

Pelatihan Nirmana 2D Berbasis CorelDRAW untuk Meningkatkan Kompetensi Dasar Desain Komunikasi Visual Siswa SMK Muhammadiyah 1 Palembang

**Didiek Prasetya¹, Husni Mubarat², MGS.M Zaky Fauzan³,
 Alsyah Nur Aliilah⁴**

^{1, 2, 3, 4} Prodi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Pemerintahan dan Budaya
 Universitas Indo Global Mandiri,
 Email: didiek_dkv@uigm.ac.id, husni_dkv@uigm.ac.id, zaky.fauzan.3393@gmail.com.
 alsyahaliilah92@gmail.com

Abstract

The rapid growth of the creative industry requires vocational education graduates, particularly those from Vocational High Schools (SMKs), to possess adequate competencies in Visual Communication Design (VCD). One of the fundamental competencies that must be mastered is Two-Dimensional (2D) Nirmana, which serves as the foundation for developing visual thinking skills, design composition, and digital creativity. Preliminary observations conducted at SMK Muhammadiyah 1 Palembang revealed that students of the Visual Communication Design program experienced difficulties in understanding and applying the elements and principles of 2D Nirmana in digital visual works. This community service program aimed to enhance students' visual competencies and digital design skills through 2D Nirmana training using CorelDRAW software. The training employed a practice-based workshop approach (learning by doing), consisting of preparation, implementation, mentoring, evaluation, and reflection stages. Evaluation was conducted through pre-tests, post-tests, and assessments of participants' design projects. The results indicated that the average participant score increased from 62.5 in the pre-test to 84.3 in the post-test, representing an improvement of 34.9%. Furthermore, 85% of participants demonstrated a good level of achievement in applying the elements and principles of 2D Nirmana in their digital design works. Participants also showed significant improvement in CorelDRAW proficiency, visual composition development, color selection, and creativity in exploring design forms and elements. These findings suggest that digital design-based 2D Nirmana training is effective in improving the fundamental competencies of Visual Communication Design students and can serve as an applicable learning model to support the enhancement of vocational education.

Keywords: 2D Nirmana, CorelDRAW, Visual Competence, Digital Creativity, Vocational Education.

Abstrak

Perkembangan industri kreatif menuntut lulusan pendidikan vokasi, khususnya Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), memiliki kompetensi dasar Desain Komunikasi Visual (DKV) yang memadai. Salah satu kompetensi fundamental yang perlu dikuasai adalah Nirmana Dua Dimensi (2D) sebagai dasar dalam membangun kemampuan berpikir visual, komposisi desain, dan kreativitas digital. Berdasarkan hasil observasi awal di SMK Muhammadiyah 1 Palembang, siswa jurusan DKV masih mengalami kesulitan dalam memahami dan menerapkan unsur serta prinsip Nirmana 2D ke dalam karya visual

digital. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan kompetensi visual dan keterampilan desain digital siswa melalui pelatihan Nirmana 2D berbasis perangkat lunak CorelDRAW. Metode yang digunakan adalah workshop berbasis praktik (*learning by doing*) yang meliputi tahap persiapan, pelaksanaan pelatihan, pendampingan, evaluasi, dan refleksi. Evaluasi dilakukan melalui pre-test dan post-test serta penilaian hasil karya peserta. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa rata-rata nilai peserta meningkat dari 62,5 pada pre-test menjadi 84,3 pada post-test atau mengalami peningkatan sebesar 34,9%. Selain itu, sebanyak 85% peserta mampu menerapkan unsur dan prinsip Nirmana 2D dengan kategori baik pada karya digital yang dihasilkan. Peserta juga menunjukkan peningkatan keterampilan penggunaan CorelDRAW, pengolahan komposisi visual, pemilihan warna, serta kreativitas dalam mengembangkan bentuk dan elemen desain. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pelatihan Nirmana 2D berbasis desain digital efektif dalam meningkatkan kompetensi dasar DKV siswa SMK dan dapat menjadi model pembelajaran desain yang aplikatif untuk mendukung penguatan pendidikan vokasi.

