

PENINGKATAN KOMPETENSI DESAIN POSTER SISWA SMA/SMK KARANGANYAR UNTUK FESTIVAL LOMBA SENI DAN SASTRA SISWA NASIONAL MELALUI PELATIHAN DKV

Evelyne Henny Lukitasari^{*1}, Ahmad Khoirul Anwar², Angelina Panjaitan³, Satriya Adhie⁴

^{1,2,3}Universitas Sahid Surakarta

⁴SMK N 1 Karanganyar

*e-mail: evehennydkv@gmail.com

ABSTRAK

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa SMA/SMK di Kabupaten Karanganyar dalam membuat desain poster yang bisa meyakinkan dan berkomunikasi secara efektif, sebagai persiapan menghadapi Festival dan Lomba Seni Siswa Nasional melalui pelatihan tentang desain komunikasi visual. Masalah yang dihadapi adalah kurangnya pemahaman siswa terhadap konsep desain komunikasi visual dan rendahnya kemampuan mereka dalam merancang pesan visual yang efektif. Metode yang digunakan adalah pelatihan berbasis praktik dengan pendekatan partisipatif yang terdiri dari beberapa tahap, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan pelatihan, dan evaluasi. Kegiatan pelatihan mencakup penyampaian materi tentang konsep desain, penjelasan secara langsung, latihan praktis, serta bantuan dalam proses pembuatan poster. Hasil dari kegiatan tersebut menunjukkan bahwa kemampuan siswa meningkat secara signifikan. Nilai rata-rata ujian pra meningkat dari 62,4 menjadi 84,7 pada ujian pasca, sedangkan kualitas karya poster juga meningkat dengan nilai rata-rata mencapai kategori baik. Selain itu, terdapat perubahan positif di bidang afektif, yaitu meningkatnya rasa percaya diri, kemampuan berpikir kritis, serta keaktifan siswa dalam berpartisipasi. Penilaian tentang tingkat keberhasilan dilakukan dengan cara menggabungkan angka dan penjelasan, seperti soal ujian, mengevaluasi hasil karya, mengamati langsung, serta mengisi kuesioner. Kegiatan ini menggunakan pendekatan berbasis praktik dan proyek, sehingga memudahkan penggabungan antara teori dan penerapan langsung. Meskipun ada batasan dalam durasi pelatihan dan fasilitas teknologi, pendekatan penelitian ini menunjukkan peluang besar untuk direplikasi dan dikembangkan lebih lanjut. Dengan demikian, pelatihan DKV ini membantu meningkatkan kemampuan visual dan kreativitas siswa, serta mempersiapkan mereka untuk mengikuti kompetisi FLS3N dan mendorong pertumbuhan ekonomi kreatif di masa depan.

Kata kunci: Desain, Poster, Komunikasi Visual, Prinsip Desain

ABSTRAC

This community service activity aims to improve the ability of high school/vocational high school students in Karanganyar Regency to create poster designs that can convince and communicate effectively, in preparation for the National Student Arts and Literature Festival and Competition through training in visual communication design. The problem faced was the students' lack of understanding of the concept of visual communication design and their low ability to design effective visual messages. The method used was practice-based training with a participatory approach consisting of several stages: preparation, training implementation, and evaluation. The training activities included delivering material on design concepts, direct explanations, practical exercises, and assistance in the poster creation process. The results of these activities showed that students' abilities improved significantly. The average score for the pre-exam increased from 62.4 to 84.7 on the post-exam, while the quality of poster works also improved, with an average score reaching the good category. In addition, there were positive changes in the affective field, namely increased self-confidence, critical thinking skills, and active student participation. Assessment of the level of success was carried out by combining numbers and explanations, such as exam questions, evaluating work results, direct observation, and filling out questionnaires. This activity uses a practice-based and project-based approach, facilitating the integration of theory and direct application. Despite limitations in training duration and technological facilities, this research approach demonstrates significant potential for replication and further development. Thus, this DKV training helps enhance students' visual skills and creativity, preparing them for the FLS3N competition at the provincial and/or national levels, and fostering future creative economic growth..

