

PENGENALAN FUNDAMENTAL ILUSTRASI DIGITAL DAN DESAIN GRAFIS DENGAN METODE ANALISIS DESAIN DI SMKN 1 CIRUAS SERANG BANTEN SEBAGAI UPAYA PENGEMBANGAN KOMPETENSI KREATIF SISWA

Muhamad Irwan Maulana*¹, Muhamad Lingga Samudra*², Ani Rohayati³, Annisa Kurniawati⁴, Sabrina Kurnia Junianti⁵ and Istiqomah Rohmawati⁶

^{1,2,3,4,5,6}Sistem Informasi, Universitas Pamulang, Indonesia

Email: ¹muhamadirwanmaulana16@gmail.com, ²linggasamudra09@gmail.com,
³anirohayati442@gmail.com, ⁴annisaakrn@gmail.com, ⁵sabrinakj0814@gmail.com,
⁶dosen10010@unpam.ac.id

Received : 30 November 2025; Revised : 25 Januari 2026; Accepted : 31 Januari 2026;
Published : 30 April 2026

Abstrak

Permasalahan utama mitra adalah kesenjangan kompetensi siswa SMKN 1 Ciruas dalam memahami prinsip dasar desain grafis dan ilustrasi digital, yang ditandai dengan pemahaman konseptual yang rendah dan kurangnya keterampilan analisis visual. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini bertujuan untuk memperkuat fondasi pengetahuan desain, meningkatkan kemampuan berpikir kritis melalui analisis karya, serta membangkitkan motivasi eksplorasi kreatif siswa. Metode pelaksanaan berupa pelatihan interaktif yang mengintegrasikan penyampaian materi fundamental (komposisi, teori warna, bentuk), diskusi berbasis design critique, dan praktik langsung. Evaluasi dilakukan melalui pre-test dan post-test, observasi, dan refleksi peserta. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan pemahaman dengan kenaikan nilai rata-rata sebesar 7,05%, disertai keterlibatan aktif dan kemampuan awal menganalisis unsur visual. Dampak yang dicapai meliputi penguatan literasi visual dan peningkatan kepercayaan diri siswa dalam mengeksplorasi proses kreatif, yang menjadi landasan untuk pengembangan kompetensi desain lebih lanjut.

Kata Kunci: Analisis Desain, Desain Grafis, Ilustrasi Digital, Kreativitas, Literasi Visual.

This work is an open access article licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.



1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital saat ini telah memberikan dampak signifikan terhadap berbagai bidang, termasuk dunia pendidikan dan industri kreatif (UNESCO, 2022; Kim, 2023). Revolusi Industri 4.0 dan percepatan adopsi teknologi pasca-pandemi telah mentransformasi paradigma pembelajaran dan lanskap ekonomi global secara mendasar. Hal ini mengukuhkan Ekonomi Kreatif berbasis digital sebagai salah satu pilar pembangunan utama (G20 Indonesia, 2022; OECD, 2021).

Dalam konteks ini, literasi digital dan penguasaan alat kreatif berbasis teknologi bukan lagi sekadar pelengkap. Keduanya telah menjadi kompetensi inti (*core competency*) yang menentukan daya saing individu dan bangsa di pasar global (Bughin et al., 2020; World Economic Forum, 2023). Salah satu bidang yang mengalami perkembangan pesat adalah ilustrasi digital dan desain grafis (Zhang & Woo, 2021; Sari & Nugroho, 2022). Perkembangan ini didorong oleh konvergensi teknologi, seperti komputasi awan (*cloud computing*), kecerdasan buatan (AI), dan aksesibilitas perangkat lunak berbasis langganan (*SaaS*), yang mendemokratisasi proses kreatif (Adobe, 2022; Müller et al., 2021).

Permintaan pasar akan konten visual yang dinamis untuk platform media sosial, e-commerce, *gamification*, dan *metaverse* semakin memperluas peran dan nilai ekonomi dari keterampilan desain

visual (Chen et al., 2023; Deloitte Insights, 2022). Keterampilan ini tidak hanya berfungsi sebagai media ekspresi visual, tetapi juga menjadi kompetensi penting yang dibutuhkan dalam dunia kerja, terutama di era industri kreatif, periklanan, multimedia, dan konten digital (Liu & Tsai, 2022; Norazman et al., 2023). Lebih dari sekadar keahlian teknis (*hard skill*), desain grafis kini dipahami sebagai manifestasi dari *design thinking dan visual communication*.

Design thinking dan visual communication merupakan keterampilan tingkat tinggi (*higher-order thinking skill*) dalam menyusun narasi, memecahkan masalah kompleks, dan membangun pengalaman pengguna (*user experience*) yang efektif (Brown & Katz, 2021; CETINSA, 2023). Namun demikian, tidak semua siswa memiliki akses dan pemahaman yang memadai mengenai dasar-dasar desain yang baik. Terdapat kesenjangan digital (*digital divide*) dan kesenjangan pedagogis yang persisten, di mana pengajaran seringkali terjebak pada pendekatan *tool-centric*.