Kata Kunci: *Nirmana 2D, CorelDRAW, Kompetensi Visual, Kreativitas Digital, Pendidikan Vokasi.*

Pendahuluan

Perkembangan industri kreatif di Indonesia menunjukkan tren yang terus meningkat dalam satu dekade terakhir. Sektor ini tidak hanya berkontribusi signifikan terhadap pertumbuhan ekonomi nasional, tetapi juga menjadi ruang ekspresi, inovasi, dan pengembangan potensi bagi generasi muda yang memiliki kemampuan berpikir kreatif dan visual (Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia, 2022). Kondisi tersebut menuntut tersedianya sumber daya manusia yang kompeten, adaptif, dan memiliki keterampilan desain yang sesuai dengan kebutuhan industri kreatif kontemporer (Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia, 2022). Dalam konteks ini, pendidikan vokasi memiliki peran strategis, khususnya pada bidang Desain Komunikasi Visual (DKV), sebagai upaya menyiapkan lulusan yang memiliki kompetensi praktis dan siap kerja. Desain Komunikasi Visual merupakan disiplin ilmu yang memadukan unsur seni, komunikasi, dan teknologi untuk menyampaikan pesan secara efektif melalui media visual (Hendratman, 2020). Oleh karena itu, penguasaan unsur dan prinsip dasar desain menjadi fondasi penting yang harus dikuatkan sejak tahap awal pembelajaran, terutama pada jenjang Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang berorientasi pada keterampilan terapan.

Salah satu materi dasar yang esensial dalam pembelajaran DKV adalah Nirmana Dua Dimensi (2D). Nirmana 2D merupakan kajian visual yang berfokus pada pengolahan unsur rupa seperti titik, garis, bidang, bentuk, warna, dan tekstur ke dalam suatu komposisi yang harmonis dan bermakna. Melalui pembelajaran Nirmana, siswa dilatih untuk memahami unsur-unsur visual dan prinsip-prinsip desain seperti keseimbangan, kesatuan, irama, proporsi, dan harmoni (Mubarat, 2021). Kompetensi tersebut menjadi landasan penting sebelum siswa mempelajari mata pelajaran desain yang lebih kompleks seperti identitas visual, ilustrasi, tipografi, desain media digital, dan periklanan.

Meskipun demikian, hasil identifikasi kebutuhan yang dilakukan pada 20 siswa kelas X Program Keahlian DKV SMK Muhammadiyah 1 Palembang menunjukkan adanya kesenjangan antara kompetensi yang diharapkan dengan kemampuan aktual siswa. Hasil pre-test yang diberikan sebelum pelaksanaan pelatihan menunjukkan nilai rata-rata siswa sebesar 62,5 dari skala 100. Nilai tersebut mengindikasikan bahwa pemahaman siswa terhadap unsur dan prinsip dasar Nirmana 2D masih berada pada kategori cukup dan belum mencapai

kompetensi yang diharapkan. Temuan ini diperkuat oleh hasil observasi terhadap tugas-tugas desain siswa yang menunjukkan masih rendahnya kemampuan dalam mengatur komposisi visual, menerapkan prinsip keseimbangan, memadukan warna secara harmonis, serta memanfaatkan ruang visual secara efektif (Wardaya, 2021).

Selain penguasaan konsep dasar desain, kemampuan mengoperasikan perangkat lunak desain grafis juga menjadi tuntutan penting dalam pembelajaran DKV di era digital. Salah satu perangkat lunak yang banyak digunakan pada pendidikan vokasi dan industri kreatif adalah CorelDRAW karena memiliki fitur yang relatif mudah dipelajari serta mendukung proses pembuatan desain berbasis vektor (Jatmiko & Joestiono, 2020). Namun, hasil wawancara dengan guru dan observasi awal menunjukkan bahwa pemanfaatan CorelDRAW oleh siswa masih terbatas pada penggunaan fungsi-fungsi dasar sehingga belum dimanfaatkan secara maksimal sebagai media eksplorasi visual dan pengembangan kreativitas digital. Hasil pengabdian Fahrizal et al. (2025) menunjukkan bahwa pelatihan berbasis CorelDRAW efektif dalam meningkatkan kreativitas dan keterampilan desain siswa SMK.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan suatu program pelatihan yang mampu mengintegrasikan penguasaan konsep Nirmana 2D dengan keterampilan desain digital. Oleh karena itu, tim pengabdian kepada masyarakat melaksanakan kegiatan pelatihan Nirmana 2D berbasis CorelDRAW bagi 20 siswa kelas X DKV SMK Muhammadiyah 1 Palembang. Kegiatan ini bertujuan meningkatkan kompetensi visual, keterampilan desain digital, serta kreativitas siswa melalui pendekatan *learning by doing* yang melibatkan demonstrasi, praktik langsung, pendampingan, dan evaluasi hasil karya. Pemanfaatan media digital dalam pembelajaran desain diyakini mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran karena memberikan pengalaman visual yang lebih interaktif dan umpan balik yang lebih cepat (Nisa et al., 2024; Leman et al., 2024).