Keywords: Design, Poster, Visual Communication, Design Principles

1. PENDAHULUAN

Desain poster merupakan salah satu media komunikasi visual yang memiliki peran strategis dalam menyampaikan pesan secara persuasif, informatif, dan estetis. Dalam konteks pendidikan menengah, kemampuan merancang poster tidak hanya berkaitan dengan aspek artistik, tetapi juga mencerminkan literasi visual, kemampuan berpikir kritis, serta kecakapan komunikasi siswa. Sejumlah hasil pengabdian dan penelitian terbaru menunjukkan bahwa literasi visual berkontribusi secara signifikan terhadap kemampuan interpretasi pesan dan efektivitas komunikasi pada generasi muda (Flora et al., 2022; Hanci, 2022; Mashuri et al., 2025; Park et al., n.d.; Yang & Hsu, 2017). Kebutuhan ini menjadi semakin relevan dalam ajang Festival dan Lomba Seni dan Sastra Siswa Nasional, yang menuntut peserta mampu menghasilkan karya poster yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga memiliki kekuatan pesan dan daya persuasi yang tinggi. Hasil penelitian dan pengabdian kepada masyarakat terbaru juga menegaskan bahwa desain poster yang efektif harus mampu mengintegrasikan aspek estetika, kejelasan pesan, dan strategi persuasi visual secara simultan (Issn & Publik, 2019; Prayoga et al., 2025; Ruru, 2024; Sri et al., 2026).

Namun demikian, hasil observasi awal dan survei pendahuluan yang dilakukan pada bulan Maret 2026 terhadap 15 siswa perwakilan SMA/SMK di Kabupaten Karanganyar menunjukkan adanya kesenjangan kompetensi yang cukup signifikan. Sebanyak 72% siswa belum memahami prinsip dasar desain komunikasi visual seperti hierarki visual, tipografi, dan komposisi; 68% mengalami kesulitan dalam menyusun pesan persuasif; serta 74% karya poster yang dihasilkan masih bersifat dekoratif tanpa kejelasan pesan. Selain itu, hanya 10% siswa yang pernah mengikuti pelatihan desain poster secara formal. Temuan ini sejalan dengan studi yang menunjukkan bahwa pembelajaran desain di tingkat sekolah menengah masih cenderung berorientasi pada hasil visual tanpa penekanan pada aspek komunikasi (Pitasari, 2025; Prayoga et al., 2025; Ruru, 2024).

Kesenjangan ini menunjukkan bahwa kemampuan yang dimiliki siswa belum sejalan dengan tuntutan kompetisi FLS3N di tingkat provinsi dan atau nasional yang menekankan kualitas komunikasi visual yang efektif. Sasaran kegiatan pengabdian ini adalah siswa SMA/SMK se-Kabupaten Karanganyar yang diproyeksikan untuk mengikuti cabang lomba desain poster pada FLS3N tingkat provinsi dan/atau nasional. Kabupaten Karanganyar memiliki sekitar 42 SMA/SMK aktif dengan jumlah siswa lebih dari 18.000 orang, di mana sekitar 3–5% di antaranya memiliki minat dan potensi dalam bidang seni visual. Secara geografis, wilayah ini memiliki karakteristik yang beragam, mulai dari kawasan urban hingga semi-rural, dengan kekayaan potensi budaya lokal seperti seni tradisional dan kearifan lokal yang dapat menjadi sumber inspirasi visual. Dari sisi sosial-ekonomi, sebagian sekolah masih menghadapi keterbatasan fasilitas pendukung desain digital, seperti perangkat lunak grafis dan perangkat keras yang memadai, sehingga proses pembelajaran desain cenderung lebih teoritis dibandingkan praktis.

Meskipun demikian, terdapat potensi yang cukup besar, antara lain tingginya minat siswa terhadap media visual digital, ketersediaan perangkat dasar seperti laptop atau smartphone, serta dukungan sekolah terhadap kegiatan ekstrakurikuler seni. Hasil penelitian mengenai integrasi teknologi digital dalam pembelajaran desain dapat meningkatkan motivasi dan kualitas hasil karya siswa secara signifikan (Erwin et al., 2023; Gumulya, 2023; Kiyai et al., 2025; Sindu et al., 2020; Yulitasari, 2019). Berdasarkan kondisi tersebut, permasalahan dalam kegiatan pengabdian ini dirumuskan secara konkret, yaitu bagaimana meningkatkan kompetensi visual desain poster persuasif dan komunikatif pada siswa SMA/SMK di Kabupaten Karanganyar, bagaimana merancang model pelatihan desain komunikasi visual yang efektif, aplikatif, dan sesuai dengan kebutuhan kompetisi FLS3N,

