

## MEMBANGUN POTENSI INOVASI DIGITAL MELALUI INISIASI PELATIHAN DESAIN GRAFIS DI LINGKUNGAN SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN

Rizky Yanuarti<sup>1</sup>, Indah Ibanah<sup>2</sup>, Lenny Luthfiyah<sup>3</sup>, Laily Mutmainnah<sup>4</sup>, Restiani Sih  
Harsanti<sup>5</sup>

<sup>1</sup>Jurusan Agribisnis, Fakultas Pertanian, Universitas Jember  
Email: rizkyyanuarti@unej.ac.id

<sup>2</sup> Jurusan Agribisnis, Fakultas Pertanian, Universitas Jember  
Email: indahibanah.faperta@unej.ac.id

<sup>3</sup>Program Studi Penyuluhan Pertanian, Fakultas Pertanian, Universitas Jember  
Email: lennyluthfiyah@unej.ac.id

<sup>4</sup>Program Studi Ilmu Tanah, Fakultas Pertanian, Universitas Jember  
Email: laily.mutmainnah@unej.ac.id

<sup>5</sup>Program Studi Agronomi, Fakultas Pertanian, Universitas Jember  
Email: restiani.sh@gmail.com

### ABSTRACT

*In the era of rapid digital technology development, profound changes are taking place in culture, business, and education. The digital innovation era demands individuals to possess skills that align with the needs of the time, and Vocational High Schools (SMK) play a crucial role in preparing the younger generation to face the challenges of a complex job market. Graphic design skills are becoming increasingly crucial in an environment inundated with digital devices and evolving applications. Despite the rising demands of industries, there remains a gap between educational curricula and market requirements. Therefore, the initiation of graphic design training in SMK becomes a pivotal step in bridging this gap, enabling students to develop digital skills and comprehend the value of technology. Graphic design skills play a central role in visual communication and various industries. This training imparts the usage of software like Adobe Photoshop and CorelDRAW, along with fundamental design principles. Through final projects, students can apply skills in original design, with their resulting works showcasing inspiring transformations of creativity. This training initiative also holds the potential to foster students' interest in the field of graphic design and alter their perceptions of learning. This program reflects educational adaptation to technological advancements, equipping students with skills relevant to industry demands. Thus, graphic design training at SMK Nurul Yaqin significantly contributes to nurturing students' digital innovation potential for an increasingly digital and creative future.*

**Keywords:** Graphic design, CorelDRAW, Adobe Photoshop

### ABSTRAK

Pada era perkembangan teknologi digital yang pesat, perubahan mendalam terjadi dalam budaya, bisnis, dan pendidikan. Era inovasi digital menuntut individu memiliki keterampilan yang sesuai dengan kebutuhan zaman, dan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) memegang peran penting dalam mempersiapkan generasi muda menghadapi tantangan dunia kerja yang kompleks. Keterampilan desain grafis menjadi semakin krusial dalam lingkungan yang dibanjiri perangkat digital dan aplikasi yang berkembang. Meskipun tuntutan industri meningkat, kesenjangan antara kurikulum pendidikan dan tuntutan pasar masih ada. Oleh karena itu, inisiasi pelatihan desain grafis di SMK menjadi langkah penting untuk mengisi kesenjangan tersebut, memungkinkan siswa mengembangkan keterampilan digital dan memahami nilai teknologi. Keterampilan desain grafis memainkan peran sentral dalam komunikasi visual dan berbagai industri. Pelatihan ini mengajarkan penggunaan perangkat lunak seperti Adobe Photoshop dan CorelDRAW serta prinsip dasar desain. Melalui proyek akhir, siswa dapat menerapkan keterampilan dalam desain orisinal, sementara hasil karya mereka membuktikan transformasi kreativitas yang menginspirasi. Inisiasi pelatihan ini juga memiliki potensi untuk mendorong minat siswa dalam bidang desain grafis dan mengubah persepsi mereka terhadap pembelajaran. Program ini mencerminkan adaptasi pendidikan terhadap perkembangan teknologi, membekali siswa dengan keterampilan yang relevan dengan tuntutan industri. Dengan demikian, pelatihan desain grafis di SMK Nurul Yaqin memberikan kontribusi nyata dalam membangun potensi inovasi digital siswa untuk masa depan yang semakin digital dan kreatif.

