lagi. Dan sampai kepada pelatihan untuk melihat bagaimana siswa menerapkan materi yang telah dipaparkan.

### Tahap Evaluasi

Setelah kegiatan pengabdian selesai, tahap evaluasi dilaksanakan dengan tujuan untuk menilai tingkat keberhasilan peserta selama mengikuti pelatihan. Evaluasi juga bertujuan untuk menemukan kesalahan yang mungkin terjadi dalam kegiatan tertentu agar dapat diperbaiki di masa mendatang.

### Tahap Dokumentasi

Proses pengisian korespondensi, penyusunan laporan akhir dari kegiatan pengabdian, serta pengumpulan foto-foto dari pelatihan merupakan keseluruhan elemen dalam pencatatan kegiatan.

Ciri keberhasilan dari pelaksanaan pelatihan ini adalah: (1) munculnya reaksi yang baik dari peserta terhadap pelatihan desain grafis dalam proses belajar; dan (2) adanya karya desain yang dihasilkan oleh peserta pelatihan berupa pembuatan desain cover buku dan desain poster.[8]

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Beberapa hasil yang diperoleh dari program pendampingan dan pelatihan desain grafis untuk produk percetakan adalah sebagai berikut:

- a. Peningkatan Keterampilan Siswa, yang diukur melalui beberapa indikator seperti kemampuan siswa dalam menggunakan perangkat lunak desain grafis termasuk CorelDRAW. [9]Indikator selanjutnya adalah bertambahnya pengetahuan siswa tentang desain yang diperlukan untuk keperluan cetak (seperti layout, resolusi, warna CMYK, bleed, dan lainnya), serta kemampuan siswa untuk membuat desain yang siap untuk dicetak pada berbagai media seperti cover buku, poster, dan kartu nama.
- b. Produk Desain yang Dihasilkan oleh Siswa, dinilai dari berbagai produk cetak nyata yang merupakan hasil kerja siswa seperti cover buku, poster, dan kartu nama.
- c. Peningkatan Rasa Percaya Diri dan Kemandirian; Siswa menjadi lebih yakin dalam mengekspresikan ide-ide visual dan berani untuk menyajikan hasil desain siswa.

Dalam kegiatan pengabdian pada masyarakat ini para peserta memperoleh pengetahuan dalam pembuatan karya desain grafis yang sangat di butuhkan oleh pelaku usaha seperti media promosi yaitu logo, cover, dan flayer untuk branding suatu usaha. Kegiatan pelatihan desain grafis ini sangat dirasakan manfaatnya oleh para peserta.

Hal ini dikarenakan para peserta mendapatkan wawasan baru mengenai tahapan ataupun proses kreatif perancangan suatu karya desain grafis yang dimulai dari konsep sampai ke final desain yang sesuai dengan prinsip-prinsip desain grafis. Kegiatan pelatihan desain grafis ini begitu membantu para siswi SMK IBRAHIMY 1 sukorejo karena, kompetensi yang diperoleh sangatlah berguna bagi bekal para siswi saat terjun ke dunia kerja. Selanjutnya pada gambar dibawah ini yaitu teknik pembuatan cover buku menggunakan aplikasi CorelDRAW dengan hasil yang maksimal.



