

## PELATIHAN COREL DRAW UNTUK MENINGKATKAN KESIAPAN KERJA DI BIDANG DESAIN GRAFIS PADA BIDANG INDUSTRI KREATIF

Herman Jayadi<sup>1</sup>, Jihadul Akbar<sup>2</sup>

<sup>1&2</sup> Program Studi Teknik Informatika STMIK Lombok

email: [hermanjayadi1510@gmail.com](mailto:hermanjayadi1510@gmail.com)

Submit Tgl: 24-April-2025

Diterima Tgl: 24-April-2025

Diterbitkan Tgl: 24-April-2025

**Abstrak:** Era digital telah mendorong pertumbuhan industri kreatif, di mana keterampilan desain grafis menjadi salah satu kompetensi penting yang dibutuhkan di dunia kerja modern. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kesiapan kerja siswa SMK, khususnya di jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV), melalui pelatihan penggunaan perangkat lunak desain grafis CorelDRAW. Pelatihan ini dirancang untuk membekali siswa dengan kemampuan teknis sekaligus pemahaman terhadap kebutuhan industri kreatif yang terus berkembang. Metode pelaksanaan kegiatan meliputi workshop interaktif, observasi, dan praktik langsung secara intensif. Materi pelatihan mencakup pengenalan industri kreatif, dasar-dasar pengoperasian CorelDRAW, serta latihan praktik desain yang disesuaikan dengan standar industri. Evaluasi dilakukan melalui pengukuran pretest dan posttest untuk menilai perkembangan kompetensi peserta. Hasil pengabdian menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman konsep dan keterampilan teknis peserta dalam menggunakan CorelDRAW. Terdapat peningkatan nilai posttest sebesar 46% dibandingkan dengan nilai pretest. Rata-rata nilai posttest mencapai 79, sedangkan rata-rata nilai pretest adalah 33. Data ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada nilai peserta setelah mengikuti pembelajaran. Peningkatan tersebut mengindikasikan bahwa metode pembelajaran yang diterapkan efektif dalam meningkatkan kesiapan kerja siswa di industri kreatif.

**Kata Kunci:** *Pelatihan CorelDraw, Kesiapan Kerja, Desain Grafis, Industri Kreatif, Pendidikan Vokasi*

**Cara mengutip** Hidayati, E. N., Ma'rifah, B., Azzahra, F., Masruriati, E., & Pratiwi, M. D. (2025). Edukasi Pemanfaatan Daun Salam untuk Pencegahan dan Pengobatan Dislipidemia. *JPEMAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 105–109. <https://doi.org/10.71456/adc.v3i2.1132>

### 1. PENDAHULUAN

Perangkat lunak ini pertama kali diperkenalkan pada tahun 1989 dan telah mengalami banyak pembaruan untuk memenuhi kebutuhan industri kreatif. CorelDRAW memungkinkan penggunaannya untuk membuat desain dengan tingkat presisi tinggi serta fleksibilitas dalam mengedit dan mengatur elemen grafis (Pritandhari & Wibawa, 2021). Dengan antarmuka yang intuitif dan berbagai alat desain yang canggih, CorelDRAW menjadi pilihan utama bagi para desainer grafis profesional maupun pemula dalam menciptakan berbagai karya visual. CorelDRAW memiliki berbagai kegunaan yang menjadikannya alat yang esensial dalam dunia desain grafis. Salah satu fungsi utamanya adalah pembuatan desain

berbasis vektor, yang memungkinkan pengguna untuk menciptakan ilustrasi, logo, dan tipografi dengan hasil yang tajam tanpa kehilangan kualitas saat diperbesar (Yanto et al., 2022). Selain itu, CorelDRAW juga digunakan untuk mengedit gambar, mengolah warna, dan membuat tata letak halaman untuk berbagai keperluan cetak maupun digital (Budiarta & Sila, 2022). Dengan berbagai fitur seperti efek khusus, alat pengeditan bentuk, dan integrasi dengan perangkat lunak desain lainnya, CorelDRAW membantu meningkatkan efisiensi dan kreativitas dalam proses desain.