**Kata kunci:** Desain grafis, CorelDRAW, Adobe Photoshop



## 1. PENDAHULUAN

Pengembangan teknologi digital telah mengubah lanskap budaya, bisnis, dan pendidikan secara mendalam. Era inovasi digital yang semakin pesat menuntut individu memiliki keterampilan yang relevan dengan kebutuhan zaman. Dalam lingkup pendidikan, Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) memegang peran penting dalam mempersiapkan generasi muda untuk menghadapi tantangan dunia kerja yang semakin kompleks dan beragam. Seiring dengan perkembangan teknologi, kemampuan menguasai alat-alat digital menjadi semakin krusial, termasuk di dalamnya keterampilan desain grafis (Sabri, 2020; Wakil et al., 2022).

Desain grafis sebagai elemen penting dalam komunikasi visual telah menjadi fondasi yang kuat dalam berbagai industri (Muis, 2019). Mulai dari periklanan, media, hingga desain produk, kreativitas visual memainkan peran sentral dalam membentuk citra merek, menyampaikan pesan, dan memikat konsumen. Oleh karena itu, penguasaan keterampilan desain grafis tidak hanya berpengaruh pada kesuksesan pribadi siswa, tetapi juga relevan dengan pengembangan industri di tingkat lokal dan global (Ainurrofiqin, 2021).

Pada kenyataannya, masih terdapat kesenjangan antara tuntutan industri dan kurikulum pendidikan formal di sekolah (Wibowo, 2016). Inovasi digital yang semakin diperlukan dalam dunia kerja tidak selalu tercakup dalam materi pembelajaran yang diajarkan di SMK (Sari et al., 2019). Oleh karena itu, inisiasi pelatihan desain grafis di lingkungan Sekolah Menengah Kejuruan menjadi langkah yang sangat penting dalam mengisi kesenjangan tersebut. Melalui program pelatihan ini, para siswa akan diberikan kesempatan berharga untuk menjembatani kesenjangan antara kurikulum tradisional dan tuntutan perkembangan teknologi masa kini. Pelatihan semacam ini tidak hanya akan memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan digital yang dapat diaplikasikan dalam berbagai konteks pekerjaan, tetapi juga akan membantu mereka memahami secara lebih mendalam bagaimana teknologi digital dapat memberi nilai tambah dalam dunia kerja.

Keterampilan desain grafis menjadi semakin penting dalam lingkungan yang dipenuhi dengan perangkat digital dan aplikasi yang terus berkembang (Zahara, 2022). Para siswa akan diajak untuk belajar mengoperasikan berbagai perangkat lunak desain, memahami prinsip-prinsip dasar desain, dan mengembangkan kemampuan kreatif mereka dalam menghasilkan materi visual yang menarik dan informatif. Dengan memanfaatkan potensi teknologi dan kreativitas ini, para siswa tidak hanya akan siap untuk memasuki dunia kerja yang semakin digital, tetapi juga memiliki peluang untuk mengembangkan usaha mereka sendiri yang berbasis pada desain grafis. Selain itu, inisiasi pelatihan ini juga memiliki potensi untuk mendorong minat dan motivasi siswa dalam mengembangkan bakat di bidang desain grafis. Dengan menyajikan pembelajaran yang praktis dan relevan, pelatihan ini dapat mengubah persepsi siswa terhadap proses pembelajaran dan membuka pintu bagi eksplorasi lebih lanjut di bidang desain dan kreativitas. Dengan begitu, tidak hanya keterampilan teknis yang akan ditingkatkan, tetapi juga minat dan semangat siswa dalam menjalani proses pembelajaran.

Tujuan utama dari kegiatan pengabdian ini adalah untuk menggambarkan dan menganalisis upaya dalam membangun potensi inovasi digital melalui inisiasi pelatihan desain grafis di lingkungan Sekolah Menengah Kejuruan Jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV). Penelitian ini akan mengulas pendekatan, metodologi, serta dampak dari program pelatihan tersebut terhadap peningkatan keterampilan siswa dalam bidang desain grafis. Diharapkan bahwa melalui pemahaman yang mendalam terhadap implementasi pelatihan ini, sekolah-sekolah dan pemangku kepentingan pendidikan lainnya dapat mengambil manfaat dalam memperkaya

kurikulum dan menghadirkan pengalaman pembelajaran yang lebih relevan dengan tuntutan industri masa kini

## 2. METODE PELAKSANAAN PKM

Metode pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat adalah dengan ceramah, diskusi informal/FGD, demonstrasi cara, praktek, dan pendampingan. Adapun kegiatan yang dilaksanakan secara rinci dijelaskan sebagai berikut:

### 1. Persiapan dan sosialisasi kegiatan

Kegiatan diawali dengan tahap persiapan dan sosialisasi program. Kegiatan yang dilakukan berupa:

- a. Sosialisasi dan diskusi dengan pengurus dan guru SMK Nurul Yaqin untuk mengenalkan program dan verifikasi permasalahan.
- b. Penentuan jadwal kegiatan.
- c. Penyusunan dan penggandaan materi.

