

**LAPORAN**  
**PENGANDIAN MASYARKAT**



**PELATIHAN DIGITAL MARKETING DAN IMPLEMENTASI DESAIN GRAFIS**  
**UNTUK JURUSAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL (DKV) SMK KARSA MULYA**  
**PALANGKA RAYA.**

**Disusun Oleh:**

**Suriansyah, M.Pd (NIDN.001004101)**  
**Arif Supriadi, M.Pd (NIDN 1105108801)**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNOLOGI INFORMASI FAKULTAS**  
**BAHASA ILMU PENGETAHUAN DAN TEKNOLOGI UNIVERSITAS**  
**MUHAMMADIYAH PALANGKA RAYA 2024**

## **A. IDENTITAS**

### **1. Judul Pengabdian**

Pelatihan Digital Marketing dan Implementasi Desain Grafis untuk Jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV) SMK Karsa Mulya Palangka Raya.

### **2. Dosen Pengusul**

#### **a. Ketua**

Nama : Suriansyah, M.Pd  
NIDN : 0010049101  
Bidan Keahlian : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan  
ID Sinta : 682837  
ID Google Scholar : NxdfqA4AAAAJ

#### **b. Anggota 1**

Nama : Arif Supriyadi, M.Pd  
NIDN : 1105108801  
Bidan Keahlian : Bahasa Indonesia  
ID Sinta : -  
ID Google Scholar : -

#### **c. Anggota 3**

Nama : Zahra Angelina  
NIDN : 22.24.026138

#### **d. Anggota 4**

Nama : Dody Saputra  
NIDN : 22.24.025526

### **3. Objek**

Kelas Multimedia SMK Karsa Mulya Palangka Raya.

### **4. Waktu Pelaksanaan**

Mulai: Bulan 12-13 Januari 2024

### **5. Lokasi Pengabdian**

Jl. G. Obos Km. 5 No. 130 Palangka Raya

### **6. Target Capaian**

Terlaksananya hasil dari pengabdian ini dan peserta didik jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV) dapat menerapkan Digital Marketing dan Implementasi Desain Grafis di sektor dunia kerja.

## HALAMAN PENGESAHAN LAPORAN PENGABDIAN

Judul Penelitian : Pelatihan Digital Marketing dan Implementasi Desain Grafis untuk Jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV) SMK Karsa Mulya Palangka Raya.

Nama Ketua : Suriansyah, M.Pd  
NIDN : 0010049101  
Jabatan Fungsional : Asisten Ahli  
Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi  
Nomot HP : 0823 4039 6635  
Alamat Email : Suriansyah1453@gmail.com  
Nama Anggotal : Arif Supriadi, M.Pd  
DIDN : 1105108801  
Jabatan Fungsional : Asisten Ahli  
Nama Mahasiswa/Nim : Zahra Angelina / 22.24.026138  
Nama Mahasiswa/Nim : Dony Saputra / 22.24.025526  
Biaya Pengabdian : 3.500.000 (*Tiga Juta Lima Ratus Ribu Rupiah*)

Palangka Raya, 11 Januari 2024

Mengetahui,  
Kaprosdi Pendidikan Teknologi Informasi



M. Noor Fitriyanto, M.Pd  
NIK.20.0204.021

Ketua



Suriansyah, M.Pd  
NIDN.0010049101

Menetujui  
Kepala LPM UM Palangkarya



Rizki Fadhil Pratama, M.Si  
NIK. 15.0602.042

## DAFTAR ISI

IDENTITAS DAN URAIAN UMUM.....	iii
A. IDENTITAS.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN LAPORAN PENGABDIAN.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
BAB I.....	vii
PENDAHULUAN .....	vii
BAB II.....	x
SOLUSI PERMASALAHAN.....	x
BAB III .....	xi
METODE PELAKSANAAN .....	xi
BAB IV .....	xii
PEMBAHASAN KEGIATAN .....	xii
B. Proses Kegiatan Pembelajaran.....	xii
1. Lokasi dan Jumlah Peserta .....	xii
2. Sub BAB Materi Corel Draw .....	xii
3. Isi Power Point Presentation.....	xiii
4. Praktek.....	xiv
5. Survey Pemahaman Materi Pasca Pelatihan.....	xv
BAB V .....	xvi
KESIMPULAN dan REKOMENDASI.....	xvi
A. Kesimpulan .....	xvi
B. Rekomendasi.....	xvi
DAFTAR PUSTAKA	
.....	
xviii	
LAMPIRAN.....	xix
A. Lampiran I.....	xix
Dana .....	xix
B. Lampiran II .....	xix
Dokumentasi Kegiatan.....	xix
C. Lampiran III .....	xxi
Surat Menyurat.....	xxi