Pendekatan itu hanya fokus pada pengoperasian perangkat lunak tanpa dibangun di atas fondasi konseptual yang kuat mengenai prinsip-prinsip desain seperti komposisi, tipografi, teori warna, dan hierarki visual (Kress, 2021; Lugmayr et al., 2022). Akibatnya, banyak lulusan mampu mengoperasikan aplikasi tetapi gagap dalam menghasilkan karya yang komunikatif, estetis, kontekstual, dan berdampak (Bridgstock & Jackson, 2021; Sari & Nugroho, 2022).

Di SMKN 1 Ciruas, sebagian siswa menunjukkan minat terhadap dunia desain, tetapi masih menghadapi beberapa kendala. Situasi ini merupakan mikro-kosmos dari tantangan sistemik dalam pendidikan vokasi di Indonesia. Di tingkat nasional, kesenjangan antara kurikulum, fasilitas, dan kebutuhan industri dinamis sering kali masih lebar (Kemendikbudristek, 2022; World Bank, 2021).

Permasalahan yang ditemukan di lapangan antara lain minimnya pemahaman tentang konsep fundamental desain (Liu & Tsai, 2022). Hal ini bersumber dari pendekatan pembelajaran yang bersifat instruksional satu arah, minimnya studi kasus dari industri, dan kurangnya penekanan pada aspek *why* dibanding *how* dalam proses desain (Lee & Lee, 2023; OECD, 2023). Tanpa pemahaman fundamental, karya yang dihasilkan cenderung bersifat dekoratif dan tidak strategis (Kim, 2023).

Kurangnya motivasi untuk mengeksplorasi kreativitas juga menjadi penghalang utama (Hidayat & Prasetyo, 2023). Motivasi ini sering terkikis oleh metode pengajaran yang kurang menantang dan minimnya paparan terhadap role model atau praktisi industri. Selain itu, tidak adanya lingkungan yang mendukung eksperimen dan pembelajaran dari kegagalan turut memperparah masalah ini (Giannakos et al., 2022; Robinson & Aronica, 2022).

Serta terbatasnya fasilitas pendukung pembelajaran desain. Keterbatasan ini bersifat multidimensi, mencakup akses terhadap perangkat keras (*hardware*) dengan spesifikasi memadai dan lisensi perangkat lunak (*software*) legal yang berkelanjutan. Konektivitas internet yang stabil dan ruang fisik yang dirancang untuk aktivitas kreatif kolaboratif juga sering menjadi kendala (Direktorat SMK, 2021; Putra et al., 2023).

Kondisi ini menyebabkan siswa kurang percaya diri dalam menghasilkan karya visual yang berkualitas. Mereka juga sulit memahami proses desain secara menyeluruh (Kim, 2023). Akibatnya, mereka memandang desain sebagai produk akhir yang instan. Padahal, desain seharusnya dipahami sebagai suatu proses iteratif yang melibatkan tahapan riset, ideation, sketching, prototipe, critique, dan revisi (Chen et al., 2023; Larson & Brown, 2022).

Dampak jangka panjangnya adalah terciptanya lulusan yang hanya siap sebagai operator teknis. Mereka belum menjadi desainer strategis atau creative problem solver yang mampu beradaptasi dan berinovasi. Potensi mereka pun tersendat di pasar kerja yang sangat kompetitif (McKinsey Global Institute, 2021; WEF, 2023).

Melihat kondisi tersebut, kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini dilaksanakan dengan tujuan utama memberikan pengenalan dasar yang komprehensif mengenai ilustrasi digital dan desain grafis kepada siswa SMKN 1 Ciruas. Lebih dari sekadar pengenalan teknis, kegiatan ini juga

dirancang untuk memperkenalkan metode analisis desain (*design critique*) sebagai pendekatan strategis dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa (Zhang & Woo, 2021; Liu & Tsai, 2022).

Secara lebih rinci, program ini bertujuan untuk mengasah visual literacy dan *critical thinking*, yaitu kapasitas siswa dalam menganalisis, menginterpretasi, dan mengevaluasi makna karya visual secara mendalam (Avgerinou & Pettersson, 2021; Serafini, 2022). Untuk mencapai tujuan ini, kegiatan dirancang berdasarkan kerangka *project-based learning* (PjBL) dan *constructivist learning*, yang menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran aktif melalui pengalaman langsung, kolaborasi, dan refleksi (Bell, 2022; Hattie & Clarke, 2023).

Di sisi afektif, kegiatan ini memiliki tujuan motivasional untuk membangkitkan kepercayaan diri dan motivasi intrinsik siswa dalam mengeksplorasi kreativitas. Hal ini diwujudkan dengan menciptakan lingkungan belajar yang aman dan mendukung eksperimen, serta memperkenalkan desain sebagai suatu proses iteratif yang melibatkan riset, prototipe, dan revisi, bukan sekadar produk instan.

Secara holistik, kompetensi yang dituju mencakup domain kognitif (pemahaman prinsip), psikomotorik (keterampilan teknis), dan afektif. Integrasi ketiganya diharapkan dapat membentuk pola pikir kreatif (*creative mindset*) yang berkelanjutan. Pola pikir ini menjadi fondasi krusial bagi siswa untuk mengembangkan kompetensi secara mandiri dan beradaptasi dengan tuntutan industri kreatif di masa depan, sesuai dengan prinsip *lifelong learning* (Fullan et al., 2021; Zhao, 2022).

