

Pendampingan Dan Pelatihan Desain Grafis SMK Islam Terpadu Darul Mujahidin Lombok Tengah

¹⁾Ahmat Adil, ²⁾Muhammad Tajuddin, ³⁾Agus Pribadi, ⁴⁾Bambang Krismono Triwijoyo, ⁵⁾Andi Sofyan Anas, ⁶⁾Heroe Santoso

^{1,2,3,4,5,6)}Ilmu Komputer, Universitas Bumigora, Mataram, Indonesia

E-mail Corresponding : ahmat.adil@universitasbumigora.ac.id,

INFORMASI ARTIKEL	ABSTRAK
<p>Kata Kunci: Pelatihan Desain Grafis Produk Percetakan SMK Keterampilan Kreatif Desain Cetak</p>	<p>Kegiatan pendampingan dan pelatihan desain grafis ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan siswa SMK Islam Terpadu Darul Mujahidin Lombok Tengah dalam bidang desain grafis, khususnya pada pembuatan produk percetakan seperti brosur, kartu nama, pamflet, dan kemasan produk. Pelatihan dilaksanakan sebagai bentuk penguatan kompetensi keahlian dan kesiapan siswa menghadapi dunia industri kreatif yang semakin berkembang pesat. Peserta mendapatkan manfaat dari pelatihan ini yaitu memperoleh pengetahuan dan keterampilan praktis di bidang desain grafis, khususnya dalam pembuatan produk percetakan seperti brosur, pamflet, kartu nama, dan siswa dapat menyalurkan ide dan kreativitasnya secara visual, serta belajar menyusun desain yang komunikatif dan menarik. Metode pelatihan meliputi pemberian materi dasar desain grafis, pengenalan software desain seperti Canva dan CorelDRAW, serta praktik langsung pembuatan desain cetak. Kegiatan dilakukan secara bertahap, mulai dari teori dasar desain (elemen & prinsip), tipografi, warna, hingga proses produksi desain siap cetak. Selain itu, diberikan pula sesi konsultasi dan evaluasi karya untuk mengasah kreativitas dan kerapian teknis. Hasil pelatihan menunjukkan bahwa peserta mengalami peningkatan pemahaman dan keterampilan teknis dalam membuat desain grafis yang sesuai standar industri percetakan. Pelatihan ini diharapkan mampu menjadi bekal awal bagi siswa dalam mengembangkan kemampuan desainnya secara mandiri dan profesional, serta membuka peluang usaha mandiri di bidang percetakan.</p>
<p>Keywords: Graphic Design Training Printing Products Vocational School Creative Skills Printing Design</p>	<p>ABSTRACT</p> <p>This graphic design mentoring and training activity aims to improve the skills of students of Darul Mujahidin Integrated Islamic Vocational School, Central Lombok in the field of graphic design, especially in making printed products such as brochures, business cards, pamphlets, and product packaging. The training is carried out as a form of strengthening the expertise competency and readiness of students to face the rapidly growing creative industry world. Participants benefit from this training, namely gaining knowledge and practical skills in the field of graphic design, especially in making printed products such as brochures, pamphlets, business cards, and students can channel their ideas and creativity visually, and learn to compose communicative and attractive designs. The training method includes providing basic graphic design material, introduction to design software such as Canva and CorelDRAW, and direct practice in making print designs. Activities are carried out in stages, starting from basic design theory (elements & principles), typography, color, to the production process of ready-to-print designs. In addition, consultation and evaluation sessions are also provided to hone creativity and technical neatness. The results of the training showed that participants experienced an increase in understanding and technical skills in making graphic designs that meet printing industry standards. This training is expected to be an initial provision for students in developing their design skills independently and professionally, as well as opening up independent business opportunities in the printing sector.</p>

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



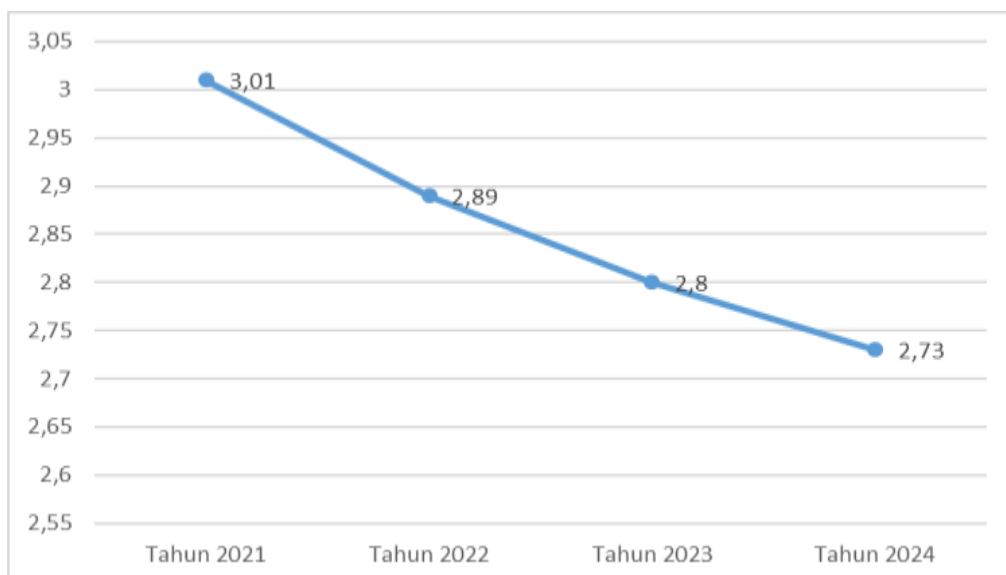
I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi saat ini menuntut peningkatan kompetensi generasi muda di dunia kerja. Salah satu kompetensi yang perlu ditingkatkan oleh siswa-siswi Sekolah Menengah Atas (SMA) adalah keahlian