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

Sekolah Menengah Kejuruan Karsa Mulya Palangka Raya merupakan SMK gagasan luar biasa Ibu Hj. Soedati Warsito Rasman (istri H. Warsito Rasman, M.A / Gubernur Kalimantan Tengah tahun 1993 – 2000) yang terletak di Jalan G. Obos Km. 5 No. 130, Menteng, Kec. Jekan Raya, Kota Palangka Raya, Kalimantan Tengah 74874. SMK Karsa Mulya Palangka Raya memiliki visi “Menjadi SMK Yang Mandiri, Profesional, Mampu Bersaing Dalam Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK), Berperan Aktif Meningkatkan Sumber Daya Manusia Yang Kreatif.” Pada jurusan Desain Komunikasi dan Visual (DKV). Jurusan DKV ini tentunya mempelajari tehnik pembuatan desain grafis seperti poster, banner, spanduk, logo, stiker dan lain-lain. Pelajaran desain grafis tersebut harapannya mampu menjadikan siswa (i) SMK Karsa Mulya Palangka Raya bisa bersaing dalam Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) melalui media desain grafis.

Desain grafis menuntut pemahaman terhadap esensi dunia visual dan seni (estetika). Sebab desain grafis menerapkan elemen-elemen dan prinsip-prinsip desain (komposisi) dalam memproduksi sebuah karya visual. Desain grafis menerapkan beberapa prinsip, yakni: Kesederhanan, Keseimbangan, Kesatuan, Penekanan, dan Repetisi. Sedangkan elemenelemen yang diusungnya meliputi Garis, Bentuk, Ruang, Tekstur, dan Warna. Dan pada akhirnya sang penikmat karya visual akan memberikan penilaian, seperti apa yang dikatakan Kant: Nilai Estetis dan Nilai Ekstra. Nilai estetis diperoleh melalui penggunaan elemen-elemen dan prinsip-prinsip. Sedangkan nilai ekstra muncul: gerakan (animasi), percepatan, lambaian, suasana panas, atmosfer tenang dan lain sebagainya. dalam Pengantar Estetika memaparkan tiga tingkatan basis aktivitas estetik. Pertama, pengamatan terhadap kualitas material, warna, suara, gerak sikap dan banyak lagi sesuai dengan jenis seni serta reaksi fisik yang lain. Kedua, penyusunan dan pengorganisasian hasil pengamatan. Pengorganisasian itu merupakan konfigurasi struktur-bentuk-bentuk yang menyenangkan dengan pertimbangan harmoni, kontras, keseimbangan, kesatuan, keselarasan yang utuh. Ketiga, susunan hasil persepsi. Hal ini dihubungkan dengan perasaan dan emosi.<sup>1</sup>

Berdasarkan analisis kebutuhan yang kami lakukan bersama dengan salah satu mahasiswa Universitas Muhammadiyah Palangka Raya yang sedang magang di SMK

Karsa Mulya Palangka Raya yaitu kak Ghevin, kami menemukan bahwa perlunya pelatihan pembuatan poster melalui aplikasi corel draw. Kegiatan pelatihan ini bertujuan untuk menambah wawasan peserta didik jurusan Desain Komunikasi dan Visual (DKV) di bidang desain grafis yang berbasis aplikasi Corel Draw, dimana pada kesempatan kali ini pelatihan akan terfokus pada teori cara membuat poster menggunakan aplikasi Corel Draw.

