








# Enhancing Vocational Students Graphic Design Competence for Interactive Social Media Content Creation

## Penguatan Kompetensi Desain Grafis Siswa SMK melalui Program Pemberdayaan Pembuatan Konten Sosial Media Interaktif

Lusyani Sunarya<sup>1\*</sup>, Richard Andre Sunarjo<sup>2</sup>, Marviola Hardini<sup>3</sup>, Mamih Maya Pebiyanti<sup>4</sup>,  
Maulana Abbas<sup>5</sup>, Wahyu Nur Wahid<sup>6</sup>, Bintang Nandana Henry<sup>7</sup>

<sup>1,3,4,7</sup>Faculty of Science and Technology, University of Raharja, Indonesia

<sup>2,5,6</sup>Faculty of Economics and Business, University of Raharja, Indonesia

<sup>1</sup>lusyani@raharja.info, <sup>2</sup>richard.sunarjo@raharja.info, <sup>3</sup>marviola@raharja.info, <sup>4</sup>mamih.maya@raharja.info,

<sup>5</sup>abbas@raharja.info, <sup>6</sup>nur.wahid@raharja.info, <sup>7</sup>bintang.nandana@raharja.info

\*Penulis Korespondensi

### Article Info

#### Riwayat Artikel:

Penyerahan 19 Juni 2025

Revisi 14 Agustus 2025

Diterima 8 Oktober 2025

Diterbitkan 27 November 2025

#### Keywords:

Graphic Design

Enhancing

Creative Industries

SDGs

Community Service

#### Kata Kunci:

Desain Grafis

Penguatan

Industri Kreatif

SDGs

Pengabdian Masyarakat



### ABSTRACT

**The rapid** development of digital technology in the era of the Industrial Revolution 4.0 has compelled the education sector, particularly vocational schools (SMK), to produce graduates who are creative, adaptive, and competent in the creative industry. One crucial competency is graphic design skills, which play an essential role in digital content production and visual communication. **This community** service activity was conducted at SMK Ki Hajar Dewantoro, Tangerang City, aiming to enhance the competence of students majoring in Visual Communication Design (DKV) in mastering graphic design and creating interactive social media content. This program is an implementation of the 2025 Community-Based Empowerment Funding Program, approved by the Directorate General of Research and Development, Ministry of Higher Education, Science, and Technology. **The method** employed was Project-Based Learning (PBL), which focuses on improving students' technical, creative, and collaborative skills through real project-based learning. The activity consisted of five stage socialization, training in design software (Adobe Photoshop and Illustrator), mentoring in digital content creation, evaluation of outcomes, and program sustainability planning. **The results** indicated a significant improvement in students' technical abilities and creativity in producing visual designs, resulting in attractive and functional products such as posters and die-cut packaging. This program contributes to the achievement of SDGs 4 (Quality Education) and SDGs 9 (Industry, Innovation, and Infrastructure), and aligns with Asta Cita 7 and Asta Cita 8 in strengthening digital skills and national self-reliance. **This activity** serves as a best-practice model of community service that effectively enhances vocational competence in the modern learning era.

Ini adalah artikel akses terbuka di bawah [CC BY 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) license.



### ABSTRAK

**Perkembangan teknologi** digital di era Revolusi Industri 4.0 menuntut dunia pendidikan, khususnya Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), untuk menghasilkan lulusan yang kreatif, adaptif, dan kompeten dalam bidang industri kreatif. Salah satu kompetensi yang krusial adalah kemampuan desain grafis, yang berperan penting dalam produksi konten digital dan komunikasi visual. **Kegiatan pengabdian** kepada masyarakat ini dilaksanakan di SMK Ki Hajar Dewantoro Kota

Tangerang dengan tujuan meningkatkan kompetensi siswa jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV) dalam penguasaan desain grafis serta pembuatan konten sosial media yang interaktif. Program ini merupakan implementasi dari Program Pendanaan Pemberdayaan Berbasis Masyarakat Tahun 2025 yang disetujui oleh Direktorat Jenderal Riset dan Pengembangan Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi. **Metode pelaksanaan** menggunakan Project-Based Learning (PBL) untuk mengasah keterampilan teknis, kreativitas, dan kolaborasi siswa melalui pembelajaran berbasis proyek nyata. Kegiatan dilaksanakan dalam lima tahap, yaitu sosialisasi, pelatihan perangkat lunak desain (Adobe Photoshop dan Illustrator), pemberdayaan pembuatan konten digital, evaluasi hasil, serta rencana keberlanjutan program. **Hasil kegiatan** menunjukkan adanya penguatan kemampuan teknis dan kreativitas siswa dalam mengolah desain serta menghasilkan produk berupa poster dan die cut packaging yang menarik dan fungsional. Program ini terbukti mendukung pencapaian SDGs 4 (Pendidikan Berkualitas) dan SDG 9 (Industri, Inovasi, dan Infrastruktur), serta selaras dengan Asta Cita ke-7 dan Asta Cita ke-8 dalam penguatan keterampilan digital dan kemandirian bangsa. **Kegiatan ini** menjadi model praktik baik pengabdian masyarakat yang efektif dalam meningkatkan kompetensi vokasional di era pembelajaran modern.

*Ini adalah artikel akses terbuka di bawah [CC BY 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) license.*



DOI: <https://doi.org/10.34306/adimas.v6i1.1343>

Ini adalah artikel akses terbuka di bawah CC-BY license (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

©Penulis memegang semua hak cipta

## 1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital yang begitu pesat di era Revolusi Industri 4.0 telah mengubah secara fundamental cara manusia berkomunikasi, bekerja, dan belajar. Dunia pendidikan kini dituntut untuk bertransformasi dari pola konvensional menuju pembelajaran yang lebih kreatif, kolaboratif, dan berbasis teknologi. Model pembelajaran yang berorientasi pada kreativitas dan inovasi menjadi kebutuhan utama dalam mempersiapkan generasi muda yang adaptif terhadap dinamika industri digital [1]. Dalam konteks tersebut, kemampuan desain grafis menjadi salah satu kompetensi strategis yang berperan penting dalam mendukung sektor ekonomi kreatif dan komunikasi digital [2].

