



Peningkatan Kemampuan Desain Komunikasi Visual pada Siswa SMK melalui Pelatihan Desain Grafis dan Digital Marketing

Andrian Syahputra^{1*}, Rizki Maulida², Yan Yang Thanri³, Desmon Julisten Situmeang⁴

¹Politeknik Gihon Indonesia, e-mail: andriansyahputra4@gmail.com

²Universitas Battuta, Indonesia, e-mail : rizkimaulida24@gmail.com

³Universitas Potensi Utama, Indonesia, e-mail : ythanri@gmail.com

⁴Politeknik Gihon, Indonesia, e-mail : mondesj22@gmail.com

*corresponding author)

Info Artikel

Diajukan: 28-01-2025

Diterima: 29-01-2025

Diterbitkan: 31-01-2025

Kata Kunci:

Desain Komunikasi Visual;
Pelatihan;
Digital Marketing;
Portofolio;
Kewirausahaan.

Keywords:

Visual Communication Design;
Training;
Digital Marketing;
Portfolio;
Entrepreneurship.



Lisensi: cc-by-sa

Copyright © 2025 Andrian Syahputra

Abstrak

Penggunaan Model Desain Komunikasi Visual (DKV) memegang peranan penting dalam pengembangan kreativitas dan inovasi dalam dunia bisnis digital. Namun, tidak semua siswa SMK memahami cara memanfaatkan keterampilan DKV secara optimal untuk mendukung peluang karier atau kewirausahaan. Artikel ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa jurusan DKV di SMK Swasta Budi Agung melalui program pelatihan desain grafis dan digital marketing. Metode yang digunakan meliputi pelatihan teknis desain grafis menggunakan perangkat lunak profesional, workshop branding dan identitas visual, serta pendampingan dalam membuat portofolio digital. Hasil program menunjukkan bahwa siswa mampu menghasilkan desain berkualitas, memahami strategi pemasaran digital, dan menciptakan portofolio profesional yang mendukung peluang kerja atau usaha mereka. Artikel ini juga menyoroti pentingnya kolaborasi antara sekolah, pelaku industri, dan akademisi dalam mendorong kompetensi siswa DKV.

Abstract

Design (DKV) plays an important role in developing creativity and innovation in the digital business world. However, not all vocational high school students understand how to optimally utilize DKV skills to support career or entrepreneurship opportunities. This article aims to improve the skills of DKV students at Budi Agung Private Vocational High School through graphic design and digital marketing training programs. The methods used include technical graphic design training using professional software, branding and visual identity workshops, and mentoring in creating digital portfolios. The results of the program show that students are able to produce quality designs, understand digital marketing strategies, and create professional portfolios that support their job or business opportunities. This article also highlights the importance of collaboration between schools, industry players, and academics in encouraging DKV student competencies.

1. PENDAHULUAN

Desain Komunikasi Visual (DKV) telah menjadi salah satu bidang yang semakin relevan di era digital. Tidak hanya berfungsi sebagai sarana komunikasi, DKV juga menjadi salah satu elemen kunci dalam membangun citra merek, menyampaikan pesan, dan menarik perhatian konsumen. Seiring dengan berkembangnya teknologi, kebutuhan akan konten visual yang berkualitas tinggi terus meningkat, terutama di media sosial yang kini menjadi platform utama pemasaran digital (We Are Social, 2024).

Generasi muda, khususnya siswa SMK jurusan DKV, memiliki potensi besar untuk mengisi kebutuhan ini. Namun, tantangan yang dihadapi adalah kurangnya pemahaman teknis dan strategi pemasaran yang dibutuhkan untuk menerapkan keterampilan desain dalam konteks profesional. Sebagian besar siswa hanya diajarkan teori dasar desain tanpa integrasi dengan praktik dunia kerja, seperti *branding* dan *digital marketing* (Tuten & Solomon, 2020).

SMK Swasta Budi Agung memiliki peran strategis dalam membekali siswa dengan keterampilan yang relevan dengan kebutuhan industri. Berdasarkan data dari Adobe (2024), penguasaan perangkat lunak desain grafis seperti Adobe Photoshop dan Illustrator menjadi salah satu kompetensi yang sangat dicari di dunia kerja. Selain itu, keterampilan memasarkan karya melalui platform digital seperti *Instagram*, *Behance*, dan *TikTok* juga menjadi nilai tambah yang signifikan.