CorelDRAW digunakan di berbagai bidang industri, terutama dalam sektor kreatif dan komersial. Dalam industri periklanan, perangkat lunak ini sering digunakan untuk

membuat materi promosi seperti poster, brosur, dan spanduk (Prasetyo et al., 2023). Di dunia percetakan, CorelDRAW menjadi alat penting dalam pembuatan desain kartu nama, majalah, dan kemasan produk (Nasirudin et al., 2021). Selain itu, CorelDRAW juga digunakan dalam industri fashion untuk merancang motif kain serta dalam sektor multimedia untuk membuat ilustrasi digital yang digunakan dalam animasi dan desain antarmuka aplikasi (Unaim et al., 2022).

Selain di sektor pendidikan, CorelDRAW juga memiliki peran penting dalam Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM). Banyak pelaku UMKM memanfaatkan CorelDRAW untuk membuat desain kemasan produk dan materi promosi guna meningkatkan daya saing di pasar (Putra et al., 2021). Dengan desain yang menarik dan profesional, produk UMKM dapat lebih mudah dikenali oleh konsumen dan memiliki nilai jual yang lebih tinggi (Kaluku et al., 2023).

Dalam dunia pendidikan, CorelDRAW telah banyak digunakan sebagai bagian dari kurikulum di bidang desain komunikasi visual. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dan universitas yang memiliki program studi desain grafis sering memasukkan CorelDRAW dalam materi pembelajaran mereka untuk membekali siswa dengan keterampilan yang relevan dengan industri (Hutabarat, 2022). Selain di institusi formal, berbagai kursus dan pelatihan desain grafis berbasis CorelDRAW juga banyak diselenggarakan untuk meningkatkan keterampilan individu dalam bidang desain (Hidayatulloh et al., 2021).

Meskipun CorelDRAW memiliki banyak keunggulan, masih terdapat tantangan dalam penguasaannya, seperti kompleksitas fitur dan kebutuhan akan latihan yang berkelanjutan (Khaerudin & Rasim, 2022). Oleh karena itu, diperlukan metode pembelajaran yang efektif untuk membantu siswa dan profesional dalam memahami serta menguasai perangkat lunak ini dengan optimal (Rondo et al., 2023).

Dengan mempertimbangkan berbagai aspek tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak pelatihan CorelDRAW dalam meningkatkan keterampilan desain grafis pada berbagai

kelompok sasaran. Fokus penelitian ini mencakup efektivitas pelatihan dalam dunia pendidikan, bisnis, serta sektor UMKM, dengan menyoroti manfaat dan tantangan yang dihadapi dalam implementasinya. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan yang lebih komprehensif mengenai pentingnya penguasaan perangkat lunak desain grafis dalam mendukung berbagai aspek kehidupan modern.

## 2. IDENTIFIKASI MASALAH

Dalam era digital yang terus berkembang, keterampilan desain grafis menjadi salah satu kompetensi utama yang dibutuhkan dalam industri kreatif. Namun, berdasarkan hasil observasi awal dalam kegiatan pelatihan di SMK Islam Ad-Duha, ditemukan sejumlah permasalahan yang menghambat kesiapan kerja siswa di bidang ini. Pertama, banyak siswa yang belum memahami secara mendalam peran dan peluang industri kreatif, sehingga kurang memiliki motivasi dan arah dalam mengembangkan kemampuan desain grafis mereka. Kedua, keterampilan teknis siswa dalam menggunakan perangkat lunak desain seperti CorelDRAW masih sangat terbatas, bahkan sebagian besar belum pernah mengoperasikannya. Ketiga, minimnya materi ajar dan tidak tersedianya modul pembelajaran yang sistematis menyebabkan siswa kesulitan dalam mempelajari ulang materi secara mandiri. Selain itu, keterbatasan akses internet menjadi penghambat bagi siswa untuk mencari sumber belajar tambahan secara online, seperti video tutorial atau artikel referensi. Terakhir, kurangnya pendampingan praktik secara intensif menyebabkan siswa kesulitan memahami dan menerapkan materi pelatihan secara optimal. Permasalahan-permasalahan ini menjadi dasar dilaksanakannya pelatihan intensif dengan pendekatan praktik langsung dan penyediaan fasilitas pendukung untuk meningkatkan kompetensi dan kesiapan kerja siswa di bidang desain grafis.