CorelDraw merupakan pengolah grafis dengan basis vektor atau garis, dimana unsur dasar yang mendasarinya adalah garis. Keuntungan dari vektor ini adalah gambar akan mempunyai ukuran kapasitas file yang relatif kecil apabila dibandingkan dengan pengolah grafis berbasis bitmap. Namun versi terbarunya sudah menyertakan filter-filter efek pengolah bitmap dalam fungsi tersendiri. Pengguna CorelDraw versi sebelumnya tidak akan terlalu kesulitan dengan kemunculan release versi baru karena tidak merubah esensi dasar tool-tool pada CorelDraw.<sup>2</sup> Corel Draw merupakan program pengolah desain grafis yang familier dan paling diminati di kalangan desain grafis. Program ini dapat digunakan dengan mudah karena terdapat tool-tool maupun efek yang menghasilkan berbagai bentuk desain yang inovatif dan ekspresif dengan dilengkapi komposisi warna yang bagus, serta adanya tool untuk membuat objek yang unik dan kreatif. Desain grafis atau rancang grafis adalah proses komunikasi menggunakan elemen visual, seperti tulisan, bentuk, dan gambar yang dimaksudkan untuk menciptakan persepsi akan suatu pesan yang disampaikan. Desain grafis pada awalnya diterapkan untuk media-media statis, seperti buku, majalah, dan brosur. Sebagai tambahan, sejalan dengan perkembangan zaman, desain grafis juga diterapkan dalam media elektronik, yang sering kali disebut sebagai desain interaktif atau desain multimedia. Batas dimensi pun telah berubah seiring perkembangan pemikiran tentang desain. Desain grafis bisa diterapkan menjadi sebuah desain lingkungan yang mencakup pengolahan ruang.<sup>3</sup>

<sup>1</sup> Vinsensius Sitepu, 'Panduan Mengenal Desain Grafis', 2004, 1-52.

<sup>2</sup> Aidil Afriansyah, 'Rancang Bangun Media Pembelajaran Coreldraw Berbasis Multimedia', VIII (2018), 1-8.

<sup>3</sup> Endah Ratna Arumi and Auliya Burhanuddin, 'Peningkatan Kreativitas Siswa Sekolah Menengah Pertama Dengan Pelatihan Corel Draw', 1 (2018), 16.

<sup>4</sup> Meyta Pritandhari and Fajri Arif Wibawa, 'Pelatihan Desain Grafis Coreldraw meningkatkan Kreativitas Karang Taruna Pemuda Mandiri Kelurahan Rejomulyo', 5 (2021), 1-9.

## **BAB II**

### **SOLUSI PERMASALAHAN**

Beberapa strategi dan solusi dari permasalahan yang telah dipaparkan sebelumnya adalah sebagai berikut :

1. Memberikan pemahaman kepada siswa Kelas X SMK KARSA MULYA Jurusan Desain Komunikasi Visual melalui Pelatihan Desain Grafis Dasar Menggunakan Aplikasi CorelDraw sesuai dengan ilmu yang telah kami dapatkan selama masa perkuliahan.
2. Mensosialisasikan cara menggunakan aplikasi CorelDraw mulai dari pemanfaatan aplikasi itu sendiri sampai dengan pemahaman cara menggunakan Tools yang ada dalam aplikasi tersebut serta langsung mempraktekkan dan menuntun siswa dalam pembuatan objek desain grafis.
3. Mengajarkan Siswa dalam pembuatan objek, pengeditan objek dan pengaturan objek dalam aplikasi CorelDraw. Sehingga Semakin sering siswa Praktek membuat objek maka akan semakin paham pula siswa dalam penggunaan tools yang ada pada aplikasi CorelDraw.
4. Kunci dari pelatihan desain grafis dasar dengan menggunakan aplikasi CorelDraw pada siswa kelas X SMK KARSA MULYA jurusan Desain Komunikasi Visual adalah agar para siswa tau dan paham bagaimana fungsi dan cara penggunaan aplikasi CorelDraw dalam membuat sebuah desain visual atau desain grafis. Karena desain grafis akan kuat hubungannya dengan jurusan desain komunikasi visual yang mereka pilih.
5. Evaluation, Plan atau Perencanaan dan Pelaksanaan Pelatihan Desain Grafis Dasar Menggunakan Aplikasi CorelDraw Pada Siswa Kelas X SMK KARSA MULYA Jurusan Desain Komunikasi Visual Keberhasilannya Tergantung Pada Evaluasi Yang Terus-Menerus. Jenis Evaluasi Ini Tergantung Pada Tujuan Rencana. Untuk Menentukan Hasil Pelatihan nya, Dapat dilihat dari tingkat pemahaman siswa dari materi yang telah dipaparkan apakah materi yang disampaikan tersebut berhasil atau tidak dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap desain grafis.