Pendidikan kejuruan, khususnya Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), memiliki mandat untuk mencetak lulusan yang siap kerja dan memiliki kompetensi sesuai kebutuhan industri [3], [4]. Namun, banyak sekolah kejuruan menghadapi tantangan berupa keterbatasan fasilitas, minimnya pelatihan praktis, serta kurangnya pengalaman siswa dalam proyek nyata yang sesuai dengan kebutuhan industri kreatif. Kondisi serupa juga dialami oleh SMK Ki Hajar Dewantoro Kota Tangerang, khususnya pada jurusan DKV, yang memiliki potensi besar dalam bidang desain digital, tetapi belum sepenuhnya mampu mengoptimalkan penggunaan perangkat profesional seperti Adobe Photoshop dan Illustrator [5].

Untuk menjawab permasalahan tersebut, tim dosen Universitas Raharja melaksanakan kegiatan pemberdayaan Siswa-Siswi SMK Ki Hajar Dewantoro Jurusan DKV dalam Penguasaan Desain Grafis untuk Pembuatan Konten Sosial Media yang Interaktif dan Menarik di Era Pembelajaran Modern melalui program Hibah Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) Pemberdayaan Berbasis Masyarakat Tahun 2025. Kegiatan ini berfokus pada penguatan kompetensi desain grafis, literasi digital, serta keterampilan siswa dalam menciptakan konten sosial media yang inovatif dan bernilai sosial [6].

Metode yang diterapkan dalam program ini adalah *Project-Based Learning* (PBL), dimana siswa secara langsung terlibat dalam proses pembuatan proyek desain digital yang aplikatif. Pendekatan ini efektif dalam menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, kolaboratif, dan *problem solving*, sekaligus menanamkan rasa tanggung jawab terhadap hasil karya. PBL juga mendorong siswa untuk tidak hanya menjadi pengguna teknologi, tetapi juga *creator* yang mampu memanfaatkan teknologi untuk menghasilkan karya yang bernilai ekonomi dan sosial [7].

Selain penguasaan teknis, kegiatan ini juga menanamkan nilai-nilai kewirausahaan digital dengan mendorong siswa mengembangkan produk kreatif yang dapat dipublikasikan di *platform* sosial media seperti Instagram, dll. Produk-produk tersebut menjadi bukti nyata penguatan kemampuan siswa dalam mengelola proyek desain dan komunikasi digital yang relevan dengan kebutuhan pasar industri kreatif.

Secara strategis, kegiatan ini berkontribusi langsung terhadap Indikator Kinerja Utama (IKU) Perguruan Tinggi, khususnya IKU 1 (lulusan mendapatkan pekerjaan atau berwirausaha) dan IKU 7 (dosen berkegiatan

di luar kampus). Di sisi lain, kegiatan ini turut mendukung capaian SDGs 4 (Pendidikan Berkualitas) dengan meningkatkan kualitas pembelajaran vokasional serta SDGs 9 (Industri, Inovasi, dan Infrastruktur) melalui penguatan pemanfaatan teknologi dalam pendidikan. Selain itu, kegiatan ini juga selaras dengan Asta Cita ke-7 tentang penguatan keterampilan digital dan Asta Cita ke-8 mengenai penguatan kemandirian serta daya saing bangsa [8].

Dengan demikian, program pemberdayaan ini tidak hanya menjadi bentuk implementasi tridharma perguruan tinggi dalam bidang pengabdian masyarakat, tetapi juga menghadirkan model pembelajaran vokasional yang berorientasi pada inovasi, kolaborasi, dan [9]. Hasil kegiatan diharapkan dapat menjadi contoh praktik baik (*best practice*) bagi sekolah kejuruan lainnya dalam mengembangkan potensi siswa menuju generasi kreatif yang siap bersaing di era pembelajaran modern.

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

Pembelajaran Berbasis Proyek atau *Project-Based Learning* (PBL) pada Gambar 1 merupakan pendekatan pedagogis yang menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif dalam proses belajar melalui kegiatan berbasis proyek nyata. Model ini menekankan kolaborasi, refleksi, dan penciptaan produk yang memiliki nilai guna, sehingga siswa tidak hanya memahami teori tetapi juga mampu menerapkannya secara kontekstual [10]. Dalam pendidikan vokasi, PBL menjadi strategi yang efektif untuk menghubungkan pembelajaran di sekolah dengan kebutuhan dunia kerja (*link and match*), karena mendorong siswa untuk berpikir kritis, kreatif, dan mampu memecahkan masalah secara mandiri [11], [12].



Gambar 1. *Project-Based Learning* (PBL)

Berbagai studi menunjukkan bahwa PBL mampu meningkatkan motivasi, kemandirian, dan keterampilan abad ke-21 seperti komunikasi, kolaborasi, dan pemecahan masalah [13]. Pendekatan ini juga sejalan dengan semangat “Berdampak”, yaitu kebijakan pendidikan tinggi yang menitikberatkan pada kebermanfaatan nyata, hasil yang terukur, dan kolaborasi lintas sektor [14]. Dalam konteks pendidikan vokasi, orientasi berdampak berarti pembelajaran harus menghasilkan perubahan konkret pada kompetensi peserta didik dan memberikan kontribusi langsung bagi masyarakat [15]. Dengan demikian, kegiatan pengabdian yang mengimplementasikan PBL mencerminkan paradigma pendidikan yang berorientasi hasil, bukan hanya proses [16].

