

Penguatan Kemampuan Teknis Desain Grafis Percetakan bagi Siswa SMK di Samudane, Kabupaten Lombok Tengah

Agus Pribadi¹, Muhammad Yunus², Ria Rismayati³

^{1,3}Universitas Bumigora, Mataram, NTB

²Politeknik Negeri Jember, Jawa Timur

Email Koresponden: ags.badi@gmail.com

Article History:

Received: 27 Mei 2025

Revised: 29 Mei 2025

Accepted: 20 Juni 2025

Keywords: *desain grafis, produk percetakan, siswa SMK*

Abstract:

Nowadays, most of SMK's graduates in Central Lombok Regency are not yet ready to directly apply their skills and potential to work place. Multimedia expertise field of Graphic Design competency for Printing products is a favorite choice for prospective SMK's students in Central Lombok Regency. Less than optimal learning is often experienced by SMK in remote areas, especially non-state schools; mostly due to limited learning devices. SMK in remote areas and private schools accommodate many students who cannot attend state schools which are generally located in the center city or other urban area. The field conditions that occur are the lack of graduate capacity to meet the needs of graduate users.

Main problem faced by SMK is the lack of device support in learning and learning experience in practical derived from the world place. Implementation of the Community Service Program provides an answer to these needs. SMK Al Fajri as a partner becomes a accommodator for workshop activities to assist in increasing the capacity of students in preparing Graphic Design for Printing products. Students are given practical training and work on design projects as training to strengthen their technical skills. Communication and interaction exercises are added to complement students' competencies. Based on the evaluation, all workshop participants gained new experiences, increased technical and non-technical capacities. 80% of students can create Graphic Designs for Printing products independently and based on orders, without having to be given examples and direct guidance.

Pendahuluan

Jenjang sekolah menengah kejuruan (SMK) merupakan pendidikan yang membekali siswanya dengan kemampuan teknis yang memiliki potensi masuk ke dunia kerja. Pada dasarnya SMK merupakan kelembagaan pendidikan yang dirancang lulusannya siap memasuki dunia kerja secara langsung (Hardianti, Suharti, & Purnamawati, 2022). SMK merupakan lembaga pendidikan yang telah mengkhususkan diri mendidik siswa dalam bidang ilmu tertentu, dimana siswa yang masuk SMK telah memilih pilihan yang mantap mengenai arah karir pada bidang keilmuan tertentu (Juwitaningrum, 2013). Pada masa sekarang lulusan sekolah menengah kejuruan bertambah dan meningkat, namun tidak semua mampu terserap ke

dunia kerja atau pendidikan tinggi (Handayani, 2023). Di kawasan Kabupaten Lombok Tengah, lulusan SMK yang masuk perguruan tinggi sangat sedikit dan umumnya memiliki kecenderungan memasuki dunia kerja (Mashur, 2024). Ada pula yang membuka usaha namun dalam jumlah yang lebih kecil lagi dibanding yang masuk perguruan tinggi. Jika memperhatikan keberadaan di lapangan, lulusan SMK di Kabupaten Lombok Tengah umumnya belum siap secara langsung mengaplikasikan bekal *skill* dan potensi yang dimiliki (Bakir, 2022). Kondisi yang kurang tersebut tidak menyurutkan pilihan memasuki SMK yang dapat dikatakan sebagai pilihan keterdesakan karena keinginan cepat bekerja tetapi pada kenyataan belum siap langsung terjun bekerja.

Bidang belajar keahlian Multimedia kompetensi Desain Grafis produk Percetakan cukup menjadi pilihan yang mengemuka bagi calon peserta didik SMK (Mashur, 2024). Kurikulum bidang keahlian Multimedia kompetensi Desain Grafis produk Percetakan telah tersusun baik dan terstruktur dengan kombinasi materi sekolah dan materi yang bersasal dari dunia kerja dan industri (Bakir, 2022). Namun demikian, hasil pembelajaran dari sekolah belum mampu benar memberi bekal praktis lulusan SMK untuk terjun ke dunia kerja secara langsung (Wardhani, Pembekalan Skill bagi Siswa SMK di Sekolah dan Dampak Hasil Belajarnya, 2024a). Kurang maksimalnya pembelajaran tidak sedikit dialami oleh SMK yang berada di daerah pedalaman, utamanya yang non sekolah negeri, kebanyakan karena keterbatasan perangkat pembelajaran (Junaidi, 2024). SMK di daerah pedalaman dan swasta banyak menampung siswa-siswi yang tidak dapat bersekolah di sekolah Negeri yang umumnya berada di pusat keramaian atau kota.