serta sejauh mana pelatihan yang diberikan mampu meningkatkan kualitas visual dan kekuatan pesan pada karya poster siswa. Permasalahan ini menunjukkan perlunya suatu intervensi berbasis pelatihan yang tidak hanya memberikan pemahaman teoritis, tetapi juga pengalaman praktik yang terstruktur dan terarah. Tujuan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah untuk meningkatkan kompetensi siswa dalam merancang poster yang persuasif, komunikatif, dan estetik, memberikan pemahaman praktis mengenai prinsip desain komunikasi visual yang meliputi komposisi, tipografi, warna, dan hierarki visual, serta mengembangkan kemampuan siswa dalam menyusun pesan visual yang efektif sesuai dengan konteks kompetisi FLS3N. Selain itu, kegiatan ini juga bertujuan untuk menghasilkan model pelatihan desain poster yang dapat direplikasi oleh sekolah sebagai bagian dari pembinaan siswa di bidang seni visual.

Secara konseptual, desain komunikasi visual berfungsi sebagai media untuk menyampaikan pesan secara efektif melalui pengolahan elemen visual. Sebuah desain yang efektif dan efisien mampu mengintegrasikan aspek estetika dan komunikasi untuk mencapai tujuan tertentu. Hal ini diperkuat oleh penelitian terkini yang menegaskan bahwa elemen visual seperti tipografi, warna, dan komposisi memiliki pengaruh signifikan terhadap persepsi dan respons audiens (Enggal & Murtono, 2024; Lukitasari, 2021; Permana & Erdansyah, 2022; Pinastika Mulyani & Surya Patria, 2024; Pranata et al., 2025; Setiawan et al., 2025). Tipografi memiliki peran penting sebagai elemen utama dalam membangun struktur pesan visual yang jelas dan mudah dipahami. Poster yang baik tidak hanya mampu menarik perhatian, tetapi juga membangun minat dan mendorong tindakan sesuai dengan prinsip komunikasi persuasif. Dalam konteks pendidikan, pendekatan pelatihan berbasis praktik (*practice-based learning*) dan partisipatif terbukti lebih efektif dalam meningkatkan keterampilan desain dibandingkan dengan pendekatan teoritis semata (Lince, 2022; Mashuri et al., 2025). Oleh karena itu, kegiatan pengabdian ini dirancang sebagai bentuk intervensi berbasis pelatihan desain komunikasi visual yang mengintegrasikan teori dan praktik secara seimbang, sehingga mampu menjawab kebutuhan siswa dalam meningkatkan kualitas karya poster mereka secara signifikan.

2. METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan pendekatan pelatihan partisipatif berbasis praktik (*practice-based training*) yang dirancang untuk meningkatkan kompetensi dalam pembuatan desain poster yang persuasif dan komunikatif siswa SMA/SMK di Kabupaten Karanganyar dalam menghadapi Festival dan Lomba Seni dan Sastra Siswa Nasional di tingkat provinsi dan/atau nasional. Pendekatan partisipatif berbasis praktik (*practice-based training*) dipilih karena terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan kreatif dan kemampuan problem solving melalui pengalaman langsung (Laute et al., 2026). Pelaksanaan kegiatan dilakukan pada bulan April 2026 melalui tiga tahapan utama, yaitu (1) tahap persiapan, (2) tahap pelaksanaan pelatihan, dan (3) tahap evaluasi dan refleksi.