Desain grafis merupakan disiplin penting dalam industri kreatif yang menggabungkan unsur seni, teknologi, dan komunikasi visual [8]. Kemampuan desain grafis tidak hanya berfungsi untuk menciptakan tampilan visual yang menarik, tetapi juga untuk menyampaikan pesan dan membangun citra secara efektif [17]. Dalam konteks pembelajaran vokasional, penguasaan perangkat profesional seperti *Adobe Photoshop* dan *Adobe Illustrator* menjadi kompetensi dasar yang wajib dikuasai siswa jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV) untuk dapat bersaing di pasar kerja industri kreatif [18].

Selain itu, perkembangan media sosial membuka peluang baru bagi siswa untuk mengaktualisasikan hasil karyanya secara digital [19]. Platform seperti Instagram, TikTok, dan YouTube menjadi ruang pembelajaran kreatif dimana siswa dapat membangun portofolio digital, mengasah kreativitas, dan membangun jejaring profesional [20]. Integrasi antara pembelajaran desain grafis dengan pemanfaatan media sosial memperkuat relevansi pendidikan vokasional dalam menghadapi ekosistem industri berbasis konten digital [21].

Lebih jauh, pemberdayaan desain grafis di sekolah vokasi tidak hanya berfungsi sebagai kegiatan pelatihan teknis, tetapi juga sebagai upaya pemberdayaan sosial yang berdampak langsung pada masyarakat pendidikan [22]. Melalui kegiatan ini, siswa didorong untuk memahami bahwa karya visual memiliki nilai sosial dan ekonomi, serta mampu menjadi sarana transformasi digital di lingkungan sekitar [23]. Pendekatan ini selaras dengan prinsip SDGs 4 (Pendidikan Berkualitas) dan SDGs 9 (Industri, Inovasi, dan Infrastruktur), yang menekankan pentingnya penguatan kompetensi, inovasi, dan akses teknologi sebagai pendorong pembangunan berkelanjutan [24].

Dengan demikian, tinjauan pustaka ini menegaskan bahwa kombinasi antara PBL, penguasaan teknologi desain profesional, dan penerapan paradigma Berdampak merupakan [25]. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan kompetensi teknis dan kreativitas siswa, tetapi juga memperkuat peran pendidikan vokasi sebagai penggerak perubahan sosial yang berdaya guna di era digital [26].

### 3. METODE PENGABDIAN

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini dirancang secara sistematis yang di refleksikan pada Gambar 2.



Gambar 2. Lima Tahapan Utama Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat

Terdapat 5 tahapan utama pada Gambar 2 yang mengintegrasikan pendekatan PBL dengan prinsip pendidikan vokasi berdampak. Setiap tahapan dirancang untuk memastikan keberhasilan proses pembelajaran, penguatan kompetensi teknis siswa, serta pencapaian hasil yang berkelanjutan [27], [28], [29].

#### 3.1. Sosialisasi dan Pemetaan Kebutuhan

Tahapan awal program diawali dengan kegiatan sosialisasi yang dilakukan secara langsung kepada pihak SMK Ki Hajar Dewantoro Kota Tangerang, yang melibatkan kepala sekolah, guru pendamping, serta siswa dari jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV). Kegiatan sosialisasi ini bertujuan untuk memberikan penjelasan yang komprehensif mengenai latar belakang diselenggarakannya program, urgensi pelaksanaan kegiatan, tujuan utama yang ingin dicapai, serta manfaat yang diharapkan bagi pihak sekolah dan peserta didik. Selain itu, dalam sesi ini juga dipaparkan secara rinci rencana tahapan pelaksanaan program, mencakup jadwal kegiatan, metode pembelajaran yang akan digunakan, serta bentuk evaluasi yang akan diterapkan di akhir kegiatan [30].

Sebagai bagian penting dari tahap awal, dilakukan pula pemetaan kebutuhan (*needs assessment*) guna memperoleh gambaran yang lebih akurat terkait kondisi awal mitra. Proses ini mencakup identifikasi tingkat

kemampuan awal siswa dalam bidang desain, familiaritas mereka terhadap perangkat lunak yang relevan, ketersediaan sarana dan prasarana pendukung seperti komputer dan akses internet, serta kesiapan lingkungan belajar yang tersedia di sekolah. Pemetaan kebutuhan ini juga menggali harapan, kebutuhan khusus, dan target capaian yang diinginkan oleh pihak sekolah dan peserta pelatihan, sehingga program yang dirancang dapat disesuaikan secara tepat dengan kondisi riil mitra dan menghasilkan dampak yang lebih optimal serta berkelanjutan [31], [32].



Gambar 3. Sosialisasi dan Pemetaan Kebutuhan

Gambar 3, Merupakan kegiatan sistematis yang bertujuan untuk memperoleh hasil pemetaan kondisi awal mitra secara menyeluruh, baik dari aspek kompetensi siswa, ketersediaan sarana dan prasarana, maupun kesiapan lingkungan belajar yang mendukung proses pelatihan. Hasil pemetaan ini selanjutnya digunakan sebagai dasar utama dalam penyusunan materi pelatihan yang bersifat kontekstual, terarah, dan sesuai dengan tingkat kemampuan peserta, serta dalam perancangan proyek kreatif yang tidak hanya menyesuaikan dengan minat dan potensi siswa, tetapi juga selaras dengan kebutuhan, tren, dan standar kompetensi yang berlaku di dunia industri kreatif. Dengan demikian, seluruh rangkaian kegiatan pelatihan yang dirancang diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar yang relevan, aplikatif, dan berorientasi pada peningkatan keterampilan siap kerja bagi siswa.

