

Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi CorelDRAW Pada SMK Ibrahimy 1 Sukorejo

Noer Dian Alfiansyah¹, Halifatatus Anisa², Zaehol Fatah³

^{1,2,3} Universitas Ibrahimy, Indonesia

Corresponding Author

Nama Penulis: Noer Dian Alfiansyah

E-mail: alfiansahdian01@gmail.com

Abstrak

Berkembangnya teknologi pada saat ini sangat mempengaruhi segala aspek kehidupan. Termasuk pola pikir masyarakat pada saat ini. Keterampilan berbasis desain diperlukan untuk era digital. Program Aplikasi CorelDRAW adalah salah satu program desain terkenal. Program CorelDRAW adalah aplikasi desain grafis vektor yang digunakan untuk membuat dan mengedit berbagai jenis tugas visual. Karena perangkat lunak ini adalah salah satu alat terkemuka dalam industri kreatif, CorelDRAW Learning sangat penting bagi siswa profesional yang berfokus pada DKV (desain komunikasi visual). Manufaktur spanduk sangat penting di banyak bidang karena berfungsi sebagai media komunikasi visual yang efektif. SMK Ibrahimy 1 Sukorejo juga membutuhkan keterampilan untuk membuat spanduk. Hal ini membuatnya mudah dan secara langsung menyampaikan pesan peningkatan memori visual, alat iklan yang efektif dan ekonomis sebagai media. Pelatihan ini bertujuan untuk mengajak dan mendorong para siswa untuk mengasah kemampuan peserta dalam pembuatan desain grafis terlepas dari banyaknya kemudahan yang didapatkan seperti template yang memang sudah disediakan oleh beberapa aplikasi desain, yang menurut generasi saat ini menghasilkan hasil yang lebih mudah dan menarik. Namun, tanpa disadari kemudahan-kemudahan itulah yang membuat generasi muda terjebak dalam zona nyaman, sehingga beberapa orang lebih memilih mengubur kemampuan dari pada mengasah dan melatih kemampuan tersebut. Dan dari hasil pelatihan yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa ternyata banyak yang memiliki kemampuan di bidang desain, namun selama ini bakat minat generasi saat ini terhalang dengan ketidaktahuan terhadap mengelola teknologi yang ada.

Kata kunci - teknologi, perangkat lunak, aplikasi, kemampuan, templat

Abstract

The development of technology today greatly affects all aspects of life. Including the mindset of society today. Design-based skills are needed for the digital era. The CorelDRAW Application Program is one of the famous design programs. The CorelDRAW program is a vector graphic design application used to create and edit various types of visual tasks. Because this software is one of the leading tools in the creative industry, CorelDRAW Learning is essential for professional students who focus on DKV (visual communication design). Banner making is very important in many fields because it functions as an effective visual communication medium. SMK Ibrahimy 1 Sukorejo also requires skills to make banners. This makes it easy and directly conveys the message of increasing visual memory, an effective and economical advertising tool as a medium. This training aims to invite and encourage students to hone their skills in making graphic designs regardless of the many conveniences obtained such as templates that are already provided by several design applications, which they think produce easier and more attractive results. However, without them realizing it, these conveniences are what make them trapped in their comfort zone, so they prefer to bury their abilities rather than hone and train those abilities. And from the results of the training we conducted, it shows that many people have abilities in the field of design, but so far their talents and interests have been hampered by their ignorance of managing existing technology.

Keywords - technology, software, applications, capabilities

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

PENDAHULUAN

Pada era global saat ini persaingan sangat ketat diberbagai bidang kehidupan. Tentunya salah satu kemampuan yang sangat dibutuhkan di era sekarang adalah kemampuan desain grafis. Tentunya di era sekarang sangat dibutuhkan keterampilan serta kreativitas untuk menarik minat masyarakat dari berbagai kalangan (Sumiarsih et al., n.d.). Desain grafis sangat dibutuhkan pada beberapa bidang usaha seperti industri periklanan, fasion, percetakan, dan industri kreatif lainnya (Adhitya et al., 2024).

Kemampuan dalam desain grafis tidak hanya melibatkan keterampilan teknis dalam memakai perangkat lunak, tetapi juga mencakup kemampuan untuk berpikir secara visual, mengenali trend, dan menyampaikan informasi efektif melalui visual. Di era digital yang serba cepat ini, desain grafis berperan penting dalam membentuk identitas merek, mempromosikan produk, dan membangun hubungan yang baik dengan pelanggan (Inovasi & Masyarakat, 2025).

Cepatnya perkembangan teknologi informasi juga berkontribusi pada perubahan signifikan dalam cara masyarakat mendapat informasi dan hiburan. Oleh karena itu, bisnis dan lembaga harus mampu menyediakan konten visual yang menarik, informatif, dan mudah dipahami. Di sinilah peran seorang desain grafis menjadi sangat penting (Akbar, 2024).