## **BAB III**

### **METODE PELAKSANAAN**

Ada beberapa metode yang digunakan dalam pelaksanaan tugas pengabdian ini, yaitu:

1. Melaksanakan pretest kepada siswa berupa kuesioner sejauh mana pemahaman Siswa Kelas X SMK KARSA MULYA jurusan Desain Komunikasi Visual terhadap aplikasi CorelDraw.
2. Mengadakan kegiatan pelatihan tentang desain grafis menggunakan aplikasi CorelDraw sekaligus mensosialisasikan pentingnya desain grafis pada dunia teknologi saat ini khususnya pada desain komunikasi visual.
3. Selanjutnya menjelaskan materi berupa PPT tentang pengertian serta pemanfaatan aplikasi CorelDraw untuk Desain Visual atau Desain atau Desain Grafis. Sekaligus Pelatihan dengan cara Praktek langsung di Lap Komputer tentang cara membuat objek, mengedit objek dan mengatur objek pada aplikasi CorelDraw.
4. Tim Pemateri juga menyampaikan dan menampilkan kepada siswa kelas X SMK KARSA MULYA Jurusan Desain Komunikasi Visual bahwa dengan aplikasi CorelDraw kami bisa membuat berbagai macam desain visual seperti poster, spanduk, logo dan kartu nama.

Adapun uraian tugas dari anggota tim Pemateri yaitu: Anggi Indrawan menjadi penyaji materi tentang pengertian dan fungsi desain grafis, serta pengertian, fungsi dan instalasi aplikasi CorelDraw dan penggunaan tools dasar yang ada dalam aplikasi. Kemudian Arum Mega Utari mempunyai tugas untuk menyampaikan materi tentang pembuatan objek pada aplikasi CorelDraw. Muhammad Aqmal Gazali memiliki tugas untuk menyampaikan materi tentang pengaturan objek pada aplikasi CorelDraw. Dan Ramona memiliki tugas untuk menyampaikan materi tentang pengeditan objek pada aplikasi CorelDraw. Kemudian kami melaksanakan tugas pengabdian ini pada siswa kelas X SMK KARSA MULYA Jurusan Desain Komunikasi Visual. Selain itu kami juga memaksimalkan pengabdian ini dengan fokus terhadap materi yang akan disampaikan sehingga hasil dari pelatihan ini tidak lepas dari tujuan materi yang telah dibuat.



## **BAB IV**

### **PEMBAHASAN KEGIATAN**

#### **B. Proses Kegiatan Pembelajaran**

##### **1. Lokasi dan Jumlah Peserta**

Kegiatan dilaksanakan di Palangka Raya Jalan G. Obos Km. 5 No. 130, pada hari Sabtu, 13 Januari 2024. Adapun jumlah siswa yang terlibat dalam proses pelatihan / pembelajaran sebanyak 40 siswa (i) kelas X A DKV SMK Karsa Mulya Palangka Raya.

##### **2. Sub BAB Materi Corel Draw**

###### **Materi 1: Pengantar Desain Grafis**

- Pengertian desain grafis
- Fungsi desain grafis

###### **Materi 2: Pengenalan CorelDraw**

- Pengertian CorelDraw
- Fungsi CorelDraw
- Instalasi CorelDraw

###### **Materi 3: Pengenalan Dasar-dasar CorelDraw**

- Toolbox
- Menu Bar
- Property Bar
- Status Bar
- Ruler
- Grid
- Snap

###### **Materi 4: Membuat Objek**

- Objek Garis
- Objek Bentuk
- Objek Teks
- Objek Bitmap

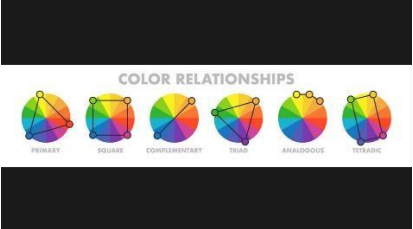
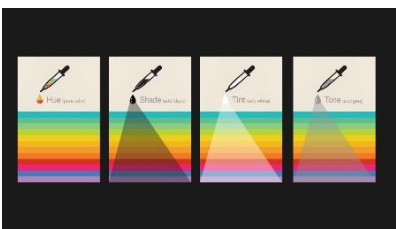
## Materi 5: Pengeditan Objek

- Memotong, menyalin, dan menempel objek
- Mengatur posisi objek
- Mengubah ukuran objek
- Menggabungkan objek
- Memisahkan objek