### 3.2. Pelatihan Teknis Berbasis Proyek

Tahapan pelatihan dilaksanakan menggunakan pendekatan *learning by doing* dan prinsip *Project-Based Learning* (PBL) [33]. Pada tahap ini, siswa diperkenalkan pada konsep dasar desain grafis, teori warna, tipografi, dan komposisi visual. Pelatihan [34] dilanjutkan dengan praktik langsung menggunakan perangkat lunak profesional *Adobe Photoshop* dan *Adobe Illustrator* untuk menghasilkan karya visual digital. Materi pelatihan juga dilengkapi dengan pengenalan strategi komunikasi visual modern, termasuk pemasaran digital dan *branding* melalui media sosial, sehingga siswa tidak hanya memahami aspek teknis desain, tetapi juga memahami konteks aplikatif dan nilai bisnis dari hasil karya yang dihasilkan [35]. Pendekatan ini bertujuan untuk membentuk keseimbangan antara keterampilan teknis dan *soft skills* seperti kerja tim, tanggung jawab, dan kreativitas.

### 3.3. Penerapan Teknologi dan Produksi Karya Digital



Gambar 4. Penerapan Teknologi Digital Photoshop & Illustrator

Setelah pelatihan dasar, Gambar 4 menunjukkan bahwa siswa diarahkan untuk mengerjakan proyek individu dengan tema konten sosial media promosi. Proyek yang dibuat meliputi pembuatan poster promosi,

dan desain kemasan (*die cut packaging*) [36]. Tahap ini menjadi inti dari penerapan *Project-Based Learning*, dimana siswa menerapkan seluruh kemampuan teknis dan kreativitas yang telah dipelajari untuk menghasilkan produk nyata. Melalui kegiatan ini, siswa tidak hanya memperoleh pengalaman teknis, tetapi juga keterampilan publikasi digital dan manajemen proyek kreatif [37].

### 3.4. Pemberdayaan, Monitoring, dan Evaluasi

Tahapan pemberdayaan dilakukan secara berkelanjutan oleh tim dosen dan mahasiswa Universitas Raharja yang berperan sebagai fasilitator dan mentor. Setiap kelompok siswa mendapatkan bimbingan dalam proses perancangan konsep, eksekusi desain, hingga evaluasi hasil karya [38]. Proses monitoring dan evaluasi pada Gambar 5 dilakukan dengan menggunakan rubrik penilaian berbasis kompetensi, mencakup aspek kreativitas, kesesuaian konsep dengan tema, ketepatan teknis, serta efektivitas komunikasi visual [39].



Gambar 5. Pemberdayaan dan Monitoring Kegiatan

Evaluasi untuk mengukur penguatan kemampuan teknis [40] siswa sebelum dan sesudah program. Hasil evaluasi menunjukkan adanya penguatan signifikan pada aspek penguasaan perangkat desain, kemampuan konseptual. pemberdayaan ini sekaligus memperkuat hubungan kemitraan antara perguruan tinggi dan sekolah vokasi sebagai implementasi nyata dari Tridharma Perguruan Tinggi [41], [42].

### 3.5. Keberlanjutan Program dan Dampak

Tahap terakhir adalah perencanaan keberlanjutan program sebagai bentuk tindak lanjut agar hasil kegiatan tidak berhenti pada satu kali pelatihan. Perlu diadakan program lanjutan, yang berfungsi sebagai wadah bagi siswa untuk terus mengembangkan keterampilan desain dan kolaborasi dengan pihak eksternal [43], [44]. Program ini juga dijadikan sebagai model pembelajaran vokasi berkelanjutan, yang dapat direplikasi di sekolah mitra lainnya di bawah bimbingan Universitas Raharja. Selain memberikan dampak langsung terhadap penguatan kompetensi siswa, kegiatan ini turut mendukung pencapaian Indikator Kinerja Utama (IKU) Perguruan Tinggi, khususnya IKU 1 (lulusan mendapatkan pekerjaan atau berwirausaha) dan IKU 7 (dosen berkegiatan di luar kampus).

Dengan demikian, metode pengabdian yang diterapkan tidak hanya berfokus pada penguatan keterampilan teknis, tetapi juga pada penciptaan dampak sosial dan akademik yang berkelanjutan, sejalan dengan paradigma pendidikan tinggi Berdampak dan prinsip SDGs 4 dan SDGs 9.

## 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 4.1. Penguatan Kompetensi Teknis dan Kreativitas

Penguatan Kompetensi Teknis dan Kreativitas merupakan tahapan inti dalam program pelatihan yang difokuskan pada peningkatan keterampilan teknis siswa dalam penguasaan perangkat lunak desain, teknik pengolahan visual, serta penerapan prinsip-prinsip dasar desain komunikasi visual. Selain itu, tahap ini juga diarahkan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dan kritis, mendorong siswa menghasilkan ide-ide orisinal, inovatif, dan relevan dengan kebutuhan industri kreatif, serta mampu menerjemahkan konsep menjadi karya visual yang komunikatif dan bernilai estetis.

Evaluasi pelatihan dilakukan melalui pengukuran kompetensi. Hasil analisis menunjukkan adanya penguatan kemampuan teknis dan kreativitas siswa dalam aspek-aspek berikut: penguasaan perangkat lunak (Adobe Photoshop & Illustrator), pemahaman komposisi visual dan tipografi, kemampuan mengonsep ide visual, serta keterampilan publikasi .

Secara kualitatif, perubahan yang teramati meliputi:

- Siswa yang sebelumnya hanya mampu memakai fungsi dasar kini mampu mengaplikasikan teknik lanjutan (*masking*, penyesuaian warna lanjutan, pembuatan desain poster sederhana).
- Karya akhir menunjukkan penguatan kualitas estetika dan kesesuaian pesan (poster promosi, infografis, dan contoh kemasan *die-cut*).
- Penguatan kemampuan kerja tim dan manajemen proyek terlihat dari keteraturan tahapan kerja, pembagian tugas, dan keterpenuhan tenggat waktu.

#### 4.2. Hasil Produksi dan Diseminasi Karya

Selama implementasi, siswa memproduksi karya yang kemudian dipresentasikan. Produk yang dihasilkan meliputi: poster promosi, dan desain kemasan (*die-cut packaging*). Presentasi ini berfungsi sebagai bukti output praktis serta media umpan balik dari audiens.