### 2. Tahap pelaksanaan

- a. Pemberian materi kepada siswa Jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV) SMK Nurul Yaqin. Materi tentang Pengantar Desain Grafis; Pengenalan dan panduan penggunaan perangkat lunak desain yakni *Adobe Photoshop* dan *CorelDRAW*. Masing-masing materi disampaikan dalam satu kali pertemuan dengan durasi dua jam untuk setiap materi. Narasumber adalah praktisi pada bidang bisnis desain *garment* dan stasiun televisi lokal. Kegiatan dilakukan secara luring.
- b. Praktik pembuatan Desain Poster dan Bahan Promosi (produk dan sosial media).
- c. Memberikan keterampilan untuk foto produk.
- d. Memberikan contoh aplikasi materi yang sudah diajarkan dengan pemanfaatan media sosial untuk membangun portofolio.

### 3. Tahap Pendampingan

Pendampingan dilakukan khususnya pada kegiatan pelaksanaan program. Pendampingan kegiatan meliputi penguatan pengetahuan siswa SMK Nurul Yaqin terhadap desain grafis, serta aplikasi desain grafis menggunakan perangkat lunak *Adobe Photoshop* dan *CorelDRAW* serta penyebaran desain dengan platform media sosial.

### 4. Evaluasi dan Keberlanjutan Program

Saran dan masukan akan digunakan untuk perbaikan kegiatan pada sesi berikutnya. Untuk menjamin keberlanjutan program, kegiatan pendampingan akan tetap dilakukan sekalipun program pengabdian telah berakhir dan dapat dilakukan secara daring.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses utama dari Kegiatan PKM ini adalah pelatihan dan pendampingan ditujukan untuk transfer ilmu kepada siswa sasaran sebagai bekal dalam memasuki dunia kerja yang semakin dinamis. Kegiatan pelatihan dan pendampingan dilaksanakan pada hari Rabu, 12 Juli 2023 pada pukul 08.00-10.00 WIB dalam bentuk kegiatan *mentoring* secara langsung kepada siswa kelas 12 SMK Nurul Yaqin (Jl. Gumuk Gebang, Nogosari, Kec. Rambipuji, Kab. Jember Prov. Jawa Timur).

Kegiatan pelatihan dihadiri oleh praktisi yang memberikan materi dan juga didampingi oleh guru kelas yang bersangkutan serta kehadiran dosen selaku fasilitator kegiatan pelatihan ini. Pelatihan Desain Grafis dengan *Adobe Photoshop* dan *CorelDRAW* adalah sebuah program intensif yang dirancang untuk membekali peserta dengan keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan untuk menghasilkan karya desain visual yang menarik dan profesional. Dalam pelatihan ini, peserta akan diajarkan bagaimana memanfaatkan perangkat lunak industri terkemuka, yaitu

Adobe Photoshop dan CorelDRAW, untuk mengembangkan kreativitas mereka dalam bidang desain grafis.

Pada Gambar 1 dapat dilihat proses praktisi melakukan pengenalan Adobe Photoshop dan CorelDRAW kepada para siswa. Proses ini akan mengarahkan siswa memahami antarmuka dan alat-alat dasar kedua perangkat lunak ini serta bagaimana menggunakannya secara efektif. Kemudian dilanjutkan dengan proses pengolahan gambar, dimana siswa akan mempelajari teknik-teknik pengeditan gambar, seperti *retouching*, *cropping*, *color correction*, dan manipulasi gambar dengan menggunakan berbagai fitur yang disediakan.

