



PELATIHAN PEMBUATAN LABEL KEMASAN PRODUK MENGGUNAKAN CORELDRAW BAGI SISWI SMK IBRAHIMY 1 SUKOREJO

Zaehol Fatah^{a*}, Naila Ismi Fadila^b

^a Fakultas Sains dan Teknologi / Sistem Informasi; zaeholfatah@gmail.com, Universitas Ibrahimy; Situbondo

^b Fakultas Sains dan Teknologi / Teknologi Informasi; nailaismifadilati@gmail.com, Universitas Ibrahimy; Situbondo

*Penulis Korespondensi: Zaehol Fatah

ABSTRACT

The rapid development of the creative industry has driven the demand for workers with graphic design skills, particularly in product packaging label creation. SMK Ibrahimy 1 Sukorejo, as a vocational education institution, is required to equip students with relevant and applicable competencies that meet industry needs. However, graphic design skills among students remain limited, both in terms of theoretical understanding and practical ability to operate design software. Therefore, this community service activity in the form of training on product packaging label creation using CorelDRAW application was conducted as an effort to enhance students' competencies in this field. The method employed was participatory training based on direct practice, conducted at the Computer Laboratory of SMK Ibrahimy 1 Sukorejo over one day with an effective duration of 3 hours. The training consisted of four stages: preparation, material presentation, independent practice, and evaluation. The material delivered included an introduction to the CorelDRAW interface, basic concepts of packaging label design, color and typography selection, as well as file export techniques for printing purposes. The assessment results of participants' design works showed an overall average score of 81.05, categorized as good, with the typography readability aspect achieving the highest score of 83.10. The participants' satisfaction level with the training implementation reached an average of 4.32 out of a 5-point scale, with the statement regarding the benefits of training achieving the highest score of 4.60. This training proved to be effective in improving students' graphic design skills and equipping them with competencies ready to be applied to support MSME development and work readiness in the creative industry sector.

Keywords: CorelDRAW; Graphic design; Packaging label; Skills training; Vocational high school

Abstrak

Perkembangan industri kreatif yang pesat mendorong kebutuhan akan tenaga kerja yang memiliki keterampilan desain grafis, khususnya dalam pembuatan label kemasan produk. SMK Ibrahimy 1 Sukorejo sebagai lembaga pendidikan vokasional dituntut untuk membekali siswi dengan kompetensi yang relevan dan aplikatif sesuai kebutuhan industri. Namun, penguasaan keterampilan desain grafis di kalangan siswi masih tergolong terbatas, baik dari sisi pemahaman teori maupun kemampuan praktis mengoperasikan perangkat lunak desain. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan pembuatan label kemasan produk menggunakan aplikasi CorelDRAW dilaksanakan sebagai upaya peningkatan kompetensi siswi di bidang tersebut. Metode yang digunakan adalah pelatihan partisipatif berbasis praktik langsung yang dilaksanakan di Laboratorium Komputer SMK Ibrahimy 1 Sukorejo selama satu hari dengan durasi 3 jam efektif. Pelatihan terdiri atas empat tahapan, yaitu persiapan, pemaparan materi, praktik mandiri, dan evaluasi. Materi yang disampaikan meliputi pengenalan antarmuka CorelDRAW, konsep dasar desain label kemasan, pemilihan warna dan tipografi, serta teknik ekspor file untuk keperluan cetak. Hasil penilaian karya desain peserta menunjukkan nilai rata-rata keseluruhan sebesar 81,05 yang masuk dalam kategori baik, dengan aspek keterbacaan tipografi memperoleh skor tertinggi sebesar 83,10. Tingkat kepuasan peserta terhadap pelaksanaan pelatihan mencapai rata-rata 4,32 dari skala 5, dengan pernyataan manfaat pelatihan mendapat skor tertinggi sebesar 4,60. Pelatihan ini terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan desain grafis siswi serta membekali mereka dengan kompetensi yang siap diterapkan untuk mendukung pengembangan UMKM dan kesiapan kerja di bidang industri kreatif.