Dampak langsung yang teramati:

- Penguatan motivasi siswa untuk mempresentasikan karya dan menerima kritik/masukan.
- Adanya interaksi (komentar/*like*) pada beberapa unggahan yang dapat digunakan sebagai indikator awal penerimaan publik.
- Pengalaman membantu siswa memahami aspek teknis dan etis publikasi digital (hak cipta gambar, atribusi sumber, dsb.).

#### 4.3. Dampak terhadap SDGs, Asta Cita, dan IKU Perguruan Tinggi

Program ini berkontribusi secara nyata terhadap pencapaian tujuan strategis nasional dan global yang ditunjukkan melalui capaian kegiatan serta bukti luaran yang dihasilkan. Selaras dengan Asta Cita ke-7, pelaksanaan pelatihan yang disertai dengan praktik nyata telah terbukti mampu meningkatkan keterampilan siswa dalam bidang desain dan produksi konten visual, sehingga memperkuat kesiapan kerja sekaligus membuka peluang kewirausahaan di sektor industri kreatif. Sejalan dengan Asta Cita ke-8, pembekalan kompetensi teknis yang terstruktur serta pengembangan produk kreatif selama program berlangsung memberikan bekal penting bagi siswa untuk membangun kemandirian, meningkatkan rasa percaya diri, dan memperkuat daya saing mereka di dunia kerja. Dari perspektif Agenda Pembangunan Berkelanjutan, program ini berkontribusi pada pencapaian SDGs poin 4 (Pendidikan Berkualitas) melalui penyediaan pengalaman pembelajaran vokasi yang berorientasi pada praktik industri serta akses terhadap teknologi desain yang relevan dengan kebutuhan zaman. Selain itu, dukungan terhadap SDGs poin 9 (Industri, Inovasi, dan Infrastruktur) tercermin dari penerapan inovasi dalam metode pembelajaran serta pemanfaatan perangkat lunak profesional yang mendorong peningkatan kapasitas lokal dalam produksi karya kreatif. Di tingkat institusional, program ini juga sejalan dengan Indikator Kinerja Utama (IKU) 1 dan IKU 7, yang ditunjukkan melalui keterlibatan aktif dosen dan mahasiswa dalam kegiatan pemberdayaan masyarakat dan pembelajaran kontekstual di luar kampus, sehingga memperkuat peran perguruan tinggi dalam menyiapkan lulusan yang adaptif, relevan, dan siap berkontribusi di masyarakat.

Secara keseluruhan, pelaksanaan program pemberdayaan desain grafis di SMK Ki Hajar Dewantoro terbukti memberikan dampak positif terhadap penguatan kompetensi teknis, kreativitas, dan literasi digital siswa jurusan DKV. Melalui penerapan pendekatan *Project-Based Learning* (PBL), peserta didik tidak hanya memperoleh keterampilan operasional perangkat desain, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir konseptual dan berkolaborasi dalam menghasilkan karya visual yang bermakna sosial. Integrasi pembelajaran dengan media sosial. Menjadikan siswa lebih adaptif terhadap tuntutan industri kreatif dan mampu membangun portofolio digital yang bernilai profesional.

Hasil kegiatan pada Gambar 6 ini memperkuat bukti bahwa model pelatihan vokasional berbasis proyek dan kolaborasi lintas jenjang pendidikan dapat menjadi praktik baik (*best practice*) dalam mewujudkan paradigma pendidikan tinggi Berdampak. Selain berkontribusi pada capaian SDGs dan IKU Perguruan Tinggi, kegiatan ini juga mendorong transformasi pembelajaran di sekolah mitra menuju ekosistem digital yang kreatif, produktif, dan inovatif.



Gambar 6. Pelaksanaan Program Pemberdayaan Desain Grafis

## 5. MANAJERIAL IMPLIKASI

Kegiatan pemberdayaan ini memberikan implikasi manajerial yang signifikan bagi pengelolaan program pendidikan vokasi, khususnya dalam penguatan kolaborasi antara sekolah dan perguruan tinggi. Dari sisi manajemen pendidikan, model pelatihan berbasis PBL terbukti efektif dalam mengintegrasikan teori, praktik, dan teknologi secara berkesinambungan. Implementasi program juga menegaskan pentingnya peran kepala sekolah dan guru pendamping dalam memastikan keberlanjutan kegiatan pasca pelatihan melalui pengelolaan sumber daya, pembentukan komunitas desain digital, serta replikasi program di jenjang dan mitra sekolah lain. Bagi perguruan tinggi, keberhasilan program ini memperkuat kapasitas institusi dalam menerapkan paradigma pendidikan tinggi Berdampak, di mana kegiatan pengabdian tidak hanya berorientasi pada luaran administratif, tetapi menghasilkan nilai nyata berupa penguatan kompetensi, jejaring kolaboratif, dan kontribusi sosial yang terukur.

## 6. KESIMPULAN DAN SARAN

### 6.1. Kesimpulan


Program pemberdayaan desain grafis di SMK Ki Hajar Dewantoro Kota Tangerang menunjukkan keberhasilan nyata dalam meningkatkan kompetensi kreatif dan literasi digital siswa melalui pendekatan PBL dan penerapan teknologi desain profesional. Peserta didik mampu menguasai perangkat desain, menerapkan prinsip komunikasi visual modern, serta menghasilkan karya yang memiliki nilai estetika dan sosial. Selain penguatan keterampilan teknis, kegiatan ini juga menumbuhkan kesadaran sosial, kemandirian, dan kolaborasi tim, yang merupakan kompetensi penting dalam menghadapi dinamika industri kreatif era digital. Kegiatan ini terbukti selaras dengan SDGs 4 (Pendidikan Berkualitas) dan SDGs 9 (Industri, Inovasi, dan Infrastruktur), serta mendukung pencapaian Asta Cita ke-7 tentang penguatan keterampilan dan Asta Cita ke-8 tentang penguatan kemandirian bangsa. Dari sisi perguruan tinggi, kegiatan ini mendukung IKU 1 (lulusan bekerja atau berwirausaha) dan IKU 7 (dosen berkegiatan di luar kampus) melalui kolaborasi akademik dan implementasi pembelajaran berdampak. Dengan capaian evaluasi A+ (Baik Sekali) dari hibah PKM tahun 2025, program ini menjadi model praktik baik (*best practice*) yang layak direplikasi di sekolah vokasi lainnya, guna memperkuat ekosistem pendidikan kreatif dan mewujudkan visi Indonesia Emas 2045.