Gambar 1. Hasil Desain Cover buku



Gambar 2. Hasil Desain poster

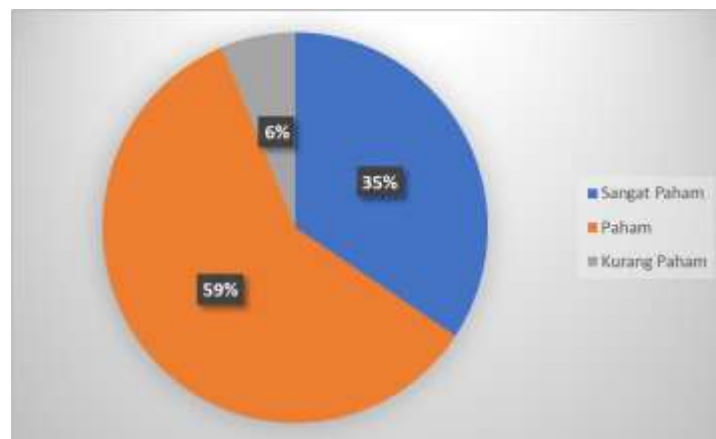
Hasil dari pelatihan ini kepada siswa menunjukkan bahwa para peserta memperoleh wawasan serta keterampilan tambahan dalam membuat desain grafis. Di era digital saat ini, kemampuan siswa sangat diperlukan, termasuk keterampilan desain. Penilaian siswa tidak hanya mengukur seberapa baik siswa memahami materi, tetapi juga seberapa mampu siswa menerapkan pengetahuan ini dalam praktik. Persentase pemahaman dan keterampilan siswa merupakan indikator penting untuk menilai pencapaian siswa selama pelatihan.

Untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan, dilakukan penyebaran angket kepada seluruh peserta pelatihan. Dari total **32 siswa** yang mengikuti kegiatan, diperoleh hasil seperti pada Tabel 1 berikut:

Tingkat Pemahaman	Jumlah Siswa	Persentase (%)
<b>Sangat Paham</b>	11 Siswa	34,38%
<b>Paham</b>	19 Siswa	59,38%
<b>Kurang Paham</b>	2 Siswa	6,25%
<b>Total</b>	<b>32 siswa</b>	<b>100%</b>

Tabel 1. Tingkat Pemahaman Siswa Terhadap Pelatihan Desain Grafis

Untuk memperjelas distribusi data tingkat pemahaman, hasil angket tersebut juga divisualisasikan dalam bentuk diagram pie pada Gambar 3.[10]



Gambar 3. Diagram Pie Tingkat Pemahaman Siswa terhadap pelatihan Desain Grafis

Berdasarkan informasi yang tercantum dalam Tabel 1 dan Gambar 4, dapat disimpulkan bahwa mayoritas murid menunjukkan pemahaman yang baik terhadap materi pelatihan.[11] Sebanyak 93,76% murid masuk dalam kategori "Paham" dan "Sangat Paham", sementara hanya 6,25% murid yang berada dalam kategori "Kurang Paham". Ini mengindikasikan bahwa pelatihan desain grafis yang telah dilaksanakan memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan murid dalam bidang desain.[12]

Adapun hasil dokumentasi pengabdian Pelatihan Desain Grafis CorelDraw Untuk Meningkatkan Kompetensi Siswa SMK Ibrahimy 1 Sukorejo adalah sebagai berikut:



Gambar 4. Pemaparan materi tentang CorelDRAW



Gambar 5. Praktek desain CorelDRAW

#### 4. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penilaian yang didapat selama pelaksanaan program pelatihan desain grafis di SMK Ibrahimy 1 Sukorejo, dapat menyimpulkan bahwa kegiatan ini memiliki dampak yang signifikan dan sesuai tujuan bagi pihak SMK Ibrahimy 1 Sukorejo, terutama untuk siswa yang mengikuti pelatihan desain grafis tersebut.

Hasil ini bisa dibuktikan dengan melihat hasil karya desain grafis masing-masing siswa yang menunjukkan bahwa pemahaman terhadap materi pendidikan desain grafis dapat diterima dengan baik dan bisa disimpulkan bahwa siswa menunjukkan perhatian yang tinggi terhadap pelatihan yang telah dilakukan. Suasana di ruang pelatihan dipenuhi semangat dan antusiasme dari semua peserta.

#### Ucapan Terima Kasih

Penulis ingin menyampaikan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada semua orang yang telah memberikan dukungan serta bantuan dalam menyelesaikan jurnal ini. Khususnya kepada:

1. Bapak Zaehol Fatah yang telah memberikan panduan, arahan, dan dorongan yang sangat berharga sepanjang proses penulisan jurnal ini. Tanpa bimbingan Anda, penulis tidak akan mampu menyelesaikan tugas ini dengan baik.
2. Keluarga tercinta yang senantiasa memberikan dukungan emosional, kasih sayang, dan semangat yang tiada henti, baik dalam situasi bahagia maupun sulit. Kehadiran Anda memberikan kekuatan yang luar biasa untuk terus berusaha.

