

EFEKTIVITAS PELATIHAN DASAR *CORELDRAW* DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN DESAIN GRAFIS OSIS SMKN 1 ARJASA

Ahmad Afandi^{1*}, Ahmad Tahqiq Rofiq², & Zaehol Fatah³

^{1,2,&3}Program Studi Teknologi Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Ibrahimy, Jalan KHR. Syamsul Arifin Nomor 1-2, Situbondo, Jawa Timur 68374, Indonesia

*Email: afandi.260704@gmail.com

Submit: 02-07-2025; Revised: 13-07-2025; Accepted: 14-07-2025; Published: 17-07-2025

ABSTRAK: Pelatihan dasar penggunaan *CorelDRAW* bertujuan untuk meningkatkan keterampilan desain grafis berbasis vektor bagi siswa OSIS di SMKN 1 Arjasa. Kegiatan ini dilatarbelakangi oleh rendahnya penguasaan siswa terhadap perangkat lunak desain, serta ketergantungan mereka pada pihak luar untuk pembuatan media promosi organisasi. Pelatihan dilaksanakan selama dua hari dengan pendekatan pembelajaran aktif melalui metode ceramah interaktif, demonstrasi, diskusi kelompok, dan praktik langsung, melibatkan 18 peserta dari anggota OSIS aktif. Kegiatan ini juga didukung oleh pembina OSIS dan pihak sekolah sebagai mitra dalam pelaksanaan. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan keterampilan teknis peserta sebesar 35% berdasarkan skor *pre-post* pelatihan, serta peningkatan kepercayaan diri dalam menghasilkan pamflet dan poster secara mandiri. Kegiatan ini tidak hanya mendukung efisiensi operasional OSIS, tetapi juga membekali siswa dengan kompetensi penting dalam dunia kerja berbasis teknologi digital. Pelatihan ini menjadi langkah awal dalam pengembangan program penguatan keterampilan digital di era industri 4.0 dan masyarakat 5.0.

Kata Kunci: *CorelDRAW*, Desain Grafis, Keterampilan Siswa, Pelatihan, SMKN 1 Arjasa.

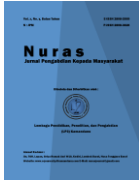
ABSTRACT: Basic *CorelDRAW* training aimed to improve vector-based graphic design skills for OSIS students at SMKN 1 Arjasa. This activity was motivated by students' low proficiency with design software and their reliance on external parties for the creation of organizational promotional media. The training was conducted over two days using an active learning approach through interactive lectures, demonstrations, group discussions, and hands-on practice, involving 18 participants from active OSIS members. This activity was also supported by the OSIS advisor and the school as partners in the implementation. Evaluation results showed a 35% increase in participants' technical skills based on pre- and post-training scores, as well as increased confidence in producing pamphlets and posters independently. This activity not only supported OSIS operational efficiency but also equipped students with essential competencies in the digital technology-based workplace. This training is the first step in developing a digital skills strengthening program for the era of Industry 4.0 and Society 5.0.

Keywords: *CorelDRAW*, Graphic Design, Student Skills, Training, SMKN 1 Arjasa.

How to Cite: Afandi, A., Rofiq, A. T., & Fatah, Z. (2025). Efektivitas Pelatihan Dasar *CorelDRAW* dalam Meningkatkan Keterampilan Desain Grafis OSIS SMKN 1 Arjasa. *Nuras : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(3), 176-184. <https://doi.org/10.36312/nuras.v5i3.518>



Nuras : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat is Licensed Under a CC BY-SA [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).



PENDAHULUAN

Pemberdayaan generasi muda melalui pelatihan keterampilan digital menjadi salah satu strategi penting dalam menghadapi tantangan era industri 4.0 dan masyarakat 5.0. *Era society 5.0* ditandai dengan percepatan perkembangan teknologi yang memengaruhi berbagai aspek kehidupan, termasuk sektor pendidikan dan keterampilan kerja. Desain grafis merupakan salah satu bidang teknologi kreatif yang berkembang pesat dalam konteks ini. Melalui penggabungan elemen visual dan teks, desain grafis mampu menyampaikan pesan secara informatif dan menarik. Salah satu perangkat lunak desain grafis berbasis vektor yang banyak digunakan di industri kreatif adalah *CorelDRAW*. Penguasaan terhadap perangkat ini berkontribusi pada pengembangan kreativitas, peningkatan keterampilan teknis, serta efisiensi dalam memproduksi materi visual yang profesional (Suratmoko *et al.*, 2022).