### 6.2. Saran


Untuk menjaga keberlanjutan dan memperluas dampak dari kegiatan ini, perlu dilakukan langkah strategis lanjutan baik di tingkat sekolah maupun perguruan tinggi. Pihak sekolah diharapkan dapat membentuk komunitas desain digital sebagai wadah pembinaan dan kolaborasi antar siswa dalam mengembangkan karya kreatif yang berorientasi industri. Guru pendamping juga disarankan untuk mengikuti pelatihan lanjutan mengenai teknologi desain terkini dan strategi komunikasi visual digital, agar pembelajaran tetap relevan dengan perkembangan dunia kerja. Dari sisi perguruan tinggi, kegiatan seperti ini dapat diintegrasikan ke dalam program *Teaching Factory* atau *Learning Factory*, sebagai bentuk implementasi Tridharma yang berdampak langsung pada masyarakat dan industri kreatif lokal. Selain itu, pemerintah serta lembaga pendanaan diharapkan dapat mendukung replikasi model pemberdayaan berbasis proyek ini ke sekolah-sekolah vokasi lain, mengingat efektivitasnya dalam meningkatkan kompetensi, kreativitas, dan kemandirian siswa. Dengan sinergi berkelanjutan antara sekolah, perguruan tinggi, dan pemangku kepentingan lainnya, diharapkan tercipta ekosistem pendidikan vokasional yang adaptif, inovatif, dan benar-benar berdampak nyata bagi penguatan daya saing generasi muda Indonesia di era digital.


## 7. DEKLARASI

### 7.1. Tentang Penulis

Lusyani Sunarya (LS)  <https://orcid.org/0009-0008-5982-8271>

Richard Andre Sunarjo (RA)  <https://orcid.org/0009-0007-7349-2375>

Marviola Hardini (MH)  <https://orcid.org/0000-0003-3336-2131>

Mamih Maya Pebiyanti (MM)  <https://orcid.org/0009-0002-7707-6655>

Maulana Abbas (MA)  <https://orcid.org/0009-0009-0137-9650>

Wahyu Nur Wahid (WN)  <https://orcid.org/0009-0008-7236-2402>

Bintang Nandana Henry (BN)  <https://orcid.org/0009-0004-7048-6736>

### 7.2. Kontribusi Penulis

Konseptualisasi: LS; Metodologi: RA dan WN; Perangkat Lunak: LS dan BN; Validasi: LS dan RA; Analisis Formal: MH; Investigasi: MH; Sumber Daya: LS, MM; Kurasi Data: RA; Penulisan Draf Asli Persiapan: MM dan MH; Penulisan Tinjauan dan Penyuntingan: MM dan MA; Visualisasi: RA. Semua penulis, LS, RA, MH, MM, MA, WN, dan BN yang telah membaca dan menyetujui versi naskah yang diterbitkan.

### 7.3. Pernyataan Ketersediaan Data

Data yang disajikan dalam studi ini tersedia atas permintaan dari penulis terkait.

### 7.4. Pendanaan

Pendanaan Hibah Pengabdian Kepada Masyarakat Skema Pemberdayaan Berbasis Masyarakat dari Direktorat Jenderal Riset dan Pengembangan, Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi berdasarkan Nomor Surat Keputusan: 0915/C3/AL/04/2025 dan Nomor Kontrak: 14394/LL4/PG/2025.

### 7.5. Deklarasi Konflik Kepentingan

Penulis menyatakan bahwa mereka tidak memiliki konflik kepentingan, baik secara finansial maupun hubungan pribadi, yang dapat memengaruhi pekerjaan yang dilaporkan dalam makalah ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] W. H. Kencana, I. V. O. Situmeang, M. Meisyanti, K. J. Rahmawati, and H. Nugroho, "Penggunaan media sosial dalam portal berita online," *IKRA-ITH HUMANIORA: Jurnal Sosial Dan Humaniora*, vol. 6, no. 2, pp. 136–145, 2022.
- [2] K. Nurjanah, S. Musa, and T. Santika, "Implementasi pelatihan desain grafis untuk meningkatkan kemampuan literasi digital visual pada warga belajar paket c di pkbm nurul islam," *Jurnal Obor Penmas: Pendidikan Luar Sekolah*, vol. 8, no. 2, pp. 149–158, 2025.
- [3] Y. Sonjaya, I. R. Noy, E. Sutisna, Y. Ermawati, and K. Khotimah, "Evaluasi dampak pengabdian masyarakat berbasis kearifan lokal," *Celebes Journal of Community Services*, vol. 4, no. 2, pp. 266–284, 2025.
- [4] Y. Arifien, Z. Muttaqin, F. Maad *et al.*, "Kinerja implementasi merdeka belajar kampus merdeka dalam mendukung pencapaian indikator kinerja utama (iku)," *Almufi Journal of Measurement, Assessment, and Evaluation Education*, vol. 2, no. 1, pp. 19–26, 2022.
- [5] N. Aditama, A. E. Winarto *et al.*, "Pengabdian kepada masyarakat melalui revitalisasi bumdes sebagai layanan sosial pada bamuju bamara desa sungai tabuk," *ADI Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 1, no. 2, pp. 41–53, 2021.
- [6] A. Farid *et al.*, "Literasi digital sebagai jalan penguatan pendidikan karakter di era society 5.0," *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, vol. 6, no. 3, pp. 580–597, 2023.
- [7] N. P. Nelsya, "Implementasi studi literatur: Implementasi problem based learning dalam kurikulum merdeka berbasis teknologi informasi dan komunikasi," *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, vol. 4, no. 2, pp. 628–635, 2025.
- [8] M. F. A. Zahra, "Peran profesi desain komunikasi visual pada dunia industri kreatif di era pasca pandemic," *Jurnal Nawala Visual*, vol. 4, no. 2, pp. 87–93, 2022.