Melalui program pelatihan desain grafis dan *digital marketing*, siswa tidak hanya belajar menciptakan karya visual yang berkualitas tetapi juga memahami bagaimana mengelola karya tersebut untuk mendukung peluang karier atau kewirausahaan. Program ini dirancang untuk mengatasi kesenjangan keterampilan dan meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam menghadapi tantangan di dunia kerja atau bisnis berbasis kreatif.

Tujuan dari program ini adalah memberikan pelatihan praktis dalam desain grafis menggunakan perangkat lunak profesional, memahami konsep branding dan identitas visual, serta memanfaatkan strategi digital marketing untuk mempromosikan karya secara efektif. Diharapkan, program ini dapat menciptakan siswa yang kompeten, kreatif, dan siap bersaing di industri kreatif maupun dunia kewirausahaan.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Desain Komunikasi Visual (DKV) di Indonesia terus berkembang seiring meningkatnya kebutuhan akan konten visual dalam berbagai sektor, seperti bisnis, pendidikan, dan pemerintahan. Menurut Sulaiman (2020), DKV menjadi salah satu elemen penting dalam membangun identitas merek dan menciptakan strategi komunikasi yang efektif. Selain itu, perkembangan teknologi digital memungkinkan desainer untuk lebih kreatif dalam menghasilkan karya.

Pendidikan kejuruan di Indonesia memiliki peran strategis dalam mencetak tenaga kerja yang kompeten, termasuk di bidang desain grafis. Studi oleh Wahyuni (2021) menunjukkan bahwa siswa SMK jurusan DKV membutuhkan kurikulum yang berfokus pada penguasaan teknologi desain, seperti penggunaan perangkat lunak Adobe dan aplikasi berbasis *mobile*. Dengan kompetensi tersebut, siswa dapat lebih mudah memasuki pasar kerja atau memulai usaha mandiri.

Media sosial di Indonesia telah menjadi *platform* utama dalam memasarkan produk dan jasa. Penelitian oleh Suryani (2020) menunjukkan bahwa *Instagram* dan *TikTok* sangat efektif untuk mempromosikan karya desain karena kemampuan *platform* tersebut dalam menjangkau *audiens* yang luas dan menciptakan interaksi langsung. Media sosial juga menjadi sarana yang dapat dimanfaatkan siswa untuk menampilkan hasil karya mereka kepada khalayak.

Digital marketing di Indonesia semakin diadopsi oleh pelaku usaha dan individu kreatif untuk memperluas jangkauan pasar. Hasil penelitian dari Andriani (2022) menegaskan bahwa desain visual yang menarik berkontribusi pada efektivitas kampanye pemasaran digital. Dalam konteks pendidikan, penguasaan digital marketing oleh siswa SMK SWASTA BUDI AGUNG dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam mengelola dan memasarkan karya secara mandiri.

Portofolio digital menjadi salah satu alat utama untuk menunjukkan kemampuan desainer di era modern. Menurut Nugraha (2023), *platform* lokal seperti Dekave.id menawarkan ruang bagi *desainer* Indonesia untuk memamerkan karya mereka. Namun, tantangan yang dihadapi adalah kurangnya pemahaman siswa tentang bagaimana membangun portofolio yang menarik secara visual dan naratif.

3. METODE PELAKSANAAN

1. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini, dilakukan beberapa langkah berikut:

a. Analisis Kebutuhan

Dilakukan wawancara dan observasi di SMK Swasta Budi Agung untuk memahami tingkat pengetahuan dan keterampilan siswa dalam desain grafis dan pemasaran digital.

b. Persiapan Materi dan Modul Pelatihan

Disusun materi pelatihan yang meliputi:

- Konsep dasar desain grafis.
- Penggunaan perangkat lunak desain seperti Adobe Photoshop, Illustrator, dan Canva.
- Strategi pemasaran *digital* melalui media sosial seperti *Instagram*, *TikTok*, dan *Facebook*.
- Pembuatan portofolio *digital* di *platform* seperti *Behance* atau situs pribadi.

c. Rekrutmen Peserta

Melibatkan 30 siswa kelas X dan XI jurusan Desain Komunikasi Visual sebagai peserta pelatihan.



Gambar 1. Penjelasan Materi

2. Tahap Pelaksanaan

Kegiatan pelatihan berlangsung dalam 4 sesi utama dengan rincian berikut:

Sesi 1: Pengenalan Desain Grafis dan Digital Marketing

- a. **Durasi** : 3 jam.
- b. **Tujuan** : Memberikan pemahaman dasar tentang peran desain grafis dalam komunikasi visual dan pentingnya pemasaran digital.
- c. **Materi** :
 - Prinsip dasar desain grafis: warna, tipografi, dan tata letak.
 - Dasar-dasar digital marketing: algoritma media sosial dan konten pemasaran.
- d. **Metode** :
 - Pemaparan teori menggunakan presentasi interaktif.
 - Diskusi kelompok untuk mengeksplorasi pengalaman siswa dengan media sosial.