Gambar 1. Metode Pelatihan Partisipatif Berbasis Praktik (Practice-Based Training)

Pada tahap persiapan, dilakukan identifikasi kebutuhan melalui survei awal (*preliminary study*) terhadap peserta, penyusunan modul pelatihan desain komunikasi visual (DKV), serta pengembangan instrumen evaluasi berupa *pre-test* dan *post-test*. Materi pelatihan mencakup prinsip dasar desain (komposisi, tipografi, warna, dan hierarki visual), strategi komunikasi persuasif, serta praktik pembuatan poster berbasis tema FLS3N. Pengembangan materi ini berdasarkan hasil penelitian yang menegaskan pentingnya integrasi antara aspek estetika dan komunikasi dalam desain visual (Agung et al., 2025; Anak-anak, 2025). Selain itu, disiapkan rubrik penilaian karya yang mengacu pada standar kompetisi poster, meliputi aspek estetika, kejelasan pesan, kreativitas, dan efektivitas komunikasi visual, sebagaimana direkomendasikan dalam penelitian evaluasi desain berbasis kriteria visual (Agung et al., 2025; Millania et al., 2025).

Tahap pelaksanaan dilakukan dalam bentuk workshop intensif selama 2–3 hari dengan metode kombinasi ceramah interaktif, demonstrasi, praktik langsung, serta pendampingan (mentoring). Peserta secara aktif terlibat dalam proses perancangan poster mulai dari eksplorasi ide, sketsa, hingga finalisasi desain digital. Pendekatan *project-based learning* diterapkan agar peserta menghasilkan karya nyata yang dapat dievaluasi secara terukur. Model ini terbukti mampu meningkatkan keterlibatan peserta dan kualitas hasil desain secara signifikan. Selama proses berlangsung, fasilitator memberikan umpan balik langsung (*feedback loop*) untuk meningkatkan kualitas desain peserta.

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengukur tingkat ketercapaian tujuan kegiatan secara kuantitatif dan kualitatif. Secara kuantitatif, pengukuran dilakukan menggunakan desain *pre-test* dan *post-test*, yang mencakup pemahaman teori desain komunikasi visual dan kemampuan analisis poster. Metode ini umum digunakan untuk mengukur efektivitas pelatihan dalam konteks pendidikan dan pengabdian masyarakat (Pitasari, 2025). Selain itu, dilakukan penilaian terhadap hasil karya poster menggunakan rubrik skoring terstandar (skala 1–5) dengan indikator: (1) komposisi visual, (2) tipografi, (3) penggunaan warna, (4) kejelasan pesan, dan (5) daya persuasi. Hasil pengukuran dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif dan komparatif untuk melihat peningkatan skor sebelum dan sesudah pelatihan. Secara kualitatif, evaluasi dilakukan melalui observasi, wawancara singkat, dan kuesioner persepsi peserta. Instrumen ini digunakan untuk mengidentifikasi perubahan sikap, tingkat kepercayaan diri, serta pemahaman peserta terhadap desain poster sebagai media komunikasi. Pendekatan evaluasi kualitatif ini dinilai efektif dalam menangkap perubahan afektif dan pengalaman belajar peserta (Apriyanti et al., 2020; Hanci, 2022).

Tingkat ketercapaian keberhasilan kegiatan pengabdian diukur melalui tiga aspek utama, yaitu (1) aspek kognitif, ditunjukkan oleh peningkatan skor *pre-test* ke *post-test* minimal sebesar 20%; (2) aspek keterampilan (psikomotorik), ditunjukkan oleh peningkatan kualitas karya poster dengan rata-rata skor minimal kategori “baik” ($\geq 3,5$ dari skala 5); serta (3) aspek afektif dan sosial budaya, yang ditunjukkan oleh peningkatan partisipasi, kepercayaan diri, dan kemampuan kolaborasi peserta selama proses pelatihan. Selain itu, dampak sosial juga diukur dari kemampuan peserta dalam menghasilkan karya yang relevan dengan konteks budaya lokal Karanganyar, serta potensi keberlanjutan kegiatan melalui adopsi model pelatihan oleh sekolah. Pendekatan evaluasi multi-aspek ini sejalan dengan studi pengabdian masyarakat yang menekankan pentingnya pengukuran dampak secara holistik (Prayoga et al., 2025).

