

## Desain Undangan Digital Instagram dengan Coreldraw

Susi Japit <sup>1</sup>, Yeni Risyani <sup>2</sup>, Conrad Bombongan <sup>3</sup>, Tanda Selamat <sup>4</sup>, Yuliana <sup>5</sup>

Universitas IBBI<sup>1,2,3,4,5</sup>

Teknik Informatika, Sistem Informasi dan Teknologi Informasi, Medan, Indonesia

susijapit@gmail.com , ms\_yenir@yahoo.com , conrad@gmail.com

tandaselamat@gmail.com , mickeyyuli@gmail.com

**ABSTRAK:** Kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM) di sekolah Bodhicitta bertujuan untuk meningkatkan keterampilan desain grafis siswa SMA Bodhicitta melalui pelatihan pembuatan undangan digital berbasis *Instagram* menggunakan *CorelDRAW*. Metode yang digunakan adalah ceramah, demonstrasi, praktik langsung, dan evaluasi hasil karya. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa siswa-siswi mampu memahami prinsip dasar desain grafis, mengoperasikan *CorelDRAW*, serta menghasilkan undangan *digital* yang sesuai dengan standar media sosial *Instagram*. Kegiatan ini memberikan dampak positif terhadap peningkatan kreativitas dan kesiapan siswa-siswi dalam menghadapi perkembangan industri kreatif *digital*.

**Kata Kunci:** Desain Grafis, Undangan *Digital*, *CorelDRAW*, *Instagram*

**Abstract:** Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) activity at Bodhicitta School aims to improve the graphic design skills of Bodhicitta High School students through training in creating Instagram-based digital invitations using CorelDRAW. The methods used included lectures, demonstrations, hands-on practice, and evaluation of the work. The results showed that students were able to understand the basic principles of graphic design, operate CorelDRAW, and produce digital invitations that meet Instagram's social media standards. This activity had a positive impact on increasing students' creativity and preparing them for the development of the digital creative industry.

**Keywords:** Graphic Design, Digital Invitations, CorelDRAW, Instagram



## 1. LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada era digital telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam cara menyampaikan informasi dan undangan kegiatan. Media sosial, khususnya *Instagram*, menjadi salah satu *platform* yang paling banyak digunakan karena mengutamakan tampilan visual yang menarik, ringkas, dan mudah diakses oleh masyarakat luas. Undangan digital berbasis *Instagram* kini semakin diminati karena dinilai lebih efisien, ekonomis, ramah lingkungan, serta mampu menjangkau *audiens* secara cepat dan luas. Namun demikian, pembuatan undangan digital yang baik memerlukan pemahaman mengenai prinsip desain grafis seperti komposisi, *tipografi*, warna, dan tata letak, serta kemampuan menggunakan perangkat lunak desain grafis. Untuk itu kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat di SMA Bodhicitta diselenggarakan dalam bentuk Pelatihan Desain Undangan Digital Instagram menggunakan CorelDRAW. Dengan harapan pelatihan ini dapat meningkatkan keterampilan desain grafis siswa-siswi SMA Bodhicitta, menumbuhkan kreativitas, serta membekali siswa dengan kompetensi yang relevan dengan perkembangan industri kreatif dan kebutuhan era digital.

Pelatihan yang diselenggarakan oleh Universitas IBBI di Sekolah SMA Bodhicitta Medan bertujuan meningkatkan pemahaman siswa-siswi SMA Bodhicitta tentang dasar desain grafis, melatih keterampilan penggunaan CorelDRAW, menghasilkan karya undangan digital Instagram, serta meningkatkan kreativitas dan kepercayaan diri siswa.

## 2. METODE

Perkembangan media digital yang sangat pesat menuntut adanya kemampuan literasi visual dan keterampilan desain grafis, khususnya bagi generasi muda. *Instagram* sebagai media sosial berbasis visual tidak hanya digunakan untuk hiburan, tetapi juga sebagai sarana penyampaian informasi dan publikasi kegiatan. Namun, kondisi tersebut belum sepenuhnya diimbangi dengan kesiapan sumber daya manusia di lingkungan sekolah. Berdasarkan hasil diskusi dengan pihak Sekolah SMA Bodhicitta, diketahui bahwa sebagian besar siswa-siswi belum memiliki pemahaman yang memadai mengenai dasar desain grafis sehingga karya visual yang dihasilkan belum mampu menyampaikan pesan secara efektif dan menarik serta pemanfaatan *Instagram* sebagai media publikasi kreatif juga belum optimal.

