



## Pelatihan Desain Produk Menggunakan Aplikasi Adobe Illustrator Untuk Guru Dan Siswa Di SMK Miftahul Huda Rawalo

Tarwoto<sup>1\*</sup>, Eka Ardiya Putri<sup>2</sup>, Dwi Puji Lestari<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Sistem Informasi, Universitas Amikom Purwokerto, Indonesia, 53123

<sup>3</sup>Program Studi Ilmu Komputer, Universitas Amikom Purwokerto, Indonesia, 53123

E-mail :\* [tarwoto@amikompurwokerto.ac.id](mailto:tarwoto@amikompurwokerto.ac.id)

Doi : <https://doi.org/10.37339/jurpikat.v5i1.1619>

---

### Info Artikel:

Diterima :  
2024-01-04

Diperbaiki :  
2024-01-21

Disetujui :  
2024-01-24

**Kata Kunci:** Pelatihan,  
Komputer Desain Grafis,  
Covid19

**Abstrak:** Pelajar memainkan peran kunci dalam proses pembelajaran, dengan media komputer sebagai alat interaksi yang memungkinkan mereka berkomunikasi tanpa perlu mengandalkan aplikasi tambahan. Pembelajaran saat ini cenderung menggunakan media, mengharuskan peran guru sebagai fasilitator untuk merancang model pembelajaran yang mandiri dan mendukung pemahaman materi di dalam dan di luar kelas. Penggunaan komputer oleh pelajar tidak hanya sebatas untuk memperoleh informasi, melainkan juga sebagai alat untuk mengekspresikan kreativitas digital. Pandemi COVID-19 telah mengubah dinamika pembelajaran dengan pembatasan sosial, mengakibatkan penerapan metode pembelajaran daring. Sekolah Menengah Kejuruan Miftahul Huda Rawalo, dengan fokus pada ketrampilan multimedia, dihadapkan pada tantangan ini. Pelatihan komputer desain grafis dianggap sebagai strategi untuk mengembangkan keterampilan multimedia grafis siswa, memberikan mereka kemampuan untuk membuat dan merancang desain sesuai keinginan, sekaligus memenuhi kebutuhan dari lingkungan sekolah.

*Abstract: Students play a key role in the learning process, with computer media as an interaction tool that allows them to communicate without needing to rely on additional applications. Current learning tends to use media, requiring the teacher's role*

*as a facilitator to design independent learning models and support understanding of material inside and outside the classroom. The use of computers by students is not only limited to obtaining information, but also as a tool to express digital creativity. The COVID-19 pandemic has changed the dynamics of learning with social restrictions, resulting in the implementation of online learning methods. Miftahul Huda Rawalo Vocational School, with a focus on multimedia skills, is faced with this challenge. Computer graphic design training is considered a strategy to develop students' graphic multimedia skills, giving them the ability to create and design designs as desired, while meeting the needs of the school environment*

**Keywords:** *Training, Computer Graphic Design, Covid19*

---

## **Pendahuluan**

Pelajar memiliki peran penting sebagai salah satu elemen kunci dalam proses pembelajaran. Dalam konteks ini, media komputer digunakan oleh pelajar untuk berinteraksi dengan mudah tanpa perlu mengandalkan aplikasi tambahan. Di era pandemi saat ini, di mana pembatasan sosial masih berlaku terutama dalam pembelajaran tatap muka, guru dan pelajar memanfaatkan media komputer sebagai sarana komunikasi. Penggunaan komputer oleh pelajar tidak hanya sebatas untuk memperoleh informasi, tetapi telah menjadi bagian gaya hidup dan pendukung kegiatan sehari-hari (Ainiyah, 2018).

Pembelajaran saat ini cenderung memanfaatkan media, dan karenanya peran guru sebagai fasilitator sangat penting untuk merancang model pembelajaran yang lebih mandiri dalam memahami materi, baik di dalam kelas maupun di luar kelas (Tayeb, 2018). Pelajar kini biasanya menggunakan komputer sebagai alat bantu untuk menciptakan karya digital. Oleh karena itu, sebagai pendidik, kita memiliki tanggung jawab untuk memanfaatkan komputer secara positif, khususnya dalam menciptakan karya digital.