2. METODE

Penelitian ini mengimplementasikan metode deskriptif kualitatif melalui kegiatan pelatihan yang dirancang secara sistematis untuk mencapai tujuan transfer pengetahuan dan penguatan literasi desain digital. Metode ini sengaja dipilih untuk memungkinkan pendeskripsian yang kaya dan holistik terhadap keseluruhan proses pelatihan, mulai dari dinamika interaksi, respons peserta, hingga hasil belajar yang tampak. Peneliti bertindak sebagai instrumen kunci untuk mengamati, mencatat, dan menganalisis fenomena edukatif secara mendalam, dengan fokus pada makna dan pengalaman dari perspektif peserta itu sendiri.

Pelaksanaan pelatihan dirancang dengan mengadopsi kerangka partisipatif yang integral. Hal ini dilakukan agar peserta dapat mengalami pergeseran dari peran pasif sebagai penerima informasi menjadi mitra aktif dalam konstruksi pengetahuan. Mekanisme seperti diskusi kelompok, sesi tanya jawab interaktif, dan lokakarya praktis dirancang untuk mendorong keterlibatan langsung. Pendekatan ini selaras dengan paradigma pembelajaran modern yang menekankan kolaborasi, dialog, dan pembelajaran berbasis pengalaman, yang dianggap penting untuk membekali individu dengan keterampilan abad ke-21. Melalui keterlibatan aktif ini, diharapkan terjadi internalisasi konsep yang lebih kuat dan berkembangnya kompetensi desain digital yang aplikatif di kalangan peserta.

2.1. Lokasi dan Waktu

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini dilaksanakan pada hari Rabu, 15 Oktober 2025, bertempat di Aula SMKN 1 Ciruas, Provinsi Banten. Pemilihan lokasi didasarkan pada pertimbangan kapasitas ruang dan ketersediaan fasilitas pendukung presentasi yang memadai. Aula sekolah dipandang sebagai ruang multifungsi yang representatif dan kondusif untuk kegiatan pembelajaran kelompok besar, sekaligus menciptakan atmosfer resmi yang mendukung fokus peserta. Waktu pelaksanaan ditetapkan pada pukul 09.00 hingga 11.30 WIB, suatu rentang yang dianggap optimal untuk menjaga tingkat fokus dan retensi peserta dalam menerima materi baru, selaras dengan penelitian mengenai durasi optimal sesi pelatihan efektif untuk materi konseptual.

2.2. Peserta Kegiatan

Peserta kegiatan berjumlah 30 orang, seluruhnya merupakan siswa aktif dari program studi Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran (OTKP) di SMKN 1 Ciruas. Proses rekrutmen dan penentuan peserta sepenuhnya menjadi otoritas pihak sekolah, berdasarkan pertimbangan administratif dan kesediaan siswa. Tim PKM tidak melakukan intervensi atau seleksi tambahan, sehingga sampel yang hadir dapat dikategorikan sebagai *purposive institutional sample*, di mana peserta ditentukan oleh institusi mitra. Karakteristik peserta dari latar belakang non-desain ini menjadi fokus yang menarik, karena menunjukkan kebutuhan akan penguatan literasi visual dan keterampilan *digital creativity* lintas disiplin keahlian vokasi, sebagaimana tuntutan kompetensi masa depan.

2.3. Tahapan Kegiatan

Kegiatan mengikuti alur tahapan berikut:

1. Pembukaan dan Sambutan (09.00 – 09.25 WIB)
Meliputi pengenalan tema, penyampaian tujuan, serta sambutan dan penyerahan penghargaan simbolis kepada perwakilan sekolah.
2. Penyampaian Materi Inti (09.25 – 10.45 WIB)
Penyajian materi fundamental desain grafis dan ilustrasi digital meliputi: komposisi, bentuk dan wujud, teori warna, cahaya, dan perspektif.
3. Sesi Interaktif Tanya Jawab (10.45 – 11.15 WIB)
Diskusi dan tanya jawab terbuka berdasarkan materi yang telah disampaikan, disertai pemberian apresiasi kepada peserta aktif.
4. Penutupan dan Dokumentasi (11.15 – 11.30 WIB)
Penyampaian rangkuman, motivasi, serta sesi foto bersama sebagai bagian dari dokumentasi kegiatan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan mengikuti tahapan terstruktur yang dirancang untuk memastikan alur yang logis, interaktif, dan bermakna bagi peserta pemula. Materi yang disampaikan sepenuhnya mengacu pada modul "Pengenalan Fundamental Ilustrasi Digital dan Desain Grafis" yang telah dipersiapkan, dengan fokus pada penguatan konsep dasar dan metode analisis visual.