Tuntutan akan penguasaan *skill* dalam bidang keahlian Multimedia kompetensi Desain Grafis produk Percetakan secara minimal harus dimiliki lulusan sekolah menengah kejuruan secara praktis dan implementatif belum semua tercukupi pada saat belajar (Mashur, 2024). Memperhatikan informasi dan keadaan, pada dasarnya kurikulum bidang keahlian Multimedia kompetensi Desain Grafis produk Percetakan sudah siap dan mencukupi, namun kondisi dan keadaan SMK di daerah pedalaman dan swasta tidak cukup memadai. Keadaan tersebut juga terjadi pada SMK Al Fajri yang berlokasi di Samudane, Kabupaten Lombok Tengah. Kondisi lapangan yang terjadi adalah kurangnya kapasitas lulusan untuk memenuhi kebutuhan pengguna lulusan secara langsung. Kondisi tersebut antara lain :

- a. kapasitas perangkat materi yang masih terbatas yang tersedia di SMK;
- b. pembelajaran di sekolah masih terbatas berdasar materi belajar saja;
- c. kurangnya kegiatan belajar yang melibatkan kalangan praktisi, lebih disebabkan kekurangan kemampuan pihak sekolah untuk menyiapkannya

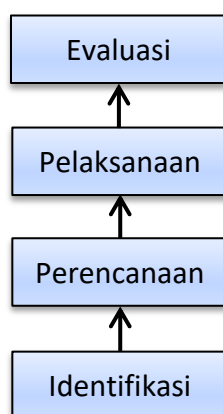
Siswa-siswi dan lulusan SMK dalam keadaan tersebut pada dasarnya kurang memiliki bekal yang cukup untuk memasuki dunia kerja. Penguatan kemampuan teknis dasar dan praktis pada

siswa yang sesuai dengan kebutuhan dasar industri percetakan dan grafis sangat diperlukan.

SMK mitra dalam Program Kegiatan Pengabdian pada Masyarakat ini adalah SMK Al Fajri berlokasi di Samudane, Kecamatan Janapria. Permasalahan pokok yang dialami oleh pihak sekolah mitra adalah kesulitan melaksanakan pembelajaran dengan pemateri dari praktisi atau dunia industri. Dalam Program Kegiatan Pengabdian pada Masyarakat ini memiliki tujuan untuk memberikan *support* untuk pihak sekolah agar siswanya memiliki *skill* yang cukup mendekati kebutuhan dunia kerja. *Support* berupa pemberian tambahan pembelajaran praktis merupakan kebutuhan pihak SMK terhadap siswa-siswinya, untuk menghadapi perkembangan dan tuntutan dunia usaha dan dunia industry (Tambunan, Iqbal, Radillah, & Satria, 2022). Berdasar pada kondisi dan kebutuhan tersebut menjadi latar belakang kegiatan pengabdian ini dilaksanakan.

Metode

Sesuai dengan kebutuhan pelaksanaan kegiatan, disusun metode pelaksanaan kegiatan yang terdiri atas tahap identifikasi, perencanaan, pelaksanaan pendampingan, dan evaluasi; sesuai diilustrasikan pada gambar 1.



Gambar 1. Metode

1. Identifikasi

Pada tahapan identifikasi dilakukan penelusuran materi belajar, teknik pembelajaran dan kegiatan belajar yang telah dijalani oleh siswa siswi SMK Al Fajri. Tahap ini diperlukan untuk mengetahui kondisi awal terhadap pembelajaran dan kemampuan siswa. Hasil identifikasi ini juga dipergunakan untuk menyusun strategi pelaksanaan dan materi teknis yang perlu dipersiapkan, agar dapat melengkapi kebutuhan *skill* bagi siswa. Berdasarkan hasil temuan, siswa-siswi belum mendapatkan pengalaman teknis yang mencukupi guna kebutuhan pembuatan Desain Grafis produk Percetakan.