dalam desain grafis. Peningkatan kemampuan desain grafis dapat difasilitasi oleh pihak sekolah melalui kegiatan ekstrakurikuler maupun kerja sama dengan pihak eksternal. Secara definisi, desain grafis merupakan bentuk komunikasi visual yang memanfaatkan simbol atau gambar untuk menyampaikan informasi atau pesan kepada audiens secara efektif(Sitompul et al., 2022).

Pelatihan keterampilan Desain Grafis merupakan salah satu solusi efektif untuk mengurangi angka pengangguran di kalangan lulusan SMA sederajat. Dengan membekali peserta dengan keterampilan yang relevan yang dibutuhkan di dunia kerja saat ini, maka diharapkan pelatihan ini dapat meningkatkan daya saing mereka di pasar tenaga kerja. Selain membuka peluang kerja yang lebih baik, pelatihan ini juga memungkinkan para lulusan untuk beralih ke sektor industri kreatif yang sedang berkembang pesat, sehingga dapat membantu mengatasi pengangguran struktural yang disebabkan oleh ketidaksesuaian antara keterampilan yang dimiliki dan kebutuhan industri(Ruru, 2024).

Tingkat Pengangguran Terbuka (TPT) di Provinsi Nusa Tenggara Barat (NTB) menunjukkan tren penurunan dalam tiga tahun terakhir. Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS), TPT NTB pada tahun 2021 tercatat sebesar 3,01 persen, kemudian turun menjadi 2,89 persen pada tahun 2022, 2,80 persen pada tahun 2023, dan kembali menurun menjadi 2,73 persen pada Agustus 2024. Penurunan ini mencerminkan perbaikan kondisi ketenagakerjaan di NTB, meskipun jumlah angkatan kerja terus meningkat. Pada Agustus 2024, jumlah angkatan kerja di NTB mencapai 3,19 juta orang, meningkat sebesar 216,34 ribu orang dibandingkan Agustus 2023. Walaupun terjadi peningkatan jumlah angkatan kerja, TPT tetap menurun sebesar 0,07 persen poin dibandingkan dengan Agustus 2023, yang menunjukkan bahwa pasar kerja di NTB mampu menyerap tambahan tenaga kerja tersebut(Badan Pusat Statistik Provinsi Nusa Tenggara Barat, 2024).



Gambar 1. Grafisk Tren penurunan TPT NTB 2021-2024 (Badan Pusat Statistik Provinsi Nusa Tenggara Barat, 2024)

Dilihat dari tingkat pendidikan, lulusan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) masih mencatat Tingkat Pengangguran Terbuka (TPT) tertinggi pada Agustus 2024 dibandingkan dengan lulusan dari jenjang pendidikan lainnya. Namun, data menunjukkan adanya perbaikan signifikan. TPT lulusan SMK mengalami penurunan tajam, dari 8,24 persen pada Agustus 2023 menjadi 4,73 persen pada Agustus 2024 turun sebesar 3,51 persen poin. Penurunan ini tidak terlepas dari upaya Pemerintah Provinsi NTB melalui Dinas Tenaga Kerja dan Transmigrasi (Disnakertrans) yang dalam tiga tahun terakhir gencar menjalankan program *PePadu Plus*. Program ini dirancang untuk memperkuat peluang kerja, khususnya bagi lulusan SMK dan pendidikan vokasi. Salah satu pendekatan utama dalam program ini adalah pembinaan dan pendampingan intensif melalui Bursa Kerja Khusus (BKK), yang bertujuan menjembatani lulusan dengan dunia industri secara lebih efektif(Badan Pusat Statistik Provinsi Nusa Tenggara Barat, 2024).