- a. Pembukaan dan Pemberian Penghargaan Simbolis (09.00 – 09.25 WIB)
Sesi pembukaan dipandu oleh *Master of Ceremony (MC)* yang memperkenalkan tema, tujuan, dan tim pelaksana. Sebagai bentuk apresiasi institusional, dilakukan penyerahan secara simbolis sebuah sertifikat penghargaan dari tim PKM kepada perwakilan sekolah. Ritual ini merupakan strategi komunikasi dan relationship management yang penting dalam pengabdian masyarakat untuk memperkuat legitimasi kegiatan dan membangun fondasi kemitraan yang berkelanjutan antara perguruan tinggi dengan sekolah mitra. Sertifikat tersebut merepresentasikan rasa terima kasih atas kesempatan, kepercayaan, dan fasilitas yang diberikan sekolah. Acara kemudian dilanjutkan dengan sambutan dari perwakilan sekolah, yang menegaskan dukungan institusional dan harapan akan manfaatnya bagi pengembangan kompetensi siswa.
- b. Penyampaian Materi Inti Berbasis Fundamental (09.25 – 10.45 WIB)
Inti kegiatan berupa pemaparan materi yang berfokus pada penguatan fondasi konseptual, mengingat latar belakang peserta dan durasi yang terbatas. Materi disajikan dalam format presentasi visual yang dirancang secara linear dan aplikatif, selaras dengan pendekatan fundamentals-based learning (Ambrose & Norman, 2021). Penyampaian materi terstruktur sebagai berikut:

1. Konsep Fundamental: Diawali dengan penjelasan filosofis tentang arti "fundamental" sebagai landasan dasar atau pokok dari suatu sistem, yang diterapkan dalam konteks ilustrasi dan desain grafis.
2. Komposisi (Composition): Dijelaskan sebagai cara mengatur unsur visual untuk menciptakan harmoni dan mengarahkan pandangan. Diperkenalkan berbagai teknik komposisi praktis dari modul, seperti Rule of Thirds, Golden Triangles, Golden Ratio/Spiral, Diagonal, L-Arrangement, dan Triangle/Pyramid, disertai contoh visual untuk masing-masing teknik.
3. Bentuk dan Wujud (Shape & Form): Dibedakan antara shape (tampilan 2D) dan form (bentuk 3D dengan kedalaman), beserta peranannya dalam menciptakan representasi objek yang akurat dan realistis.
4. Teori Warna (Colour Theory): Menjelaskan interaksi warna, pengaruhnya terhadap emosi, dan model warna (CMYK, RGB). Dipaparkan secara mendalam tentang sifat warna (Colour Properties) seperti Hue, Saturation, Tint, Shadow, dan Value, serta Hubungan Warna (Colour Harmony) seperti Analogous, Complementary, Split Complementary, dan Skema Triadik. Penekanan diberikan pada penciptaan suasana (misalnya, hangat vs. sejuk) melalui pemilihan warna.
5. Cahaya (Light) dan Perspektif: Dijelaskan prinsip dasar penerangan (highlight, shadow core, reflected light) pada material berbeda (kulit, plastik, kaca, logam) dan teknik perspektif (1-point, 2-point, 3-point) untuk menciptakan ilusi kedalaman.

c. Sesi Interaktif Tanya Jawab dan Pemberian Apresiasi (10.45 – 11.15 WIB)

Untuk mendorong partisipasi aktif dan mengukur pemahaman, dilaksanakan sesi tanya jawab terbuka yang juga berfungsi sebagai evaluasi formatif. Pertanyaan yang diajukan merujuk langsung pada materi fundamental yang telah disampaikan, sebagaimana tercantum dalam modul pada bagian "Q&A". Selama sesi ini, tercatat 5 (lima) pertanyaan substantif (misalnya, mengidentifikasi jenis komposisi atau skema warna pada suatu gambar) yang berhasil dijawab dengan baik oleh peserta. Sebagai bentuk positive reinforcement, kelima peserta tersebut diberi bingkisan tertutup berisi tumbler dan pulpen dari tim PKM. Bentuk apresiasi simbolis seperti ini merupakan micro-recognition yang terbukti efektif meningkatkan engagement dan motivasi intrinsik dalam setting pembelajaran singkat (Lee & Reeve, 2020).

d. Penutupan dan Dokumentasi (11.15 – 11.30 WIB)

Kegiatan ditutup secara resmi oleh MC dengan menyampaikan rangkuman capaian pembelajaran dan dorongan untuk meneruskan eksplorasi mandiri dengan memanfaatkan berbagai tools yang telah disebutkan (seperti Canva, Ibis Paint, Adobe Illustrator). Tahapan akhir adalah sesi foto bersama yang melibatkan seluruh peserta, pemateri, perwakilan sekolah, dan tim PKM. Dokumentasi ini memiliki fungsi ganda: sebagai bukti fisik pelaksanaan kegiatan dan sebagai alat untuk memperkuat memori kolektif serta membangun narasi bersama (*shared narrative*) di antara semua pihak yang terlibat, yang merupakan aspek penting dalam keberlanjutan program pengabdian (Barton et al., 2023).