## Materi 6: Pengaturan Objek

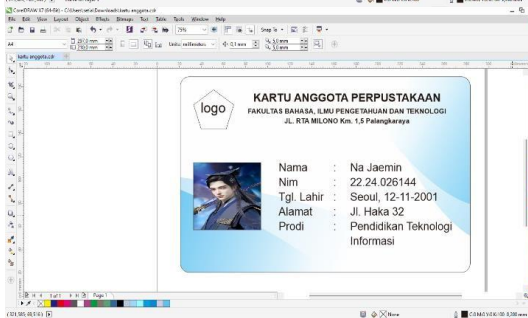
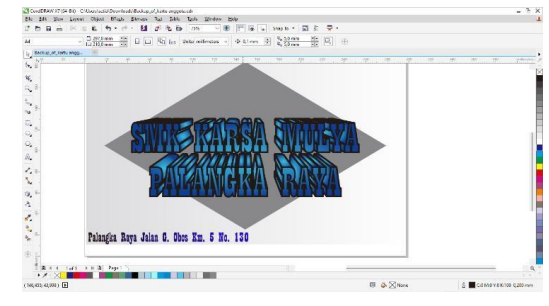
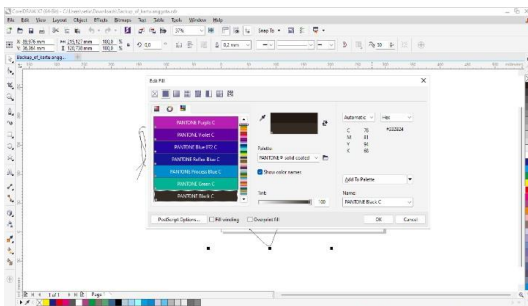
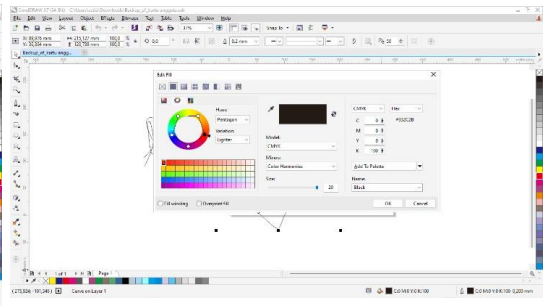
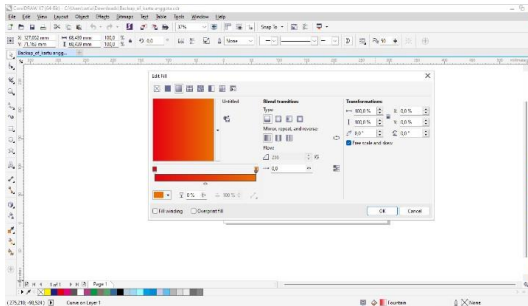
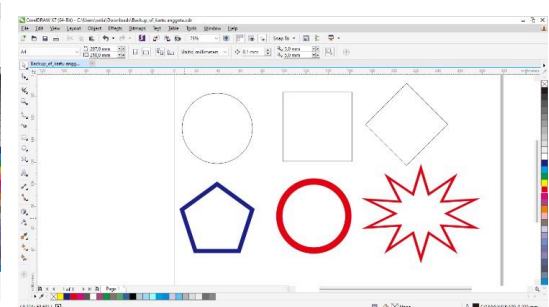
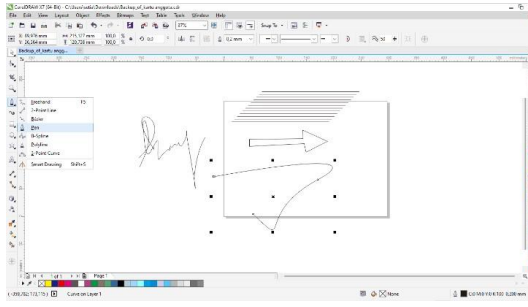
- Mengatur warna objek
- Mengatur isian objek
- Mengatur garis tepi objek
- Mengatur efek objek