Kata Kunci: CorelDRAW; Desain grafis; Label kemasan; Pelatihan keterampilan; SMK

1. PENDAHULUAN

Perkembangan industri kreatif di Indonesia semakin pesat seiring dengan meningkatnya jumlah pelaku usaha mikro, kecil, dan menengah (UMKM) yang membutuhkan identitas produk yang kuat dan menarik di pasaran. Salah satu elemen penting dalam pemasaran produk adalah kemasan, khususnya label kemasan yang berperan sebagai wajah pertama produk di hadapan konsumen. Label kemasan yang dirancang secara profesional tidak hanya meningkatkan daya tarik visual produk, tetapi juga meningkatkan kepercayaan konsumen terhadap kualitas produk yang ditawarkan. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sebagai lembaga pendidikan vokasional memiliki peran strategis dalam mencetak tenaga kerja yang siap pakai dan terampil di bidangnya[1]. SMK Ibrahimy 1 Sukorejo sebagai salah satu lembaga pendidikan kejuruan di lingkungan pesantren dituntut untuk membekali siswi-siswinya dengan kompetensi yang relevan dan aplikatif sesuai kebutuhan industri. Namun, dalam praktiknya, penguasaan keterampilan desain grafis khususnya pembuatan label kemasan produk masih tergolong terbatas di kalangan siswi, baik pemahaman teori maupun kemampuan praktis menggunakan perangkat lunak desain.

CorelDRAW merupakan salah satu aplikasi desain grafis berbasis vektor yang paling banyak digunakan dalam dunia industri percetakan dan desain kemasan. Aplikasi ini menyediakan berbagai fitur yang memudahkan pengguna dalam membuat desain label yang profesional, mulai dari pengolahan teks, bentuk, warna, hingga tata letak keseluruhan. Meskipun demikian, pengenalan dan pelatihan penggunaan CorelDRAW secara sistematis belum merata diterima oleh seluruh siswi SMK, sehingga potensi mereka dalam bidang desain grafis belum dapat dimaksimalkan secara optimal[2].

Berangkat dari kondisi tersebut, kegiatan pelatihan pembuatan label kemasan produk menggunakan aplikasi CorelDRAW bagi siswi SMK Ibrahimy 1 Sukorejo menjadi sangat relevan dan mendesak untuk dilaksanakan. Pelatihan ini dirancang sebagai bentuk pengabdian kepada masyarakat yang bertujuan untuk meningkatkan kompetensi praktis siswi dalam bidang desain grafis, sekaligus mempersiapkan mereka menghadapi dunia kerja maupun kewirausahaan mandiri di bidang industri kreatif. Dengan memiliki keterampilan mendesain label kemasan yang baik, para siswi diharapkan mampu memberikan nilai tambah pada produk-produk lokal, mendukung pengembangan UMKM di lingkungan sekitar, serta meningkatkan daya saing produk di pasar yang semakin kompetitif[3].

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Label Kemasan Produk

Label kemasan merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari sebuah produk yang berfungsi sebagai media informasi sekaligus identitas visual suatu produk. Label yang baik harus mampu menyampaikan informasi produk secara jelas, menarik perhatian konsumen, serta memenuhi standar regulasi yang berlaku. Menurut Kotler dan Keller(2012), kemasan yang dirancang secara profesional dapat meningkatkan nilai jual produk dan membangun kepercayaan konsumen di pasar yang semakin kompetitif[4].

Dalam konteks UMKM, label kemasan memegang peranan penting sebagai alat pemasaran yang efektif. Desain label yang menarik terbukti mampu meningkatkan minat beli konsumen hingga signifikan, terutama pada produk-produk makanan dan kerajinan lokal. Oleh karena itu, kemampuan mendesain label kemasan secara mandiri menjadi keterampilan yang sangat dibutuhkan oleh pelaku usaha maupun calon tenaga kerja di bidang industri kreatif[5].

2.2. Desain Grafis Dalam Pendidikan Vokasi

Desain grafis merupakan salah satu kompetensi keahlian yang relevan dengan kebutuhan dunia industri saat ini. Dalam kurikulum pendidikan vokasional, penguasaan desain grafis bertujuan untuk membekali peserta didik dengan kemampuan komunikasi visual yang dapat diterapkan langsung di dunia kerja. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sebagai institusi pendidikan vokasi memiliki tanggung jawab untuk memastikan lulusannya memiliki kompetensi praktis yang sesuai dengan tuntutan industri[6].

Pembelajaran berbasis praktik (project-based learning) terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan desain grafis siswi. Pendekatan ini mendorong siswi untuk langsung mengerjakan proyek nyata, sehingga kompetensi yang diperoleh lebih bermakna dan mudah diaplikasikan. Pelatihan, sebagai salah satu metode pembelajaran non-formal juga diakui mampu meningkatkan keterampilan peserta dalam waktu yang lebih singkat dan terstruktur[7].