Kegiatan pengabdian ini tidak hanya berkontribusi pada peningkatan kompetensi siswa, tetapi juga memperkuat sinergi antara perguruan tinggi dan sekolah vokasi dalam mendukung pengembangan sumber daya manusia yang sesuai dengan kebutuhan industri kreatif. Dengan demikian, pelatihan Nirmana 2D berbasis CorelDRAW diharapkan dapat menjadi salah satu model pembelajaran aplikatif yang mampu memperkuat kompetensi dasar desain komunikasi visual, meningkatkan kreativitas digital, dan mendukung penguatan pendidikan vokasi di Indonesia.

Metode Pengabdian

Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah pelatihan berbasis praktik (*workshop*) dengan pendekatan *learning by doing*. Metode ini dinilai efektif dalam meningkatkan keterampilan desain visual karena peserta memperoleh pengalaman belajar secara langsung melalui praktik nyata (Hendratman, 2020).

Pelaksanaan pengabdian dilaksanakan melalui empat tahap utama, yaitu (1) persiapan, (2) pelaksanaan pelatihan, (3) pendampingan dan evaluasi, serta (4) refleksi dan dokumentasi. Pendekatan ini sejalan dengan karakteristik pembelajaran desain yang menekankan eksplorasi visual, pengolahan komposisi, dan praktik berkelanjutan dalam pengembangan karya digital (Mubarat, 2021).

1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan merupakan tahap awal untuk memastikan kegiatan

pengabdian dapat berjalan secara efektif, terarah, dan sesuai dengan kebutuhan mitra. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini meliputi:

- a. Koordinasi dengan pihak sekolah, yaitu kepala sekolah dan guru program keahlian Desain Komunikasi Visual (DKV) SMK Muhammadiyah 1 Palembang, untuk menentukan jadwal pelatihan, lokasi kegiatan, serta jumlah dan kriteria peserta pelatihan.
- b. Penyusunan materi dan modul pelatihan, yang mencakup teori dasar Nirmana Dua Dimensi (2D), unsur-unsur desain visual seperti titik, garis, bidang, warna, dan tekstur, serta prinsip desain meliputi keseimbangan, kesatuan, irama, dan harmoni. Penyusunan modul pelatihan yang mencakup konsep Nirmana 2D, unsur dan prinsip desain, serta penggunaan CorelDRAW sebagai media desain digital (Jatmiko & Joestiono, 2020).
- c. Persiapan sarana dan prasarana, meliputi penyiapan laboratorium komputer, instalasi perangkat lunak CorelDRAW, serta perangkat pendukung seperti LCD proyektor dan media presentasi.
- d. Pembagian peran tim pelaksana, yang terdiri atas fasilitator materi, pendamping praktik, dan evaluator yang bertugas menilai hasil karya siswa berdasarkan rubrik penilaian yang telah disusun.

Tahap persiapan ini menjadi fondasi penting dalam kegiatan pengabdian, karena perencanaan yang baik akan meningkatkan efektivitas pembelajaran berbasis praktik (Hendratman, 2020).

2. Tahap Pelaksanaan Pelatihan

Tahap pelaksanaan merupakan inti dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Pelatihan dilaksanakan selama dua hari di Laboratorium Komputer SMK Muhammadiyah 1 Palembang dengan melibatkan 20 siswa kelas X jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV). Setiap sesi pelatihan dirancang agar siswa memperoleh pemahaman teori sekaligus pengalaman praktik desain digital.