Coronavirus Disease 2019, atau Covid-19, merupakan penyakit menular yang disebabkan oleh SARS-CoV-2 dengan gejala utama berupa demam, batuk kering, kesulitan bernapas, dan bahkan kematian. Dampak dari virus ini melibatkan semua aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Pembatasan sosial dan penutupan sekolah yang diterapkan untuk mengatasi pandemi menyebabkan gangguan serius terhadap proses pembelajaran. Meskipun demikian, pemerintah mendorong pelaksanaan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) agar pembelajaran tetap berlanjut meskipun dari dalam rumah.

Pada tahun 2021, beberapa sekolah mulai menerapkan pola tatap muka dengan protokol kesehatan untuk kelas 12, sementara kelas 10-11 masih menghadapi

keterbatasan untuk tatap muka karena persiapan menghadapi ujian kompetensi keahlian. Sekolah Menengah Kejuruan Miftahul Huda Rawalo, dengan keahlian ketrampilan multimedia, menjadi sasaran pengabdian ini.

Pendidikan kejuruan bertujuan menyiapkan peserta didik menjadi tenaga kerja profesional. Guru di SMK Miftahul Huda Rawalo berharap adanya pelatihan pembuatan desain, khususnya kemasan produk yang lebih kreatif dan menarik. Adobe Illustrator diakui sebagai salah satu program desain grafis vektor yang dapat digunakan untuk menciptakan desain menarik dan futuristik. Penerapan pelatihan ini diharapkan dapat meningkatkan keterampilan guru dan siswa dalam menciptakan karya desain yang berkualitas.

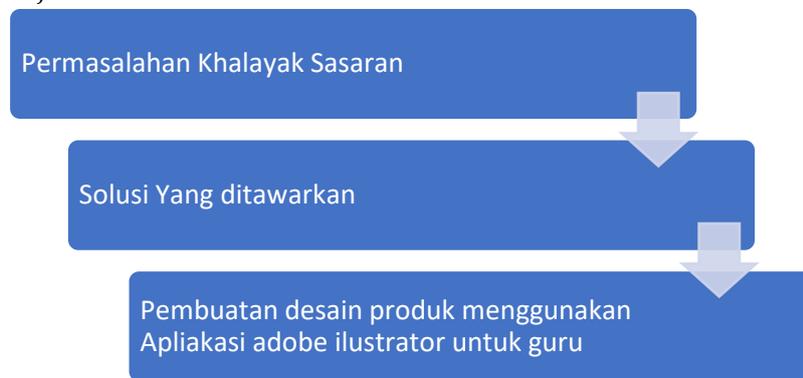
Berdasarkan wawancara dengan ketua kurikulum SMK Miftahul Huda Rawalo, terdapat keinginan untuk melibatkan siswa kelas 12 dalam pelatihan ini. Hal ini disebabkan oleh kebutuhan akan pemahaman yang lebih baik terhadap perkembangan kreativitas desain. Melalui pelatihan ini, diharapkan siswa dapat menghasilkan karya-karya desain yang lebih inovatif, sesuai dengan tuntutan zaman. Sebelumnya, pembelajaran dilakukan melalui grup WhatsApp (WA) sebagai alat kontrol guru terhadap siswa, terutama dalam pemberian tugas. Siswa harus menjemput tugas di sekolah dan mengembalikannya setelah satu minggu. Sayangnya, guru kurang memanfaatkan media pembelajaran, seperti video pembelajaran, untuk membantu siswa memahami materi. Sebuah pendapat menyatakan bahwa pembelajaran daring dianggap kurang efektif bagi guru, terutama di tingkat SMK. Pembelajaran daring dinilai kurang maksimal dalam penyampaian materi, menyebabkan kurangnya pemahaman dan penggunaan media pembelajaran yang belum optimal.