### Gambar 1

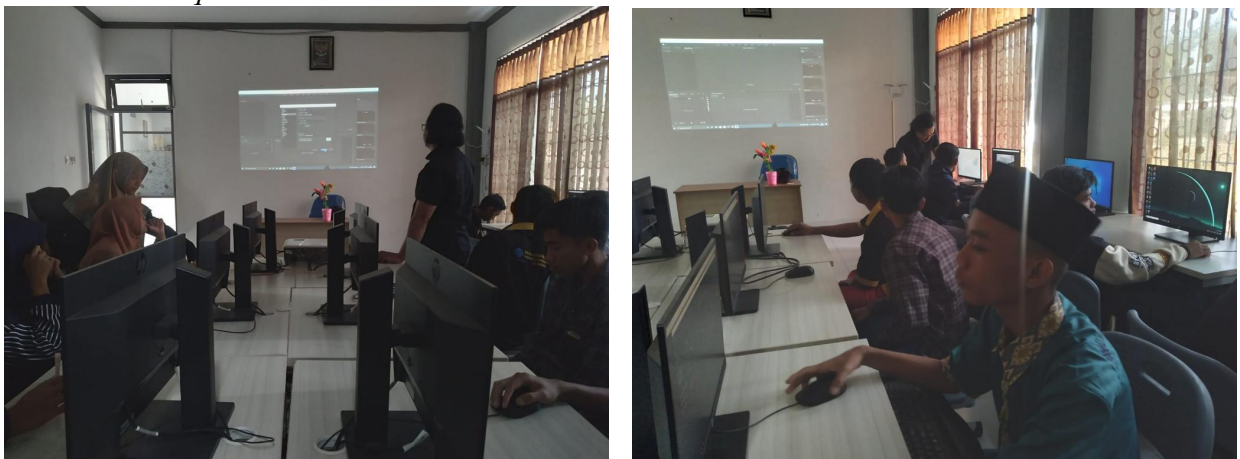
*Pengenalan Adobe Photoshop dan CorelDRAW sebagai aplikasi desain grafis populer*



Kegiatan dilanjutkan dengan proses desain poster, brosur, maupun postingan media sosial dimana siswa akan belajar cara membuat ilustrasi vektor dengan CorelDRAW, termasuk pembuatan logo, ikon, dan ilustrasi lainnya yang dapat ditingkatkan dengan efek khusus. Kemudian siswa juga diajarkan tipografi kreatif yang membahas prinsip-prinsip desain tipografi, pemilihan jenis huruf yang tepat, dan integrasi tipografi ke dalam karya desain. Selain itu, siswa juga dipandu melalui konsep-konsep dasar desain grafis, termasuk komposisi, proporsi, harmoni warna, dan kontras.

### Gambar 2

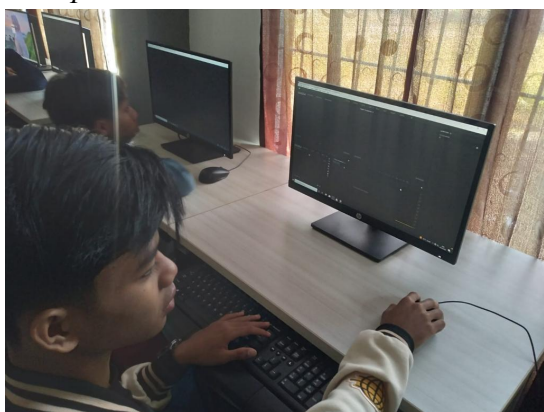
*Pelaksanaan praktik, pelatihan, dan pendampingan penggunaan software desain grafis siswa SMK Nurul Yaqin*



Tahap akhir adalah proses pemberian di mana siswa diberi tugas proyek untuk mengaplikasikan semua keterampilan yang telah dipelajari dalam pelatihan. Melalui proyek ini, peserta akan diberikan kesempatan yang berharga untuk mengimplementasikan konsep-konsep yang telah mereka pelajari, menjembatani teori dengan praktik, dan mengembangkan kemampuan mereka dalam menciptakan karya desain unik dan original. Proyek ini akan menguji kemampuan siswa dalam menerapkan prinsip-prinsip desain grafis serta kreativitas mereka dalam menghasilkan hasil akhir yang mengesankan. Dengan bimbingan dari praktisi, siswa akan melangkah maju dalam merancang dan menghasilkan karya yang tidak hanya mencerminkan pemahaman mendalam mereka terhadap materi, tetapi juga menggambarkan gaya pribadi dan visi artistik mereka.