Pelaksanaan pelatihan dilakukan melalui tiga bentuk kegiatan utama, yaitu:

1. Penyampaian Materi (Teori Dasar)

Fasilitator menyampaikan materi dasar Nirmana 2D yang mencakup pengenalan unsur-unsur desain serta prinsip desain visual sebagai landasan dalam penyusunan komposisi. Unsur desain yang dibahas meliputi titik, garis, bentuk, bidang, ruang, tekstur, dan warna. Meskipun berbagai unsur diperkenalkan, pelatihan ini lebih difokuskan pada unsur garis sebagai media eksplorasi visual dalam pembuatan karya Nirmana 2D. Pada tahap ini peserta dikenalkan dengan berbagai jenis garis beserta karakter dan penggunaannya dalam membentuk komposisi visual. Selain unsur desain, materi juga membahas prinsip desain visual seperti kesatuan, keseimbangan, irama, proporsi, penekanan, dan kontras. Pemahaman terhadap prinsip-prinsip tersebut diperlukan agar komposisi yang dibuat tidak hanya tersusun secara visual, tetapi juga memiliki keteraturan dan nilai estetis. Dengan memahami hubungan antara unsur dan prinsip desain, peserta diharapkan mampu menyusun komposisi garis yang lebih terarah sebagai dasar dalam menghasilkan karya Nirmana 2D (Kusrianto, 2010).

2. Demonstrasi (Contoh Langsung)

Pada tahap ini, fasilitator memberikan contoh langsung proses pembuatan karya Nirmana 2D menggunakan software CorelDRAW. Demonstrasi dimulai dari pengaturan bidang kerja, pembuatan unsur garis, penyusunan komposisi, hingga penerapan warna pada desain. Materi mengenai garis diberikan sebagai pengenalan unsur visual dasar karena garis memiliki peran penting dalam

membentuk arah, ritme, keseimbangan, serta karakter visual pada suatu karya. Melalui demonstrasi ini, peserta dapat melihat secara langsung proses pengerjaan desain digital sehingga lebih mudah memahami tahapan pembuatan karya secara bertahap. Penggunaan media digital dalam pembelajaran desain juga dapat membantu peserta memahami konsep visual secara lebih sistematis dan interaktif. Hendratman (2012) menyatakan bahwa penggunaan perangkat lunak desain grafis dapat membantu peserta didik memahami prinsip desain secara visual, sistematis, dan interaktif.

3. Praktik Langsung (*Hands-on Practice*)

Setelah memperoleh materi dasar mengenai unsur dan prinsip desain serta menyaksikan demonstrasi pembuatan Nirmana 2D menggunakan CorelDRAW, peserta melanjutkan kegiatan dengan praktik secara langsung. Pada tahap ini, peserta mulai menerapkan materi yang telah dipelajari ke dalam proses pembuatan komposisi visual dengan fokus pada pengolahan unsur garis.

Praktik dilakukan secara mandiri dengan pendampingan dari fasilitator dan asisten selama proses pengerjaan berlangsung. Peserta diberikan kesempatan untuk mengeksplorasi berbagai bentuk garis, menyusun komposisi, serta menentukan penggunaan warna sesuai dengan ide visual masing-masing dengan tetap memperhatikan prinsip desain yang telah dipelajari sebelumnya. Melalui kegiatan ini, peserta diharapkan tidak hanya memahami konsep secara teoritis, tetapi juga mampu mengaplikasikannya ke dalam proses perancangan visual. Pendekatan praktik digunakan untuk membantu meningkatkan kemampuan teknis sekaligus mengembangkan kreativitas peserta dalam menghasilkan karya Nirmana 2D (Rustan, 2014).