### 3. Isi Power Point Presentation



## 4. Praktek

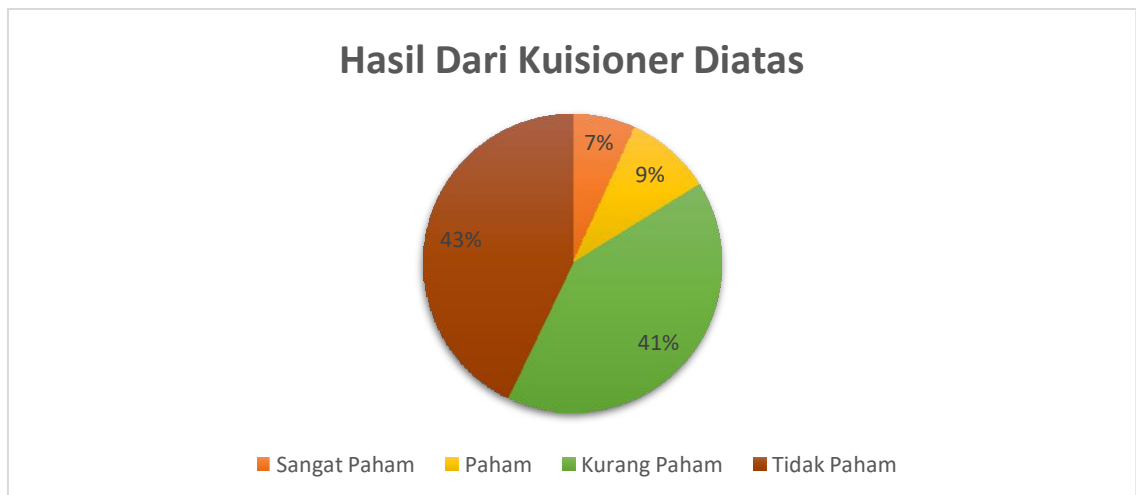
Setelah selesai memaparkan penjelasan mengenai penggunaan corel draw selanjutnya kami melakukan praktek dasar penggunaan tool yang ada di aplikasi corel draw. Berikut beberapa pemaparan praktek yang disampaikan pemateri.



## 5. Survey Pemahaman Materi Pasca Pelatihan

Setelah pelatihan Tim Pelaksana Pengabdian membagikan kuesioner untuk mengukur sejauh mana ketercapaian materi dapat difahami oleh peserta, adapun pertanyaannya sebagai berikut :

- 1 Apa fungsi desain grafis ?
- 2 Menurut kamu, seberapa penting desain grafis berupa poster untuk pemasaran/promosi ?
- 3 Selain membuat poster, apakah corel draw bisa digunakan untuk membuat logo?
- 4 Apa fungsi dari Extrude Tool?
- 5 Apa harapan anda setelah mengikuti pelatihan desain grafis menggunakan coreldraw?



## BAB V

### KESIMPULAN

#### A. Kesimpulan

Desain grafis merupakan suatu proses komunikasi yang menggunakan elemen visual seperti teks, bentuk, dan gambar untuk menyampaikan persepsi terhadap pesan yang ingin disampaikan. Dalam desain grafis, teks juga dianggap sebagai gambar karena merupakan hasil abstraksi simbol-simbol yang mendukung ucapan.

Desain Grafis didefinisikan sebagai “aplikasi dari keterampilan seni dan komunikasi untuk kebutuhan bisnis dan industri”. Aplikasi-aplikasi ini dapat meliputi periklanan dan penjualan produk, menciptakan identitas visual untuk institusi, produk dan perusahaan, lingkungan grafis, desain informasi, dan secara visual menyempurnakan pesan dalam publikasi.

Corel draw merupakan aplikasi desain grafis yang tidak hanya digunakan untuk membuat poster, namun aplikasi corel draw bisa digunakan

untuk membuat logo, banner, stiker, spanduk, bahkan pembuatan sertifikat. Dengan fitur coreldraw yang terbilang lengkap sehingga corel draw dapat dikatakan sebagai aplikasi desain yang sulit dikuasai sehingga memerlukan pelatihan untuk menguasai aplikasi tersebut mulai dari dasar seperti pengenalan tool yang ada di corel draw. Pengabdian di SMK Karsa

Mulya Palangka Raya yang dilaksanakan untuk memenuhi tugas Ujian Akhir Semester yang dilaksanakan oleh 24 mahasiswa semester 3 dari program studi Pendidikan Teknologi Informasi yang dilaksanakan di Palangka Raya Jalan G. Obos Km. 5 No. 130, pada hari Sabtu, 13 Januari 2024. Adapun jumlah siswa (i) yang mengikuti pelatihan sebanyak 40 siswa (i) di kelas X A Jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV) SMK Karsa Mulya Palangka Raya.