Tabel 1. Tingkat Pengangguran Terbuka (TPT) Provinsi NTB Menurut Kabupaten/Kota (Persen) 2024

No	Kabupaten/Kota	Tahun 2024
1	Lombok Barat	3,12
2	Lombok Tengah	2,78
3	Lombok Timur	2,47
4	Sumbawa	2,79
5	Dompu	2,36
6	Bima	2,15
7	Sumbawa Barat	3,54
8	Lombok Utara	1,4
9	Kota Mataram	4,78
10	Kota Bima	3,57

Tujuan Pendampingan dan Pelatihan Desain Grafis Produk Percetakan untuk Siswa SMK Islam Terpadu ini adalah 1) Meningkatkan Kompetensi Teknis Siswa SMK, Memberikan pemahaman dan keterampilan praktis dalam penggunaan perangkat lunak desain grafis (seperti Adobe Photoshop, Illustrator, atau CorelDRAW) yang relevan dengan kebutuhan industri percetakan. 2) Mempersiapkan Siswa Menghadapi Dunia Kerja, Membekali siswa dengan kemampuan yang sesuai dengan standar industri kreatif dan percetakan agar lebih siap bersaing di pasar kerja setelah lulus (Rusdi, 2023). 3) Menumbuhkan Jiwa Kewirausahaan di Bidang Desain, Mendorong siswa untuk mengembangkan potensi berwirausaha di bidang desain grafis, khususnya produk-produk percetakan seperti brosur, kemasan, logo, dan media promosi lainnya. 4) Meningkatkan Daya Serap Lulusan SMK oleh Dunia Industri, Menyelaraskan keterampilan yang diperoleh siswa dengan kebutuhan dunia usaha dan industri (DU/DI) melalui pembinaan langsung yang bersifat aplikatif dan berbasis proyek nyata. 5) Mengurangi Tingkat Pengangguran di Kalangan Lulusan SMK, Menjadi salah satu strategi efektif untuk mengatasi pengangguran struktural dengan cara meningkatkan kompetensi dan keterampilan yang sesuai dengan permintaan pasar (Moussadecq et al., 2024).

Pelatihan keterampilan sangat bermanfaat untuk mengurangi pengangguran karena meningkatkan kompetensi individu, daya saing di pasar kerja, dan akses ke peluang pekerjaan yang lebih baik. Pelatihan ini juga membantu dalam mempersiapkan SDM yang siap menghadapi pekerjaan yang mungkin belum dikuasai, serta meningkatkan kualitas SDM melalui program pelatihan kerja. Bagi siswa SMK pendampingan dan pelatihan desain grafis mendapatkan manfaat sebagai berikut 1) Peningkatan Keterampilan Praktis Siswa, Siswa memperoleh keterampilan langsung dalam mengoperasikan perangkat lunak desain grafis yang dibutuhkan oleh industri, sehingga lebih siap menghadapi tantangan dunia kerja. 2) Penguatan Link and Match antara Sekolah dan Industri, membangun hubungan yang lebih erat antara lembaga pendidikan vokasi dengan dunia usaha dan dunia industri (DU/DI) melalui pelatihan yang sesuai kebutuhan pasar. 3) Penumbuhan Minat dan Potensi Wirausaha, Melalui praktik langsung dan pembimbingan, siswa terdorong untuk mengembangkan ide-ide kreatif dan berwirausaha dalam bidang desain grafis, khususnya produk percetakan. 4) Peningkatan Kepercayaan Diri dan Profesionalisme Siswa, siswa menjadi lebih percaya diri dalam mempresentasikan karya, menerima masukan, serta bekerja dalam tim maupun secara mandiri pada proyek desain grafis. 5) Kontribusi terhadap Penurunan Pengangguran Lulusan SMK, dengan bekal keterampilan yang lebih relevan, siswa memiliki peluang lebih besar untuk terserap di dunia kerja atau menciptakan lapangan kerja sendiri, yang pada akhirnya berkontribusi terhadap pengurangan angka pengangguran (Fadlil et al., 2022).

Pengabdian sebelumnya yang telah dilakukan oleh penulis adalah pendampingan dan pelatihan digital marketing UMKM Desa Batu Asak-Lombok Tengah (Adil et al., 2025). Pengabdian ini melibatkan beberapa UMKM yang di Desa Batu Asak Lombok Tengah sebagai peserta pelatihan dengan hasil yang diharapkan agar pelaku UMKM, memiliki skill dalam memanfaatkan media digital dalam memasarkan produk-produk yang mereka hasilkan. peserta pada pengabdian ini telah memiliki pengetahuan tentang marketing, hanya belum melibatkan atau memanfaatkan teknologi informasi dalam manajemen pemasarannya. Pengabdian lain yang telah dilakukan oleh penulis adalah pelatihan manajemen produksi untuk meningkatkan kualitas produk Rengginang Opak Dapur Inaq Muhid (Adil et al., 2024). Pengabdian ini melibatkan UMKM yang sama yaitu pelaku UMKM di desa Batu Asak. Luaran yang diharapkan dari pengabdian ini adalah pelaku UMKM