Dalam pelatihan desain grafis, individu tidak hanya dilatih untuk menguasai perangkat lunak CorelDRAW tetapi juga diberikan pemahaman tentang prinsip-prinsip desain, penggunaan warna, tipografi, serta kemampuan kreativitas untuk menghasilkan karya yang unik dan memiliki nilai pasar yang tinggi (Masyarakat et al., 2024).

Dengan pelatihan yang telah dilaksanakan diharapkan dapat memberikan dampak positif agar mendapatkan hasil yang memuaskan. Hal ini dapat dilihat dari meningkatnya keterampilan peserta serta efisiensi dalam pelaksanaan tugas di lapangan (Fatah & Homaidi, 2024). Desain grafis merupakan bentuk komunikasi visual berupa gambar maupun teks yang menyimpan maksud tertentu. Seni grafis mencakup keterampilan berupa tipografi, pengolahan gambar dan page layout serta kemampuan kognitif (Haryani, n.d.). Disamping itu, CorelDRAW merupakan aplikasi desain grafis yang berbasis vektor. Perusahaan perangkat lunak yang menaungi CorelDRAW berada di Ottawa, Kanada (Syahrir¹ et al., 2023). Selain itu, CorelDRAW memiliki keunggulan dari beberapa aplikasi editor lainnya, diantaranya:

1. Pengolahan garis dan warna yang cukup tepat dan akurat;
2. Banyaknya pilihan font untuk memenuhi kebutuhan dan menampung kreativitas dalam mengolah media grafis;
3. Spesifikasi yang mendetail terhadap kejelasan objek dan warna desain;
4. Hasil desain yang lebih akurat, misalnya lengkungan garis, ketebalan garis dan lain sebagainya (Fauzi, 2024).

Secara umum, CorelDRAW berfungsi untuk mengelola gambar dan tulisan untuk tujuan tertentu. Selain itu, CorelDRAW memiliki kegunaan lain diantaranya:

1. Perancangan desain logo;
2. Pembuatan brosur dan undangan, karena banyaknya font dan fasilitas lainnya;
3. Pembuatan ilustrasi dengan garis dan lengkungan secara akurat;
4. Pembuatan baliho, desain poster, sampul buku dan lain sebagainya (Leman et al., 2024);

Secara umum media belajar adalah alat yang digunakan untuk membangkitkan bakat minat terhadap desain grafis serta mengasah kemampuan dan ketrampilan siswa dalam berfikir (Christian et al., 2024). Dari beberapa pemaparan tentang CorelDRAW diharapkan siswa bisa memiliki pengetahuan dan kemampuan tentang desain grafis, serta dapat mengimplementasikannya melalui aplikasi CorelDRAW terlepas dari banyaknya desain-desain instan yang tersedia di internet. Pada zaman sekarang dibutuhkan banyak orang dengan keterampilan desain grafis diberbagai bidang pekerjaan (Jannah et al., 2024).

METODE

Dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat kali ini berbentuk pelatihan yang dirancang secara sistematis. Sasaran pelatihan ini adalah siswa aktif di SMK Ibrahimy 1 Sukorejo. Waktu pelaksanaan pelatihan ini bertempat pada tanggal 04 Juni 2025, yang bertempat dilaboratorium SMK Ibrahimy 1 Sukorejo. Tahapan pelaksanaan kegiatan ini dimulai dari persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi.



Gambar 1.

Diagram alir tahapan pelaksanaan

a. Tahap Survey

Pada tahap pertama ini dilakukan dengan tujuan mengetahui secara langsung tentang sistem belajar mengajar di SMK Ibrahimy 1 Sukorejo, serta tingkat pemahaman dalam penggunaan teknologi yang dipelajari saat ini. Sehingga, pelatihan ini dapat disesuaikan dengan pembelajaran yang akan disampaikan. Kegiatan selanjutnya adalah melakukan koordinasi dengan pihak SMK Ibrahimy 1 Sukorejo mengenai sasaran pembelajaran, jadwal pelatihan, dan fasilitas yang digunakan.

b. Tahap Persiapan

1. Tahapan ini dimulai dari menentukan judul dan tema yang akan digunakan;
2. Setelah itu, menentukan sasaran pembelajaran dari kegiatan ini ;
3. Mempersiapkan proprosal pada *Civitas Academica* dan lembaga yang akan dituju;
4. Penyiapan materi yang akan disampaikan.

c. Tahap Pelaksanaan

Pada tahapan ini, karena target yang dituju adalah siswa kelas X dimana sebagian besar belum mengenal banyak tentang aplikasi ini, maka kegiatan ini hanya diisi dengan pengenalan tentang aplikasi CorelDRAW dan praktikum. Tidak hanya itu, pelaksanaan kegiatan ini dilakukan dengan pendampingan kepada seluruh peserta, agar mendapatkan hasil pembelajaran yang diinginkan.