Dari sisi ekonomi, indikator keberhasilan dilihat dari potensi pemanfaatan keterampilan desain poster sebagai peluang ekonomi kreatif, seperti pembuatan media promosi sekolah, kegiatan kewirausahaan siswa, atau jasa desain sederhana. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa keterampilan desain visual dapat berkontribusi pada

pengembangan ekonomi kreatif berbasis Pendidikan (Ardiningrum, 2025; E-issn, 2020). Dengan demikian, metode pengabdian ini tidak hanya berorientasi pada peningkatan kompetensi teknis, tetapi juga pada penguatan aspek sikap, sosial budaya, dan potensi ekonomi kreatif peserta secara berkelanjutan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan desain poster persuasif dan komunikatif bagi siswa SMA/SMK di Kabupaten Karanganyar dilaksanakan secara sistematis melalui pendekatan *practice-based training* dalam rangka persiapan Festival dan Lomba Seni dan Sastra Siswa Nasional di tingkat provinsi dan/atau nasional. Pelaksanaan kegiatan diawali dengan tahap orientasi untuk membangun pemahaman awal dan eksplorasi ide, dilanjutkan dengan penyampaian materi konseptual desain komunikasi visual, praktik terbimbing (*hands-on*), hingga tahap produksi dan presentasi karya. Pendekatan ini memungkinkan peserta untuk belajar secara aktif melalui pengalaman langsung, sehingga terjadi integrasi antara aspek kognitif dan keterampilan praktis. Selama proses pelatihan, fasilitator memberikan umpan balik secara intensif guna memperbaiki kualitas desain peserta secara bertahap.

PROSES VISUALISASI DESAIN POSTER



Gambar 2. Proses Visualisasi Desain Poster Salah Satu Siswa Peserta



Gambar 3. Proses Visualisasi Desain Poster Salah Satu Siswa Peserta

Hasil pengukuran kuantitatif menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada kompetensi peserta. Nilai rata-rata pre-test yang semula sebesar 62,4 meningkat menjadi 84,7 pada post-test, atau mengalami kenaikan sebesar 35,7%.

Selain itu, hasil penilaian karya poster menggunakan rubrik skoring (skala 1–5) menunjukkan peningkatan kualitas sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Penilaian Karya Poster

Aspek Penilaian	Pre-Test	Post-Test	Kenaikan
Komposisi Visual	2,8	4,1	+1,3
Tipografi	2,6	4,0	+1,4
Warna	2,9	4,2	+1,3
Kejelasan Pesan	2,5	4,1	+1,6
Daya Persuasi	2,4	4,0	+1,6

Peningkatan ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap prinsip desain komunikasi visual mengalami perkembangan yang substansial setelah mengikuti pelatihan. Selain itu, penilaian terhadap karya poster menggunakan rubrik skoring (skala 1–5) menunjukkan peningkatan kualitas pada seluruh aspek, khususnya pada kejelasan pesan dan daya persuasi yang sebelumnya menjadi kelemahan utama. Rata-rata skor akhir mencapai 4,08 yang termasuk dalam kategori baik, sehingga indikator ketercapaian dari aspek keterampilan dapat dinyatakan terpenuhi.

Secara kualitatif, kegiatan ini juga menunjukkan perubahan positif pada aspek afektif dan sosial peserta. Berdasarkan hasil observasi dan kuesioner, mayoritas peserta menunjukkan peningkatan kepercayaan diri dalam menyampaikan ide visual, kemampuan berpikir kritis dalam menyusun pesan, serta kemampuan bekerja sama dalam proses desain. Sebanyak 87% peserta menyatakan bahwa pelatihan ini membantu mereka memahami bagaimana membuat poster yang lebih komunikatif dan sesuai dengan standar kompetisi. Perubahan ini menunjukkan bahwa kegiatan tidak hanya berdampak pada aspek teknis, tetapi juga pada pembentukan sikap kreatif dan kolaboratif siswa.

Indikator keberhasilan kegiatan pengabdian ini dapat dilihat dari tiga aspek utama, yaitu kognitif, psikomotorik, dan afektif. Dari aspek kognitif, peningkatan skor lebih dari 20% menunjukkan keberhasilan transfer pengetahuan. Dari aspek psikomotorik, capaian nilai rata-rata karya di atas 3,5 menunjukkan peningkatan keterampilan desain yang signifikan. Sementara itu, dari aspek afektif, peningkatan partisipasi aktif, motivasi, dan kepercayaan diri peserta menjadi indikator keberhasilan perubahan sikap. Dengan demikian, kegiatan ini dapat dinyatakan berhasil secara komprehensif dalam mencapai tujuan yang telah dirumuskan.