## 3. METODE PELAKSANAAN

Metode yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat di SMK Islam Ad-Duha, Retot, Desa Dasan

Baru, Kecamatan Kopang, Kabupaten Lombok Tengah, melibatkan metode workshop, observasi lapangan, dan praktik langsung. Subjek dalam kegiatan ini adalah siswa kelas X SMK Islam Ad-Duha yang akan diberikan pelatihan mengenai desain grafis menggunakan CorelDRAW.

Metode *workshop* diterapkan dalam bentuk penyampaian materi dasar, pelatihan, dan praktik langsung. Siswa akan mendapatkan sosialisasi mengenai industri kreatif serta pemahaman tentang fungsi dan pemanfaatan desain grafis menggunakan CorelDRAW. Selain itu, mereka akan diberikan praktik dasar terkait menu-menu dalam CorelDRAW serta pendampingan intensif hingga mampu mengoperasikan perangkat lunak tersebut dengan baik.

Selama pelatihan, beberapa bahan dan fasilitas pendukung digunakan untuk mendukung efektivitas kegiatan, antara lain:

- Proyektor untuk menampilkan materi pelatihan kepada peserta secara jelas.
- Komputer sebagai alat praktik langsung bagi siswa dalam mengoperasikan CorelDRAW.
- Modul pembelajaran yang berisi panduan materi pelatihan agar siswa dapat belajar secara mandiri.
- Pre test dan Post test untuk mengukur pemahaman siswa sebelum dan sesudah pelatihan.
- Kuota internet untuk mendukung akses terhadap sumber belajar tambahan dan komunikasi selama pelatihan.
- Konsumsi untuk memastikan peserta tetap fokus dan nyaman selama kegiatan berlangsung.

Pelatihan ini dilaksanakan di SMK Islam Ad-Duha, Retot, Desa Dasan Baru, Kecamatan Kopang, Kabupaten Lombok Tengah.

Metode yang digunakan meliputi observasi awal sebelum pelatihan, evaluasi terhadap materi pembelajaran, wawancara dan diskusi dengan siswa, serta analisis hasil pretest dan posttest. Semua data yang dikumpulkan digunakan sebagai dasar dalam mengidentifikasi permasalahan yang ada serta merancang solusi yang paling efektif untuk mengatasi kendala yang dihadapi siswa.

#### A. Observasi Awal Sebelum Pelatihan

Sebelum pelaksanaan pelatihan dimulai, dilakukan observasi terhadap siswa peserta pelatihan guna mengetahui tingkat pemahaman mereka mengenai desain grafis serta sejauh mana mereka mengenal industri kreatif. Observasi ini dilakukan dengan mengamati aktivitas belajar siswa, mengevaluasi pemahaman awal mereka terhadap konsep desain, serta meninjau sejauh mana mereka telah mengenal dan mampu mengoperasikan perangkat lunak desain seperti CorelDRAW.

Dari hasil observasi ini, ditemukan beberapa kendala yang umum dihadapi siswa, antara lain:

- Minimnya wawasan mengenai industri kreatif serta peran desain grafis dalam dunia kerja. Banyak siswa yang belum menyadari bagaimana desain grafis dapat digunakan dalam berbagai bidang, seperti periklanan, branding, dan media sosial.
- Rendahnya keterampilan dalam mengoperasikan perangkat lunak desain grafis, khususnya CorelDRAW. Banyak siswa yang belum pernah menggunakan perangkat lunak ini sebelumnya, sehingga mereka memerlukan pengenalan dasar sebelum masuk ke tahap praktik yang lebih kompleks.

Berdasarkan temuan dari observasi ini, solusi yang dirancang adalah memberikan materi dasar mengenai industri kreatif dan peran desain grafis sebelum siswa mulai belajar teknis menggunakan CorelDRAW. Selain itu, dilakukan pelatihan dan praktik langsung dengan pendampingan intensif agar siswa dapat lebih cepat memahami cara kerja perangkat lunak ini.