#### B. Rekomendasi

1. Pelajari lebih lanjut pemahaman desain grafis: Desain grafis merupakan pekerjaan yang berkecimpung di dunia industri kreatif. Oleh karena itu, seorang desainer grafis harus memiliki kreativitas. Kemampuan ini dibutuhkan agar kamu mampu mengeksplorasi berbagai elemen yang

akan dicantumkan di dalam suatu desain.

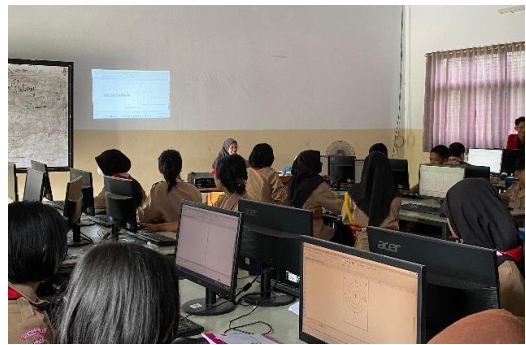
2. Tingkatkan keterampilan desain grafis: Selain menggunakan Corel Draw, jika Anda ingin desainer profesional maka anda harus bisa menguasai alat desain grafis profesional lainnya. Ada banyak sumber daya online dan kursus yang tersedia untuk membantu Anda mempelajari alat desain profesional seperti Adobe Photoshop atau Adobe Illustrator.
3. Selalu cari bahan referensi desain : Anda harus mengasah pikiran kreatif anda, harus menciptakan inovasi sendiri dengan cara belajar dari bahan referensi yang ada di media sosial maupun bahan jadi yang telah tercetak, dengan begitu anda bisa menggabungkan berbagai macam bahan referensi yang nantinya akan tercipta ke-kreatifan seorang desainer.
4. Selalu belajar mulai dari dasar: Dengan belajar dari dasar, kita akan dengan mudah menguasai tool selanjutnya, apabila belajar tidak dari dasar maka nantinya akan kesusahan dalam pembuatan desain grafis, terkhususnya di aplikasi corel draw, jadi selalu mulai belajar dari dasar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aidil Afriansyah, 'RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN CORELDRAW BERBASIS MULTIMEDIA', VIII (2018), 1–8
- Endah Ratna Arumi, and Auliya Burhanuddin, 'PENINGKATAN KREATIVITAS SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA DENGAN PELATIHAN COREL DRAW', 1 (2018), 16
- Meyta Pritandhari, and Fajri Arif Wibawa, 'PELATIHAN DESAIN GRAFIS CORELDRAW MENINGKATKAN KREATIVITAS KARANG TARUNA PEMUDA MANDIRI KELURAHAN REJOMULYO', 5 (2021), 1–9
- Vinsensius Sitepu, 'Panduan Mengenal Desain Grafis', 2004, 1–52



Lampiran Dokumentasi Kegiatan





## A. Lampiran III

### Surat Menyurat



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNOLOGI INFORMASI  
FAKULTAS BAHASA ILMU PENGETAHUAN DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALANGKARAYA

Sekretariat : Lantai 3 Gedung B Jl. RTA. Milono KM 1,5 Palangka Raya Kalimantan Tengah



Nomor : 01/PTI-FBIT/XII/2024 Palangka Raya, 14 Januari 2024  
Lampiran : 1 Eks  
Perihal : **Permintaan Pengesahan Laporan Pengabdian**

Yth. **Dosen Pengampu Mata Kuliah Desai Instruksional TI**  
di- Tempat

*Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Ba'da salam, semoga Allah SWT. selalu melimpahkan nikmat dan rahmatNya kepada kita semua. Sholawatserta salam tak lupa selalu tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, serta Sahabat, semoga kita mendapatkan *Syaafa'at-Nya* dihari kiamat, Amiin.

Sehubungan dengan ada-Nya pembuatan laporan hasil dari pengabdian di SMK KARSA MULYA PALANGKA RAYA, maka dengan ini kami seluruh mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi memohon dengan hormat kepada Bapak **Suriansyah, M. Pd** untuk berkenan memberikan persetujuan terhadap lembar **Pengesahan Laporan Pengabdian** sebagaimana yang telah terlampir dihalaman selanjutnya.

Demikian Surat permohonan ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerja samanya kami sampaikan terimakasih.

*Billahi fiisabililhaq fastabiqul khairat.*

*Wassalamu'alaikum wr.wb*

Ketua Pelaksana

**Zahra Angelina**  
NIM. 22.24.026138

Sekretaris

**Dony Saputra**  
NIM.22.24.026140