Dampak penggunaan komputer memberikan efek positif dan negatif. Sisi positifnya melibatkan kemampuan anak-anak untuk beradaptasi dan menyelesaikan tugas dengan mudah. Namun, dampak negatifnya termasuk pengaruh terhadap pendidikan akhlak, di mana dapat menyebabkan kelalaian dan kurangnya disiplin pada anak-anak (Khairumi, 2016). Teknologi, termasuk komputer, telah menjadi bagian integral dari kehidupan masyarakat selama ribuan tahun (Masiudin, 2020).

Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan video pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Namun, kekurangannya terletak pada praktikum yang tidak dapat langsung terpantau dan banyak pertanyaan langsung kepada praktisi pengguna. Oleh karena itu, pengembangan video pembelajaran diarahkan pada guru kelas, dengan instruksi untuk mencoba membuat video di rumah, menggunakan model pembelajaran inkuiri terbimbing.

Peran orang tua menjadi penting dalam proses pembelajaran, terutama dalam era pandemi. Oleh karena itu, guru diharapkan menggunakan komputer yang akrab dan dimanfaatkan oleh orang tua. Tantangan muncul karena tidak semua pihak terbiasa dengan aplikasi yang digunakan, dan pertanyaan muncul mengenai aplikasi mana yang mudah digunakan dan manfaatnya.

Masih ada kendala pada pemahaman beberapa guru terhadap komputer desain grafis. Tidak semua guru memiliki keterampilan dan kemampuan dalam memanfaatkan komputer desain grafis untuk pendidikan, terutama dalam praktikum desain grafis. Hal ini membuat penggunaan media pembelajaran daring menjadi monoton dan berdampak pada penurunan minat belajar siswa serta tidak tercapainya tujuan pembelajaran.



Gambar 1. Skema Masalah, Solusi dan Target Luaran

## Hasil dan Pembahasan

Dengan dilaksanakannya kegiatan ini, diharapkan peserta pelatihan dapat memperoleh pengetahuan tambahan mengenai dasar-dasar pemanfaatan komputer desain grafis, aplikasi, dan desain grafis untuk keperluan pembelajaran. Selain itu, nilai tambah dari pelatihan ini diharapkan dapat menciptakan kesuksesan bagi sekolah, terutama dalam hal promosi digital dan upaya optimalisasi success story sekolah dalam Proses Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB). Dampak jangka panjang yang diharapkan dari pelatihan ini adalah bahwa anggota sekolah SMK Miftahul Huda Rawalo di Desa Pesawahan, Kecamatan Rawalo, Kabupaten Banyumas, mampu mengoperasikan dan mengoptimalkan komputer desain grafis untuk keperluan pembelajaran, promosi sekolah, dan pencapaian success story, serta meningkatkan kreativitas dan tujuan pembelajaran.

Pelaksanaan kegiatan dibagi menjadi tiga fase, yakni persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Kegiatan ini melibatkan metode presentasi materi, sesi tanya jawab, serta diskusi antara pemateri dan peserta, disertai dengan praktek langsung desain grafis menggunakan Adobe Illustrator. Pelaksanaan pengabdian masyarakat ini

berlangsung selama dua bulan, dimulai dari April 2022 hingga Juni 2022. Dalam prosesnya, digunakan berbagai media dan alat, seperti laptop, presentasi dengan Ms. PowerPoint, peralatan tulis, LCD proyektor, dan pengeras suara.

Kegiatan diawali dengan survei permasalahan dan analisis kemungkinan solusi yang tepat. Selanjutnya, penemuan solusi direalisasikan dalam tahap pelaksanaan dengan metode pengarahan dan pelatihan. Pada tahap ini, guru dan siswa diberikan pemahaman mengenai komputer desain grafis dan media pembelajaran melalui ceramah. Selanjutnya, bimbingan dan pelatihan dilakukan untuk mengimplementasikan teori yang telah dipahami. Hasil dari kegiatan ini berupa media pembelajaran praktikum desain grafis yang digunakan sebagai sarana kreativitas siswa, serta diterapkan sebagai modal untuk pencapaian success story selama proses pembelajaran di SMK Miftahul Huda Rawalo.