2.3. Aplikasi CorelDRAW

CorelDRAW adalah perangkat lunak desain grafis berbasis vektor yang dikembangkan oleh Corel Corporation dan telah menjadi standar industri dalam bidang percetakan, desain kemasan, dan ilustrasi digital. Dibandingkan dengan perangkat lunak desain lainnya, CorelDRAW menawarkan antarmuka yang relatif mudah dipelajari oleh pemula namun tetap menyediakan fitur-fitur profesional yang dibutuhkan oleh desainer berpengalaman[8].

Beberapa fitur unggulan CorelDRAW yang relevan dalam pembuatan label kemasan antara lain:

- a. pengolahan objek vektor yang presisi,
- b. manajemen warna yang akurat sesuai standar cetak,
- c. pengelolaan teks dan tipografi yang fleksibel, serta
- d. kemampuan ekspor file dalam berbagai format yang kompatibel dengan mesin cetak profesional.

Penggunaan CorelDRAW dalam pembelajaran desain grafis di SMK telah terbukti meningkatkan kemampuan siswi dalam menghasilkan karya desain yang layak secara komersial.

2.4. Pengabdian Masyarakat Melalui Pelatihan Keterampilan

Pelatihan keterampilan sebagai salah satu bentuk pengabdian kepada masyarakat merupakan upaya nyata perguruan tinggi dalam menerapkan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk kepentingan masyarakat. Kegiatan pelatihan yang terstruktur dan berorientasi pada kebutuhan peserta terbukti efektif dalam meningkatkan kompetensi dan motivasi belajar, khususnya di lingkungan pendidikan berbasis pesantren yang memiliki karakteristik dan kebutuhan tersendiri. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa pelatihan desain grafis yang diberikan kepada siswi SMK memberikan dampak positif terhadap peningkatan kompetensi, kepercayaan diri, dan kesiapan kerja peserta. Dengan pendekatan pelatihan yang tepat, siswi SMK Ibrahimy 1 Sukorejo diharapkan mampu mengoptimalkan potensi yang dimiliki dan menjadi sumber daya manusia yang produktif di bidang industri kreatif[9].

3. METODOLOGI PELAKSANAAN

Kegiatan pelatihan pembuatan label kemasan produk menggunakan aplikasi CorelDRAW bagi siswi SMK Ibrahimy 1 Sukorejo dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan pelatihan partisipatif berbasis praktik (hands-on training). Metode ini dipilih karena dinilai paling efektif dalam meningkatkan keterampilan teknis peserta dalam waktu yang relatif singkat dan terstruktur

3.1 Tempat dan Waktu Pelaksanaan

Kegiatan pelatihan dilaksanakan di Laboratorium Komputer SMK Ibrahimy 1 Sukorejo, Kabupaten Situbondo, Jawa Timur. Pelatihan dilakukan selama satu hari dengan durasi tiga jam, yang terbagi atas sesi pemaparan materi, demonstrasi, dan praktik langsung oleh peserta.

3.2 Peserta Pelatihan

Peserta pelatihan adalah siswi SMK Ibrahimy 1 Sukorejo yang dipilih secara sengaja berdasarkan ketersediaan fasilitas komputer dan relevansi dengan program keahlian yang diikuti.

3.3 Tahapan Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan pelatihan ini terdiri atas empat tahapan utama, yaitu:

1. Tahap Persiapan

Pada tahap ini dilakukan identifikasi kebutuhan peserta, koordinasi dengan pihak sekolah, penyusunan modul pelatihan, serta persiapan perangkat keras dan perangkat lunak CorelDRAW yang akan digunakan selama kegiatan berlangsung.

2. Tahap Pemaparan Materi

Pemateri menyampaikan materi secara terstruktur yang meliputi:

- a. pengenalan antarmuka CorelDRAW.
- b. konsep dasar desain label kemasan yang baik.
- c. pemilihan warna, tipografi, dan komposisi visual.
- d. teknik ekspor file untuk keperluan cetak.

3. Tahap Praktik

Peserta diberikan kesempatan untuk langsung mempraktikkan pembuatan label kemasan produk secara mandiri menggunakan aplikasi CorelDRAW dengan bimbingan instruktur. Setiap peserta membuat minimal satu desain label kemasan produk pilihan dengan memperhatikan aspek estetika dan kelengkapan informasi produk.