#### B. Evaluasi Materi Pembelajaran

Selama proses pelatihan berlangsung, ditemukan kendala lain yang cukup signifikan, yaitu kurangnya bahan ajar yang dapat membantu siswa dalam belajar secara mandiri. Banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi jika hanya mengandalkan penjelasan lisan dari instruktur. Beberapa di antaranya merasa bahwa mereka membutuhkan referensi tambahan untuk mengulang materi yang telah diajarkan agar dapat memahami konsep dengan lebih baik.

Dalam pembelajaran desain grafis, materi visual sangat penting. Tanpa adanya modul pembelajaran yang disertai ilustrasi, contoh desain, dan langkah-langkah penggunaan perangkat lunak secara sistematis, siswa akan kesulitan dalam memahami konsep yang abstrak.

Untuk mengatasi kendala ini, solusi yang diterapkan adalah menyediakan modul pembelajaran yang dapat digunakan siswa untuk belajar secara mandiri. Modul ini berisi panduan langkah demi langkah dalam menggunakan CorelDRAW, teori dasar desain grafis, serta contoh kasus yang dapat dipraktikkan oleh siswa. Dengan adanya modul ini, siswa dapat belajar dengan lebih fleksibel dan tidak hanya bergantung pada instruksi langsung dari pengajar.

#### C. Wawancara dan Diskusi dengan Siswa

Selain melalui observasi dan evaluasi materi pembelajaran, pemahaman mengenai tantangan yang dihadapi siswa juga diperoleh melalui wawancara dan diskusi langsung dengan pelatihan. Wawancara ini dilakukan untuk menggali lebih dalam permasalahan yang mungkin tidak teridentifikasi hanya melalui observasi.

Salah satu kendala yang paling sering diungkapkan oleh siswa dalam wawancara adalah kesulitan dalam mengakses sumber daya tambahan secara online. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan kuota internet, yang membuat mereka sulit untuk mencari referensi tambahan dari video tutorial, artikel, atau forum diskusi terkait desain grafis.

Sebagai solusi, diberikan dukungan berupa kuota internet bagi siswa agar mereka dapat mengakses berbagai sumber pembelajaran tambahan. Dengan adanya akses internet yang memadai, siswa dapat lebih leluasa mencari informasi dan tutorial yang relevan, serta memperdalam pemahaman mereka mengenai desain grafis melalui sumber yang lebih variatif.

#### D. Analisis Hasil Pretest dan Posttest

Sebagai bagian dari evaluasi keberhasilan pelatihan, digunakan metode pretest dan posttest untuk mengukur pemahaman siswa sebelum dan sesudah mengikuti pelatihan.

Pada tahap awal, dilakukan pretest untuk mengetahui sejauh mana siswa telah memahami konsep desain grafis dan penggunaan CorelDRAW sebelum mereka mendapatkan materi pelatihan.

#### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di SMK Islam Ad-Duha, Retot, Desa Dasan Baru, Kecamatan Kopang, Kabupaten Lombok Tengah, bertujuan untuk meningkatkan kesiapan kerja siswa kelas X Desain Komunikasi Visual (DKV) dalam bidang desain grafis menggunakan CorelDRAW. Program ini dirancang untuk membekali siswa dengan keterampilan praktis yang relevan dengan industri kreatif. Pelatihan dilakukan dalam beberapa tahap, meliputi pretest, pemberian materi, praktik langsung, pendampingan, serta evaluasi melalui posttest.



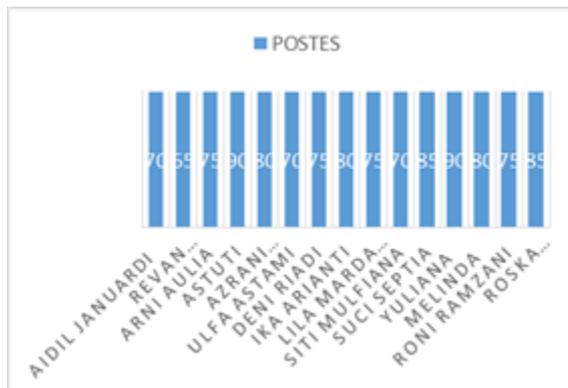
**Gambar 1.** Pelaksanaan Pelatihan CorelDRAW

Untuk mengukur efektivitas pelatihan, dilakukan pretest sebelum pelatihan dimulai dan posttest setelah pelatihan selesai. Pretest bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman awal siswa terhadap desain grafis, sedangkan posttest bertujuan untuk mengevaluasi peningkatan kompetensi setelah mengikuti pelatihan.