2. Perencanaan

Tahap perencanaan, dilakukan penyusunan langkah-langkah dan strategi pelaksanaan kegiatan. Perencanaan ini disusun dengan memperhatikan hasil identifikasi kondisi dan kebutuhan pada langkah pertama, identifikasi. Dalam pelaksanaan direncanakan dengan memberikan pembekalan teknis, penambahan pengalaman teknis dan *project*. Siswa-siswi juga diajak untuk mampu menyampaikan gagasan desainnya sebagai latihan berkomunikasi dengan konsumen pemesan. Latihan tersebut sebagai penguatan *softskill* yang diperlukan.

3. Pelaksanaan

Tim kegiatan Pengabdian pada Masyarakat memberikan pendampingan melalui *workshop* di kelas secara langsung. Dalam memberikan pendampingan kepada siswa tetap menyertakan guru bidang studi yang bersesuaian. Pelaksanaan diselenggarakan sehari penuh sesuai dengan kesepakatan dengan pihak sekolah. Pada hari kedua diberikan pendampingan pembuatan *project* dan presentasi. Evaluasi hasil pelaksanaan dilaksanakan pada hari kedua..

4. Evaluasi

Evaluasi dilaksanakan untuk mengetahui tingkat penguasaan dan keberhasilan siswa-siswi dalam penyusunan Desain Grafis produk Percetakan. Teknik pelaksanaan evaluasi dilakukan dengan melakukan observasi hasil kerja siswa dan wawancara secara langsung dan personal.

Pembahasan

1. Pelaksanaan Kegiatan dan Hasil

Kegiatan *workshop* pendampingan siswa-siswi SMK Al Fajri telah dilaksanakan sebagai pelaksanaan tim kegiatan program Pengabdian pada Masyarakat. Penggunaan alat kegiatan merupakan hasil kolaborasi antara tim kegiatan program Pengabdian pada Masyarakat dan pihak sekolah. Walaupun dalam keadaan yang masih terbatas, siswa-siswi SMK Al Fajri masih dapat secara langsung dalam mengerjakan *project* dalam kegiatan *workshop* berpendampingan ini (Wardhani, 2024b). Gambar 2 adalah suasana pada saat kegiatan *workshop* bagi siswa-siswi.



Gambar 2. Dokumentasi Kegiatan Pendampingan

Melalui *project* yang diberikan, siswa-siswi SMK Al Fajri diberikan pengalaman belajar yang mendekatkan pada dunia kerja bidang percetakan. Walaupun dengan fasilitas belajar praktek yang terbatas, siswa-siswi diajak untuk tetap aktif, interaktif dan kolaborasi. Kemampuan interaksi dan kolaborasi juga dibutuhkan dalam dunia kerja, sebagai *skill* non teknis yang cukup dipentingkan (Hardianti, Suharti, & Purnamawati, 2022). Dalam kegiatan pendampingan ini juga disisipkan latihan kemampuan *softskill* yang akan diperlukan siswa-siswi secara beriringan pada saat memasuki dunia kerja.

Kemampuan non teknik juga diberikan sebagai bekal saat masuk dunia kerja. Tuntutan dunia kerja pada masa sekarang ini tidak hanya mengandalkan *hardskill* / kemampuan teknis saja, namun sudah menjadi keharusan dilengkapi dengan kemampuan *softskill* (Mutohhari, Sutiman, Nurtanto, Kholifah, & Samsudin, 2021). Penguasaan kompetensi teknik penting disertai dengan kemampuan *softskill* agar siswa-siswi SMK memiliki kesiapan memasuki dunia kerja. Salah satu *softskill* penting adalah kemampuan komunikasi. Komunikasi diperlukan untuk keperluan interaksi dengan rekan kerja maupun konsumen (Apriyani, Sudana, & Krisnawati, 2020). Gambar 3 adalah dokumentasi pada saat siswi melakukan presentasi sebagai simulasi berdialog dengan konsumen pada saat menyampaikan hasil rancangan untuk membuat *master* produk tercetak.