Gambar 2. Sesi Penyerahan Sertifikat Kepada Pihak Sekolah



Gambar 3. Sesi Pengisian Pre/Post-Test, Penyampaian Materi dan Tanya Jawab

3.2. Permasalahan Awal Peserta

Berdasarkan hasil *pre-test* yang diberikan sebelum kegiatan pelatihan, peserta menunjukkan tingkat pemahaman yang rendah pada materi ilustrasi digital dan desain grafis. Permasalahan utama dapat diidentifikasi ke dalam empat aspek berikut:

1. **Pemahaman Konsep dan Istilah Dasar:** Peserta mengalami kesulitan dalam memahami terminologi teknis fundamental. Konsep-konsep seperti grafik vektor versus raster, fungsi layer, dan prinsip resolusi gambar belum dikuasai dengan baik, sehingga menghambat proses penerimaan materi yang lebih kompleks (Smith & Kosslyn, 2021).
2. **Penerapan Prinsip Desain Grafis:** Pengetahuan tentang prinsip-prinsip desain seperti keseimbangan (*balance*), penekanan (*emphasis*), kontras, dan kesatuan (*unity*) masih bersifat teoritis dan abstrak. Peserta belum mampu mengidentifikasi atau menerapkan prinsip-prinsip tersebut dalam konteks praktis analisis atau pembuatan desain (Williams, 2021).
3. **Kemampuan Analisis Karya Desain:** Keterampilan untuk melakukan analisis kritis terhadap sebuah karya desain masih sangat terbatas. Peserta kesulitan dalam menguraikan elemen-elemen visual, menilai komposisi, serta memberikan umpan balik konstruktif berdasarkan kaidah desain yang benar (Davis, 2021).
4. **Motivasi dan Eksplorasi Kreatif:** Motivasi intrinsik untuk mengeksplorasi berbagai kemungkinan kreatif dan bereksperimen dengan alat desain masih rendah. Peserta cenderung bersikap pasif dan hanya mengikuti instruksi secara harfiah tanpa inisiatif untuk mengembangkan ide lebih lanjut. Temuan ini konsisten dengan penelitian Hidayat dan Prasetyo (2023) serta Rahman dkk. (2021) yang menyoroti kecenderungan siswa vokasi untuk berfokus pada penyelesaian tugas ketimbang terlibat dalam proses eksplorasi dan penemuan kreatif.

3.3. Peningkatan Pemahaman melalui Pre-test dan Post-test

Setelah mengikuti seluruh rangkaian pelatihan, peserta diberikan *post-test* untuk mengukur tingkat peningkatan pemahaman. Hasil evaluasi menunjukkan kemajuan yang signifikan pada beberapa aspek kompetensi:

1. **Peningkatan Pemahaman Konseptual:** Terjadi peningkatan yang nyata dalam penguasaan konsep dasar desain. Peserta mampu menjawab pertanyaan teoritis tentang teori warna (skema warna analog dan komplementer), prinsip tata letak (*layout*), dan fungsi elemen desain dengan lebih tepat. Mereka tidak hanya menghafal definisi, tetapi juga dapat memberikan contoh penerapannya, menunjukkan pemahaman yang lebih aplikatif (Wang & Chen, 2022).
2. **Pengembangan Kemampuan Analitis:** Kemampuan menganalisis karya desain peserta mengalami perkembangan. Mereka mulai dapat mengidentifikasi secara spesifik kekurangan (misalnya: penggunaan tipografi yang tidak konsisten, kurangnya kontras, atau ketidakseimbangan komposisi) dan keunggulan (misalnya: pemanfaatan ruang negatif yang efektif atau penciptaan hirarki visual

yang jelas) dalam sebuah desain. Kemampuan ini merupakan fondasi penting untuk berpikir kritis dan melakukan evaluasi diri (*self-critique*) dalam proses desain (Zhang & Woo, 2022).

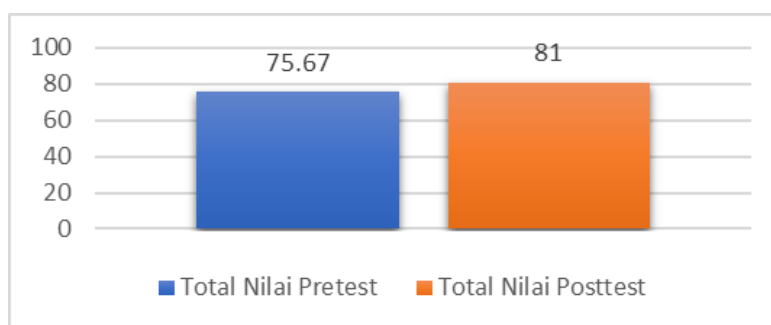
3. Teramati peningkatan yang positif dalam motivasi dan partisipasi aktif peserta. Hal ini ditandai dengan meningkatnya frekuensi dan kualitas pertanyaan selama sesi diskusi serta keaktifan dalam memberikan tanggapan terhadap studi kasus yang dibahas. Interaksi yang lebih dinamis ini mengindikasikan tumbuhnya rasa ingin tahu dan keberanian untuk mengungkapkan pendapat. Lingkungan belajar yang interaktif dan berfokus pada pemecahan masalah (*problem-based learning*) terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan peserta, sebagaimana didukung oleh temuan Hidayat dan Prasetyo (2023).
4. Ekspansi Wawasan Prospek Karir: Peserta menunjukkan pemahaman yang lebih baik mengenai relevansi dan peluang aplikasi keterampilan desain grafis di dunia profesional. Mereka menjadi lebih sadar akan beragam peran karir dalam industri kreatif dan digital, seperti *UI/UX designer*, *graphic illustrator*, atau *digital content creator*. Kesadaran ini berfungsi sebagai motivator ekstrinsik yang kuat untuk mendalami bidang tersebut (Liu & Tsai, 2022).