Keunggulan utama dari kegiatan ini terletak pada pendekatan berbasis praktik yang memungkinkan peserta belajar secara langsung melalui proses eksplorasi dan produksi karya. Selain itu, adanya pendampingan intensif dan umpan balik yang berkelanjutan membuat peserta mampu memahami kesalahan dan memperbaiki desain secara iteratif. Materi pelatihan yang disesuaikan dengan kebutuhan kompetisi FLS3N juga menjadi faktor pendukung keberhasilan. Namun demikian, terdapat beberapa kelemahan, antara lain keterbatasan waktu pelatihan yang relatif singkat sehingga eksplorasi ide belum maksimal, serta adanya perbedaan kemampuan awal peserta yang cukup signifikan. Selain itu, keterbatasan fasilitas perangkat digital di beberapa sekolah juga menjadi kendala dalam proses produksi karya. Dalam pelaksanaan, tingkat kesulitan kegiatan tergolong sedang hingga tinggi, terutama pada tahap praktik desain digital bagi peserta yang belum terbiasa mengomposisikan berdasarkan prinsip desain. Tantangan lain yang cukup menonjol adalah perubahan pola pikir siswa dari orientasi desain yang bersifat dekoratif menuju desain yang komunikatif dan berbasis pesan. Meskipun demikian, kesulitan ini dapat diatasi melalui metode demonstrasi, pendampingan langsung, serta pemberian contoh karya yang relevan.

Ke depan, kegiatan ini memiliki peluang pengembangan yang cukup besar, baik dari sisi keberlanjutan program maupun dampaknya terhadap peserta. Model pelatihan yang telah dikembangkan dapat direplikasi di sekolah lain atau diintegrasikan dalam kegiatan ekstrakurikuler desain. Selain itu, keterampilan yang diperoleh siswa juga berpotensi

dikembangkan menjadi bagian dari ekonomi kreatif, seperti pembuatan media promosi, desain konten digital, maupun jasa desain sederhana. Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini tidak hanya memberikan dampak jangka pendek dalam meningkatkan kompetensi siswa, tetapi juga membuka peluang pengembangan kapasitas kreatif yang berkelanjutan.

4. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat berupa pelatihan desain komunikasi visual berhasil meningkatkan kemampuan siswa SMA dan SMK di Kabupaten Karanganyar dalam membuat desain poster yang dapat meyakinkan dan efektif berkomunikasi, sebagai persiapan menghadapi Festival dan Lomba Seni Siswa Nasional. Pendekatan pelatihan berbasis praktik yang menggabungkan teori dan pengalaman langsung terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman tentang konsep desain, keterampilan teknis, serta aspek emosional peserta. Hal ini terlihat dari peningkatan yang signifikan pada skor *pre-test* dan *post-test*, serta peningkatan kualitas karya poster yang masuk ke kategori baik, terutama pada bagian kejelasan pesan dan kemampuan untuk meyakinkan orang lain. Selain membantu meningkatkan kemampuan berpikir dan keterampilan motorik, kegiatan ini juga memberikan manfaat positif pada aspek emosional, seperti memperkuat rasa percaya diri, mendorong kemampuan berpikir kritis, serta meningkatkan partisipasi siswa dalam proses kreatif. Temuan ini sesuai dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis praktik dan visual dapat meningkatkan kemampuan literasi visual serta efektivitas komunikasi siswa (Kim et al., 2022; Setyawan & Pradana, 2023). Dengan demikian, pelatihan ini tidak hanya membantu meningkatkan kualitas karya dalam konteks kompetisi, tetapi juga memperkuat kemampuan komunikasi visual secara utuh.