Gambar 3. Dokumentasi Simulasi Menyampaikan Hasil Desain ke Konsumen

Upaya meningkatkan kemampuan siswa-siswi dalam berinteraksi dengan konsumen dilakukan praktek / simulasi dengan metode presentasi. Teknik ini merupakan cara termudah untuk membuat siswa-siswi dapat langsung berpartisipasi dan memahami pentingnya melatih komunikasi sebagai kebutuhan interaksi di lingkungan kerja. Kemampuan berkomunikasi tidak hanya diperlukan untuk interaksi saja namun juga diperlukan untuk melakukan kolaborasi di lingkungan kerja (Mutohhari, Sutiman, Nurtanto, Kholifah, & Samsudin, 2021).

Project yang diberikan kepada siswa-siswi berupa pengerjaan Desain Grafis produk Percetakan, pembuatan *master* cetak. Konten produk *project* berupa alat kampanye social yang diperuntukkan kalangan remaja. Ada dua tema pilihan yang diberikan untuk dibuat desainnya, Disamping ada dua tema, juga disediakan untuk dua jenis produk cetak yang dibuat desain *master* cetaknya, yaitu pembuatan *flyer* dan pamflet. Siswa-siswa diberikan pilihan dalam pengerjaan *project* pembuatan desain *master* cetak, sesuai dengan ketertarikannya. Gambar 4 adalah hasil pekerjaan salah satu siswa yang mengusung tema “gerakan anti penyalahgunaan narkoba”. Pada gambar 4 merupakan hasil desain dengan konsep dramatis untuk memberikan informasi secara singkat.



Gambar 4. Contoh Desain *Flyer* Hasil Kerja Siswa pada Tema Pertama

Walaupun dengan peralatan belajar praktek yang terbatas, siswa-siswi tetap diberikan kesempatan dan pendampingan hingga pengerjaan selesai. Gambar 5 adalah contoh salah satu hasil kerja siswa-siswa dalam pengerjaan pembuatan desain pamflet. Pilihan tema yang dikerjakan adalah menggunakan pilihan tema pertama. Gambar 4 dan gambar 5 secara tampilan dalam naskah / dokumen ini memiliki ukuran yang sama, namun pada dasarnya adalah jenis produk yang berbeda. Disamping berbeda dalam jenis, keduanya juga berbeda secara karakter desain.



Gambar 5. Contoh Desain Pamflet Hasil Kerja Siswi pada Tema Pertama

Dalam *workshop* pendampingan ini, siswa-siswi diberikan kebebasan menerapkan karakter desain yang materinya telah disampaikan secara praktis pada bagian awal kegiatan *workshop*.

Gambar 6 adalah contoh hasil kerja siswa dalam pengerjaan desain pamflet, dengan tema kedua, yaitu “penghentian / kampanye anti *bullying*”. Gambar 6 merupakan contoh hasil ketika setelah dicetak, sebagai uji / tes pencetakan sebelum dilakukan cetak pamflet secara masal. Gambar 6 adalah foto hasil cetak di media kertas yang dibuat berdasar hasil desain siswi peserta *workshop* pendampingan penyusunan Desain Grafis produk Percetakan tim kegiatan Program Pengabdian pada Masyarakat. Tes cetak sebelum pencetakan masal diperlka untuk evaluasi dan kontrol kualitas sebelum produksi / cetak masal. Tahapan tersebut merupakan langkah kerja yang sering terjadi dalam dunia kerja percetakan. Pembuatan produk pra cetak memudahkan dalam mengevaluasi hasil kerja desain jika diwujudkan sebagaimana aslinya.



Gambar 6. Contoh Hasil Cetak Desain Pamflet Hasil Kerja Siswi pada Tema Kedua

Siswa-siswi peserta *workshop* pendampingan penyusunan Desain Grafis produk Percetakan diberikan pengalman sebagaimana dalam dunia kerja. Pemberian pengalaman tersebut dalam rangka penyiapan siswa-siswi dalam memasuki dunia kerja setelah lulus belajar jenjang SMK.

