

## Pelatihan Perancangan Cover Buku sebagai Media Penguatan Kompetensi Keahlian Desain Komunikasi Visual di SMKN 1 Suak Tapeh Banyuasin

**Yosef Yulius<sup>1,a\*</sup>, Bobby Halim<sup>2,a</sup>, Shalyna Nadya Amalia<sup>3,a</sup>, Muhammad Ubaidillah<sup>4,a</sup>**

<sup>a</sup>Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Indo Global Mandiri  
Jl. Jend Sudirman KM.4 No. 629. Palembang - Sumatera Selatan 30129

\*Corresponding Author e-mail: [yosef\\_dkv@uigm.ac.id](mailto:yosef_dkv@uigm.ac.id)

Received: November 2025; Revised: November 2025; Published: December 2025

**Abstrak:** Pelatihan perancangan cover buku ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi keahlian desain komunikasi visual (DKV) siswa SMKN 1 Suak Tapeh Banyuasin dalam menerapkan prinsip estetika dan tata letak pada media publikasi pendidikan. Permasalahan utama mitra adalah rendahnya kemampuan siswa dalam merancang cover buku yang komunikatif dan profesional akibat keterbatasan pengalaman praktik serta minimnya pemahaman terhadap elemen desain grafis digital. Kegiatan dilaksanakan dengan metode pelatihan partisipatif berbasis praktik langsung (learning by doing) yang melibatkan dosen dan mahasiswa program studi DKV sebagai fasilitator. Materi mencakup teori tipografi, komposisi, pemilihan warna, serta penggunaan perangkat lunak desain seperti Canva dan Adobe Illustrator. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan rata-rata 35% pada pemahaman teori dan keterampilan desain siswa. Sebanyak 85% peserta mampu menghasilkan desain cover yang estetis dan komunikatif sesuai kaidah profesional. Dampak pelatihan terlihat pada meningkatnya motivasi berkarya, kepercayaan diri, serta kemampuan bekerja kolaboratif. Selain itu, guru pendamping memperoleh manfaat berupa penguatan strategi pembelajaran berbasis proyek, sementara sekolah mendapatkan peningkatan citra sebagai lembaga vokasi yang adaptif terhadap perkembangan industri kreatif digital. Pelatihan ini mengisi kekosongan kegiatan pengembangan literasi visual terapan yang menggabungkan metode design thinking dan perangkat lunak industri kreatif dalam konteks sekolah menengah kejuruan di luar kawasan industri besar. Dengan demikian, kegiatan ini terbukti efektif dalam memperkuat kompetensi keahlian DKV dan menumbuhkan literasi visual siswa SMK.

**Kata Kunci:** Desain Komunikasi Visual; Pelatihan; Cover Buku; Literasi Visual; Sekolah Menengah Kejuruan; Industri Kreatif

## ***Training on Book Cover Design as a Medium for Strengthening Visual Communication Design Competencies at SMKN 1 Suak Tapeh, Banyuasin***

**Abstract:** This training on book cover design aims to enhance the competencies of Visual Communication Design (VCD) students at SMKN 1 Suak Tapeh Banyuasin in applying principles of aesthetics and layout to educational publication media. The main issue faced by the partner school lies in students' limited ability to create communicative and professional book cover designs due to a lack of practical experience and insufficient understanding of digital graphic design elements. The activity was carried out through a participatory training method based on hands-on practice (learning by doing), involving lecturers and students from the VCD program as facilitators. The materials covered typography, composition, color selection, and the use of design software such as Canva and Adobe Illustrator. The results showed an average improvement of 35% in students' theoretical understanding and design skills. Approximately 85% of participants successfully produced aesthetic and communicative book cover designs that met professional standards. The training also increased students' motivation, self-confidence, and ability to work collaboratively. Additionally, the accompanying teachers benefited from strengthened project-based learning strategies, while the school gained an improved image as a vocational institution adaptive to the development of the digital creative industry. This training fills the gap in applied visual literacy development activities that integrate the design thinking approach with creative industry software within the context of vocational schools located outside major industrial areas. Thus, the program proved effective in strengthening students' VCD competencies and fostering visual literacy among vocational students.