mempunyai pengetahuan tentang manajemen produksi, sehingga dengan pengetahuan tersebut pelaku UMKM dapat memelihara dan meningkatkan kualitas produk yang mereka hasilkan dan dapat diterima oleh pasar dengan baik. Pengabdian lain yang telah dilakukan terkait dengan pelatihan desain grafis adalah Pelatihan Desain Grafis Untuk Siswa-Siswi SMA Negeri 6 Binjai yang dilaksanakan oleh (Sitompul et al., 2022), pengabdian ini, menekankan pada pelatihan yang diberikan kepada peserta pelatihan untuk memiliki skill dalam mendesain grafis. Sementara pada pengabdian yang telah kami lakukan, disamping pelatihan memberikan skill desain grafis juga memberikan pendampingan dengan contoh kasus dan produk desain yang dihasilkan oleh peserta.

II. MASALAH

Pengabdian ini dilaksanakan di SMK Terpadu Darul Mujahidin, yang beralamat, jln. Pemban Aji, Semoyang, Kec. Praya Timur, Kab. Lombok Tengah, Prov. Nusa Tenggara Barat.



Gambar 2. Kegiatan Pelatihan dan pendampingan

Pengangguran di kalangan lulusan SMK bukan hanya soal kualitas individu, tetapi juga sistem yang belum sepenuhnya mendukung keterhubungan antara pendidikan, industri, dan dunia kerja. Dibutuhkan pendekatan menyeluruh yang mencakup pembenahan kurikulum, peningkatan pelatihan kerja, pengembangan soft skills, serta dukungan dari pemerintah dan industry (Badan Pusat statistik Provinsi Nusa Tenggara Barat, 2023). Selain itu, kurangnya pengalaman kerja dan kurangnya soft skills juga turut menjadi factor (Apriandinata et al., 2022). Berikut adalah penjelasan lebih detail tentang faktor-faktor penyebab pengangguran pada lulusan SMK:

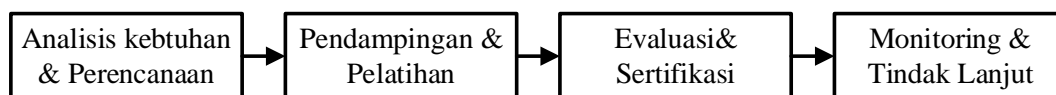
- a. Ketidaksihesuaian Kompetensi dengan Kebutuhan Industri; ada beberapa penyebab ketidaksihesuaian kompetensi dengan kebutuhan industri seperti kurikulum yang tidak relevan menyebabkan materi pembelajaran sering tertinggal dari perkembangan industri dan teknologi terkini, dan minimnya kolaborasi dengan industri yang menyebabkan kurangnya keterlibatan pelaku industri dalam merancang dan mengembangkan kurikulum SMK.
- b. Kurangnya Pengalaman Kerja (PKL); PKL yang belum optimal menyebabkan praktik kerja lapangan belum selalu memberikan pengalaman nyata yang relevan dengan dunia industri. Dan Minimnya proyek riil atau magang industri menyebabkan banyak siswa tidak terbiasa mengerjakan proyek dengan standar profesional.
- c. Kelemahan dalam Soft Skills; Kurangnya pelatihan non-teknis menyebabkan fokus pembelajaran masih terlalu teknis, kurang memperhatikan pengembangan karakter dan kepribadian, dan tidak terlatih untuk dunia kerja menyebabkan lulusan kurang percaya diri, tidak terbiasa bekerja dalam tim, menyelesaikan masalah, atau berkomunikasi secara profesional.
- d. Faktor Eksternal Lain; seperti terbatasnya lapangan kerja local menyebabkan terutama di daerah terpencil atau wilayah dengan pertumbuhan industri yang lambat, mismatch jurusan dan kebutuhan daerah menyebabkan Tidak semua jurusan yang ditawarkan SMK sesuai dengan kebutuhan tenaga kerja setempat. Kebijakan tenaga kerja daerah seperti beberapa daerah lebih memprioritaskan pekerja lokal tanpa mempertimbangkan kompetensi lulusan dari luar daerah. Penyebab lain adalah kurangnya informasi tentang peluang kerja menyebabkan lulusan SMK sering tidak mendapatkan akses informasi lowongan kerja yang akurat dan terkini. Dan ketidakstabilan ekonomi makro menyebabkan Krisis ekonomi atau perlambatan industri memengaruhi ketersediaan lapangan kerja secara umum.