3.4. Efektivitas Pelatihan

Evaluasi terhadap efektivitas pelatihan dilakukan melalui analisis kuantitatif komparatif terhadap skor *pre-test* dan *post-test* dari seluruh peserta yang berjumlah 30 orang. Metode analisis deskriptif ini dipilih untuk memberikan gambaran objektif tentang dampak langsung dari intervensi pembelajaran yang telah dilaksanakan. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa nilai rata-rata awal (*pre-test*) yang diperoleh peserta adalah 75,66, dengan total akumulasi skor sebesar 2270. Angka ini mengindikasikan bahwa sebelum menerima materi pelatihan, tingkat pemahaman peserta terhadap konsep ilustrasi digital dan desain grafis berada pada kategori cukup, namun masih menyisakan celah pengetahuan yang signifikan di berbagai aspek, sebagaimana telah diuraikan pada bagian diagnosis permasalahan awal.

Setelah melalui serangkaian kegiatan pembelajaran yang sistematis, yang mencakup penyampaian materi teoritis, diskusi interaktif, analisis studi kasus, serta tanya jawab mendalam, nilai rata-rata peserta mengalami peningkatan menjadi 81,00 pada *post-test*, dengan total skor mencapai 2430. Peningkatan sebesar 5,34 poin pada rata-rata ini bukanlah perubahan yang terjadi secara kebetulan, melainkan mencerminkan adanya internalisasi konsep dan prinsip yang diajarkan (Brown & Green, 2021). Lebih detailnya, selisih absolut antara total skor dan *pre-test* adalah 160 poin. Jika diratakan, setiap individu peserta mengalami kemajuan pemahaman sebesar 5,33 poin. Perhitungan matematisnya dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Rata-rata *Pre-test*: $\frac{2270}{30} = 75.6666667$
2. Rata-rata : $\frac{2430}{30} = 81$
3. Rata-rata Peningkatan: $\frac{(2430-2270)}{30} = \frac{160}{30} = 5,33$



Gambar 4. Grafik Peningkatan Pemahaman Siswa SMKN 1 Ciruas

Hasil pre-test dan post-test menunjukkan adanya peningkatan pemahaman peserta terhadap materi pelatihan. Seperti terlihat pada Gambar 4, nilai rata-rata pre-test peserta sebesar 75,67 meningkat menjadi 81,00 pada post-test. Peningkatan sebesar 5,33 poin atau sekitar 7,05% ini mengindikasikan bahwa intervensi pelatihan berhasil menambah pemahaman konseptual peserta secara signifikan.

Peningkatan tersebut membuktikan bahwa kegiatan pelatihan yang dirancang dengan pendekatan fundamental dan partisipatif berpengaruh positif terhadap internalisasi materi. Meskipun dilaksanakan dalam durasi terbatas, capaian ini menunjukkan efektivitas metode penyampaian materi dan sesi interaktif dalam mengklarifikasi konsep-konsep kunci desain grafis dan ilustrasi digital. Data kuantitatif ini selaras dengan temuan kualitatif dari observasi dan sesi tanya jawab, di mana peserta menunjukkan antusiasme dan kemampuan menerapkan konsep yang telah dipelajari. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pelatihan ini tidak hanya meningkatkan skor evaluasi, tetapi juga memperkuat fondasi pengetahuan visual peserta sebagai bekal untuk pengembangan kompetensi lebih lanjut.

4. KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini telah berhasil mencapai tujuannya dalam memberikan pengenalan dan dasar-dasar ilustrasi digital dan desain grafis kepada siswa SMKN 1 Ciruas. Keberhasilan ini secara kuantitatif dibuktikan dengan adanya peningkatan pemahaman peserta yang signifikan, ditunjukkan dari kenaikan nilai rata-rata sebesar 5,33 poin dari *pre-test* menjadi . Secara kualitatif, terjadi peningkatan yang jelas pada motivasi, kepercayaan diri, kemampuan analisis visual, serta kesadaran akan peluang karir di industri kreatif di kalangan siswa. Keunggulan kegiatan terletak pada pendekatan pembelajaran yang terstruktur, interaktif, dan berfokus pada penguatan fondasi konseptual melalui analisis karya. Meskipun berdampak positif, kegiatan ini memiliki keterbatasan utama akibat belum adanya sesi praktik langsung yang memadai karena kendala waktu. Hal ini menyebabkan kemampuan teknis aplikatif peserta belum terasah secara optimal. Oleh karena itu, untuk pengembangan ke depan, direkomendasikan agar kegiatan serupa dirancang dengan durasi yang lebih panjang untuk menyisipkan workshop praktik, dilengkapi dengan modul pendampingan mandiri, dan dikembangkan menjadi program kemitraan berkelanjutan antara perguruan tinggi dengan sekolah vokasi. Dengan penyempurnaan tersebut, kegiatan ini dapat menjadi fondasi yang lebih kuat dalam membekali siswa dengan kompetensi kreatif dan literasi digital yang diperlukan untuk bersaing di era ekonomi kreatif.