2. Evaluasi Hasil Pelaksanaan.

Evaluasi yang dilaksanakan merupakan pengukuran terhadap pengalaman dan hal teknis yang telah dilakukan oleh siswa-siswi. Pelaksanaan evaluasi pada dasarnya dilakukan pada hari pertama dan hari kedua. Teknik pelaksanaan evaluasi dilakukan dengan melakukan observasi hasil kerja siswa dan wawancara secara langsung dan personal.

Sasaran evaluasi adalah penguasaan praktis siswa-siswi dan pengalamannya. Sesuai pembelajaran bidang vokasi, siswa-siswi SMK membutuhkan pengalaman praktis sesuai bidang keahliannya (Slamet & Sagirani, 2024). Konten evaluasi hasil focus pada materi teknis dan pengalaman siswa-siswi dalam mengerjakan Desain Grafis produk Percetakan. Tabel 1 adalah hasil evaluasi siswa-siswi terhadap kapasitas dan pengalaman yang diperolehnya dalam

mengikuti kegiatan *workshop* pendampingan penyusunan Desain Grafis produk Percetakan pelaksanaan Program Kegiatan Pengabdian pada Masyarakat.

Tabel 1. Hasil Evaluasi Siswa-siswi

No	Deskripsi	Penguasaan dan Pengalaman	
		Sebelumnya	Sesudah
1.	Membuat desain berdasar permintaan tertentu.	40% pengalaman belajar (sebagian besar diberi contoh)	100% mengerjakan sendiri
2.	Mengerjakan pembuatan desain grafis dengan target waktu berdurasi satuan jam.	Belum pernah	100% siswa-siswi sudah mengalami
3.	Siswa dapat memahami dan merancang sendiri berdasar permintaan.	Belum ada pernah mengalami	80% siswa-siswi dapat melakukan. Sisanya memerlukan contoh.
4.	Mengkomunikasikan pekerjaan atau hasil pekerjaan desain.	Belum pernah	90% siswa telah mencoba melakukan
5.	Membuat / mencetak hasil desain sebagai pra cetak masal.	Belum pernah	100% siswa-siswi pernah membuat pra cetak

Memperhatikan kolom “penguasaan dan pengalaman” pada table 1, didapatkan ilustrasi bahwa siswa-siswi mendapatka belajar yang lebih. Siswa-siswi juga mendapatkan pengetahuan dan *skill* tambahan yang diperlukan untuk memasuki ke dunia kerja. Pengetahuan, penguasaan dan pengalaman keterampilan teknis sesuai dengan kebutuhan kompetensi sangat diperlukan oleh siswa-siswi SMK (Slamet & Sagirani, 2024). Siswa-siswi SMK mitra dapat pengalaan baru yaitu mengerjakan desain berdasarkan pesanan, mengkomunikasikan deain dengan pihak lain, dan membuat produk pra-cetak. Sebesar 80% siswa-siswi dapat membuat desain grafis berdasar pesanan dan tanpa contoh. 90% siswa-siswi memiliki pengalaman mengkomunikasikan pekerjaan desain dengan pihak lain. Bersesuaian dengan hal terebut, maka hasil pelaksanaan Program Kegiatan Pengabdian pada Masyarakat ini mencapai target hasil.

Kesimpulan

Kegiatan *workshop* pendampingan siswa-siswi SMK Al Fajri dalam penyusunan Desain Grafis produk Percetakan telah terlaksana. Target pelaksanaan kegiatan Program Pengabdian pada Masyarakat tercapai, meningkatkan kapasitas siswa-siswi dalam penyusunan Desain grafis produk Percetakan.