III. METODE

Agar pelatihan Deain grafis dapat berjalan efektif dan memberikan hasil yang optimal, penting untuk menerapkan metode pembelajaran yang tepat. Metode yang dipilih harus mampu membantu peserta memahami konsep, menguasai keterampilan teknis, serta mampu menerapkannya dalam dunia kerja(Salewangeng, 2023). Dalam pengabdian ini, ada dua pendekatan pendampingan dan pelatihan digunakan yaitu :

1. Pendekatan Berbasis Proyek (Project-Based Learning / PjBL), pada pendekatan ini, siswa belajar melalui pengerjaan proyek nyata, seperti membuat desain brosur, katalog, atau kemasan produk. Dengan pendekatan ini keunggulannya antara lain melatih kreativitas, kolaborasi, dan penyelesaian masalah. Sebagai contoh penerapannya siswa membuat desain promosi untuk UMKM lokal dan mencetaknya secara profesional(Setiyanto et al., 2023).
2. Pendekatan Berbasis Praktik (Hands-On Learning), pendekatan ini fokus pada kegiatan langsung, seperti praktik menggunakan software desain dan mesin cetak. Pendekatan ini menekankan pada meningkatkan keterampilan teknis dan kesiapan kerja. Sebagai penerapan dari pendekatan ini adalah workshop CorelDRAW atau Adobe Illustrator untuk membuat layout majalah(Rikah & Damayanti, 2021).

Sementara dalam pelaksanaan pengabdian, tahapannya dapat dilihat pada gambar 5 berikut :



Gambar 3. Tahapan pelaksanaan pengabdian

1. Analisis Kebutuhan dan Perencanaan; ada beberapa kegiatan yang dilakukan pada fase ini seperti a) Survei Awal Kompetensi berfungsi untuk menggunakan kuisisioner atau observasi untuk mengetahui kemampuan dasar siswa dalam desain grafis dan percetakan; b) Pemetaan Kurikulum; dilakukan untuk menyelaraskan pelatihan dengan kurikulum SMK dan kebutuhan dunia industri (link and match); c) Penentuan Materi pelatihan yang berfokus pada software (CorelDRAW, Adobe Illustrator, Photoshop), teknik cetak (offset, digital), dan portofolio produk (brosur, kemasan, spanduk, dll).
2. Pendampingan; pada tahap ini kegiatan pengabdian difokuskan ke tiga hal yaitu : a) Pendampingan Individual & Kelompok; Siswa dibimbing secara langsung baik secara individu maupun dalam kelompok kecil untuk meningkatkan pemahaman teknis; b) Project-Based Learning (PjBL); Siswa diberikan proyek nyata (misalnya, membuat desain kemasan atau brosur untuk UMKM lokal); c)

- Mentoring Industri; Melibatkan praktisi dari industri percetakan untuk memberikan insight, evaluasi desain, dan pengalaman langsung.
3. Pelatihan; fase pendampingan dan pelatihan adalah face yang dapat saja dilakukan secara bersamaan atau bertahap. Kegiatan pada fase pelatihan ini adalah sebagai berikut; a) Pelatihan Berbasis Kompetensi (Competency-Based Training) yang fokus pada pencapaian keterampilan spesifik, seperti teknik layout, pemilihan warna, dan persiapan file untuk cetak; b) Workshop Intensif: Pelatihan praktikal jangka pendek (misalnya 2–3 hari) dengan topik tertentu; c) Simulasi Produksi; siswa mensimulasikan proses produksi dari awal hingga akhir, termasuk prepress, cetak, dan finishing.
 4. Evaluasi dan Sertifikasi; Evaluasi berkala menggunakan rubrik penilaian desain, keterampilan teknis, dan kerja sama tim, dan portofolio digital yaitu siswa diminta membuat portofolio proyek desain grafis sebagai bukti kompetensi.
 5. Monitoring dan Tindak Lanjut; Feedback diberikan oleh guru pembimbing dan mentor industry, disertai dengan program lanjutan seperti pelatihan tambahan, lomba desain grafis, atau pelatihan kewirausahaan untuk siswa yang ingin membuka usaha percetakan.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Beberapa hasil yang didapatkan dari kegiatan pendampingan dan pelatihan desain grafis produk Percetakan seperti berikut :

1. Peningkatan Kompetensi Siswa, untuk mencapai kompetensi ini diukur dari beberapa ukuran seperti kemampuan siswa menggunakan software desain grafis seperti CorelDRAW, Adobe Photoshop, dan Illustrator. Ukuran berikutnya adalah Meningkatnya pemahaman siswa tentang desain untuk keperluan cetak (layout, resolusi, warna CMYK, bleed, dll), dan siswa dapat membuat desain siap cetak untuk berbagai media: brosur, banner, kemasan produk, logo, dan kartu nama.
2. Produk Desain Siswa, dilihat berdasarkan sejumlah produk cetak nyata hasil karya siswa seperti (Brosur promosi, Desain kemasan makanan/minuman local, Spanduk kegiatan sekolah, Kartu nama untuk UMKM, Kalender atau merchandise cetak sekolah) dan Portofolio digital siswa yang terdokumentasi dalam bentuk PDF atau website.
3. Peningkatan Kepercayaan Diri dan Kemandirian; Siswa lebih percaya diri dalam mengekspresikan ide visual dan berani mempresentasikan hasil desain mereka. Dan Beberapa siswa mulai membuka jasa desain sederhana secara freelance atau melalui media sosial.
4. Kolaborasi Sekolah dengan Industri; Terjalin kerja sama dengan mitra industri percetakan atau UMKM lokal dalam bentuk magang, pemesanan produk desain, atau pembimbingan. Dan Adanya masukan dan evaluasi dari praktisi industri sebagai feedback untuk perbaikan pembelajaran.