KONFLIK KEPENTINGAN

Author mendeklarasikan bahwa tidak ada konflik kepentingan antar author maupun dengan mitra kegiatan pengabdian di dalam paper ini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada SMKN 1 Ciruas selaku mitra yang telah memberikan kesempatan dan fasilitas dalam mendukung kelancaran Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini. Penulis menyampaikan terima kasih juga kepada Ibu Istiqomah Rahmawati, S.Kom., M.Kom yang memberi sebagian dukungan finansial terhadap ketercapaian kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, J. (2020). *Learning and memory: An integrated approach* (3rd ed.). Wiley.
- Barton, G., Garvis, S., & Le, H. P. (2023). Documentation and memory in community arts projects. *Australian Journal of Arts Education*, 18(2), 45–59. <https://doi.org/10.1080/14452294.2023.2015678>

- Bell, S. (2022). *Project-based learning for the 21st century: Skills for the future*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003183777>
- Bovill, C. (2020). Co-creation in learning and teaching: The case for a whole-class approach in higher education. *Higher Education*, 79(6), 1023–1037. <https://doi.org/10.1007/s10734-019-00453-w>
- Bridgstock, R., & Jackson, D. (2021). Strategic institutional practices to support graduate employability in the creative industries. In M. Li & J. Darwin (Eds.), *Rethinking graduate employability in context* (pp. 255–276). Springer. https://doi.org/10.1007/978-981-33-4834-9_11
- Brown, A. H., & Green, T. D. (2021). *The essentials of instructional design: Connecting fundamental principles with process and practice* (4th ed.). Routledge.
- Brown, T., & Katz, B. (2021). *Change by design: How design thinking transforms organizations and inspires innovation* (2nd ed.). Harper Business.
- Bughin, J., Hazan, E., Lund, S., Dahlström, P., Wiesinger, A., & Subramaniam, A. (2020). *Skill shift: Automation and the future of the workforce*. McKinsey Global Institute.
- Campbell, S., Greenwood, M., Prior, S., Shearer, T., Walkem, K., Young, S., Bywaters, D., & Walker, K. (2020). Purposive sampling: Complex or simple? Research case examples. *Journal of Research in Nursing*, 25(8), 652–661. <https://doi.org/10.1177/1744987120927206>
- Chen, L., Wang, M. J., & Zhang, Y. (2023). Visual content marketing in the age of metaverse and social commerce: A systematic literature review. *Journal of Interactive Marketing*, 58(1), 27–45. <https://doi.org/10.1016/j.intmar.2022.10.002>
- Creswell, J. W., & Guetterman, T. C. (2021). *Educational research: Planning, conducting, and evaluating quantitative and qualitative research* (6th ed.). Pearson.
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2023). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches* (5th ed.). Sage Publications.
- Darling-Hammond, L., Flook, L., Cook-Harvey, C., Barron, B., & Osher, D. (2022). Implications for educational practice of the science of learning and development. *Applied Developmental Science*, 24(2), 97–140. <https://doi.org/10.1080/10888691.2018.1537791>
- Davis, M. (2021). *Graphic design theory*. Thames & Hudson.
- Fitzgerald, H. E., Bruns, K., Sonka, S. T., Furco, A., & Swanson, L. (2020). The centrality of engagement in higher education. In H. E. Fitzgerald, C. Burack, & S. D. Seifer (Eds.), *Handbook of engaged scholarship: Contemporary landscapes, future directions* (Vol. 1, pp. 23–38). Michigan State University Press.
- Fullan, M., Quinn, J., & McEachen, J. (2021a). *Deep learning: Engage the world, change the world*. Corwin.
- Fullan, M., Quinn, J., & McEachen, J. (2021b). *The right drivers for whole system success*. Centre for Strategic Education.
- G20 Indonesia. (2022). *G20 Bali leaders' declaration*.
- Giannakos, M. N., Mikalef, P., & Pappas, I. O. (2022). The role of failure and experimentation in learning and innovation: A systematic literature review. *Computers & Education*, 188, 104561. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2022.104561>
- Hattie, J., & Clarke, S. (2023). *Visible learning: The sequel*. Routledge.
- Henderson, M., & Phillips, M. (2022). Pre-test and post-test evaluation in professional development programs: A practitioner's guide. *Journal of Applied Learning & Teaching*, 5(1), 45–58. <https://doi.org/10.37074/jalt.2022.5.1.4>
- Hidayat, R., & Prasetyo, A. (2023). Fostering creative thinking in vocational students: Challenges and strategies. *Indonesian Journal of Educational Research and Review*, 6(1), 112–125. <https://doi.org/10.23887/ijerr.v6i1.51234>
- Iglesias, O., Markovic, S., & Rialp, J. (2023). The role of brand aesthetics in the age of digital transformation. *Journal of Brand Management*, 30(1), 1–15. <https://doi.org/10.1057/s41262-022-00293-7>
- Kemendikbudristek. (2022). *Kurikulum Merdeka: Pedoman pembelajaran untuk pemulihan pembelajaran*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.