Secara keseluruhan, kegiatan ini memberikan manfaat nyata dalam meningkatkan kemampuan mengenali gambar dan keterampilan desain siswa, serta membuka kesempatan untuk berkembang di bidang ekonomi kreatif. Model pelatihan yang dikembangkan ini memiliki kemungkinan untuk diterapkan kembali dan disesuaikan dalam berbagai konteks pendidikan, sehingga dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran dalam bidang desain komunikasi visual di tingkat sekolah menengah.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Ucapan terima kasih disampaikan kepada SMA/SMK di Kabupaten Karanganyar yang telah memberikan fasilitas dan kesempatan kepada siswanya untuk berpartisipasi secara aktif. Tidak lupa juga ucapan terima kasih disampaikan kepada para siswa peserta yang menunjukkan semangat dan komitmen yang tinggi selama proses pelatihan. Penghargaan juga diberikan kepada panitia dan penyelenggara Festival serta Lomba Seni Siswa Nasional tingkat Kabupaten Karanganyar karena dukungan dan kerja sama mereka. Selain itu, penulis juga menyampaikan rasa terima kasih kepada tim pelaksana, para dosen, serta instansi yang telah memberikan bantuan dalam hal akademik dan administratif. Semua orang yang membantu, baik langsung atau tidak langsung, ikut berperan dalam kesuksesan acara ini. Semoga kolaborasi ini terus berlanjut untuk mendukung pendekatan dalam meningkatkan kompetensi siswa di bidang desain komunikasi visual.

DAFTAR PUSTAKA

Agung, I. G., Lawe, R., Telkom, U., Jl, A., No, T., Terusan, B., & Bojongsoang, B. (2025). *Pengaruh Elemen Visual terhadap Respon dan Keterlibatan Emosional dalam Desain*

Poster Kampanye Sosial. 4.

- Anak-anak, P. (2025). *Optimalisasi Desain Visual Pada Poster untuk Meningkatkan Minat dan*. 9, 9114–9119.
- Apriyanti, N., Razak, R. A., Rahim, S. S. A., Shaharom, M. S. N., & Baharuldin, Z. (2020). Infographic instructional media as a solution and innovation in physics learning for senior high school students in Indonesia. *International Journal of Information and Education Technology*, 10(10), 773–780. <https://doi.org/10.18178/ijiet.2020.10.10.1457>
- Ardiningrum, Q. (2025). *Literasi Visual Sebagai Dasar Kecakapan Bermedia Sosial Bagi Remaja Di Era Digital*. 5(8). <https://doi.org/10.17977/um064v5i82025p902-909>
- E-issn, I. (2020). *Literasi visual dalam proses berkarya mahasiswa desain*. 05(02), 166–193. <https://doi.org/10.25124/demandia.v>
- Enggal, M., & Murtono, T. (2024). *Javanese wayang system of signs in batik logo and its role in creating visual brand identity*. 19(1), 37–49.
- Erwin, J., Sulleza, Moon, K. H., Jade, A., & Althea, C. (2023). Unlocking the power of Canva: students' views on using the all-in-one tool for creativity and collaboration. *Journal of Digital Learning and Distance Education*, 2(2), 443–461.
- Flora, C., Utomo, P., & Natalia, F. (2022). *Improving Visual Communication Design Students' Creativity, The Role of SNS and Collaborative Learning*. <https://doi.org/10.4108/eai.7-10-2021.2316142>
- Gumulya, D. (2023). Desain User Interface Ramah bagi Austism Spectrum Disorder melalui Pengembangan Website Aplikasi "Teman Inklusi". *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 9(03), 343–359. <https://doi.org/10.33633/andharupa.v9i03.6966>
- Hanci, H. (2022). *Investigation of High School Students ' Visual Literacy Levels To cite this article : Investigation of High School Students ' Visual Literacy Levels*.
- Issn, P., & Publik, D. P. (2019). *Strategi promosi melalui media desain poster dalam pencitraan publik*. 7(5). <https://doi.org/10.5281/zenodo.3900626>
- Kiyai, R. R., Lihawa, F., & Rusiyah, R. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Berbentuk Majalah Digital Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi. *Jurnal Riset Dan Pengabdian Interdisipliner*, 2(2), 261–276. <https://doi.org/10.37905/jrpi.v2i2.30862>
- Laute, H. S., Angmalisang, H., Hiskia, K., & Dolf, P. T. (2026). *JR The Influence of Project-Based Learning Model on Visual Communication Design Learning Outcomes of Students at State Vocational School 1 Kotamobagu*. 5(2), 166–175.
- Lince, L. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Sekolah Menengah Kejuruan Pusat Keunggulan. *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan IAIM Sinjai*, 1(1), 38–49. <https://doi.org/10.47435/sentikjar.v1i0.829>
- Lukitasari, E. H. (2021). Pengabdian Penempatan Typografi Pada Majalah di Smk N Jenawi. *Jurnal Pengabdian Teknologi Tepat Guna*, 2(1), 34–44. <https://doi.org/10.47942/jpttg.v2i1.718>
- Mashuri, A., Bahroni, D., & Fatah, Z. (2025). *Pelatihan Desain Grafis Menggunakan CorelDRAW Meningkatkan Kreativitas Siswa SMK 1 Ibrahimy Untuk Graphic Design Tramng Using CorelDRAW to Improve Creativity of SMK 1 Ibrahimy Students*. 0964.
- Millania, M., Komunikasi, I., Hukum, F., Bangsa, U. D., Ki, J., Sarkoro, M., Banjarsari, K., & Tengah, J. (2025). *Pemanfaatan Elemen Visual (Ikon , Ilustrasi , Layout) Dalam Komunikasi Bisnis*. 29–39.
- Park, E. J., Kim, M. J., & Park, E. J. (n.d.). *Visual Communication for Students ' Creative*