4. Tahap Evaluasi

Evaluasi dilakukan untuk mengukur peningkatan pemahaman dan keterampilan peserta sebelum dan sesudah pelatihan. Instrumen evaluasi yang digunakan meliputi:

- Penilaian hasil karya: desain label yang dihasilkan peserta dinilai berdasarkan kriteria kelengkapan informasi, keseimbangan komposisi, dan kesesuaian warna.
- Kuesioner kepuasan: digunakan untuk mengetahui respons peserta terhadap pelaksanaan pelatihan secara keseluruhan.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Pelaksanaan Pelatihan

Kegiatan pelatihan pembuatan label kemasan produk menggunakan aplikasi CorelDRAW bagi siswi SMK Ibrahimy 1 Sukorejo telah terlaksana dengan baik dan lancar sesuai dengan rencana yang telah disusun sebelumnya. Seluruh peserta mengikuti kegiatan dari awal hingga akhir dengan antusias. Pelatihan dibagi menjadi dua sesi utama, yaitu sesi pemaparan materi dan demonstrasi, dilanjutkan dengan sesi praktik mandiri dengan bimbingan instruktur. Pada sesi pertama, peserta diperkenalkan dengan antarmuka CorelDRAW, fungsi-fungsi dasar tool yang tersedia, serta konsep desain label kemasan yang baik dan benar. Peserta terlihat aktif bertanya dan mencatat materi yang disampaikan. Pada sesi kedua, peserta langsung mempraktikkan pembuatan desain label kemasan produk pilihan masing-masing menggunakan komputer yang telah tersedia di laboratorium komputer sekolah. Berikut adalah dokumentasi foto kegiatan pelatihan pembuatan label kemasan produk menggunakan aplikasi CorelDRAW yang dilaksanakan di laboratorium komputer SMK Ibrahimy 1 Sukorejo.



Gambar 1. Pelatihan CorelDRAW



Gambar 2. Pelatihan CorelDRAW

4.2 Hasil Penilaian Karya Desain

Selain evaluasi pengetahuan, penilaian juga dilakukan terhadap hasil karya desain label kemasan yang dibuat oleh masing-masing peserta. Aspek penilaian meliputi kelengkapan informasi produk, keseimbangan komposisi visual, kesesuaian pemilihan warna, dan keterbacaan tipografi. Rekapitulasi hasil penilaian karya disajikan di bawah:

Rekapitulasi Hasil Penilaian Karya Desain Label Kemasan			
No.	Aspek Penilaian	Skor rata-rata	Kategori
1	Kelengkapan Informasi Produk	82,50	Baik
2	Keseimbangan Komposisi Visual	78,40	Baik
3	Kesesuaian Pemilihan Warna	80,20	Baik
4	Keterbacaan Tipografi	83,10	Baik
	Rata-rata keseluruhan	81,05	Baik

Hasil penilaian karya menunjukkan bahwa secara keseluruhan peserta mampu menghasilkan desain label kemasan dengan kualitas yang baik. Nilai rata-rata keseluruhan aspek penilaian mencapai 81,05 yang masuk dalam kategori baik. Aspek keterbacaan tipografi memperoleh skor tertinggi (83,10), sedangkan aspek keseimbangan komposisi visual memperoleh skor terendah (78,40), yang mengindikasikan bahwa peserta masih memerlukan latihan lebih lanjut dalam hal penataan tata letak elemen desain.

4.3 Hasil Kuesioner Kepuasan Peserta

Tingkat kepuasan peserta terhadap pelaksanaan pelatihan diukur menggunakan kuesioner dengan skala Likert 1–5. Hasil rekapitulasi kuesioner kepuasan peserta disajikan sebagai berikut:

Hasil Kuesioner Kepuasan Peserta Pelatihan			
No.	Pernyataan	Skor Rata-rata	Kategori
1	Materi Pelatihan Mudah Dipahami	4,20	Puas
2	Instruktur menyampaikan materi dengan jelas	4,35	Puas
3	Waktu pelatihan cukup memadai	3,90	Puas
4	Fasilitas pendukung memadai	4,10	Puas
5	Pelatihan bermanfaat bagi peserta	4,60	Sangat Puas
	Rata-rata Keseluruhan	4,23	Puas