SMKN 1 Arjasa yang terletak di wilayah Kepulauan Kangean telah menjadi institusi pendidikan kejuruan yang aktif memberikan layanan pendidikan kepada masyarakat setempat selama tujuh tahun. Seiring dengan meningkatnya kebutuhan konten visual dalam kegiatan sekolah dan organisasi, keterampilan desain grafis menjadi kebutuhan yang penting, khususnya bagi anggota OSIS. Mereka kerap terlibat dalam pembuatan poster, logo, dan konten media sosial untuk mendukung kegiatan internal maupun publikasi eksternal sekolah. Namun, kemampuan desain grafis anggota OSIS, terutama dalam penggunaan perangkat lunak seperti *CorelDRAW*, masih tergolong rendah. Kondisi ini menyebabkan ketergantungan pada pihak luar dalam penyediaan jasa desain serta menimbulkan biaya tambahan dalam setiap kegiatan.

Permasalahan serupa juga ditemukan di berbagai institusi pendidikan lainnya. Sejumlah studi menunjukkan bahwa pelatihan desain grafis berbasis *CorelDRAW* dapat menjadi solusi yang efektif dalam mengatasi keterbatasan keterampilan tersebut. Misalnya, pelatihan di SMA Negeri 1 Talun berhasil meningkatkan pemahaman siswa terhadap teknik desain berbasis vektor (Akhsani *et al.*, 2023), sementara di SMK Negeri 7 Surabaya, pelatihan ini mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam mengolah media visual digital (Refnitasari *et al.*, 2023). Di SMK lainnya, pelatihan desain grafis juga terbukti meningkatkan *hardskill* siswa untuk menghadapi dunia kerja (Haryani, 2024; Yanto *et al.*, 2022). Selain itu, pelatihan berbasis *CorelDRAW* juga telah diterapkan dalam konteks nonformal, seperti pelatihan desain untuk santri di Yayasan Al-Ikhlas Bekasi (Khaerudin & Rasim, 2022), serta pada program pemberdayaan masyarakat di berbagai wilayah, termasuk pelatihan pembuatan papan nama desa (Santiari & Rahayuda, 2023), dokumentasi perpustakaan oleh FPPTI Jambi (Nurhadi, 2022), dan promosi digital bagi UMKM (Munib *et al.*, 2025).

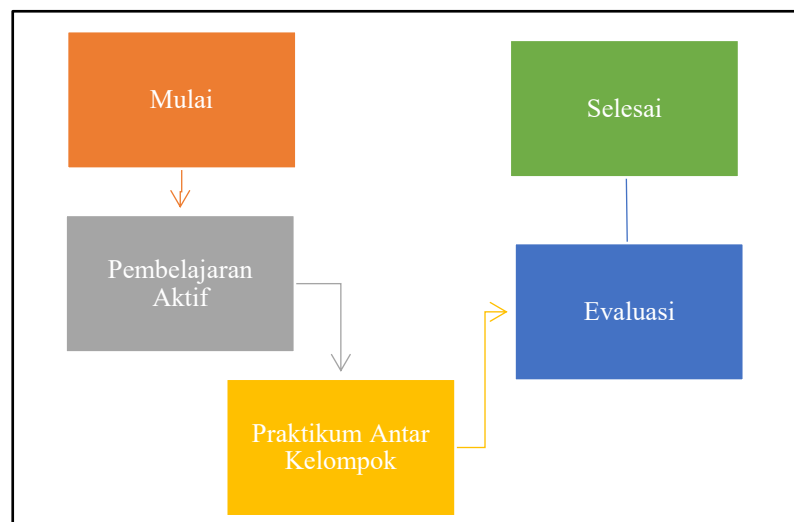
Melihat kondisi tersebut, diperlukan upaya penguatan keterampilan desain grafis melalui kegiatan pelatihan yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta. Kegiatan pengabdian ini dirancang sebagai bentuk transfer pengetahuan dan keterampilan digital kepada anggota OSIS SMKN 1 Arjasa, khususnya dalam penggunaan fitur-fitur dasar *CorelDRAW*. Pelatihan ini diharapkan menjadi solusi praktis dan kontekstual yang tidak hanya meningkatkan kemampuan teknis siswa, tetapi juga membangun kemandirian dalam memproduksi materi promosi kegiatan

secara mandiri. Dengan demikian, pelatihan ini juga diharapkan dapat menumbuhkan semangat kreativitas dan jiwa kewirausahaan di kalangan siswa (Fatah & Homaidi, 2024; Zen & Gustalika, 2021).