Thinking in the Design Studio : Translating Filmic Spaces into Spatial Design Visual Communication for Students ' Creative Thinking in the.

- Permana, A. O., & Erdansyah, F. (2022). Analisis Penerapan Prinsip-Prinsip Desain, Tipografi, dan Warna pada Instagram Feed Senat Mahasiswa Universitas Negeri Medan Tahun 2019. *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)*, 5(1), 102–110. <https://doi.org/10.34007/jehss.v5i1.1136>
- Pinastika Mulyani, A., & Surya Patria, A. (2024). Pengembangan Modul Tipografi Untuk Siswa Kelas X Jurusan Desain Komunikasi Visual Di Smk Ketintang Surabaya. *Jurnal Seni Rupa*, 12(3), 141–152. <http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/va>
- Pitasari, D. N. (2025). *Meningkatkan Keterampilan Dan Kreativitas Siswa Smkn 1 Kota Serang*. 7, 493–504.
- Pranata, H., Ilham, M., & Malik, H. (2025). Tipografi Sebagai Bentuk Ekspresi Visual Dalam Media Cetak Dan Digital. *J-TECH : Journal Technology of Computer*, 2(1), 16–24.
- Prayoga, M. A., Abiyoga, T. A., Reza, Y. A., & Indonesia, U. S. (2025). *Strategi Komunikasi Visual Poster Dalam Edukasi Bahaya Daur Ulang Plastik Yang Tidak Tepat Pada Siswa SMK YKTB 2 Kota Bogor*. 2(1).
- Ruru, J. P. (2024). *Penerapan Pelatihan Desain Grafis untuk Mendorong Kreativitas Siswa SMA*. September, 1–10.
- Setiawan, H., Alya, & Amayati, V. (2025). Analisis Tipografi Dan Tata Letak Terhadap Daya Serap Informasi Dalam Media Cetak. *Syi'ar: Jurnal Ilmu Komunikasi, Penyuluhan Dan Bimbingan Masyarakat Islam*, 8(1), 42–52. <https://doi.org/10.37567/syiar.v8i1.3739>
- Sindu, I. G. P., Santyadiputra, G. S., & Permana, A. A. J. (2020). The effectiveness of the application of Articulate Storyline 3 learning object on student cognitive on Basic Computer System courses. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 10(3), 290–299. <https://doi.org/10.21831/jpv.v10i3.36094>
- Sri, P., Jaya, A., Nasional, U. P., Digital, K., & Sosial, M. (2026). *Edukasi Lingkungan Melalui Kampanye Digital*. 6(1), 565–570.
- Yang, C., & Hsu, T. (2017). *New Perspective on Visual Communication Design Education : An Empirical Study of Applying Narrative Theory to Graphic Design Courses*. 6(2), 188–198. <https://doi.org/10.5430/ijhe.v6n2p188>
- Yulitasari, Y. (2019). *Multimodal Literasi : Media Piktogram dalam Keterampilan Membaca Pemahaman Bahasa Asing tingkat A1*. 561–564.

First Publication Right

SUBSERVE: Community Service and Empowerment Journal

This Article is Licensed Under