Proses pendampingan dan pelatihan desain grafis, melibatkan beberapa tahap yang terstruktur untuk membantu peserta mengembangkan keterampilan yang diperlukan. Berikut adalah gambaran umum tentang proses tersebut: 1) Analisis Kebutuhan dan perencanaan; 2) Pendampingan dan Pelatihan; 3) Evaluasi dan sertifikasi; 4) Monitoring dan Evaluasi; Tahap awal dalam pelaksanaan pengabdian adalah melakukan analisis kebutuhan dan perencanaan yang bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan dan tujuan peserta, pada tahap ini, menggunakan kuisioner atau observasi untuk mengetahui kemampuan dasar siswa dalam desain grafis dan percetakan. Disamping itu juga pada tahap ini melakukan pemetaan kurikulum untuk menyelaraskan pelatihan dengan kurikulum SMK dan kebutuhan dunia industri (link and match). Serta menentukan materi seperti fokus pada software (CorelDRAW, Adobe Illustrator, Photoshop), teknik cetak (offset, digital), dan portofolio produk (brosur, kemasan, spanduk, dll)(Setiyanto et al., 2023).

Tahap berikutnya adalah melakukan pendampingan dan pelatihan, dimana siswa dibimbing secara langsung baik secara individu maupun dalam kelompok kecil untuk meningkatkan pemahaman teknis. Siswa diberikan proyek nyata (misalnya, membuat desain kemasan atau brosur untuk UMKM lokal). Serta melibatkan praktisi dari industri percetakan untuk memberikan insight, evaluasi desain, dan pengalaman langsung. Pelatihan yang dilakukan pada tahap ini adalah pelatihan Berbasis Kompetensi (Competency-Based Training), dimana fokus pada pencapaian keterampilan spesifik, seperti teknik layout, pemilihan warna, dan persiapan file untuk cetak. Melakukan simulasi proses produksi dari awal hingga akhir, termasuk prepress, cetak, dan finishing(Symbolon et al., 2024).

Tahap selanjutnya adalah tahap evaluasi dan sertifikasi, dimana pada tahap ini menggunakan rubrik penilaian desain, keterampilan teknis, dan kerja sama tim dan siswa diminta membuat portofolio

proyek desain grafis sebagai bukti kompetensi. Tahap akhir dari kegiatan ini adalah monitoring dan tidak lanjut yang diberikan oleh pembimbing dan mentor serta Program Lanjutan: Seperti pelatihan tambahan, lomba desain grafis, atau pelatihan kewirausahaan untuk siswa yang ingin membuka usaha percetakan(Tambunan et al., 2023).



Gambar 4. Instruktur memberikan materi



Gambar 5. Pendampingan

Berikut adalah materi pelatihan desain grafis, 1) Pengenalan desain grafis, mencakup materi tentang Desain grafis sebagai seni dan praktik menciptakan serta mengatur elemen visual (seperti gambar, teks, dan warna) untuk menyampaikan pesan atau informasi secara efektif. Contoh: Desain logo, poster, iklan media sosial, kemasan produk, majalah, dan banyak lagi. 2) prinsip dasar desain grafis, materi ini tidak hanya soal estetika, tapi juga soal bagaimana elemen-elemen visual disusun agar pesan dapat disampaikan dengan jelas dan efektif. Ada beberapa prinsip dasar yang menjadi fondasi dari desain yang baik. Yang termasuk kedalam materi ini antara lain : keseimbangan menciptakan rasa stabil dan harmoni dalam desain seperti simetris, asimetris dan radial. Disamping itu ada juga materi tentang kontras, yaitu Perbedaan antara dua elemen untuk menarik perhatian atau menonjolkan bagian penting. 3) Pengenalan software desain, mencakup alat atau software yang akan digunakan, jenis-jenis software desain (Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, CorelDRAW, Canva, Figma), Perbedaan Raster vs Vektor. 4) desain tipografi, adalah seni dan teknik mengatur huruf dalam desain agar pesan dapat tersampaikan dengan jelas dan menarik. Materi ini mencakup, elemen tipografi, jenis-jenis typeface, prinsip desain tipografi, kombinasi font yang baik, 5) Desain Logo dan Branding. Logo adalah simbol atau identitas visual dari sebuah merek, perusahaan, organisasi, atau produk. Fungsi utamanya adalah mewakili identitas, memudahkan pengenalan, dan menciptakan kesan pertama. Materi ini mencakup, jenis-jenis logo, karakteristik logo yang baik, langkah mendesain logo. Serta materi branding sebagai proses menciptakan identitas dan citra dari sebuah produk/bisnis. Logo hanyalah salah satu bagian dari branding. 6) Desain untuk Media Sosial, Media sosial adalah platform utama untuk komunikasi visual saat ini. Materi ini mencakup : Platform Populer & Ukuran Desain , Jenis Konten Visual Media Sosial, Prinsip Desain untuk Media Sosial, Tips Desain Konten Media Sosial yang Menarik. 7) Desain Cetak, adalah proses membuat materi visual yang akan dicetak secara fisik, bukan hanya dilihat di layar. Hasilnya berupa produk seperti poster, brosur, kemasan, majalah, kartu nama, spanduk, dll. Tujuannya: menyampaikan informasi atau mempromosikan sesuatu dalam bentuk fisik dengan tampilan profesional. Materi ini mencakup : Hal Teknis dalam Desain Cetak, Software yang Digunakan, Prinsip Desain untuk Cetak, Persiapan File untuk Dicitak.