Tujuan dari pengabdian ini adalah untuk menilai efektivitas pelatihan dasar *CorelDRAW* dalam mengembangkan keterampilan desain grafis anggota OSIS SMKN 1 Arjasa. Selain itu, pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menghasilkan desain visual yang menarik, mendukung produktivitas organisasi siswa, serta mempersiapkan mereka menghadapi tuntutan dunia kerja digital.

METODE

Pengabdian ini menggunakan metode pelatihan berbasis praktik dengan pendekatan bimbingan langsung. Materi pelatihan mencakup pengenalan antarmuka *CorelDRAW*, penggunaan *tools* dasar seperti *shape*, *text*, dan *color*, serta latihan pembuatan desain kartu nama dan *flyer* sederhana. Kegiatan pelatihan dilaksanakan selama dua hari dan diikuti oleh 18 peserta yang merupakan anggota aktif OSIS SMKN 1 Arjasa. Secara rinci, proses pelaksanaan kegiatan pengabdian ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Diagram Proses Pelaksanaan.

Pelaksanaan pelatihan dilakukan secara bertahap dengan alur kegiatan mencakup pembelajaran aktif, praktikum antar kelompok, dan evaluasi. Pada tahap pembelajaran aktif, peserta dibimbing untuk memahami dasar-dasar penggunaan *CorelDRAW* melalui penjelasan langsung dan demonstrasi fitur seperti *shape tool*, *text*, dan pengaturan warna. Peserta juga melakukan latihan individu untuk membuat kartu nama dan *flyer* sederhana sebagai penerapan awal. Tahap berikutnya adalah praktikum antar kelompok. Peserta dibagi ke dalam kelompok kecil untuk menyusun konsep desain secara kolaboratif, mendiskusikan ide visual, dan mengerjakan proyek desain yang sesuai dengan kebutuhan kegiatan OSIS. Kegiatan ini bertujuan mengembangkan kreativitas, kerja tim, serta memperkuat pemahaman peserta terhadap fungsi-fungsi dasar perangkat lunak desain.

Tahap terakhir adalah evaluasi. Pengukuran keterampilan dilakukan melalui *pre-test* dan *post-test* untuk melihat peningkatan kemampuan teknis peserta. Selain itu, kuesioner skala Likert digunakan untuk mengevaluasi aspek pemahaman materi, metode pelatihan, keaktifan peserta, dan fasilitas yang tersedia. Hasil evaluasi dianalisis secara deskriptif sebagai bahan pertimbangan untuk pengembangan pelatihan selanjutnya.

HASIL DAN DISKUSI

Sosialisasi praktik dasar desain grafis menggunakan *CorelDRAW* kepada siswa-siswi OSIS SMKN 1 Arjasa dilaksanakan pada tanggal 20 Maret 2025 pukul 08.30 WIB. Kegiatan dimulai dengan pembukaan oleh pemateri, kemudian dilanjutkan dengan penyampaian materi pelatihan secara langsung. Materi dimulai dengan pengenalan tampilan antarmuka *CorelDRAW* dan fungsi dasar dari *toolbox* yang tersedia. Peserta diperkenalkan dengan beberapa alat penting, seperti *pick tool* untuk memilih objek, *shape tool* untuk membentuk objek dasar, dan *text tool* untuk menambahkan teks ke dalam desain.

Selanjutnya, peserta mempelajari penggunaan *property bar* dan *docker* untuk mengatur atribut objek seperti ukuran, posisi, dan pengaturan *layer*. Penjelasan juga mencakup pemanfaatan *color palette* dalam memilih warna serta fitur *gradient tool* untuk membuat gradasi warna. Pemahaman dasar mengenai manipulasi objek seperti memutar (*rotate*), memperbesar/memperkecil (*scale*), dan meratakan (*align*) objek juga diberikan agar peserta dapat mengatur komposisi desain secara efektif. Peserta diperkenalkan dengan teknik lanjutan dalam pengolahan objek, seperti *grouping* dan *ungrouping*, yang memungkinkan pengelompokan beberapa objek menjadi satu kesatuan untuk mempermudah pengaturan desain. Peserta juga mempelajari fitur *weld*, *trim*, dan *intersect* yang digunakan untuk menggabungkan atau memodifikasi bentuk objek berdasarkan irisan antar objek.



