

## PENDAMPINGAN DAN PELATIHAN DESAIN GRAFIS BAGI SISWA SMK PELITA BANGUNREJO UNTUK MENINGKATKAN KOPETENSI LULUSAN

Nungsiyati\*<sup>1</sup>, Hafid<sup>2</sup>, Afrizal Martin<sup>3</sup>, Kasmi<sup>4</sup>

Prodi Sistem Informasi, Institut Bakti Nusantara

Prodi Manajemen Informatika, Institut Bakti Nusantara

Prodi Bisnis Digital, Institut Bakti Nusantara

Jl. Wisma Rini, No.09 Pringsewu, Lampung, Indonesia

E-mail: [nungsiyati@gmail.com](mailto:nungsiyati@gmail.com)<sup>1</sup>, [hafiddifah790@gmail.com](mailto:hafiddifah790@gmail.com)<sup>2</sup>,

[afrizalmartin@gmail.com](mailto:afrizalmartin@gmail.com)<sup>3</sup>, [kasmise@gmail.com](mailto:kasmise@gmail.com)<sup>4</sup>

### **Abstract**

*This Community Service (PkM) activity aims to improve the graphic design competence of students at SMK Pelita Bangunrejo. The main problem identified is the limited ability to operate modern design software and the lack of understanding of design principles. Through mentoring and practice-based training, students learned the fundamentals of graphic design and the use of applications such as Adobe Photoshop and Canva. The implementation included needs analysis, module preparation, training, and evaluation. The results showed improved student creativity and skills in producing posters, banners, and digital content. This program is expected to enhance the competitiveness of SMK Pelita Bangunrejo graduates in the job market.*

**Keywords:** Mentoring, Training, Graphic Design, Student Competence

### **Abstrak**

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini bertujuan meningkatkan kompetensi siswa SMK Pelita Bangunrejo dalam bidang desain grafis. Keterbatasan kemampuan siswa dalam mengoperasikan perangkat lunak desain modern serta kurangnya pemahaman prinsip desain menjadi permasalahan utama. Melalui kegiatan pendampingan dan pelatihan berbasis praktik, siswa diperkenalkan dengan dasar-dasar desain grafis serta penggunaan aplikasi seperti Adobe Photoshop dan Canva. Metode pelaksanaan meliputi analisis kebutuhan, penyusunan modul, pelatihan, dan evaluasi hasil karya. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan kemampuan siswa dalam membuat desain poster, spanduk, dan konten digital secara kreatif. Kegiatan ini diharapkan mampu memperkuat daya saing lulusan SMK Pelita Bangunrejo di dunia kerja.

**Kata kunci:** Pendampingan, Pelatihan, Desain Grafis, Kompetensi Siswa

## **I. PENDAHULUAN**

Di era digital yang semakin maju, keterampilan desain grafis menjadi salah satu kompetensi penting yang dibutuhkan oleh lulusan SMK. Tidak hanya sebagai aspek estetika, desain grafis juga menjadi media komunikasi visual yang efektif dalam berbagai sektor, seperti pemasaran digital, media sosial, periklanan, dan industri kreatif. Kurikulum pendidikan vokasi, khususnya jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV), dituntut agar mampu menghasilkan lulusan yang siap kerja dan memiliki kemampuan teknis serta kreativitas tinggi. Meskipun demikian, sejumlah penelitian menunjukkan bahwa masih terdapat kesenjangan antara

kompetensi lulusan SMK dengan kebutuhan dunia kerja. Sebagai contoh, penelitian literatur oleh Prasetyani, Kurniawati, dan Purnamasari (2022) menyebutkan bahwa pelaksanaan Kurikulum Merdeka di SMK jurusan DKV belum sepenuhnya selaras dengan tuntutan industri kreatif. Selain itu, penelitian "Empowering SMKS Nusantara Banyuwangi Students through Canva Training to Improve Graphic Design Skills" (Aprilia, Setiawan, & Farhanto, 2024) menunjukkan bahwa pelatihan penggunaan aplikasi Canva dapat meningkatkan pengetahuan dan pengalaman siswa dalam desain grafis. Aspek akses terhadap perangkat lunak profesional serta materi pembelajaran yang relevan juga menjadi tantangan. Penelitian "Meraih Kemampuan Desain Grafis Profesional Melalui Pelatihan Corel Draw untuk SMK" (Albana, Praharaningtyas Aji, Hamdi, & Dianingrum, 2023) menemukan bahwa siswa SMK menghadapi kendala dalam menguasai perangkat lunak seperti Corel Draw karena kurangnya pelatihan dan modul yang terstruktur. Hal ini mengindikasikan kebutuhan akan pendampingan yang intensif dan praktik langsung agar keterampilan teknis siswa dapat meningkat.