Gambar 6. Hasil produk desain

Pembahasan

Dari hasil kegiatan pengabdian yang telah dilakukan ada beberapa permasalahan yang dihadapi dalam pelaksanaan pelatihan, baik kendala teknis maupun kendala sumber daya seperti berikut : 1) Permasalahan Sarana dan Prasarana seperti perangkat komputer tidak memadai, keterbatasan lisensi software seperti belum memiliki akses ke software resmi (legal), seperti Adobe Creative Suite atau CorelDRAW dan koneksi internet tidak stabil menjadi hambatan saat mengakses materi daring, video tutorial, atau aplikasi berbasis cloud. 2) Permasalahan Sumber Daya Manusia seperti kompetensi pendamping dengan kurangnya pengalaman praktis atau pemahaman tentang tren desain terkini. 3) Permasalahan Kurikulum dan Materi yaitu Kurikulum belum sepenuhnya adaptif terhadap perkembangan desain grafis modern (UI/UX, desain digital marketing, dll). 4) Permasalahan dari Sisi Peserta Didik seperti motivasi rendah: Sebagian siswa tidak menunjukkan minat tinggi terhadap desain grafis, dan perbedaan tingkat penguasaan teknologi dan kreativitas visual antar siswa menyebabkan ketimpangan dalam hasil belajar. 5) Permasalahan Manajerial dan Waktu yaitu Jadwal pelatihan bertabrakan dengan kegiatan pembelajaran reguler dan minimnya kerja sama dengan pelaku industri kreatif menyebabkan siswa kurang terespos pada praktik kerja nyata.

V. KESIMPULAN

Pelatihan desain grafis yang telah dilaksanakan memberikan bekal pengetahuan dan keterampilan dasar kepada para peserta mengenai dunia desain visual, baik untuk kebutuhan personal, bisnis, maupun profesional. Melalui materi yang mencakup pengenalan desain grafis, prinsip dasar, penggunaan software, tipografi, desain logo, media sosial, hingga desain cetak, peserta tidak hanya memperoleh pemahaman teoritis tetapi juga melakukan praktik langsung yang membantu mereka mengasah kreativitas serta kemampuan teknis.

Secara umum, pelatihan ini berhasil: 1) Meningkatkan pemahaman peserta tentang peran dan pentingnya desain grafis dalam berbagai bidang. 2) Membekali peserta dengan keterampilan dasar dalam menggunakan software desain seperti Canva, Photoshop, atau Illustrator. 3) Mendorong peserta untuk berpikir kreatif dan sistematis dalam menciptakan desain yang komunikatif dan menarik. 4) Menghasilkan karya nyata seperti poster, logo, atau konten media sosial sebagai portofolio awal peserta. 5) Membangun kesadaran akan peluang kerja atau usaha di bidang desain grafis, termasuk menjadi freelancer atau membuka jasa desain. Diharapkan hasil pelatihan ini dapat menjadi modal awal bagi peserta untuk terus belajar dan mengembangkan diri di bidang desain grafis, baik untuk keperluan pribadi, komunitas, maupun profesional.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada Pimpinan sekolah, siswa dan siswi SMK Islam Terpadu Darul Mujahidin, Ganti, Kab Lombok Tengah, yang telah memberikan kesempatan tim pengabdian untuk melakukan pengabdian, Terima kasih juga Kepada ketua LPPM Universitas Bumigora, kepala program studi ilmu komputer dan instruktur yang telah mendampingi peserta dalam pelatihan, semoga apa yang telah dilakukan menjadi amal ibadah dan amal jariyah bagi kita semua.