Tahap akhir adalah evaluasi, di mana kegiatan yang telah dilaksanakan akan direview untuk menilai kekurangan dan kelebihan praktikum komputer desain grafis. Hal ini bertujuan untuk memperbaiki kekurangan dan meningkatkan kualitas kegiatan praktikum di masa mendatang. Kegiatan ini melibatkan koordinasi awal dengan pihak SMK Miftahul Huda Rawalo sebanyak empat kali, dengan fokus pada identifikasi masalah awal dan usulan kegiatan untuk memecahkan masalah tersebut. Semua kegiatan ini dilaksanakan dengan menjaga jarak dan protokol kesehatan yang ketat. Materi yang disampaikan berfokus pada manfaat komputer desain grafis untuk pembelajaran dan cara penggunaannya.

Berikut ini adalah lokasi pengabdian amikom mitra masyarakat pada gambar 1.



*Gambar 2.* SMK Miftahul Huda Rawalo

Kegiatan dimulai dengan melakukan survei dan identifikasi permasalahan di SMK Miftahul Huda, Desa Rawalo, Kecamatan Rawalo, Kabupaten Banyumas, terkait pemahaman dan pemanfaatan komputer desain grafis oleh guru dan kepala sekolah. Observasi menunjukkan bahwa sekolah ini belum menerapkan praktik pemanfaatan komputer desain grafis dalam kegiatan pembelajaran. Karyawan sekolah tidak

memiliki pengetahuan yang cukup mengenai komputer desain grafis, termasuk cara mendesain gambar dengan Adobe Illustrator untuk membuatnya lebih menarik.

Sebagai sekolah yang merangkap sebagai pesantren, SMK Miftahul Huda memiliki keunikan dengan kegiatan pagi diarahkan pada sekolah umum dan kegiatan malam berfokus pada aspek keagamaan dan mengaji. Selain itu, belum ada lulusan yang mahir menggunakan komputer desain grafis di sekolah ini, sehingga diperlukan penggunaan media komputer yang terkait dengan kesuksesan alumni untuk keperluan promosi sekolah.

Kegiatan pemanfaatan komputer desain grafis dimulai pada pukul 09.00 WIB dengan kegiatan sambutan dan pembukaan. Sesi pertama melibatkan presentasi materi dan penjelasan teoritis mengenai komputer desain grafis dan manfaatnya dalam pembelajaran serta promosi sekolah. Guru dan kepala sekolah di SMK Miftahul Huda memahami berbagai cara sederhana untuk mengenali manfaat komputer desain grafis. Pemateri juga menjelaskan pentingnya komputer desain grafis dalam pembelajaran untuk generasi Z peserta didik sekolah tersebut, serta pemanfaatannya dalam mencari pekerjaan. Pada sesi ini, pemateri memberikan panduan tentang penggunaan Adobe Illustrator melalui komputer, termasuk pengenalan awal, desain menggunakan vektor, penggunaan gambar dalam format .png dan .jpeg, serta kombinasi gambar dan desain dengan warna yang sesuai, sehingga menciptakan desain grafis yang menarik. Pemaparan materi berlangsung selama 60 menit. Berikut ini adalah dokumentasi kegiatan pelaksanaan di gambar 3.