Gambar 2. Pemberian Materi.



Gambar 3. Praktikum Antar Kelompok.



Gambar 4. Foto Bersama.

Dokumentasi visual pada Gambar 2, 3, dan 4 berfungsi sebagai penguat narasi dan bukti visual bahwa pelatihan dilaksanakan secara terstruktur dan partisipatif. Gambar 2 menggambarkan proses penyampaian materi oleh pemateri, Gambar 3 menunjukkan keterlibatan aktif peserta dalam praktik kelompok, sedangkan Gambar 4 merepresentasikan dokumentasi akhir kegiatan sebagai simbol keterlibatan dan kebersamaan seluruh peserta. Ketiga gambar ini memberikan kontribusi penting dalam menunjukkan alur kegiatan serta menjadi pelengkap dalam proses pelaporan ilmiah yang berbasis observasi langsung.

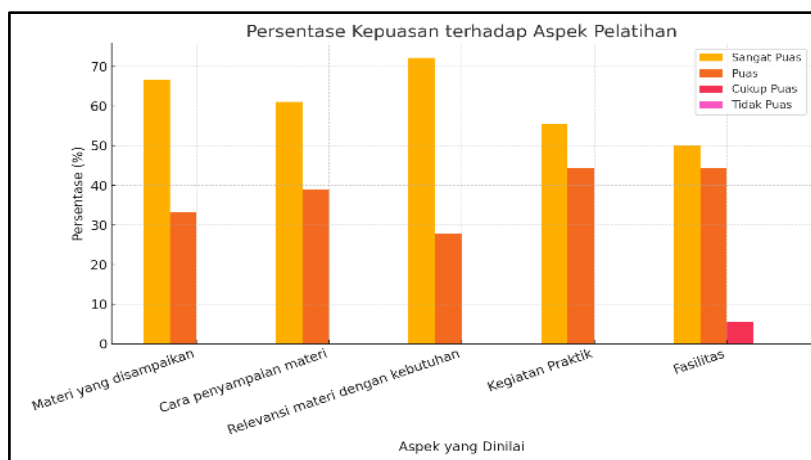
Pada tahap evaluasi, peserta pelatihan diminta untuk mengisi *form* kuesioner kepuasan sebagai bentuk umpan balik terhadap kegiatan yang telah

dilaksanakan. Penilaian dalam kuesioner menggunakan skala Likert dengan empat kategori, yaitu: Sangat Puas (SP), Puas (P), Cukup Puas (CP), dan Tidak Puas (TP). Skala ini digunakan untuk mengukur tingkat kepuasan peserta terhadap aspek-aspek pelatihan yang telah diberikan. Hasil kepuasan siswa ditunjukkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Kepuasan Siswa.

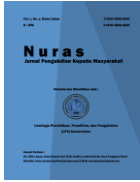
No.	Aspek yang Dinilai	SP	P	CP	TP	Total
1	Materi yang disampaikan	12	6	0	0	18
2	Cara penyampaian materi	11	7	0	0	18
3	Relevansi materi dengan kebutuhan	13	5	0	0	18
4	Kegiatan praktik	10	8	0	0	18
5	Fasilitas	9	8	1	0	18

Berdasarkan Tabel 1, diketahui bahwa sebanyak 66,7% peserta ($n = 12$) menyatakan “Sangat Puas” terhadap materi pelatihan yang diberikan, sementara sisanya 33,3% ($n = 6$) memilih “Puas”. Pada aspek cara penyampaian, 61,1% responden menyatakan “Sangat Puas”, sedangkan 38,9% menyatakan “Puas”. Seluruh peserta (100%) menyatakan kepuasan tinggi terhadap kegiatan praktik, menunjukkan bahwa pendekatan langsung melalui praktik berhasil memfasilitasi pemahaman peserta. Selanjutnya tingkat kepuasan ditunjukkan pada Gambar 5.



Gambar 5. Persentase Kepuasan Siswa.