DAFTAR PUSTAKA

- Adil, A., Muhid, A., Anggriani, R., Indrayanto, G., & Tilani, D. (2024). *Pelatihan Manajemen Produksi untuk Meningkatkan Kualitas Produk Rengginang Opak Dapur Inaq Muhid*. 4(2), 293–302. <https://doi.org/10.30812/adma.v4i2.3396>
- Adil, A., Tajuddin, M., Sofyan Anas, A., Muhid, A., Pribadi, A., & Dharma, I. M. Y. (2025). *Pendampingan Dan Pelatihan Digital Marketing UMKM Desa Batu Asak - Lombok Tengah*. 6(2), 3117–3124. <https://doi.org/http://doi.org/10.55338/jpkmn.v6i2.4765>
- Apriandinata, I., Ridwan, D., Nur, R. A., & Rosadi, A. (2022). Pelatihan Desain Grafis Melalui Microsoft PowerPoint Bagi RemajaLulusan SMA Dalam Meningkatkan Kreativitas Wirausaha. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 3(1), 142–149. <https://doi.org/10.55338/jpkmn.v3i1.301>
- Badan Pusat statistik Provinsi Nusa Tenggara Barat. (2023). *Profil industri Mikro Kecil 2023 Provinssi Nusa Tenggara barat*.
- Badan Pusat Statistik Provinsi Nusa Tenggara Barat. (2024). *Keadaan angkatan kerja Provinsi Nusa Tenggara Barat 2024*.
- Fadlil, A., Yudhana, A., Wijaya, S. A., Anggraini, F., & Marsaid, A. P. (2022). Pelatihan Desain Grafis dengan Software Photoshop sebagai Peluang Usaha bagi Guru/Siswa SMAN 3 Singingi Hilir. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 230. <https://doi.org/10.20527/btjpm.v4i1.5066>
- Moussadecq, A., Handayani, P., & Larrisa, H. (2024). Pelatihan Desain Grafis Bagi Siswa- Siswi SMA Negeri 12 Bandar Lampung Guna Melahirkan Generasi Z Yang Kompetitif. *Jurnal Publika Pengabdian Masyarakat*, 6(1), 1–8. <https://doi.org/10.30873/jppm.v6i1.4012>
- Rikah, R., & Damayanti, D. (2021). Pelatihan Desain Grafis Untuk Meningkatkan Kreativitas Pada Karang Taruna Desa Tuyuhan. *Senriabdi 2021*, er(1), 823–833. <http://www.jurnal.usahidsolo.ac.id/index.php/SENRIABDI/article/view/910%0Ahttps://www.jurnal.usahidsolo.ac.id/index.php/SENRIABDI/article/download/910/695>
- Ruru, J. P. (2024). *Penerapan Pelatihan Desain Grafis untuk Mendorong Kreativitas Siswa SMA*. September, 1–10.
- Rusdi, M. I. (2023). *Pelatihan Desain Grafis Pada Sekolah Menengah Atas Negeri 5 Palopo*. 1(1), 1–5.
- Salewangeng, A. (2023). Pelatihan dan Pendampingan Media Pembelajaran Canva For Education Bagi Guru Bahasa SMA Se-kecamatan Ternate Utara. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(4), 3173–3177. <https://doi.org/10.31949/jb.v4i4.6632>
- Setiyanto, S., Fatah Yasin, I., & Nafiuddin, A. M. (2023). Pelatihan Desain Grafis Software Adobe Photoshop Untuk Meningkatkan Inovasi Dan Kreativitas Siswa Graphic Design Training on Adobe Photoshop Software To Increase Student Innovation and Creativity. *Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(3), 819–826.
- Simbolon, M. H., Tarigan, M., Saut Maruli Tua Banjarnahor, Daniel Napitupulu, Aldy Saragih, & Indri Novita Rubiah Sijabat. (2024). Pelatihan Desain Grafis dengan Adobe Photoshop dan Canva. *ULINA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 15–22. <https://doi.org/10.58918/ulina.v2i2.257>
- Sitompul, J. N., Saragih, R., Nurhayati, N., & Gultom, I. (2022). Pelatihan Desain Grafis Untuk Siswa-Siswi SMA Negeri 6 Binjai. *Zadama: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 7–10. <https://doi.org/10.56248/zadama.v1i1.13>
- Tambunan, L., Iqbal, M., Radillah, T., Satria, B., Fansuri, S., Diana, A. I. N., Rohandi, M., Husain, N., Mulyanto, A., Latief, M., Faizah, H., Fathonah, N., Tjahyadi, S., Antonio, W., Zaman, A. N., As'adi, M., Nur, I., Rizal, R., & Mahfud, H. (2023). Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Photoshop pada Siswa SMAN 3 Gorontalo Utara. *Jurnal Widya Laksana*, 9(2), 1–8. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPKM/article/view/21116%0Ahttps://ejournal.ung.ac.id/index.php/devotion/article/view/20334%0Ahttps://ejournal.ung.ac.id/index.php/devotion/article/download/20334/7048>