Pelatihan berbasis aplikasi desain yang mudah diakses dan memiliki kurva belajar yang rendah seperti Canva dianggap sebagai alternatif yang efektif. Penelitian di SMK Trisakti Lubuk Pakam menyebutkan bahwa pelatihan desain grafis berbasis Canva mendukung kreativitas siswa dalam menghasilkan karya grafis digital, bahkan di kondisi dengan akses terbatas ke perangkat profesional. Keunggulan Canva dalam kemudahan penggunaan dan ragam fitur kreatif menjadikannya sarana yang populer dan praktis dalam konteks vokasi.

Metode pembelajaran juga berperan besar dalam peningkatan kompetensi siswa. Penggunaan metode tugas (assignment method) dalam pembelajaran desain grafis di SMKN 2 Bandung, yang fokus pada desain banner, menunjukkan bahwa dengan tugas yang konkret siswa lebih aktif dan hasil belajarnya meningkat dibandingkan pendekatan konvensional. Pendekatan workshop dan pelatihan langsung (hands-on) juga sering ditunjukkan efektif dalam penelitian-penelitian pengabdian masyarakat terkait desain grafis.

Pendampingan menjadi aspek yang melengkapi pelatihan, di mana guru atau mentor dapat memberikan feedback langsung, membantu siswa memahami prinsip desain seperti tipografi, warna, layout, dan komunikasi visual. Dengan adanya pendampingan, siswa tidak hanya belajar software tetapi juga memahami estetika dan aspek profesional dalam karya grafik. Penelitian "Pelatihan Desain Grafis bagi Siswa SMK Global Persada Mandiri Bekasi" (Hiswara & Noe'man, 2022) menekankan pentingnya soft skills dan kemampuan komunikasi visual dalam pelatihan logo, banner, dan flyer sebagai bagian dari pelatihan desain grafis untuk siswa SMK.

Pendampingan dan pelatihan desain grafis yang terstruktur dan relevan sangat diperlukan di SMK Pelita Bangunrejo agar lulusan mampu bersaing di dunia kerja. Penelitian-penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pelatihan dengan metode praktis dan penggunaan aplikasi yang sesuai kebutuhan siswa membuahkan peningkatan kompetensi. Oleh karena itu, penelitian PkM ini dimaksudkan untuk merancang dan melaksanakan program pendampingan dan pelatihan desain grafis yang efektif, dengan fokus pada penguasaan software desain, prinsip estetika, dan kemampuan berkarya secara kreatif dan profesional.

## II. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini dilaksanakan melalui pendekatan pendampingan dan pelatihan berbasis praktik (*hands-on learning*) dengan tujuan untuk meningkatkan kompetensi siswa dalam bidang desain grafis. Pelaksanaan kegiatan dilakukan secara kolaboratif antara tim pelaksana PkM, guru pendamping, dan siswa SMK Pelita Bangunrejo. Kegiatan ini berlangsung selama 3 minggu dengan total waktu pelaksanaan 6 kali pertemuan.

### 1. Tahap persiapan

Pada tahap ini dilakukan observasi dan analisis kebutuhan di SMK Pelita Bangunrejo untuk mengetahui tingkat kemampuan awal siswa serta perangkat yang tersedia. Tim pelaksana juga melakukan koordinasi dengan pihak sekolah untuk menentukan jadwal, peserta, serta ruang pelatihan. Selain itu, disusun modul pelatihan desain grafis yang berisi materi teori dasar desain, pengenalan perangkat lunak (*Adobe Photoshop*, *Canva*), dan panduan pembuatan karya desain sederhana.