- Kim, J. (2023). Digital literacy and creative problem-solving in the 4th industrial revolution era. *Journal of Educational Technology & Society*, 26(3), 78–92. [https://doi.org/10.30191/ETS.202307_26\(3\).0005](https://doi.org/10.30191/ETS.202307_26(3).0005)
- Kress, G. (2021). *Multimodality: A social semiotic approach to contemporary communication*. Routledge.
- Larson, K., & Brown, J. S. (2022). *The design thinking playbook*. Wiley.
- Lee, J., & Reeve, J. (2020). The positive feedback loop. *Motivation and Emotion*, 44(5), 683–697. <https://doi.org/10.1007/s11031-020-09850-6>
- Lee, W., & Lee, M. J. (2023). Why before how. *International Journal of Art & Design Education*, 42(1), 54–70. <https://doi.org/10.1111/jade.12456>
- Liu, C.-C., & Tsai, C.-C. (2022a). Developing design thinking and digital creativity through project-based learning. *Educational Technology Research and Development*, 70(4), 1385–1405. <https://doi.org/10.1007/s11423-022-10108-w>
- Liu, C.-C., & Tsai, C.-C. (2022b). Fostering creative problem-solving in design education. *Thinking Skills and Creativity*, 45, 101104. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2022.101104>
- Lugmayr, A., Stockleben, B., Scheib, C., & Mailaparampil, M. A. (2022). Visual literacy in the digital age. *Journal of Visual Literacy*, 41(1–2), 1–22. <https://doi.org/10.1080/1051144X.2022.2058601>
- McKinsey Global Institute. (2021). *The future of work after COVID-19*.
- Müller, V. C., Bostrom, N., & Ferenčík, M. (2021). The democratization of creativity through AI tools. *AI & Society*, 36(4), 1213–1225. <https://doi.org/10.1007/s00146-021-01251-8>
- Muthoharoh, M., & Kirana, K. C. (2022). The role of multifunctional spaces. *Journal of Learning Spaces*, 11(1), 33–47. <https://doi.org/10.24059/olj.v11i1.2850>
- Norazman, N., Ali, A. M., & Jamil, M. R. M. (2023). Digital skills framework for TVET graduates. *Journal of Technical Education and Training*, 15(1), 88–102. <https://doi.org/10.30880/jtet.2023.15.01.008>
- OECD. (2021). *OECD digital education outlook 2021*. OECD Publishing.
- Patton, M. Q. (2020). *Qualitative research & evaluation methods (4th ed.)*. Sage Publications.
- Putra, A. S., Warpala, I., & Sari, D. P. (2023). Infrastructure challenges. *Journal of Vocational Education Studies*, 6(1), 15–29. <https://doi.org/10.12928/joves.v6i1.7812>
- Rahman, A., Hidayat, D. N., & Kurniawan, E. (2021). Enhancing student creativity. *Journal of Education and Practice*, 12(25), 45–55. <https://doi.org/10.7176/JEP/12-25-05>
- Robinson, K., & Aronica, L. (2022). *Creative schools (Rev. ed.)*. Penguin Books.
- Sari, D. P., & Nugroho, A. A. (2022). Bridging the gap. *Journal of Creative Industry and Educational Research*, 5(2), 134–150. <https://doi.org/10.33508/jcier.v5i2.4102>
- Serafini, F. (2022). *Beyond the visual*. Teachers College Press.
- Smith, E. E., & Kosslyn, S. M. (2021). *Cognitive psychology*. Pearson.
- Sridevi, S., Kumar, A., & Singh, R. (2021). Effectiveness of hands-on workshop. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 16(9), 234–249. <https://doi.org/10.3991/ijet.v16i09.22749>
- UNESCO. (2022). *Reimagining our futures together*. UNESCO Publishing.
- Wang, L., & Chen, D. (2023). Using pre-test and post-test design. *Evaluation and Program Planning*, 97, 102241. <https://doi.org/10.1016/j.evalprogplan.2023.102241>
- Wang, Y., & Chen, X. (2022). Applying color theory. *Color Research & Application*, 47(3), 345–360. <https://doi.org/10.1002/col.22745>
- Williams, R. (2021). *The non-designer's design book (5th ed.)*. Peachpit Press.
- Wilson, D., & Conyers, M. (2021). The science of learning. *Educational Leadership*, 78(6), 44–49.
- World Bank. (2021). *The promise of education in Indonesia*. World Bank.
- World Economic Forum. (2020). *The future of jobs report 2020*.
- World Economic Forum. (2023). *The future of jobs report 2023*.
- Zhang, Y., & Woo, J. (2021). Digital illustration trends. *Journal of Visual Communication*, 40(4), 567–582. <https://doi.org/10.1080/1051144X.2021.1978932>

Zhang, Y., & Woo, J. (2022). Developing critical thinking. *International Journal of Art & Design Education*, 41(2), 256–273. <https://doi.org/10.1111/jade.12412>

Zhao, Y. (2022). *World class learners* (2nd ed.). Corwin.