d. Evaluasi

Tahapan ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana dampak dari pelatihan ini dan dampak yang dihasilkan, serta melihat peningkatan keterampilan dan pengetahuan siswa dibidang desain grafis. Target yang ingin tercapai untuk pelatihan yang telah dilakukan saat ini yaitu terjadinya peningkatan kualitas belajar mengajar disekolah. Serta mengenalkan metode dan ilmu baru yang lebih efisien untuk dijadikan pertimbangan lebih lanjut oleh pihak sekolah.

Selain itu, pemberian angket untuk melihat respon siswa terhadap pelatihan yang telah dilakukan.



Gambar 2.
pengenalan CorelDRAW



Gambar 3.
penjelasan bagian-bagian CorelDRAW



Gambar 4.
praktikum



Gambar 5.
pendampingan pada peserta

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang diharapkan dari kegiatan ini adalah siswa SMK Ibrahimy 1 Sukorejo bisa lebih mengenal tentang ilmu dasar desain grafis melalui aplikasi CorelDRAW, sehingga dapat mengasah pengetahuan dan ketrampilan peserta. Karena pada dasarnya perkembangan kemampuan dibidang desain grafis tentu sangat dibutuhkan. Menurut hasil uji coba yang telah dilakukan, terdapat dua orang siswa yang memiliki minat dalam pembuatan poster. Berikut hasil salah satu siswa SMK Ibrahimy 1 Sukorejo.



Gambar 6.
Salah Satu Hasil Karya Dari Siswa

1. Tujuan Pelatihan

Suatu kegiatan pembelajaran yang dirancang untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan dalam menggunakan perangkat lunak desain grafis CorelDRAW

- Meningkatkan keterampilan siswa dalam bidang desain grafis
- Memberikan pengalaman langsung dalam pembuatan karya desain
- Mengenalkan penggunaan CorelDRAW sebagai alat bantu desain vector

2. Materi pelatihan

serangkaian topik dan keterampilan yang diajarkan kepada siswa untuk menguasai penggunaan CorelDRAW untuk mendesain grafis.

- Pengenalan antarmuka dan alat kerja di CorelDRAW
- Dasar dasar menggambar objek vector
- Pemanfaatan tools yang ada di CorelDRAW
- Penggunaan warna dan teks dalam desain
- Mendesain benner dan poster

3. Metode pelatihan

Pelatihan CorelDRAW dilaksanakan menggunakan kombinasi metode berikut:

- presentasi teori(pengantar penggunaan CorelDRAW
- Menguasai dasar dar penggunaan desain CorelDRAW
- Membuat desain grafis sederhana hingga menengah

Pada akhir pelatihan yang telah dilaksanakan, kriteria penilaian kepuasan siswa terbagi menjadi 4 diantaranya: sangat baik (SB), baik (B), cukup (C), dan kurang (K). Kriteria inilah yang akan menjadi bahan evaluasi untuk melihat penilaian siswa terhadap kegiatan pelatihan yang telah dilakukan.

Tabel 1.
Hasil rekapitulasi angket

No	Pernyataan	Skala penilaian			
		SB	B	C	K
1.	Penyampaian materi mudah dipahami	82%	18%		
2.	Materi memenuhi kebutuhan	90%	10%		
3.	Contoh yang desain relevan	86%	14%		
4.	Ketersediaan komputer dan software	86%	14%		
5.	Kemampuan menjawab pertanyaan peserta	78%	22%		
6.	interaksi dengan peserta	82%	18%		
7.	Penguasaan instruktur terhadap materi	82%	18%		
8.	Penerapan peserta terhadap materi yang disampaikan	90%	10%		
9.	Pelatihan memberikan hasil nyata berupa karya	82%	18%		
10.	Target pelatihan	78%	22%		

Berdasarkan hasil dari rekapitulasi angket yang telah dibagikan, secara keseluruhan kegiatan pelatihan ini berjalan dengan baik. Peserta dapat menangkap materi yang telah disampaikan dengan baik dan dapat mengimplementasikannya, sehingga dapat menghasilkan hasil yang diharapkan. Untuk masukan terkait pelaksanaan diharapkan harus ditambah dan dengan diselingi materi desain berbasis aplikasi lainnya.

KESIMPULAN

Pelatihan pengembangan aplikasi CorelDRAW yang dilaksanakan menghasilkan siswa memahami pembuatan poster sehingga dapat membuat poster Idul Adha. Di lain sisi para siswa juga

mampu membuat logo mark makanan. Secara keseluruhan, pelatihan ini berhasil mencapai tujuannya, yaitu meningkatkan pengetahuan dan keterampilan peserta dalam penggunaan CorelDRAW sebagai salah satu alat grafis. Diharapkan kedepannya pelatihan serupa dapat terus dikembangkan untuk memperdalam kemampuan peserta yang lebih lanjut.