3. Tahap Pendampingan dan Evaluasi

Tahap ini dilakukan untuk memberikan bimbingan selama proses penyelesaian karya serta mengukur tingkat keberhasilan pelatihan. Pendampingan dilakukan oleh fasilitator dan asisten untuk membantu peserta dalam penggunaan CorelDRAW, penyusunan komposisi visual, serta penerapan unsur dan prinsip desain. Peserta memperoleh umpan balik langsung sehingga dapat memperbaiki dan menyempurnakan hasil karya yang dibuat. Evaluasi dilakukan menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif melalui *pre-test*, *post-test*, observasi, dan penilaian hasil karya.

a. Instrumen Evaluasi

Evaluasi kuantitatif dilakukan melalui *pre-test* dan *post-test* yang diberikan kepada 20 peserta untuk mengukur pemahaman konsep Nirmana 2D. Instrumen terdiri atas 20 soal pilihan ganda dengan skor maksimum 100. *Pre-test* diberikan sebelum pelatihan, sedangkan *post-test* diberikan setelah pelatihan selesai. Evaluasi kualitatif dilakukan melalui observasi proses pelatihan dan penilaian hasil karya peserta.

b. Rubrik Penilaian Karya

Penilaian karya Nirmana 2D menggunakan rubrik dengan empat aspek utama:

1. Penerapan unsur desain (25%)
2. Penerapan prinsip desain (30%)
3. Penguasaan CorelDRAW (20%)
4. Kreativitas dan kerapian karya (25%)

Setiap aspek dinilai menggunakan skala 1–4 (sangat kurang hingga sangat baik).

- c. Indikator Keberhasilan
 - 1. Terjadi peningkatan nilai rata-rata post-test dibandingkan pre-test.
 - 2. Minimal 80% peserta memperoleh nilai ≥ 75 pada penilaian karya
 - 3. Seluruh peserta mampu menyelesaikan tugas praktik menggunakan CorelDRAW.
 - 4. Peserta mampu menerapkan unsur dan prinsip Nirmana 2D dalam karya digital.
- d. Teknik Analisis Data

Data pre-test dan post-test dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung rata-rata nilai dan persentase peningkatan menggunakan rumus: $\text{Peningkatan (\%)} = ((\text{Post-test} - \text{Pre-test}) / \text{Pre-test}) \times 100\%$. Data hasil penilaian karya dan observasi dianalisis secara deskriptif kualitatif untuk menggambarkan perkembangan kompetensi visual, penguasaan perangkat lunak, dan kreativitas peserta.

4. Tahap Refleksi dan Dokumentasi

Tahap akhir kegiatan adalah refleksi dan dokumentasi. Pada tahap ini, peserta diberikan kesempatan untuk menyampaikan pengalaman, kesan, serta kendala yang dihadapi selama pelatihan. Guru mata pelajaran DKV juga memberikan tanggapan terkait manfaat kegiatan terhadap proses pembelajaran di sekolah. Seluruh rangkaian kegiatan dan hasil karya siswa didokumentasikan dalam bentuk foto, laporan kegiatan, serta portofolio digital. Dokumentasi ini berfungsi sebagai bukti pelaksanaan kegiatan sekaligus bahan evaluasi dan pengembangan kegiatan pengabdian selanjutnya. Kusrianto (2010) menegaskan bahwa dokumentasi karya desain memiliki peran penting dalam proses refleksi, karena memungkinkan peserta melihat perkembangan kemampuan visual dan potensi kreatif yang telah dicapai.

Hasil dan Pembahasan

Bagian ini menyajikan hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat berupa pelatihan Nirmana Dua Dimensi (2D) berbasis desain digital menggunakan perangkat lunak CorelDRAW bagi siswa jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV) SMK Muhammadiyah 1 Palembang. Hasil kegiatan diperoleh melalui observasi selama pelatihan, evaluasi terhadap karya siswa, serta refleksi dari peserta dan guru pendamping. Pembahasan difokuskan pada capaian peningkatan kompetensi dasar desain siswa, efektivitas metode pelatihan berbasis praktik, serta dampak kegiatan terhadap proses pembelajaran DKV di sekolah. Penyajian hasil dan pembahasan disusun secara sistematis untuk menunjukkan keterkaitan antara tujuan pengabdian, metode yang digunakan, dan hasil yang dicapai.