Pelatihan disusun secara sistematis dengan mengombinasikan penyampaian materi teori dan praktik langsung. Siswa diberikan pemahaman mengenai konsep dasar desain grafis, termasuk prinsip visual dan tren desain undangan digital yang sesuai dengan karakteristik *Instagram*. Selanjutnya, siswa juga dibimbing secara langsung dalam penggunaan CorelDRAW, mulai dari pengenalan antarmuka, penggunaan tools dasar, hingga proses perancangan undangan digital yang siap dipublikasikan. Pendekatan praktik langsung dan pendampingan intensif diharapkan mampu meningkatkan keterampilan teknis sekaligus kreativitas siswa sehingga pelatihan ini tidak hanya menjadi solusi atas keterbatasan keterampilan desain grafis siswa, tetapi juga menjadi langkah awal dalam mempersiapkan siswa-siswi SMA Bodhicitta dalam menghadapi tantangan dan peluang di bidang industri kreatif digital.

Metode yang digunakan dalam kegiatan PKM ini adalah sebagai berikut:

### 1. Ceramah dasar desain grafis

Memberikan pemahaman awal kepada siswa-siswi mengenai konsep dasar desain grafis. Materi yang disampaikan meliputi pengertian desain grafis, fungsi dan manfaat desain, serta prinsip-prinsip dasar seperti komposisi, warna, *tipografi*, dan keseimbangan visual. Metode ceramah ini diharapkan dapat membangun landasan teori sebelum peserta melakukan praktik langsung.



## 2. Demonstrasi CorelDRAW

Pemateri melakukan demonstrasi penggunaan perangkat lunak *CorelDRAW* secara langsung. Demonstrasi ini meliputi pengenalan antarmuka, fungsi-fungsi dasar *tools*, pengaturan warna, penggunaan teks, serta teknik pengolahan objek vektor. Peserta dapat mengamati langkah-langkah pembuatan desain secara sistematis sebagai acuan saat praktik mandiri.

## 3. Praktik pembuatan undangan digital

Peserta melakukan praktik langsung dengan membuat desain undangan digital menggunakan *CorelDRAW* berdasarkan contoh dan arahan pemateri. Pemateri memberikan pendampingan dan bimbingan secara langsung untuk membantu peserta yang mengalami kesulitan selama proses pembuatan desain.

## 4. Evaluasi hasil karya

Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai hasil karya desain undangan digital yang telah dibuat oleh peserta. Penilaian meliputi aspek kreativitas, penerapan prinsip desain, ketepatan penggunaan tools, dan kerapian hasil desain. Selain itu, pemateri memberikan umpan balik dan saran perbaikan sebagai bahan refleksi dan peningkatan kemampuan peserta di bidang desain grafis.

## 3. HASIL DAN PROSES PELAKSANAAN

Kegiatan pelatihan desain grafis menggunakan *CorelDRAW* kepada siswa-siswi SMA Bodhicitta menghasilkan peningkatan kemampuan siswa-siswi dalam memahami dan menerapkan pengetahuan desain grafis. Hal ini terlihat dari perubahan kemampuan peserta sebelum dan sesudah mengikuti kegiatan, khususnya dalam mengenali elemen desain dan menggunakan *tools* dasar pada aplikasi *CorelDRAW*. Pada awal kegiatan, sebagian siswa-siswi masih belum *familiar* dengan konsep desain grafis maupun penggunaan perangkat lunak desain *CorelDRAW*. Setelah mengikuti sesi ceramah dan demonstrasi, siswa-siswi menunjukkan pemahaman yang lebih baik terhadap prinsip desain grafis, seperti keseimbangan, kesatuan, dan keterbacaan visual yang kemudian diterapkan pada saat praktik pembuatan undangan digital dengan Tema “ HALOWEEN ”. Siswa-siswi yang mengikuti pelatihan ini mampu menyusun layout dengan tema Haloween, memilih kombinasi warna yang sesuai untuk tema *Haloween*, serta mengatur *tipografi* agar informasi dalam undangan dapat tersampaikan dengan jelas. Desain undangan *digital* yang dihasilkan siswa-siswi SMA Bodhicitta telah memenuhi kriteria dasar desain grafis untuk *Instagram*.