Pengalaman baru siswa-siswi SMK Al Fajri telah didapatkan dalam pelaksanaan kegiatan Program Pengabdian pada Masyarakat ini. Siswa-siswi peserta *workshop* pendampingan penyusunan Desain Grafis produk Percetakan dapat pengalaman dan *skill* teknis dalam pengerjaan pesanan desain tanpa contoh, mengkomunikasikan deain dengan pihak lain, dan membuat produk pra-cetak. 80% siswa-siswi dapat membuat Desain Grafis produk

Percetakan secara mandiri dan berdasar pesanan.

Ucapan Terimakasih

Disampaikan terima kasih kepada pihak SMK Al Fajri yang sudah bersedia berpartisipasi dan bersedia ketempatan dalam kegiatan *workshop* pendampingan Pembuatan Desain Grafis produk Percetakan. Terima kasih kepada bapak Mashur, Bakir, Junaidi yang telah turut serta berpartisipasi menyertakan siswa-siswinya dalam pelaksanaan Kegiatan program Pengabdian pada Masyarakat ini.

Daftar Pustaka

- Apriyani, D., Sudana, I., & Krisnawati, M. (2020). Keutamaan Soft Skills Bagi Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. *Teknobuga ; Jurnal Teknologi Busana Dan Boga*, 8(2), p. 166-170. Retrieved from : <https://journal.unnes.ac.id/nju/teknobuga/article/view/29117/11355>.
- Bakir. (2022, Maret 3). Kesiapan Lulusan SMK di Lombok Tengah Memasuki Dunia Kerja. (Guru Keahlian Bidang Studi Multimedia, SMK 1 Pujut)
- Handayani, D. (2023, Juni 21). *Atasi Pengangguran, 12 Persen Lulusan SMK di NTB Berwirausaha*. Retrieved December 2, 2023, from Inside Lombok: <https://insidelombok.id/ekonomi/atasi-pengangguran-12-persen-lulusan-smk-di-ntb-berwirausaha/>
- Hardianti, A., Suharti, & Purnamawati. (2022). Pentingnya Manajemen Pembelajaran Critical Thingking Skill Pada Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). *VOCATIONAL : Jurnal Inovasi Pendidikan Kejuruan*, 2(2), 106-115. Retrieved from : <https://jurnalp4i.com/index.php/vocational/article/view/1159/1150/6203>.
- Junaidi. (2024, Februari 28). Kondisi dan Keberadaan SMK Swasta dan Daerah Pedalaman. (Kepala SMK Pilar Bangsa, Langko)
- Juwitaningrum, I. (2013). Program Bimbingan Karir untuk Meningkatkan Kematangan Karir Siswa SMK. *PSIKOPEDAGOGIA : Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 2(2), p. 132. DOI:10.12928/psikopedagogia.v2i2.2580.
- Mashur. (2024, Februari 17). Lulusan, Tuntutan Penguasaan Skill dan Kompetensi Peserta Didik Sekolah menengah kejuruan. (Kepala SMK Al Khairiyah, Ganti)
- Mutohhari, F., Sutiman, S., Nurtanto, M., Kholifah, N., & Samsudin, A. (2021). Difficulties in Implementing . *International Journal of Evaluation and Research* , 10(4), 1229~1236. DOI : <https://doi.org/10.11591/ijere.v10i4.22028>.
- Slamet, & Sagirani, T. (2024). Peningkatan Kesiapan Kerja Siswa SMK melalui Pengembangan Soft Skills di SMKN 1 . *Tekmulogi ; Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 79-90. DOI : <https://doi.org/10.17509/tmg.v4i2.75443>.
- Tambunan, L., Iqbal, M., Radillah, T., & Satria, B. (2022). Pelatihan Desain Grafis Untuk Meningkatkan . *Reswara : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 514-521. DOI: <https://doi.org/10.46576/rjpkm.v3i2.1897>.
- Wardhani, E. (2024a, Maret 1). Pembekalan Skill bagi Siswa SMK di Sekolah dan Dampak Hasil Belajarnya. (Kepala SMK Al Fajri, Samudane)
- Wardhani, E. (2024b, Maet 6). Dampak Pelaksanaan Kegiatan Pendampingan dan Workshop Desain Grafis produk Percetakan bagi Siswa-siswi SMK Al Fajri. (Kepala SMK Al Fajri, Samudane)