Sesi 2: Pelatihan Teknik Desain Grafis

- a. **Durasi** : 6 jam (2 sesi, masing-masing 3 jam).
- b. **Tujuan** : Melatih siswa dalam menggunakan perangkat lunak desain grafis.
- c. **Materi** :
 - Pengenalan Adobe Photoshop dan Canva.
 - Pembuatan desain poster, logo, dan materi promosi digital.
- d. **Metode** :
 - Demonstrasi teknis menggunakan perangkat lunak desain.
 - Praktik langsung membuat desain dengan pendampingan oleh tim pelatih.

Sesi 3: Strategi Digital Marketing dan Pembuatan Portofolio

- a. **Durasi** : 3 jam.
- b. **Tujuan** : Mengajarkan siswa bagaimana mempromosikan karya melalui media sosial dan membuat portofolio digital.
- c. **Materi** :
 - Membuat konten yang menarik: *storytelling* visual dan video pendek.
 - Strategi posting dan analisis performa konten di media sosial.
 - Membuat portofolio online di Behance atau Canva.
- d. **Metode** :
 - Simulasi pembuatan kampanye pemasaran sederhana.
 - Studi kasus pemasaran karya desain di *platform digital*.

Sesi 4: Pendampingan dan Evaluasi

- **Durasi** : 1 minggu.
- **Tujuan** : Membimbing siswa dalam mengimplementasikan hasil pelatihan ke proyek nyata.
- **Aktivitas** :
 - a. Pendampingan dalam menjalankan kampanye *digital marketing* menggunakan hasil karya desain siswa.
 - b. Evaluasi performa kampanye berdasarkan *metrik engagement (likes, comments, shares)*.
 - c. Penilaian kualitas desain siswa berdasarkan portofolio yang dihasilkan.

Metode Pendukung

1. Media dan Alat yang Digunakan:

- Laptop/komputer dengan perangkat lunak Adobe dan Canva.
- Proyektor untuk presentasi materi.
- Akses internet untuk simulasi pemasaran digital.

2. Dokumentasi:

Dokumentasi foto dan video dilakukan selama pelatihan untuk melacak kemajuan siswa dan sebagai bahan pelaporan.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil

Kegiatan pengabdian masyarakat bertajuk "**Peningkatan Kemampuan Desain Komunikasi Visual pada Siswa SMK melalui Pelatihan Desain Grafis dan Digital Marketing**" berhasil dilaksanakan dengan capaian sebagai berikut:

1. Peningkatan Pemahaman tentang Desain Grafis dan Digital Marketing

Sebelum pelatihan, sebagian besar siswa hanya memiliki pemahaman dasar tentang desain grafis dan belum memahami konsep *digital marketing* secara menyeluruh. Setelah pelatihan:

- **90% siswa** mampu menjelaskan prinsip desain grafis seperti pemilihan warna, tipografi, dan tata letak.
- **85% siswa** memahami strategi *digital marketing*, seperti membuat konten menarik dan mengelola algoritma media sosial.



Gambar 2. Pelatihan Desain Grafis

2. Keterampilan Praktis Membuat Desain Grafis

Pelatihan teknis memberikan hasil signifikan dalam peningkatan keterampilan siswa:

- **Poster Desain:** Siswa berhasil membuat poster promosi produk lokal dengan komposisi warna dan teks yang harmonis.
- **Logo Desain:** Beberapa siswa menciptakan logo untuk bisnis fiktif yang menunjukkan kreativitas dan pemahaman konsep branding.

Contoh Karya Siswa:

Gambar berikut menunjukkan kegiatan membuat poster dan logo yang dihasilkan oleh siswa selama pelatihan.



Gambar 3. Desain Poster 1



Gambar 4. Desain Poster 2

3. Implementasi Strategi Digital Marketing

Siswa diberi pendampingan untuk menjalankan kampanye pemasaran melalui media sosial.

- Platform yang Digunakan: Instagram dan TikTok.
- Hasil:
 - Engagement Rate (ER): Rata-rata 8-10% untuk konten video pendek.

- Siswa mampu membuat konten promosi produk berupa video *reels* dan *stories*, yang mendapatkan rata-rata 150-200 tayangan per posting.