Adapun proses pelaksanaan pelatihan yang diselenggarakan oleh Universitas IBBI di Sekolah SMA Bodhicitta Medan adalah, mencakup:

1. Pembahasan terhadap hasil kegiatan menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang diterapkan, yaitu kombinasi ceramah, demonstrasi, dan praktik, evaluasi hasil karya mampu meningkatkan keterlibatan siswa-siswi dalam proses pembelajaran. Praktik langsung memberikan pengalaman nyata bagi siswa-siswi dalam mengaplikasikan teori yang telah dipelajari, sementara evaluasi hasil karya menjadi sarana refleksi untuk mengetahui tingkat pencapaian tujuan kegiatan.
2. Pelatihan ini berhasil memberikan pengetahuan dan keterampilan desain grafis kepada siswa-siswi SMA Bodhicitta. Hasil yang diperoleh menjadi indikator bahwa kegiatan serupa memiliki potensi untuk dikembangkan lebih lanjut, baik dari segi materi, durasi, maupun cakupan peserta, guna meningkatkan kompetensi desain grafis secara berkelanjutan.



## 4. KESIMPULAN

Adapun kesimpulan yang diperoleh dari kegiatan PKM kepada Siswa-siswi SMA Bodhicitta Medan tentang Desain Undangan *Digital Instagram* dengan *CorelDRAW* :

1. Kegiatan pelatihan berjalan dengan baik dan berhasil mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Metode pelaksanaan yang mengombinasikan ceramah, demonstrasi, praktik, dan evaluasi terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa-siswi SMA Bodhicitta di bidang desain grafis.
2. Siswa-siswi SMA Bodhicitta mengalami peningkatan pengetahuan mengenai konsep dan prinsip dasar desain grafis, seperti komposisi, warna, dan tipografi, dan mampu mengaplikasikannya dalam pembuatan undangan digital.
3. Hasil karya yang dihasilkan menunjukkan bahwa siswa-siswi SMA Bodhicitta yang mengikuti pelatihan telah mampu menggunakan *tools* dasar *CorelDRAW* dan menyusun desain undangan digital dengan struktur *layout* yang cukup baik dan keterbacaan visual yang memadai.
4. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa pelatihan ini memberikan fondasi awal yang penting bagi pengembangan keterampilan desain grafis siswa-siswi SMA Bodhicitta ke depannya.

## 5. UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) beserta penyusunan laporan ini dapat terlaksana dan diselesaikan dengan baik. Keberhasilan pelaksanaan PKM ini tidak terlepas dari dukungan berbagai pihak yang telah memberikan kontribusi baik secara moral, material, maupun akademik.

Tim penulis menyampaikan penghargaan dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada **Universitas IBBI Medan** yang telah memberikan dukungan penuh terhadap pelaksanaan kegiatan PKM ini, baik dalam bentuk fasilitasi akademik, pendampingan, maupun dukungan pendanaan. Dukungan institusi tersebut sangat membantu kelancaran proses perencanaan program, pelaksanaan kegiatan di lapangan, hingga penyusunan luaran PKM berupa laporan dan artikel ilmiah.

Ucapan terima kasih secara khusus kami sampaikan kepada dosen pendamping PKM yang telah memberikan bimbingan intensif, arahan strategis, serta masukan konstruktif sejak tahap penyusunan proposal, implementasi program, hingga evaluasi akhir. Bimbingan tersebut sangat berperan dalam memastikan bahwa kegiatan PKM berjalan sesuai dengan kaidah ilmiah, tepat sasaran, dan memberikan manfaat nyata bagi masyarakat sasaran.

Kami juga menyampaikan apresiasi kepada pimpinan fakultas, program studi, serta seluruh civitas akademika Universitas IBBI Medan yang telah memberikan dukungan administratif dan motivasi kepada tim pelaksana. Terima kasih turut kami sampaikan kepada Sekolah SMA Bodhicitta yang telah bersedia bekerja sama dan berpartisipasi aktif dalam pelaksanaan program ini.

Semoga hasil kegiatan PKM ini dapat memberikan kontribusi positif bagi pengembangan ilmu pengetahuan, peningkatan kreativitas mahasiswa, serta membawa manfaat berkelanjutan bagi masyarakat. Atas segala dukungan dan bantuan yang telah diberikan, kami mengucapkan terima kasih.



## REFERENSI

- Kusrianto, A. (2018). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi.
- Corel Corporation. (2019). *CorelDRAW Graphics Suite User Guide*. Ottawa: Corel Corporation.
- Santoso, B. (2021). Pemanfaatan Media Sosial Instagram sebagai Media Informasi Visual. *Jurnal Desain Grafis*, 5(2), 45–52.
- Suyanto, M. (2017). *Strategi Periklanan pada Media Digital*. Yogyakarta: Andi.
- Corel Corporation. (2024). *CorelDRAW Graphics Suite*. Diakses dari: <https://www.coreldraw.com>
- Instagram. (2024). *Instagram for Business – Creative Best Practices*. Diakses dari: <https://business.instagram.com/creative>