### Gambar 3

*Foto praktik salah satu siswa SMK Nurul Yaqin dalam penggunaan aplikasi desain grafis*



Gambar 4 menampilkan salah satu hasil karya siswa SMK Nurul Yaqin pasca pelatihan desain grafis. Karya ini menjadi bukti nyata transformasi siswa dari pemahaman dasar tentang desain grafis menjadi kemampuan yang mampu menghasilkan karya kreatif yang menginspirasi. Dengan penerapan teknik yang telah dikuasai selama pelatihan, siswa mampu menggambarkan gagasan mereka dengan jelas melalui komposisi visual yang menarik. Karya ini juga mencerminkan dedikasi siswa dalam mengejar keunggulan dalam keterampilan desain grafis, serta upaya keras mereka dalam menghadirkan konsep unik dengan elemen-elemen desain yang matang. Melalui karya seperti ini, SMK Nurul Yaqin membuktikan komitmen mereka dalam membekali siswa dengan pengetahuan dan keterampilan yang relevan, mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan dalam industri kreatif. Para siswa mengungkapkan antusiasme yang positif ditandari dengan banyaknya pertanyaan yang diajukan pada saat sesi diskusi.

### Gambar 4

*Contoh ilustrasi desain siswa SMK Nurul Yaqin setelah proses pendampingan dan pelatihan*





#### 4. KESIMPULAN

Pengembangan teknologi digital telah mengubah budaya, bisnis, dan pendidikan secara mendalam. Era inovasi digital menuntut keterampilan yang sesuai dengan zaman, dan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) memiliki peran penting dalam mempersiapkan generasi muda menghadapi dunia kerja kompleks. PKM ini merupakan upaya untuk memberikan pelatihan dan pendampingan kepada siswa kelas 12 SMK Nurul Yaqin Jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV) dalam bidang desain grafis menggunakan Adobe Photoshop dan CorelDRAW. Pelatihan ini bertujuan untuk mempersiapkan siswa memasuki dunia kerja yang semakin dinamis dengan keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan dalam desain grafis. Proses pelatihan mencakup pengenalan perangkat lunak, teknik pengolahan gambar, desain poster, brosur, dan postingan media sosial, tipografi kreatif, serta konsep dasar desain grafis. Tahap akhir melibatkan pemberian tugas proyek kepada siswa untuk mengaplikasikan semua keterampilan yang telah dipelajari. Hasil dari pelatihan ini terlihat dari karya-karya siswa yang menunjukkan transformasi dari pemahaman dasar menjadi kemampuan yang mampu menghasilkan karya kreatif yang menginspirasi. Ini mencerminkan komitmen SMK Nurul Yaqin dalam membekali siswa dengan pengetahuan dan keterampilan yang relevan untuk industri kreatif, mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan di masa depan. Program ini tidak hanya membangun potensi inovasi digital siswa, tetapi juga memberikan kontribusi nyata terhadap persiapan mereka dalam dunia yang semakin digital dan kreatif atau dapat dikatakan bahwa keseluruhan peserta sebanyak 15 siswa mampu menampilkan desain grafis modern sesuai dengan ilmu yang mereka peroleh dari praktisi.

#### Ucapan Terima Kasih (*Acknowledgement*)

Ucapan terima kasih kami tujukan kepada mitra yaitu SMK Nurul Yaqin dan para siswa yang telah mempercayakan pengayaan pelatihannya kepada program ini. Ucapan terima kasih juga kami tujukan kepada praktisi yang memberikan materi pelatihan yakni dari *General Manager Sevendays Clothing*.

#### REFERENSI

- Ainurrofiqin, M. (2021). *99 Strategi Branding di Era 4.0: Kupas Tuntas Metode Jitu Membangun Citra Baik, Meyakinkan Pelanggan, dan Membangun Kesadaran Merek*. Anak Hebat Indonesia.
- Muis, A. R. C. (2019). *Sustainable Competitive Advantage Ekonomi Kreatif Indonesia dalam Dinamika Perdagangan Internasional*. Deepublish.
- Sabri, A. (2020). *Pendidikan Islam Menyongsong Era Industri 4.0*. Deepublish.
- Sari, D. C., Purba, D. W., & Hasibuan, M. S. (2019). Inovasi pendidikan lewat transformasi digital. *Yayasan Kita Menulis*.
- Wakil, A., Cahyani, R. R., Harto, B., Latif, A. S., Hidayatullah, D., Simanjuntak, P., Rukmana, A. Y., & Sihombing, F. A. H. (2022). *Transformasi Digital Dalam Dunia Bisnis*. Global Eksekutif Teknologi.
- Wibowo, N. (2016). Upaya memperkecil kesenjangan kompetensi lulusan sekolah menengah kejuruan dengan tuntutan dunia industri. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 23(1), 45–59.
- Zahara, R. (2022). *Kreativitas Pemuda Dalam Pengembangan Usaha Desain Grafis Tipografi Di Gampong Balee Busu Kecamatan Mutiara Kabupaten Pidie*. UIN Ar-Raniry Fakultas Dakwah dan Komunikasi.