Gambar 1. Tahapan koordinasi dengan pihak sekolah

### 2. Tahap pelaksanaan pelatihan

Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui metode ceramah interaktif dan praktik langsung. Setiap sesi pelatihan dibagi menjadi dua bagian, yaitu:

- a. Pengenalan Konsep dan Prinsip Desain Grafis, meliputi teori warna, tipografi, layout, dan komunikasi visual.
- b. Praktik Pembuatan Karya Desain, di mana siswa dilatih membuat poster, spanduk, logo, dan konten digital menggunakan aplikasi *Canva* dan *Adobe Photoshop*.



Gambar 2. Praktik pembuatan karya desain

Instruktur memberikan contoh langsung dan pendampingan individual selama proses desain berlangsung. Setiap siswa diarahkan untuk menghasilkan karya orisinal berdasarkan tema tertentu (misalnya promosi sekolah atau kegiatan sosial).

3. Tahap pendampingan intensif

Setelah pelatihan dasar, siswa mendapatkan sesi pendampingan lanjutan untuk memperdalam kemampuan mereka. Pendampingan ini dilakukan secara kelompok kecil agar interaksi dan bimbingan lebih optimal. Mentor membantu siswa memperbaiki komposisi desain, keseimbangan warna, dan pemilihan font. Dalam tahap ini, siswa juga diarahkan untuk mempresentasikan hasil karyanya agar terbentuk rasa percaya diri dan kemampuan komunikasi visual yang baik.



Gambar 3. Pemampanan materi

Tim PkM memberikan pemaparan materi mengenai dasar-dasar desain grafis dan penggunaan aplikasi Canva kepada para siswa. Peserta yang mengenakan seragam sekolah tampak serius memperhatikan dan mempraktikkan langsung materi yang disampaikan. Kegiatan ini berlangsung interaktif, di mana instruktur dan guru pendamping turut memberikan bimbingan serta arahan agar siswa lebih memahami konsep desain secara praktis dan kreatif.

4. Tahap evaluasi dan penilaian

Evaluasi dilakukan untuk menilai sejauh mana peningkatan kemampuan siswa sebelum dan sesudah pelatihan. Instrumen yang digunakan berupa lembar observasi keterampilan, angket kepuasan peserta, serta penilaian hasil karya desain. Aspek yang dinilai meliputi kreativitas, kejelasan pesan, estetika, dan penguasaan alat desain. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan kemampuan teknis dan kreativitas siswa dalam membuat desain digital.

5. Tahap refleksi dan tindak lanjut

Tahap akhir dari kegiatan ini adalah refleksi bersama antara tim PkM, guru pendamping, dan peserta pelatihan. Hasil kegiatan dijadikan bahan evaluasi untuk program pelatihan lanjutan. Sekolah juga didorong untuk membentuk komunitas desain grafis siswa sebagai wadah berkelanjutan dalam mengasah kemampuan dan menyalurkan karya kreatif mereka.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil kegiatan

Kegiatan pendampingan dan pelatihan desain grafis di SMK Pelita Bangunrejo dilaksanakan selama tiga minggu dengan total enam kali pertemuan. Kegiatan diikuti oleh 25 siswa kelas XI dan XII jurusan Multimedia yang memiliki minat di bidang desain. Pelaksanaan berjalan sesuai rencana dengan antusiasme tinggi dari peserta. Selama pelatihan, siswa diberikan materi dasar tentang prinsip desain grafis, teori warna, tipografi, serta penggunaan aplikasi Adobe Photoshop dan Canva. Peserta juga diminta membuat proyek akhir berupa desain poster promosi sekolah yang dinilai berdasarkan aspek estetika, kreativitas, dan ketepatan pesan visual.

Secara umum, hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam kemampuan siswa menggunakan perangkat lunak desain serta pemahaman terhadap prinsip komunikasi visual. Siswa yang semula hanya mampu membuat desain sederhana, kini mampu menghasilkan karya yang lebih terstruktur, menarik, dan profesional.