UCAPAN TERIMAKASIH

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan Rahmat dan karunia-Nya sehingga kegiatan Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi CorelDRAW di SMK Ibrahimy 1 Sukorejo dapat berjalan dengan lancar dan sukses.

penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar besarnya kepada:

1. Pihak sekolah SMK Ibrahimy 1 Sukorejo, atas kepercayaan dan dukungannya dalam penyelenggaraan pelatihan ini.
2. Dosen pengampu yang telah membantu dan membimbing dalam pembuatan jurnal ini.
3. Kakak tingkat yang ikut membantu dalam bimbingan pembuatan jurnal ini.
4. Seluruh peserta pelatihan, Khususnya siswa-siswi SMK Ibrahimy 1 Sukorejo, yang telah menunjukkan antusiasme dan semangat belajar yang luar biasa selama kegiatan berlangsung.

Semoga ilmu dan keterampilan yang telah diperoleh dalam pelatihan ini dapat bermanfaat dan menjadi bekal berharga bagi para siswa dalam menghadapi dunia kerja maupun melanjutkan Pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Adhitya, M., Putra, H., Nur, R., & Mattiro, S. (2024). Pelatihan Corel Draw Untuk Pemuda Karang Taruna Di Kelurahan Banua Anyar Kota Banjarmasin. 1(2), 35–40.
- Akbar, F. Z. (2024). Perkembangan Teknologi Informasi di Indonesia: Tantangan dan Peluang. Media Mahasiswa Indonesia, 3(1). https://mahasiswaindonesia.id/perkembangan-teknologi-informasi-di-indonesia-tantangan-dan-peluang/#google_vignette
- Christian, A., Suryani, I., & Rusdi, I. (2024). Pelatihan Desain Grafis Untuk Memaksimalkan Peran Media Sosial Pada JPRMI Menggunakan Aplikasi Canva. Pengabdian Kepada Masyarakat, 4(3), 210–217. <https://doi.org/10.59395/altifani.v4i3.542>
- Fatah, Z., & Homaidi, A. (2024). Pelatihan Pembuatan Film Sekolah Menggunakan Program Aplikasi CapCut Berbasis Smartphone Android. 2(November), 39–45.
- Fauzi, A. (2024). Pembuatan Media Promosi Booklet Company Profile dengan Menggunakan Aplikasi Coreldraw di Kopinka Madiun. 2(2), 619–624.
- Haryani, P. (2024). Pelatihan Desain Grafis Aplikasi CorelDraw bagi Pemuda Pemudi Karang Taruna Desa Pogung Dalangan. *Jurnal Pengabdian Kolaborasi dan Inovasi IPTEKS*, 2(1), 197-203.
- Inovasi, J., & Masyarakat, P. (2025). Pelatihan Desain Grafis sebagai Peningkatan Kreativitas dan Keterampilan Digital Siswa SMAN 1 Gowa. 2, 10–16.
- Jannah, M., Susi Sulastri, Nur Syari'ah, Faris Azis, Khairunnisa, & Khairunnisa. (2024). Impelementasi Aplikasi Corel Draw Dalam Meningkatkan Kemampuan Desain Siswa Smkn 1 Palibelo. *Community: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 4(2), 58–64. <https://doi.org/10.51903/community.v4i2.514>
- Leman, D., Lubis, C. P., Ramadhan, H., Rizky, M., & Utomo, F. (2024). 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. In Juni (Vol. 2024, Issue 1). <https://jurnal.unity-academy.sch.id/index.php/japamas>
- Masyarakat, J. P., Hakim, F. N., Solechan, A., Kusumo, H., Fitrianto, Y., Adiputro, T. W., Tinggi, S., Kesehatan, I., Grafis, S. D., & Mungkur, G. (2024). Keterampilan komputer grafis untuk meningkatkan kreativitas wirausaha remaja di masjid di kecamatan gajahmungkur. 4(3), 11–

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

16.

Yanti, Y., Sumiarsih, M., Sutisna, A., & Rusdja, A. P. (2024). Pelatihan Desain Grafis Untuk Meningkatkan Kreativitas Pada Siswa Smk Tarbiyatul Aulad Menggunakan Software Corel Draw. *Abdi Makarti*, 3(1), 17-24.

Syahrir1, A. P., Zahirah2, S. P., & Salamah3, U. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Desain Grafis Canva dalam Pembelajaran Multimedia di SMA Negeri 1 Taman. *Prosiding Seminar Nasional*, 1, 732–742.