**Keywords:** Visual Communication Design; Training; Book Cover; Visual Literacy; Vocational School; Creative Industry

**How to Cite:** Yulius, Y., Halim, B., Amalia, S. N., & Ubaidillah, M. (2025). Pelatihan Perancangan Cover Buku sebagai Media Penguatan Kompetensi Keahlian Desain Komunikasi Visual di SMKN 1 Suak Tapeh Banyuasin. *Lumbung Inovasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 10(4), 1173-1185. <https://doi.org/10.36312/rsx2r185>



<https://doi.org/10.36312/rsx2r185>

Copyright© 2025, Yulius et al  
This is an open-access article under the CC-BY-SA License.



## PENDAHULUAN

Desain Komunikasi Visual (DKV) merupakan bidang penting dalam pendidikan vokasi karena menuntut keseimbangan antara kreativitas konseptual, kemampuan berpikir kritis, dan keterampilan teknis dalam penggunaan perangkat digital. Dalam konteks Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), kompetensi tersebut menjadi dasar bagi siswa untuk memasuki dunia industri kreatif yang berkembang pesat di Indonesia. Kemampuan merancang media komunikasi yang menarik dan bermakna, seperti cover buku, poster, dan identitas visual, merupakan indikator keberhasilan proses pembelajaran vokasional yang berorientasi industri. Namun, berbagai penelitian menunjukkan bahwa penguasaan prinsip desain profesional di kalangan siswa SMK masih rendah, terutama pada aspek penerapan komposisi, tipografi, dan warna yang efektif (Anwar, 2024). Kondisi ini disebabkan oleh keterbatasan fasilitas, kurangnya pengalaman praktik lapangan, dan minimnya bimbingan dari tenaga profesional industri. Oleh karena itu, penguatan keterampilan desain melalui pelatihan berbasis praktik langsung menjadi langkah strategis untuk meningkatkan kualitas lulusan SMK agar siap bersaing di sektor kreatif nasional.

SMKN 1 Suak Tapeh Banyuasin sebagai mitra kegiatan memiliki jurusan seni dan desain, namun masih menghadapi berbagai permasalahan dalam penerapan pembelajaran berbasis proyek yang aplikatif. Berdasarkan hasil observasi, sebagian besar siswa kesulitan memahami prinsip tata letak dan estetika visual dalam merancang cover buku. Hasil karya siswa cenderung meniru desain yang beredar di internet tanpa melalui proses kreatif berbasis konsep. Hal ini menunjukkan rendahnya literasi visual dan kurangnya pemahaman terhadap makna simbolik desain. Permasalahan ini relevan dengan Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDGs), khususnya SDG 4 (Pendidikan Berkualitas) yang menekankan pentingnya peningkatan keterampilan vokasional, serta SDG 8 (Pekerjaan Layak dan Pertumbuhan Ekonomi) yang mendorong peningkatan produktivitas tenaga kerja muda (Bappenas Republik Indonesia, 2020). Studi oleh Sutihat (2025) dan Hermawan (2024) menunjukkan bahwa kegiatan pelatihan berbasis industri mampu memperbaiki kemampuan komunikasi visual siswa sekaligus membuka peluang ekonomi kreatif lokal.