1. Hasil Kegiatan Pelatihan

Pelaksanaan pelatihan berjalan sesuai tahapan yang direncanakan, yaitu penyampaian materi, demonstrasi, praktik, pendampingan, dan evaluasi. Selama kegiatan, peserta menunjukkan keterlibatan aktif terutama pada tahap praktik penggunaan CorelDRAW dengan fokus eksplorasi unsur garis dalam penyusunan Nirmana 2D. Hasil evaluasi kuantitatif menunjukkan adanya peningkatan kemampuan peserta. Nilai rata-rata *pre-test* sebesar 62,5 meningkat menjadi 84,3 pada *post-test*, atau terjadi peningkatan sebesar 34,9%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa pemahaman peserta terhadap konsep dasar Nirmana 2D,

unsur desain, dan prinsip desain mengalami peningkatan yang signifikan setelah pelatihan berbasis praktik dilaksanakan.

Selain peningkatan kognitif, hasil penilaian karya menunjukkan bahwa sebagian besar peserta mampu menerapkan unsur dan prinsip desain dengan baik. Sebanyak 85% peserta memperoleh nilai kategori baik (≥ 75). Hal ini menunjukkan bahwa peserta tidak hanya memahami konsep secara teoritis, tetapi juga mampu mengaplikasikannya dalam bentuk karya visual digital. Dari aspek keterampilan teknis, peserta juga menunjukkan peningkatan dalam penggunaan CorelDRAW, terutama pada pengaturan bidang kerja, pembuatan objek garis, pewarnaan, serta penyusunan komposisi visual. Kemampuan ini berkembang seiring dengan proses praktik langsung yang memungkinkan peserta melakukan eksplorasi dan revisi secara *real-time*.



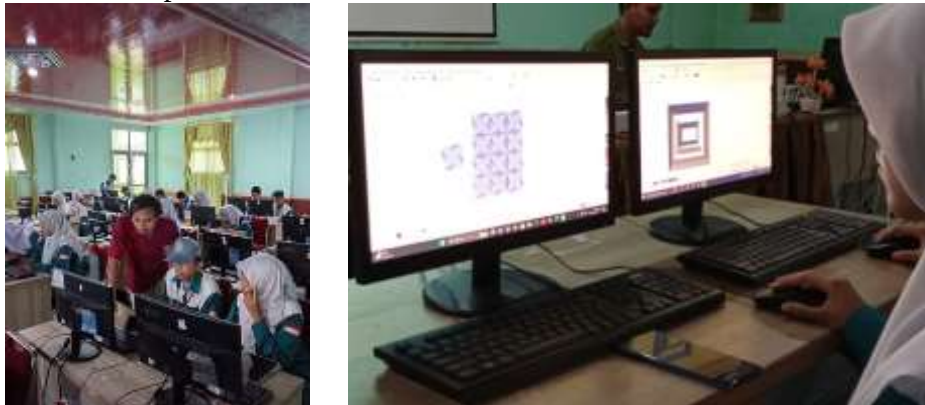
Gambar 1. Proses eksplorasi unsur garis pada komposisi Nirmana 2D

2. Pembahasan Peningkatan Kompetensi Siswa

Peningkatan kompetensi yang terjadi menunjukkan bahwa pendekatan learning by doing efektif dalam pembelajaran Nirmana 2D. Perbedaan skor *pre-test* dan *post-test* (62,5 menjadi 84,3) mengindikasikan adanya peningkatan pemahaman konseptual yang cukup signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa peserta lebih mudah memahami konsep unsur dan prinsip desain ketika disertai praktik langsung. Namun demikian, peningkatan tidak hanya terjadi pada aspek kognitif, tetapi juga pada aspek keterampilan visual. Perubahan kualitas karya menunjukkan bahwa peserta mulai mampu menyusun komposisi visual yang lebih terstruktur dibandingkan sebelum pelatihan. Pada karya awal, sebagian besar peserta masih menunjukkan pola komposisi yang acak dan belum mempertimbangkan keseimbangan visual, sedangkan pada karya akhir terlihat peningkatan dalam penggunaan ritme, keseimbangan, dan kesatuan desain.