Gambar 5. Video Stories Di Instagram

4. Peningkatan Portofolio Digital

Sebanyak **70% siswa** berhasil membuat portofolio *online* menggunakan *platform Behance* atau *Canva*. Portofolio ini mencakup hasil desain mereka, seperti poster, logo, dan materi kampanye *digital*.

4.2 Pembahasan

1. Dampak Pelatihan terhadap Kompetensi Siswa

Pelatihan memberikan dampak positif terhadap kompetensi siswa, baik dalam aspek teoritis maupun praktis. Pemahaman konsep desain grafis membantu siswa menciptakan karya yang estetik, sementara keterampilan *digital marketing* memberi mereka wawasan tentang pemasaran modern. Pelatihan ini relevan dengan kebutuhan dunia kerja saat ini, di mana kemampuan menguasai desain dan pemasaran *digital* menjadi nilai tambah bagi siswa. Temuan ini sejalan dengan penelitian Wahyuni (2021) yang menekankan pentingnya pelatihan berbasis teknologi untuk meningkatkan daya saing lulusan SMK.

2. Tantangan yang Dihadapi

Meskipun hasil pelatihan menunjukkan keberhasilan, terdapat beberapa tantangan yang perlu dicatat:

- **Kesulitan Teknis:** Sebagian siswa membutuhkan waktu lebih lama untuk memahami perangkat lunak desain seperti Adobe Illustrator.
- **Keterbatasan Infrastruktur:** Tidak semua siswa memiliki perangkat laptop atau akses internet yang memadai di rumah, sehingga mereka kesulitan melanjutkan latihan secara mandiri.

3. Rekomendasi untuk Program Selanjutnya

Berdasarkan hasil dan temuan selama pelaksanaan, rekomendasi berikut diusulkan:

1. **Integrasi Kurikulum:** Materi desain grafis dan *digital marketing* dapat dimasukkan ke dalam kurikulum kewirausahaan.
2. **Kolaborasi dengan Industri:** Mengundang praktisi dari dunia usaha untuk memberikan wawasan tambahan kepada siswa.

3. **Penyediaan Infrastruktur:** Sekolah perlu menyediakan akses perangkat teknologi dan internet yang memadai untuk mendukung pembelajaran mandiri siswa.

5. KESIMPULAN

Hasil pelatihan menunjukkan bahwa siswa SMK Swasta Budi Agung mengalami peningkatan signifikan dalam pemahaman dan keterampilan desain grafis serta *digital marketing*. Program ini berhasil membekali siswa dengan kompetensi yang relevan untuk dunia kerja dan kewirausahaan modern.

6. ACKNOWLEDGEMENTS

Kami ingin mengucapkan terima kasih kepada LPPM Politeknik Gihon atas dukungan dan bantuan yang diberikan dalam penelitian ini. Kontribusi dan bimbingan yang diberikan oleh LPPM Politeknik Gihon telah sangat berharga dalam memfasilitasi pelaksanaan penelitian ini. Dengan bantuan mereka, kami dapat mengembangkan dan menerapkan model pembelajaran inovatif menggunakan teknologi, yang diharapkan dapat memberikan manfaat yang signifikan bagi pembelajaran di SMA Swasta Budi Agung Medan.

DAFTAR PUSTAKA

- We Are Social. (2024). Digital 2024: Indonesia. [Online].
- Tuten, T. L., & Solomon, M. R. (2020). Social Media Marketing. Sage Publications.
- Sulaiman, A. (2020). Dasar-Dasar Desain Grafis. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Wahyuni, S. (2021). Peningkatan Kompetensi Siswa SMK melalui Pelatihan Desain Grafis. Jurnal Pendidikan Kejuruan Indonesia, 4(3), 45-57.
- Suryani, T. (2020). Digital Marketing dan E-Commerce. Yogyakarta: ANDI.
- Andriani, F. (2022). Pengaruh Digital Marketing terhadap Efektivitas Pemasaran di Indonesia. Jurnal Ekonomi Digital Indonesia, 3(1), 15-25.
- Nugraha, D. (2023). Portofolio Digital sebagai Media Promosi untuk Desainer Muda. Jurnal Desain Indonesia, 5(2), 78-89.
- Wahyuni, S. (2021). Pengembangan Kompetensi Digital Marketing pada Siswa SMK. Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, 24(3), 45-55.
- Kurniasih, L., & Wibowo, S. (2022). Peran Pelatihan Digital Marketing dalam Meningkatkan Kewirausahaan Siswa. Jurnal Pendidikan dan Pelatihan Kejuruan, 9(2), 134-149.