- [9] F. Amilia, G. Rowindi, and S. Mubaroq, "Pemanfaatan publikasi di media sosial untuk lembaga pendidikan," *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 6, no. 5, pp. 1141–1147, 2022.
- [10] N. Rahmaniah, A. M. Oktaviani, F. Arifin, G. Maulana, H. Triana, M. Serepinah, P. B. Abustang, A. S. Manurung, N. Wafiqni, S. Wijaya *et al.*, *Berpikir kritis dan kreatif: Teori dan implementasi praktis dalam pembelajaran*. Publica Indonesia Utama, 2023.
- [11] A. Latifah, M. N. Fuad, A. S. Fatih, and F. F. Ramadhan, "Integrasi problem based learning dalam pembelajaran kejuruan untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa smk merdeka ulujami," *Jurnal Penelitian Inovatif*, vol. 5, no. 2, pp. 881–888, 2025.
- [12] P. R. Utami, L. Rahmawati, and M. Noktaria, "Pengembangan kompetensi dan soft skill dalam implementasi kurikulum merdeka: Tinjauan literatur," *MANAJERIAL: Jurnal Inovasi Manajemen Dan Supervisi Pendidikan*, vol. 5, no. 1, pp. 55–65, 2025.
- [13] G. Gunawan, A. Harjono, K. Kosim, B. N. S. Zainuri, and Q. Qothrunnada, "Multimodal approaches in problem-based, project-based, and inquiry-based learning models in science education: A systematic literature review," *Indonesian Journal Of Stem Education*, vol. 7, no. 1, pp. 1–17, 2025.
- [14] A. Leffia, S. A. Anjani, M. Hardini, S. V. Sihotang, and Q. Aini, "Corporate strategies to improve platform economic performance: The role of technology, ethics, and investment management," *Journal of Computer Science and Technology Application*, vol. 1, no. 1, pp. 16–25, 2024.
- [15] M. I. Effendi, F. Firdausia, L. Nurjanah, and R. M. Sugandi, "Kontribusi lifelong learning pada pendidikan vokasi otomotif non-formal terhadap stakeholder dalam lembaga pendidikan," *Jurnal Pendidikan: Riset dan Konseptual*, vol. 8, no. 2, pp. 314–322, 2024.
- [16] S. R. Jannah, R. Firmansyah, and A. Nurfitri, "Penerapan model project based learning dalam menginisiasi kegiatan kolaboratif peserta didik pada pembelajaran biologi," *Jurnal Biologi*, vol. 1, no. 3, pp. 1–10, 2024.
- [17] I. W. A. P. Yasa, R. W. Putra, H. Kurniawan, A. Ruslan, B. Muhdaliha, R. I. Suryani, P. Dwitarsari, I. N. Jayanegara, I. S. Mustikadara, S. N. Asia *et al.*, *Desain Komunikasi Visual: Teori dan Perkembangannya*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024.
- [18] A. Zikrillah, I. Irfansyah, and N. Haswanto, "Pemetaan pendidikan bidang desain komunikasi visual jenjang pendidikan menengah kejuruan," *Irama: Jurnal Seni Desain Dan Pembelajarannya*, vol. 4, no. 1, pp. 23–32, 2022.
- [19] K. N. Poernomo, R. Natarya, M. A. A. N. Badry, and A. Faizi, "Pemanfaatan media sosial sebagai inovasi media pembelajaran bahasa indonesia di era digital," *Narasi: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Indonesia, dan Pengajarannya*, vol. 3, no. 1, pp. 24–39, 2025.
- [20] D. S. ke Makna, "Media sosial sebagai ruang baru literasi," *Promosi Literasi di Era Digital*, p. 162, 2025.
- [21] A. Sutihat, A. Budiantini, and D. Jelanti, "Pemanfaatan desain komunikasi visual dalam mendorong perekonomian kreatif di smk techno media tangerang selatan," *Jurnal PKM Manajemen Bisnis*, vol. 5, no. 2, pp. 706–714, 2025.
- [22] F. Ahmad and D. P. Putra, "Peran balai latihan kerja komunitas dalam meningkatkan keterampilan santri di bidang desain grafis: Peran balai latihan kerja komunitas dalam meningkatkan keterampilan santri di bidang desain grafis," *AL-MUTSLA*, vol. 4, no. 2, pp. 218–236, 2022.
- [23] A. C. Dewi, "Transformasi pembelajaran menulis teks melalui media visual interaktif," *Jurnal Ilmiah Multidisiplin Mahasiswa dan Akademisi*, vol. 1, no. 3, pp. 99–111, 2025.
- [24] A. Chairy, I. Istiqomah, and A. C. F. Nahdiyah, "Sustainable development goals (sdgs) dan pendidikan islam di perguruan tinggi: Sinergi untuk masa depan," *ACADEMIA: Jurnal Inovasi Riset Akademik*, vol. 4, no. 3, pp. 124–134, 2024.
- [25] G. Swandhana and T. Kuat, "Strategi kepala sekolah menumbuhkan motivasi dan meningkatkan kreativitas siswa untuk menciptakan minat berwirausaha pada smk muhammadiyah di kabupaten cilacap," *Blantika: Multidisciplinary Journal*, vol. 2, no. 12, 2024.
- [26] A. Hamid, M. Taufiqurohman *et al.*, "Peran kepemimpinan visioner dalam optimalisasi skill di lembaga pendidikan vokasi: Studi kasus di akademi komunitas darussalam," *ISEDU: Islamic Education Journal*, vol. 3, no. 1, pp. 32–45, 2025.
- [27] I. Putranto, K. Kusworo, S. A. ZN, S. Nursafitri, B. Kharismawan, and P. Andriani, "Penguatan kompetensi pedagogik guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran untuk mewujudkan pendidikan berkualitas berkelanjutan di smk l'pina, jakarta timur," *Indonesian Journal of Society Engagement*, vol. 6, no. 2, pp. 148–161, 2025.
-