2. Tabel hasil kegiatan pelatihan

Tabel 1. Hasil kegiatan pelatihan

| No | Aspek yang Dinilai                                        | Sebelum Pelatihan<br>(Rata-rata) | Setelah Pelatihan<br>(Rata-rata) | Peningkatan<br>(%) | Keterangan                                                     |
|----|-----------------------------------------------------------|----------------------------------|----------------------------------|--------------------|----------------------------------------------------------------|
| 1  | Pemahaman Prinsip Desain (warna, layout, tipografi)       | 58                               | 86                               | 48                 | Meningkat signifikan setelah penjelasan teori dan contoh kasus |
| 2  | Kemampuan Menggunakan Aplikasi Desain (Canva & Photoshop) | 60                               | 88                               | 46                 | Peserta lebih cepat dan mandiri dalam membuat desain           |
| 3  | Kreativitas dalam Pembuatan Karya                         | 63                               | 90                               | 43                 | Desain lebih beragam dan komunikatif                           |
| 4  | Kemampuan Kerja Sama dan Komunikasi Visual                | 67                               | 91                               | 36                 | Terlihat dari kerja tim saat membuat proyek kelompok           |

---

|   |                             |    |    |    |                                                |
|---|-----------------------------|----|----|----|------------------------------------------------|
| 5 | Kualitas Hasil Desain Akhir | 62 | 89 | 44 | Hasil desain sesuai prinsip desain profesional |
|---|-----------------------------|----|----|----|------------------------------------------------|

---

Berdasarkan tabel di atas, terlihat adanya peningkatan signifikan pada seluruh aspek penilaian setelah kegiatan pelatihan desain grafis dilaksanakan. Peningkatan terbesar terjadi pada aspek pemahaman prinsip desain dan kemampuan menggunakan aplikasi desain, yang menunjukkan efektivitas metode pembelajaran berbasis praktik. Selain itu, kreativitas dan kerja sama siswa juga meningkat, mencerminkan tumbuhnya kemampuan kolaboratif dalam proses berkarya. Secara keseluruhan, pelatihan ini berhasil meningkatkan kompetensi siswa SMK Pelita Bangunrejo dalam bidang desain grafis secara menyeluruh.

### 3. Pembahasan

Peningkatan kompetensi siswa SMK Pelita Bangunrejo dalam bidang desain grafis menunjukkan bahwa kegiatan pelatihan dan pendampingan yang berbasis praktik sangat efektif dalam memperkuat kemampuan vokasional. Metode hands-on learning terbukti memberikan pengalaman langsung yang relevan dengan dunia kerja kreatif. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian oleh Albana et al. (2023), yang menegaskan bahwa pelatihan berbasis praktik menggunakan perangkat lunak desain profesional mampu meningkatkan keterampilan teknis dan kreativitas siswa SMK.

Selain itu, penerapan aplikasi Canva sebagai alat bantu belajar memudahkan siswa memahami konsep desain tanpa harus menghadapi kesulitan teknis yang kompleks. Hasil ini mendukung penelitian Aprilia et al. (2024) yang menunjukkan bahwa Canva merupakan media efektif untuk meningkatkan kemampuan desain grafis siswa melalui pendekatan visual yang sederhana dan intuitif. Kegiatan pendampingan juga memberikan dampak positif terhadap motivasi dan kepercayaan diri siswa. Dengan adanya bimbingan langsung dari mentor, siswa dapat memperbaiki kesalahan desain dan memahami aspek estetika yang sebelumnya diabaikan. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Hiswara & Noe'man (2022), yang menyebutkan bahwa pendampingan intensif mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif serta rasa tanggung jawab siswa terhadap hasil karyanya.

Lebih jauh, kegiatan ini juga menumbuhkan soft skills seperti kerja sama tim, komunikasi visual, dan kemampuan presentasi. Siswa ditugaskan untuk mempresentasikan karya desain mereka di akhir kegiatan, yang melatih kemampuan berbicara dan menyampaikan ide secara profesional. Aspek ini penting karena dunia industri kreatif tidak hanya membutuhkan kemampuan teknis, tetapi juga kemampuan komunikasi dan kolaborasi. Dengan demikian, kegiatan pendampingan dan pelatihan ini tidak hanya meningkatkan keterampilan desain, tetapi juga memperkuat kesiapan kerja siswa SMK Pelita Bangunrejo. Program serupa direkomendasikan untuk terus dikembangkan agar dapat menghasilkan lulusan SMK yang unggul, inovatif, dan siap bersaing di industri kreatif digital.