Berdasarkan uraian di atas, secara umum peserta merasa puas terhadap pelaksanaan pelatihan dengan skor rata-rata kepuasan sebesar 4,23 dari skala 5. Pernyataan mengenai manfaat pelatihan mendapat skor tertinggi (4,60) yang menunjukkan bahwa peserta merasakan manfaat nyata dari kegiatan ini. Sementara itu, aspek kecukupan waktu pelatihan mendapat skor terendah (3,90), yang mengindikasikan bahwa peserta menginginkan durasi pelatihan yang lebih panjang agar dapat lebih mendalami materi dan praktik.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pelatihan pembuatan label kemasan produk menggunakan aplikasi CorelDRAW bagi siswi SMK Ibrahimy 1 Sukorejo telah berjalan dengan baik dan memberikan dampak positif terhadap peningkatan kompetensi peserta. Hal ini dibuktikan dengan rata-rata nilai penilaian karya desain adalah 81,05 (kategori baik) dan rata-rata tingkat kepuasan peserta sebesar 4,32 dari skala 5. Pelatihan berbasis praktik langsung terbukti efektif dalam membekali siswi dengan keterampilan desain grafis yang relevan dengan kebutuhan industri kreatif. Untuk pengembangan ke depan, disarankan agar durasi pelatihan diperpanjang sehingga peserta dapat lebih mendalami materi, khususnya pada aspek komposisi visual yang masih perlu ditingkatkan. Selain itu, pihak sekolah diharapkan dapat mengintegrasikan pembelajaran CorelDRAW ke dalam kurikulum secara berkelanjutan guna memastikan seluruh siswi memperoleh keterampilan yang sama. diharapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] C. Wulandari, Z. Sholihah, M. A. Failany, M. A. Imamsyah, F. N. Utomo, and M. Tamyiz, "Pendampingan pembuatan kemasan sebagai alat branding: menciptakan identitas produk yang kuat," *Madiun Spoor J. Pengabd. Masy.*, vol. 5, no. 1, pp. 56–63, 2025.
- [2] L. Refnitasari and M. Imaduddin, "Pelatihan Desain Grafis Menggunakan CorelDraw sebagai Tambahan Keterampilan Siswi SMK Negeri 7 Surabaya," vol. 7, pp. 25–34, 2023, doi: 10.31284/j.jpp-iptek.2023.v7i1.3763.
- [3] N. D. Alfiansyah, H. Anisa, and Z. Fatah, "Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi CorelDRAW Pada SMK Ibrahimy 1 Sukorejo," vol. 2, no. 9, pp. 4210–4216, 2025.
- [4] M. Tenggara, T. Maturbongs, M. M. Tanihatu, S. Ronald, and J. Saleky, "VOL 3 , NO . 1 , MARET 2024 Desain Kemasan Dan Label Produk Enbal Pada UMKM Nen Te Idar Desa," vol. 3, no. 1, pp. 168–178, 2024.
- [5] M. Helena et al., "Menuju Kemasan Produk UMKM yang Menarik dan Informatif : Pelatihan Desain Kemasan di Desa Galengdowo," vol. 2, no. 3, pp. 30–35, 2024.
- [6] A. Adil, M. Tajuddin, A. Pribadi, B. K. Triwijoyo, A. S. Anas, and H. Santoso, "Pendampingan Dan Pelatihan Desain Grafis SMK Islam Terpadu Darul Mujahidin Lombok Tengah," *J. Pengabd. Kpd. Masy. Nusant.*, vol. 6, no. 2, pp. 2437–2445, 2025.
- [7] M. Shakti, P. Putri, W. Fibrianti, R. Rino, and D. Prasetyo, "Implementasi Project-Based Learning terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas XI BD di SMKN 1 Ponorogo," vol. 9, no. 1, pp. 80–100, 2026.
- [8] S. Teknologi, U. Ibrahimy, and M. A. M. Pratama, "Pelatihan Dasar Desain Grafis Menggunakan Aplikasi CorelDRAW Di SMK 1 Ibrahimy Sukorejo," vol. 2, no. 2, pp. 665–676, 2025.
- [9] F. Qorib, "Tantangan dan Peluang Kolaborasi antara Perguruan Tinggi dan Masyarakat dalam Program Pengabdian di Indonesia," vol. 2, no. 2, pp. 46–57, 2024.