*Gambar 3.* Pemaparan materi

Sesi kedua dari kegiatan ini adalah sesi tanya jawab dan diskusi yang dilaksanakan pada minggu berikutnya, ketika peserta pelatihan melakukan praktek pembuatan desain produk sesuai dengan keinginan mereka sendiri. Mereka diberi kesempatan untuk menuangkan pendapat mereka terkait materi yang telah disampaikan sebelumnya. Selanjutnya, diskusi berfokus pada masalah yang dihadapi oleh peserta dalam menggunakan Adobe Illustrator, baik dalam konteks bekal

mencari pekerjaan maupun dalam pembelajaran. Pemateri memberikan penjelasan terkait pertanyaan dan pendapat dari peserta, sambil memberikan motivasi untuk terus mengembangkan keterampilan mereka. Sesi diskusi berjalan dengan santai, dan peserta mendapatkan banyak masukan mengenai cara mengelola gambar dan desain menggunakan komputer desain grafis, yang berdampak positif pada pemahaman mereka.

Adobe Illustrator menjadi salah satu alat komputer desain grafis yang digunakan siswa untuk tujuan positif dalam pembelajaran. Siswa dan guru diberikan panduan tentang cara memanfaatkan gambar, vektor, dan desain produk. Guru memberikan inspirasi dengan memanfaatkan keterampilan komputer desain grafis sebagai media pembelajaran dan bekal untuk mencari pekerjaan di bidang digital. Siswa merasa termotivasi untuk belajar desain grafis dengan komputer, dan hal ini menciptakan semangat belajar yang positif dalam konteks penggunaan teknologi komputer untuk tujuan pendidikan. Berikut ini adalah keadaan siswa saat menyimak kegiatan menggunakan aplikasi adobe illustrator untuk belajar pada gambar 4 dan 5.



*Gambar 4.* Penggunaan desain pada aplikasi Adobe Illustrator



*Gambar 5.* Suasana belajar menggunakan desain pada aplikasi Adobe Illustrator

Pada gambar 4 dan 5 situasi kelas saat siswa diberi arahan dan penjelasan tentang desain grafis adobe illustrator untuk dimanfaatkan dalam praktikum

pembelajaran. Kesimpulan dari kegiatan pelatihan pemanfaatan komputer desain grafis menunjukkan bahwa siswa tampak sangat antusias dan semangat. Guru juga berhasil memberikan banyak referensi tentang cara menarik siswa untuk belajar menggunakan komputer grafis. Semangat siswa dipicu oleh gambar grafis dan aplikasi Adobe Illustrator yang mudah dipahami serta menyenangkan. Di akhir kegiatan pengabdian, dilakukan evaluasi dan pelaporan. Laporan kegiatan berkaitan dengan pembuatan laporan akhir pengabdian dan draf publikasi kegiatan AMM untuk publikasi ilmiah. Evaluasi kegiatan mencakup ulasan terhadap kekurangan yang terjadi selama pelaksanaan kegiatan.

Secara keseluruhan, kegiatan pelatihan pemanfaatan komputer desain grafis berjalan dengan baik dan lancar, mendapatkan apresiasi dan antusiasme yang baik dari peserta. Tidak terdapat hambatan yang signifikan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini. Keberhasilan ini menunjukkan bahwa pelatihan memberikan dampak positif pada siswa dan guru, memotivasi mereka untuk belajar dan menggunakan komputer desain grafis dalam konteks pembelajaran.

## **Kesimpulan**

Kegiatan ini memiliki tujuan utama untuk memberikan pelatihan pemanfaatan komputer desain grafis dalam konteks pembelajaran di SMK Miftahul Huda Rawalo, Desa Pesawahan, Kecamatan Rawalo, Kabupaten Banyumas, Jawa Tengah. Evaluasi pelaksanaan kegiatan menunjukkan bahwa pada awal kegiatan, peserta tidak memiliki pengetahuan tentang teknik-teknik penggunaan dan pemanfaatan komputer desain grafis seperti Adobe Illustrator, Corel Draw, dan Photoshop.

Namun, setelah dilaksanakannya kegiatan pengabdian masyarakat, peserta berhasil memperoleh pengetahuan baru mengenai manfaat dan penggunaan media komputer desain grafis. Pelatihan ini memberikan dampak positif dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta terkait dengan penggunaan perangkat lunak desain grafis, seperti yang disediakan oleh Adobe Illustrator, Corel Draw, dan Photoshop. Sebagai hasilnya, para peserta dapat memanfaatkan teknik-teknik ini untuk keperluan pembelajaran di sekolah mereka.