#### IV. KESIMPULAN

Kegiatan pendampingan dan pelatihan desain grafis yang dilaksanakan di SMK Pelita Bangunrejo telah memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan kompetensi siswa, baik dalam aspek teknis maupun non-teknis. Berdasarkan hasil pelaksanaan dan evaluasi kegiatan, dapat disimpulkan hal-hal berikut:

- **Peningkatan Kompetensi Teknis Siswa**  
Melalui pelatihan berbasis praktik (*hands-on learning*), siswa mampu memahami dan menguasai dasar-dasar desain grafis menggunakan aplikasi Canva secara efektif. Kegiatan ini meningkatkan kemampuan siswa dalam membuat desain poster, brosur, dan media publikasi digital.
- **Efektivitas Pendampingan dalam Pembelajaran Vokasional**  
Kehadiran tim PkM sebagai pendamping memberikan pengaruh besar terhadap motivasi belajar siswa. Bimbingan langsung membantu siswa memperbaiki kesalahan desain, memahami prinsip estetika, serta membangun kreativitas yang aplikatif sesuai kebutuhan industri kreatif.
- **Pemanfaatan Teknologi sebagai Media Pembelajaran Kreatif**  
Penggunaan aplikasi Canva terbukti menjadi media pembelajaran yang sederhana namun inovatif. Platform ini memungkinkan siswa berlatih tanpa hambatan teknis yang kompleks, sekaligus mempermudah pemahaman terhadap elemen-elemen desain modern.
- **Penguatan Soft Skills Siswa**  
Selain keterampilan teknis, kegiatan ini juga melatih kerja sama tim, komunikasi visual, dan kepercayaan diri siswa melalui sesi presentasi hasil karya. Hal ini relevan dengan kebutuhan dunia kerja yang menuntut keseimbangan antara kemampuan teknis dan interpersonal.
- **Dampak Jangka Panjang terhadap Kesiapan Kerja Lulusan**  
Program pelatihan ini mendukung tujuan SMK sebagai lembaga pendidikan vokasi yang menyiapkan lulusan siap kerja dan kompeten di bidangnya. Siswa yang mengikuti pelatihan menunjukkan peningkatan kesiapan untuk menghadapi tantangan industri kreatif digital.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Albana, I., Praharaningtyas Aji, R., Hamdi, A., & Dianingrum, M. (2023). *Meraih Kemampuan Desain Grafis Profesional Melalui Pelatihan Corel Draw untuk SMK*. Nusantara Hasana Journal.
- Aprilia, D. N., Setiawan, D., & Farhanto, G. (2024). Empowering SMKS Nusantara Banyuwangi Students through Canva Training to Improve Graphic Design Skills. *GANDRUNG: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 1733-1739. <https://doi.org/10.36526/gandrung.v5i2.4024>
- Hiswara, A., & Noe'man, A. (2022). Pelatihan Desain Grafis bagi Siswa SMK Global Persada Mandiri Bekasi. *Journal Of Computer Science Contributions (JUCOSCO)*.
- Prasetyani, H., Kurniawati, K., & Purnamasari, D. (2022). Literature Review: Keterkaitan Pelaksanaan Kurikulum Merdeka di SMK Jurusan Desain

- Komunikasi Visual dengan Kebutuhan Dunia Kerja. *Journal of Language and Literature Education*, 1(2). <https://doi.org/10.59407/jolale.v1i2.784>
- Sitorus, N., Situmorang, J. P., Panjaitan, H. M. Y., & Sagala, S. R. (2023). Peningkatan Keterampilan Desain Grafis Berbasis Canva Untuk Mendukung Kreativitas SMK Trisakti di Era Digital. *Ekspresi : Publikasi Kegiatan Pengabdian Indonesia*, 2(2), 586.
- Surman, I. (2022). Improving Banner Design Skill through the Application of Assignment Methods on Graphic Design Subject in Class X TKI IV SMK Negeri 2 Bandung. *Jurnal Guru Komputer*, 3(1), 23-32.