3. Rekan-rekan yang telah memberikan saran dan masukan yang sangat berharga, serta selalu mendukung di setiap langkah yang penulis ambil. Kehadiran Anda sangat berarti dalam memperkaya proses penelitian ini. Semua pihak yang telah memberikan kontribusi, baik secara langsung maupun tidak langsung, yang namanya tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, tetapi peran dan kontribusinya sangat penting dalam menyelesaikan penelitian ini.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] J. P. Ruru, “Penerapan Pelatihan Desain Grafis untuk Mendorong Kreativitas Siswa SMA,” no. September, pp. 1–10, 2024.
- [2] M. Ari Saptari, T. Trisna, M. Muhammad, and M. Muthmainnah, “Pelatihan Desain Grafis Coreldraw Untuk Meningkatkan Keterampilan 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.
- [3] J. Bintarto *et al.*, “Pelatihan Fashion Design Digital sebagai Upaya Peningkatan Kompetensi Siswa SMKS Pangeran Antasari Deli Serdang Digital Fashion Design Training as an Effort to Improve the Competence of Students of SMKS Prince Antasari Deli Serdang Universitas Potensi Uta,” pp. 25–34, 2025.
- [4] I. Students, G. Design, C. Through, M. Using, and C. Application, “Amal Ilmiah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Improving Students ’ Graphic Design Competence Through Programmed Mentoring Using Coreldraw Application,” vol. 5, no. 1, pp. 34–41, 2023.
- [5] Z. Fatah and A. Homaidi, “Pelatihan Pembuatan Film Sekolah Menggunakan Program Aplikasi CapCut Berbasis Smartphone Android,” vol. 2, no. November, pp. 39–45, 2024.
- [6] D. Leman, C. P. Lubis, H. Ramadhan, M. Rizky, and F. Utomo, “Pemanfaatan Aplikasi CorelDRAW Sebagai Media Pembelajaran Pada Siswa Jurusan Manajemen Mengenai Advertising Desain Utilization of the Corel Draw Application as a Learning Media for Management Department Students Regarding Advertising Design,” *Juni*, vol. 2024, no. 1, pp. 90–99, 2024, [Online]. Available: <https://jurnal.unity-academy.sch.id/index.php/japamas%0Ahttp://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>
- [7] M. Jannah, Susi Sulastri, 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.
- [8] I. Artikel, “Pendampingan Dan Pelatihan Desain Grafis SMK Islam Terpadu Darul Mujahidin Lombok Tengah,” vol. 6, no. 2, pp. 2437–2445, 2025.
- [9] R. P. Lunak, U. M. Palopo, R. P. Lunak, U. M. Palopo, and C. Draw, “PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBUAT DESAIN GRAFIS DENGAN COREL DRAW PADA SISWA SMA 5 LUWU Analisis hasil ini diperoleh berdasarkan evaluasi-evaluasi berupa kuisioner yang diberikan kepada peserta sebelum dan sesudah kegiatan . Hasil dari evaluasi tersebut seper,” vol. 3, pp. 6–9, 2024.
- [10] Y. Yanti, M. Sumiarsih, A. Sutisna, A. P. Rusdja, and Y. S, “Pelatihan Desain Grafis Untuk Meningkatkan Kreativitas Pada Siswa Smk Tarbiyatul Aulad Menggunakan Software Corel Draw,” *Abdi Makarti*, vol. 3, no. 1, p. 17, 2024, doi: 10.52353/abdimakarti.v3i1.579.
- [11] J. Pebrianto, R. Susanto, and P. Wiliantoro, “KOMMAS : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Pamulang KOMMAS : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Pamulang memasarkan produk-produk yang mereka jual salah satunya melalui desain produk-produk yang penjualan mereka banyak diminati s,” pp. 59–65.
- [12] Sukarene, Harjono, Y. Sutaryono, and V. Maslami, “Jurnal Pepadu Jurnal Pepadu,” *J. Pepadu*, vol. 4, no. 4, pp. 541–546, 2023.