- [28] E. Elly, T. W. Ginting, and R. D. Ritonga, "Pelatihan adobe photoshop untuk meningkatkan skill desain grafis pelajar sma wiyata dharma medan," *Jurnal Abdimas BSI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 7, no. 1, pp. 9–17, 2024.
- [29] M. Wulandari and S. Suraidi, "Pelatihan photoshop untuk pembuatan laporan pada word dan power point di sma tarsisius ii jakarta," *Prosiding Senapenmas*, pp. 235–240, 2021.
- [30] Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi and Pusat Prestasi Nasional, "Pedoman festival inovasi dan kewirausahaan siswa indonesia (fiksi) 2023: Sma–ma–smk," [https://pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id/uploads/lampiran\\_pengumuman/Pedoman%20festival%20inovasi%20dan%20kewirausahaan%20siswa%20indonesia%20\(FIKSI\)%202023%20SMA-MA-SMK.pdf](https://pusatprestasinasional.kemdikbud.go.id/uploads/lampiran_pengumuman/Pedoman%20festival%20inovasi%20dan%20kewirausahaan%20siswa%20indonesia%20(FIKSI)%202023%20SMA-MA-SMK.pdf), 2023, accessed: 2025-11-27.
- [31] M. Annas, T. Handra, C. S. Bangun, U. Rahardja, and N. Septiani, "Reward and promotion: Sustainable value of post pandemic efforts in medical cold-supply chain," *Aptisi Transactions on Technopreneurship (ATT)*, vol. 6, no. 1, pp. 109–118, 2024.
- [32] P. Purwastuti, "Faktor strategis terhadap keberhasilan dan keberlanjutan proyek perubahan peserta pelatihan kepemimpinan nasional tingkat ii pasca pelatihan," *Jurnal Good Governance*, 2021.
- [33] D. D. Astartia, J. F. Rochim, J. S. B. Fatin, A. A. Darrienda, and I. Hapsari, "Evaluasi penerapan project based learning (pbl) di perguruan tinggi vokasi pada project transkripsi dan subtitle video pembelajaran terkait keselamatan kerja di perusahaan jepang," *Journal of Innovation Research and Knowledge*, vol. 4, no. 3, pp. 1905–1918, 2024.
- [34] S. T. Sampoerna, U. Rahardja, V. T. Devana, N. P. L. Santoso *et al.*, "Pelatihan inovasi media pembelajaran ilearning 2.0 sebagai pengabdian masyarakat terhadap pendidikan tinggi," *ADI Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 2, no. 2, pp. 46–55, 2022.
- [35] S. Sudirman, M. Musa, S. Harun, N. Nasir, and H. Henri, "Peningkatan kompetensi siswa sman 1 gowa melalui pelatihan pemasaran digital berbasis teknologi," *Amare*, vol. 4, no. 1, pp. 9–17, 2025.
- [36] M. A. W. Prakarsa and M. I. Fauzi, "Perancangan desain kemasan "bayu snack and cake" dengan pendekatan ergonomi dan estetika sebagai media promosi," *WARNARUPA (Journal of Visual Communication Design)*, vol. 5, no. 2, 2025.
- [37] Y. Cahyaningrum, D. E. Ramdhani, N. Noviyanti *et al.*, "Pengelolaan kreativitas dan inovasi melalui integrasi seni dan teknologi dalam pendidikan di era digital 5.0," *Jurnal AbdiMas Nusa Mandiri*, vol. 7, no. 1, pp. 106–114, 2025.
- [38] A. W. Utoyo, H. D. Aprilia, and T. Warbung, "Pembelajaran pembuatan konten media dengan menggunakan aplikasi "photoshop"," *PROSIDING SERINA*, vol. 2, no. 1, pp. 1015–1020, 2022.
- [39] N. U. Handayani, N. A. Handayani, and S. Sulardjaka, "Sistem monitoring dan evaluasi proses belajar mengajar berbasis outcome based education di fakultas teknik universitas diponegoro," *Jurnal Profesi Insinyur Indonesia*, vol. 2, no. 3, 2024.
- [40] I. Gandhi, R. Nuraeni, A. Rodriguez, T. L. Anita, and R. Lesmana, "Strengthening civic character through community service based on digital local wisdom," 2025.
- [41] T. Hariguna, R. Waluyo *et al.*, "Sosialisasi etika penggunaan media sosial untuk mencegah bullying pada siswa mts ushriyyah purbalingga," *ADI Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 3, no. 2, pp. 107–113, 2023.
- [42] L. Tambunan, M. Iqbal, T. Radillah, and B. Satria, "Pelatihan desain grafis untuk meningkatkan kreativitas dan inovasi digital bagi masyarakat di desa buluh apo kecamatan pinggir," *RESWARA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 3, no. 2, pp. 514–521, 2022.
- [43] A. Anton, D. Tilawah, S. N. Lathifah, and D. Noviyani, "Pengembangan keterampilan siswa melalui inovasi desain dan metode ekstrakurikuler," *Jurnal Intelek Dan Cendekiawan Nusantara*, vol. 1, no. 6, pp. 10786–10793, 2024.
- [44] J. L. Putra, M. Raharjo, E. Fitri, and W. E. Pangesti, "Pelatihan aplikasi design photoshop terhadap media kreatif remaja masjid baitul halim," *Jurnal AbdiMas Nusa Mandiri*, vol. 5, no. 1, pp. 1–7, 2023.