## **Ucapan Terima Kasih**

Sangat senang mendengar bahwa kegiatan pengabdian masyarakat di SMK Miftahul Huda Rawalo telah berjalan dengan baik. Kami ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada Kepala Sekolah dan semua guru yang telah memberikan dukungan dan kesempatan untuk melaksanakan kegiatan ini di sekolah. Semoga hasil dari kegiatan ini memberikan manfaat yang besar bagi siswa dan sekolah, serta

berkontribusi positif dalam pengembangan keterampilan menggunakan komputer desain grafis. Terima kasih sekali lagi atas kerjasama dan partisipasinya.

## Referensi

- Afrida, H., Bakar, A., & Sanova, A. (2018). Pelatihan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia sebagai upaya meningkatkan kompetensi profesionalisme dan kreativitas guru-guru SMA Muaro Jambi. *Jurnal Karya Abdi Masyarakat*, 2(1), 15– 22. <https://doi.org/10.22437/jkam.v2i1.5426>
- D. Ramanta and F. D. Widayanti, "Pembelajaran Daring di Sekolah Menengah Kejuruan Putra Indonesia Malang pada Masa Pandemi COVID- 19," Pros. Semin. Bimbing. dan Konseling, vol.1, no.2, 2020.
- Dana, P. B., Wahyuni, D. S., Nengah, I., & Mertayasa, E. (2023). Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Pada Materi Keselamatan Kerja Mata Pelajaran Sanitasi, Hygiene, Dan Keselamatan Kerja Di Kelas X Di Smk Negeri 2 Singaraja. In *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)* (Vol. 12, Issue 1).
- 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> W. Rahmalina, M. U. Gusteti, and E. Desmariansi, "Pelatihan Membuat Video Pembelajaran Menarik Dengan Smartphone Pada Guru Adzkie," *J. Pengabd. Masy*
- H. Putra, L. H. Maula, and D. A. Uswatun, "Analisis Proses Pembelajaran dalam Jaringan (DARING) Masa Pandemi Covid- 19 Pada Guru Sekolah Dasar," *J. Basicedu*, vol. 4, no. 4, 2020, doi: 10.31004/basicedu.v4i4.460
- Lisnawita, L., Lucky Lhaura Van FC, & Musfawati. (2020). Pelatihan Desain grafis untuk meningkatkan kreatifitas siswa. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 231–235. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v4i2.3406>
- Putra, D. R. (2020). Pelatihan membuat infografis menggunakan adobe illustrator untuk kementerian PUPR. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Ilmu Keguruan dan Pendidikan (JPMIKP)*, 3(2), 54–59. Simarmata, F. T. A., Kasih, D. H., Yasmin, A., Yuswar, B. W., & Putri, R. A. (2021). Graphic design workshop to improve

adolescent ability and creativity at Nurul Huda Mosque using Photoshop. *Jurnal IPTEK Bagi Masyarakat*, 1(2), 37–45.

Romadiana, P., Wahyuningsih, D., & Kirana, C. (2020). Pelatihan desain grafis bagi siswa sebagai pengembangan pengetahuan di bidang multimedia. *Manajemen Informatika*, 1(1), 33–36

Sucipto, S. (2017). Pengaruh Self-Regulated Learning Dan Dukungan Orang Tua Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Program Studi Ips Sma Negeri Di Kota Jombang. *Jurnal Ekonomi Pendidikan Dan Kewirausahaan*, 2(2), 236. <https://doi.org/10.26740/Jepk.V2n2.P236-250>

Soleman, S., Pamungkas, W. W., & Kosaman, R. W. (2023). Pelatihan Desain Grafis Pada Kompetensi Keahlian Multimedia SMK Bintang Nusantara. *Dedikasi : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 222–231. <https://doi.org/10.53276/dedikasi.v2i1.56>