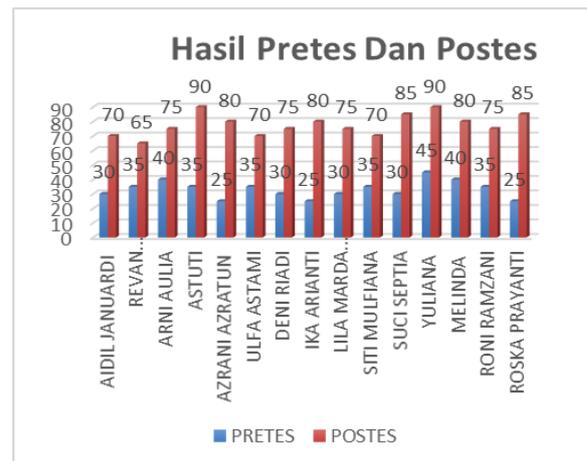
**Gambar 2.** Perbandingan Nilai Pretest Siswa SMK ISLAM AD-DUHA

Berdasarkan hasil evaluasi, rata-rata nilai pretest siswa sebelum pelatihan berada pada kisaran yang relatif rendah. Setelah mengikuti pelatihan, terdapat peningkatan signifikan pada nilai posttest. Hasil analisis dapat dilihat pada Tabel 2 berikut:



**Gambar 3.** Perbandingan Nilai Pretest dan Posttest Siswa

Berdasarkan tabel di atas, terjadi peningkatan rata-rata nilai setelah pelatihan, yang menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang diterapkan cukup efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa.



**Gambar 4.** Perbandingan Nilai Pretest dan Posttest Siswa

Diagram diatas menunjukkan bahwa pelatihan desain grafis yang diberikan sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap penggunaan CorelDRAW.

Peningkatan nilai posttest secara konsisten di semua peserta menandakan bahwa metode pelatihan yang digunakan berhasil dalam meningkatkan kesiapan siswa di bidang desain grafis.



**Gambar 5.** Foto Bersama anggota pelatihan CorelDRAW

Foto bersama diambil di SMK Islam Ad-Duha, Retot, Desa Dasan Baru, Kecamatan Kopang, Kabupaten Lombok Tengah, sebagai simbol keberhasilan pelatihan yang telah berlangsung. Siswa-siswa terlihat antusias dan penuh semangat, mencerminkan manfaat yang mereka peroleh selama mengikuti pelatihan.

## 5. KESIMPULAN

Pelatihan CorelDRAW yang dilaksanakan di SMK Islam Ad-Duha bertujuan untuk meningkatkan kesiapan kerja siswa dalam bidang desain grafis di industri kreatif. Berdasarkan hasil evaluasi pretest dan posttest, terjadi peningkatan yang signifikan dalam pemahaman dan keterampilan peserta dalam mengoperasikan perangkat lunak desain grafis. Hal ini menunjukkan bahwa metode pelatihan yang diterapkan, yang meliputi workshop, praktik langsung, dan pendampingan intensif, efektif dalam membekali siswa dengan keterampilan yang relevan dengan kebutuhan industri.

Implikasi dari studi ini menegaskan pentingnya pembelajaran berbasis praktik dalam meningkatkan kompetensi siswa SMK. Dengan menguasai keterampilan desain grafis, siswa memiliki peluang yang lebih besar untuk bersaing di pasar kerja maupun mengembangkan usaha kreatif secara mandiri. Kontribusi penelitian ini menambah wawasan mengenai efektivitas pelatihan berbasis teknologi dalam mendukung kesiapan kerja siswa SMK, khususnya dalam sektor industri kreatif.