Dari Tabel 5, diketahui bahwa mayoritas peserta menyatakan sangat setuju terhadap materi, metode, dan relevansi pelatihan. Sebanyak 100% peserta menyatakan puas hingga sangat puas terhadap kegiatan praktik yang diberikan. Bahkan, 72% responden menganggap materi sangat relevan dengan kebutuhan mereka sebagai pengurus OSIS. Tingkat kepuasan yang tinggi ini menunjukkan bahwa pelatihan *CorelDRAW* telah berhasil memberikan kontribusi positif dalam peningkatan pengetahuan teknis dan keterampilan kreatif peserta. Hal ini juga diperkuat dengan hasil observasi saat praktikum, di mana sebagian besar peserta mampu menyusun desain pamflet sederhana dengan elemen teks, ikon, dan pewarnaan gradasi. Temuan ini sejalan dengan hasil pengabdian oleh Pritandhari & Wibawa (2021) yang menegaskan bahwa pelatihan desain grafis berbasis praktik



dapat meningkatkan kemandirian dan inovasi peserta dalam menciptakan media visual. Kegiatan pelatihan seperti ini sangat relevan untuk mendorong kesiapan generasi muda menghadapi dunia kerja kreatif yang berbasis digital dan visual.

SIMPULAN

Pelatihan dasar *CorelDRAW* yang diberikan kepada anggota OSIS SMKN 1 Arjasa terbukti memberikan dampak positif dalam meningkatkan keterampilan desain grafis peserta. Berdasarkan hasil evaluasi, lebih dari 80% peserta menyatakan bahwa materi pelatihan relevan dengan kebutuhan mereka dan disampaikan secara jelas. Kegiatan ini mengintegrasikan metode pembelajaran aktif dan praktikum kelompok, yang terbukti efektif dalam membangun pemahaman peserta terhadap fitur dasar aplikasi *CorelDRAW* sekaligus meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam menghasilkan pamflet, poster, dan media visual lainnya secara mandiri.

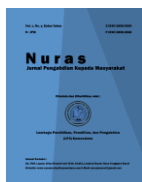
Namun, dalam pelaksanaannya masih terdapat tantangan, seperti keterbatasan durasi pelatihan serta perbedaan tingkat penguasaan awal antar peserta. Kendala ini menjadi catatan penting untuk pengembangan pelatihan ke depan agar dapat lebih adaptif terhadap kebutuhan peserta. Secara keseluruhan, pelatihan ini tidak hanya mendukung keterampilan desain anggota OSIS dalam konteks organisasi sekolah, tetapi juga mempersiapkan mereka menghadapi tuntutan dunia kerja digital di era *society 5.0*.

SARAN

Berdasarkan hasil pelatihan yang telah dilaksanakan, disarankan agar kegiatan serupa dapat dilaksanakan secara berkelanjutan dengan cakupan materi yang lebih luas, khususnya dalam menggunakan fitur-fitur lanjutan pada aplikasi *CorelDRAW*. Pelatihan lanjutan diharapkan dapat meningkatkan keterampilan peserta dalam pembuatan desain yang lebih kompleks dan profesional. Selain itu, diperlukan perencanaan waktu yang lebih panjang untuk sesi praktik agar peserta dapat lebih maksimal dalam memahami setiap tahapan desain. Disarankan juga adanya pendampingan berkelanjutan dari guru pembina atau tim pelatih agar keterampilan yang telah diperoleh dapat terus diasah dan diterapkan dalam berbagai kegiatan organisasi. Hambatan yang dihadapi selama pelatihan, seperti keterbatasan perangkat dan kurangnya waktu latihan, sebaiknya menjadi perhatian dalam pelatihan berikutnya agar kegiatan dapat berjalan lebih optimal dan hasil yang dicapai dapat lebih maksimal.

UCAPAN TERIMA KASIH

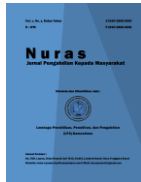
Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Bapak/Ibu Guru SMKN 1 Arjasa yang telah memberikan kesempatan dan dukungan penuh dalam pelaksanaan kegiatan pelatihan ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada rekan-rekan dan senior yang telah berkontribusi dalam memberikan ide, bantuan, serta masukan yang bermanfaat selama proses penyusunan artikel ini. Tidak lupa, penulis menyampaikan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada dosen pembimbing kami yang dengan penuh kesabaran telah membimbing, mengarahkan, serta memberikan motivasi selama pelaksanaan



pelatihan hingga penyusunan artikel ini selesai. Semoga segala bantuan dan dukungan yang diberikan menjadi amal kebaikan dan membawa manfaat bagi semua pihak.