Hasil ini sejalan dengan Fahrizal et al. (2025) yang menyatakan bahwa pelatihan berbasis CorelDRAW mampu meningkatkan kreativitas dan keterampilan desain siswa SMK melalui pendekatan praktik langsung. Temuan ini juga mendukung pendapat Nisa et al. (2024) bahwa pemanfaatan perangkat lunak desain digital dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran visual dan kreativitas peserta didik. Penggunaan CorelDRAW berperan sebagai media yang mempercepat proses eksplorasi visual karena memungkinkan peserta melakukan perubahan secara fleksibel. Hal ini membuat proses pembelajaran lebih interaktif dan membantu peserta memahami hubungan antara unsur visual dan prinsip desain secara langsung. Meskipun demikian, hasil observasi juga menunjukkan

bahwa sebagian kecil peserta masih mengalami kesulitan dalam mengatur proporsi dan konsistensi komposisi visual. Hal ini menunjukkan bahwa penguasaan prinsip desain membutuhkan latihan berkelanjutan, tidak hanya melalui satu kali pelatihan.



Gambar 2. Penerapan unsur garis pada komposisi Nirmana 2D

3. Dampak Kegiatan terhadap Proses Pembelajaran di Sekolah

Kegiatan pelatihan memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran DKV di SMK Muhammadiyah 1 Palembang, khususnya pada materi Nirmana 2D. Integrasi antara teori dan praktik melalui media digital membantu siswa memahami materi dengan lebih cepat dibandingkan pembelajaran konvensional di kelas. Selain itu, karya yang dihasilkan peserta dapat digunakan sebagai portofolio awal untuk melihat perkembangan kemampuan visual siswa. Portofolio ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran tidak hanya berorientasi pada hasil akhir, tetapi juga pada perkembangan proses berpikir visual peserta didik.

Namun demikian, hasil kegiatan juga menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis workshop masih perlu dilanjutkan secara berkelanjutan agar keterampilan desain siswa tidak hanya meningkat dalam jangka pendek, tetapi juga menjadi kompetensi yang stabil dan berkembang.

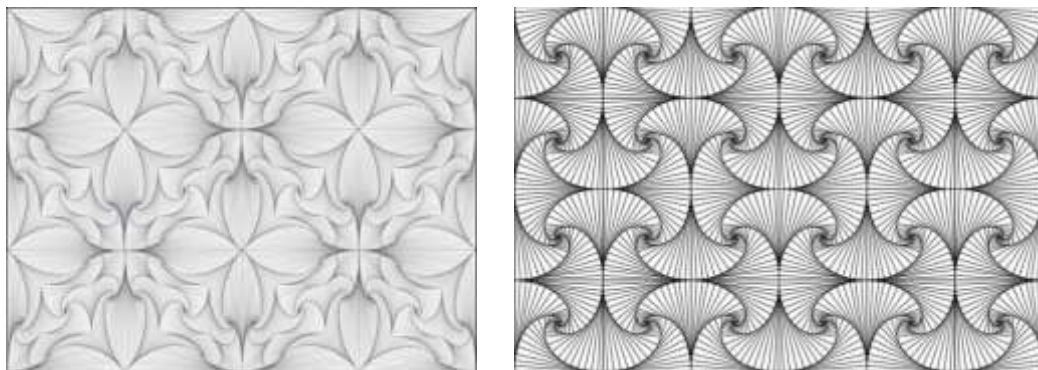


Gambar 3. Proses pembelajaran Nirmana 2D melalui kegiatan pelatihan

4. Keterkaitan Hasil dengan Tujuan Pengabdian

Berdasarkan hasil yang diperoleh, kegiatan pengabdian ini telah mencapai tujuan utama, yaitu meningkatkan kompetensi dasar Desain Komunikasi Visual melalui pelatihan Nirmana 2D berbasis digital. Peningkatan nilai rata-rata, kualitas karya, dan keterampilan penggunaan CorelDRAW menunjukkan bahwa metode pelatihan yang digunakan efektif dalam meningkatkan kemampuan visual dan kreativitas digital siswa. Temuan ini juga memperkuat bahwa pembelajaran desain yang efektif harus menggabungkan unsur teori, praktik, dan evaluasi secara berkesinambungan. Dengan demikian, pelatihan berbasis praktik dengan dukungan media digital dapat menjadi alternatif model pembelajaran yang relevan untuk pendidikan vokasi di bidang desain.