Sebagai rekomendasi untuk penelitian selanjutnya, pelatihan dapat dikembangkan dengan modul yang lebih komprehensif, termasuk materi tentang tren desain modern, penggunaan perangkat lunak lain yang relevan, serta strategi pemasaran digital bagi calon desainer grafis. Selain itu, evaluasi jangka panjang terhadap dampak pelatihan dalam dunia kerja juga perlu dilakukan untuk mengukur efektivitas pelatihan dalam meningkatkan employability siswa.

## 6. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada SMK Islam Ad-Duha dan seluruh siswa kelas X yang telah berpartisipasi dalam pelatihan ini. Penghargaan setinggi-tingginya disampaikan kepada Bapak Jihadul Akbar, S.Kom., M.Kom., selaku dosen pembimbing, atas arahan, bimbingan, serta dukungan yang telah diberikan selama proses pelatihan ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada pihak sekolah, serta semua pihak yang turut serta dalam menyelesaikan pelaksanaan

kegiatan ini. Semoga hasil dari pelatihan ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan keterampilan siswa dalam bidang desain grafis serta mendukung kesiapan mereka memasuki industri kreatif.

## 7. REFERENSI

- Budiarta, I. G. M., & Sila, I. N. (2022). Pemanfaatan aplikasi coreldraw sebagai media pembelajaran pada kuliah desain komunikasi visual prodi pendidikan seni rupa undiksha. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa Undiksha*, 12(2), 115–128.
- Hidayatulloh, M. K. Y., Hamid, M., Arianti, S., & Kholid, A. (2021). Pendampingan belajar desain grafis bagi Generasi Z melalui aplikasi Corel Draw di Desa Bandarkedungmulyo. *Jumat Informatika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 7–10.
- Hutabarat, J. P. A. (2022). Perancangan Aplikasi Pembelajaran Desain Grafis Corel Draw X7 Dengan Menggunakan Learning Management System. *Journal of Informatics, Electrical and Electronics Engineering*, 2(2), 60–64.
- Kaluku, P., Bouty, A. A., & Hermila, A. (2023). Penerapan Project Based Learning Berbantuan Video Tutorial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Corel Draw. *Inverted: Journal of Information Technology Education*, 3(1), 10–19.
- Khaerudin, M., & Rasim, R. (2022). Pelatihan CorelDraw Pada Santri Yayasan Yatim Piatu dan Dhuafa Al-Ikhlas Bekasi. *Journal of Computer Science Contributions (JuCoSCo)*, 2(1), 45–56.
- Nasirudin, M., Faizah, M., & Sa'adah, N. (2021). Peningkatan Keterampilan dalam Bidang Kewirausahaan dengan Pelatihan Corel Draw. *Jumat*

*Informatika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 10–15.

Prasetyo, A., Yoani, A. A. P., Pradikta, A. Y., Oktavia, H., Fadalwa, K., Taena, M. E., Syifa, S. R., Sihombing, Y. M., Azmi, Z. M., & Saputri, G. (2023). PELATIHAN DESAIN GRAFIS MENGGUNAKAN COREL DRAW PADA SMPN 32 KOTA TANGERANG. *Abdi Jurnal Publikasi*, 2(2), 52–56.

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), 33–41.

Putra, M. A. H., Rajiani, I., Izmi, N., & Hayati, A. (2021). T-shirt Design Training for the Young Generation in Banua Anyar by using Corel Draw. *The Kalimantan Social Studies Journal*, 3(1), 52–59.

Rondo, D., Tana, S. W., Subun, F. X., & Panis, I. C. (2023). Sosialisasi Tentang Manusia Sebagai Homo Digital Pada Siswa Kelas XII SMA Ikarasi Melalui Pengenalan Aplikasi Corel Draw. *BERBAKTI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 1–6.

Unaim, S., Siska, D., Hasriani, M., Lidia, A., & Yasin, M. (2022). Pelatihan Desain Label Produk UMKM Strawberry Berbasis Coreldraw. *Jurnal Mengabdi Dari Hati*, 1(2), 99–104.

Yanto, R., Di Kesuma, H., Alfirini, A., Apriadi, D., & Etriyanti, E. (2022). Pelatihan Aplikasi Coreldraw Dalam Peningkatan Hardskill Siswa Menghadapi Dunia Kerja. *RESWARA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 129–134.