REFERENSI

- Akhsani, R., Kholil, M., Ismanto, I., Waspada, H. P., Athailah, I., Muluk, M. S., & Charisma, K. (2023). Pelatihan Pembuatan Poster Menggunakan *CorelDRAW* di SMA Negeri 1 Talun. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 4(2), 118-125. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v4i2.3216>
- Fatah, Z., & Homaidi, A. (2024). Pelatihan Pembuatan Film Sekolah Menggunakan Program Aplikasi *CapCut* Berbasis *Smartphone* Android. *Abhakte: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(2), 39-45. <https://doi.org/10.24929/abhakte.v2i2.3953>
- Haryani, P. (2024). Pelatihan Desain Grafis Aplikasi *CorelDRAW* bagi Pemuda Pemudi Karang Taruna Desa Pogung Dalangan. *Jurnal Pengabdian Kolaborasi dan Inovasi IPTEKS*, 2(1), 54-59. <https://doi.org/10.59407/jpki2.v2i1.453>
- Khaerudin, M. K., & Rasim, R. (2022). Pelatihan *CorelDRAW* pada Santri Yayasan Yatim Piatu dan Dhuafa Al-Ikhlas Bekasi. *Journal of Computer Science Contributions (JUCOSCO)*, 2(1), 1-6. <https://doi.org/10.31599/jucosco.v2i1.943>
- Munib, J. A., Wulandari, E., Riyanto, B., Rofiqolahyani, A., Arifiani, A., & Rahardi, D. S. (2025). Pelatihan Pembuatan Visual Promosi Digital pada UMKM. *Abhakte: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3(1), 88-94. <https://doi.org/10.24929/abhakte.v3i1.4333>
- Nurhadi, N. (2022). Pelatihan Desain Grafis untuk Meningkatkan Kreativitas Pengelola Dokumentasi bagi Staf Perpustakaan dan Pustakawan pada Forum Perpustakaan Perguruan Tinggi Indonesia (FPPTI) Wilayah Jambi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat UNAMA*, 1(1), 22-28. <https://doi.org/10.33998/jpmu.2022.1.1.46>
- Pritandhari, M., & Wibawa, F. A. (2021). Pelatihan Desain Grafis *CorelDRAW* Meningkatkan Kreativitas Karang Taruna Pemuda Mandiri Kelurahan Rejomulyo. *Sinar Sang Surya: Jurnal Pusat Pengabdian kepada Masyarakat*, 5(1), 60-66. <https://doi.org/10.24127/sss.v5i1.1480>
- Refnitasari, L., Cahyaka, H. W., Frida, N., & Imaduddin, M. (2023). Pelatihan Desain Grafis Menggunakan *CorelDRAW* sebagai Tambahan Keterampilan Siswa SMK Negeri 7 Surabaya. *JPP IPTEK: Jurnal Pengabdian dan Penerapan IPTEK*, 7(1), 32-38. <https://doi.org/10.31284/j.jpp-iptek.2023.v7i1.3763>
- Santiari, N. P. L., & Rahayuda, I. G. S. (2023). Pelatihan *CorelDRAW* dalam Perancangan Desain Papan Nama. *ADMA: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3(2), 127-134. <https://doi.org/10.30812/adma.v3i2.2581>
- Suratmoko, B., Wahyudi, J., Junaedi, A., & Rafii, M. (2022). Desain Grafis dan Organisasi Publik: Membangun Keterampilan Mahasiswa melalui Pelatihan



CorelDRAW. Humabetang: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 1(3), 48-54.
<https://doi.org/10.33084/humabetang.v1i3>

Yanto, R., Kesuma, H. D., Alfirani, A., Apriadi, D., & Etriyanti, E. (2022). Pelatihan Aplikasi *CorelDRAW* dalam Peningkatan *Hardskill* Siswa Menghadapi Dunia Kerja. *Reswara: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 3(1), 52-58. <https://doi.org/10.46576/rjpkkm.v3i1.1571>

Zen, B. P., & Gustalika, M. A. (2021). Pelatihan Desain Grafis *Photoshop* dan *CorelDRAW* di Korem 071 Wijayakusuma Guna Meningkatkan Kemampuan Desain Grafis bagi Para Anggota TNI. *Dedikasi Sains dan Teknologi*, 1(1), 1-9. <https://doi.org/10.47709/dst.v1i1.952>