Gambar 4. Hasil karya Nirmana 2D peserta setelah pelatihan



Simpulan

Kegiatan pengabdian masyarakat melalui pelatihan Nirmana Dua Dimensi (2D) berbasis desain digital menggunakan CorelDRAW di SMK Muhammadiyah 1 Palembang telah berhasil dilaksanakan sesuai dengan tahapan yang direncanakan, yaitu penyampaian materi, demonstrasi, praktik, pendampingan, dan evaluasi. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan kompetensi peserta yang ditunjukkan melalui peningkatan nilai rata-rata pre-test sebesar 62,5 menjadi 84,3 pada post-test, atau meningkat sebesar 34,9%. Selain itu, sebanyak 85% peserta mampu mencapai kategori baik (≥ 75) dalam penilaian karya Nirmana 2D. Temuan ini menunjukkan bahwa pelatihan berbasis praktik dengan pendekatan learning by doing efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep dasar Nirmana 2D sekaligus keterampilan penggunaan CorelDRAW dalam pengolahan komposisi visual.

Kontribusi utama kegiatan ini terletak pada penerapan model pelatihan berbasis praktik yang mengintegrasikan teori Nirmana dengan media digital, sehingga peserta tidak hanya memahami konsep secara teoritis, tetapi juga mampu mengimplementasikannya dalam karya visual digital. Selain itu, kegiatan ini juga memperkuat sinergi antara perguruan tinggi dan sekolah vokasi dalam meningkatkan kompetensi dasar Desain Komunikasi Visual.

Namun demikian, kegiatan ini memiliki keterbatasan, yaitu pelatihan dilaksanakan dalam waktu relatif singkat sehingga belum sepenuhnya memberikan ruang latihan berulang untuk penguatan keterampilan desain peserta. Selain itu, evaluasi masih berfokus pada hasil jangka pendek sehingga belum mengukur keberlanjutan peningkatan kompetensi siswa. Berdasarkan hasil tersebut, disarankan agar kegiatan serupa dapat dikembangkan dengan durasi

pelatihan yang lebih panjang, materi lanjutan berbasis proyek (project-based learning), serta evaluasi berkelanjutan untuk memastikan penguatan kompetensi desain visual siswa secara berkelanjutan di tingkat SMK.

Daftar Pustaka

- Fahrizal, I. A., Wafi, W., & Fatah, Z. (2025). Pelatihan dasar desain grafis berbasis CorelDRAW untuk meningkatkan kreativitas siswa SMK Ibrahimy 1 Sukorejo. *Jurnal Pengabdian Kolaborasi dan Inovasi IPTEKS*, 3(3). <https://doi.org/10.59407/jpki2.v3i3.2509>
- Hendratman, H. (2012). *Computer graphic design dengan CorelDRAW X5*. Bandung: Informatika.
- Hendratman, H. (2020). *Desain grafis dan aplikasi komputer untuk desain komunikasi visual*. Bandung: Informatika.
- Jatmiko, E., & Joestiono, K. T. (2020). Penerapan unsur-unsur nirmana dwimatra dalam perangkat lunak desain CorelDRAW. *DeKaVe: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 13(2), 1–10.
- Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia. (2022). *Laporan perkembangan ekonomi kreatif Indonesia 2022*. Jakarta: Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia.
- Kusrianto, A. (2010). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Leman, D., Lubis, C. P., Ramadhan, H., & Utomo, M. R. F. (2024). Pemanfaatan aplikasi CorelDRAW sebagai media pembelajaran pada siswa jurusan desain komunikasi visual. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 90–99.
- Mubarat, H. (2021). Pembelajaran nirmana sebagai dasar kemampuan visual dalam pendidikan desain komunikasi visual. *Jurnal Desain dan Pendidikan Seni*, 14(1), 45–56.
- Nisa, H., Jumadi, J., & Mastur, M. (2024). Pemanfaatan CorelDRAW untuk menunjang kreativitas dalam pembelajaran desain digital. *J-INSTECH: Journal of Information System and Technology*, 5(1), 104–112.
- Rustan, S. (2014). *Layout: Dasar dan Penerapannya*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Wardaya, M. (2021). Analisis kemampuan dasar desain siswa pada pembelajaran nirmana di sekolah menengah kejuruan. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, 10(2), 77–86.