Beberapa praktik serupa telah dilakukan di sekolah vokasi lain dan menunjukkan hasil positif. Penelitian Putra (2023) di SMK TI Bali Global Denpasar membuktikan bahwa pelatihan desain berbasis *learning by doing* dapat meningkatkan kepercayaan diri dan hasil karya siswa, selain itu pelatihan berbasis aplikasi digital bagi generasi muda diindikasikan mampu berhasil menumbuhkan minat belajar dan kemampuan kolaborasi antarsiswa (Muhammad et al., 2024). Di sisi lain, penelitian Zikrillah (2024) menegaskan bahwa kurikulum DKV di Indonesia masih memerlukan pembaruan agar lebih adaptif terhadap teknologi industri 4.0. Perbandingan tersebut menunjukkan bahwa meskipun terdapat kemajuan di

beberapa wilayah, pelatihan yang berfokus pada media publikasi seperti cover buku masih jarang dilakukan, terutama di daerah Banyuasin. Oleh sebab itu, kegiatan ini dirancang untuk menjembatani kesenjangan tersebut melalui pendekatan pelatihan kolaboratif yang mengintegrasikan teori desain dan praktik digital.

Pelatihan desain grafis di SMK umumnya berfokus pada pengembangan media promosi seperti poster atau branding, sementara media publikasi pendidikan seperti cover buku belum banyak disentuh. Model pelatihan kolaboratif berbasis *design thinking* dengan integrasi perangkat lunak industri kreatif juga belum umum dilakukan di wilayah Banyuasin. Inilah celah yang coba dijawab melalui kegiatan pengabdian ini, yang menekankan penerapan metode berpikir desain dalam konteks pendidikan vokasional di luar kawasan industri besar.

Hasil analisis kebutuhan menunjukkan adanya *gap* antara potensi kreativitas siswa dan kemampuan teknis mereka dalam menerapkan prinsip desain secara digital. Sebagian siswa memiliki ide visual yang menarik, namun belum mampu menerjemahkannya ke dalam karya desain yang komunikatif dan profesional. Kurangnya pengalaman menggunakan perangkat lunak desain seperti Adobe Illustrator dan Canva juga menjadi faktor penghambat. Untuk menjawab permasalahan tersebut, kegiatan pengabdian ini melaksanakan model pelatihan berbasis proyek (*Project-Based Learning*) dengan tahapan mulai dari pemberian teori, demonstrasi teknis, praktik langsung, hingga evaluasi portofolio. Metode ini terbukti efektif dalam mengembangkan keterampilan desain dan kemampuan berpikir kreatif siswa (Hermawan, 2024).

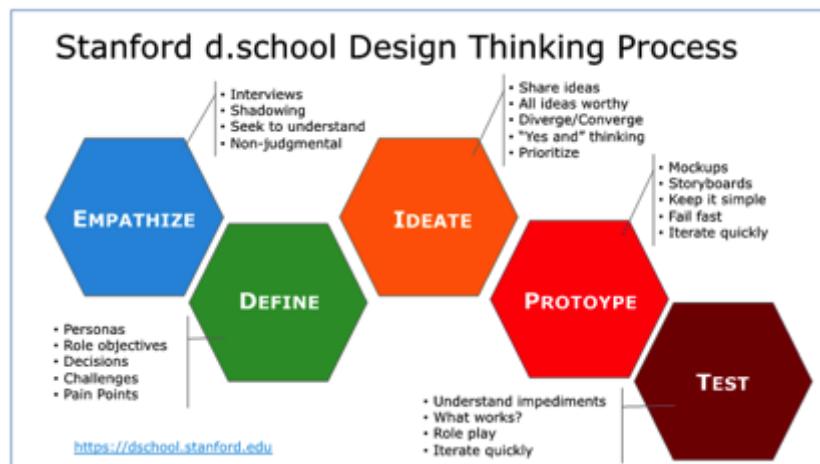
Model pelatihan ini diharapkan mampu memperkuat kompetensi desain siswa SMK sekaligus menjadi contoh praktik baik untuk pengembangan kurikulum DKV di tingkat pendidikan vokasi (Ramadani & Darmawan, 2025). Tujuan kegiatan ini adalah untuk meningkatkan kompetensi siswa DKV SMKN 1 Suak Tapeh Banyuasin dalam merancang cover buku yang komunikatif, estetis, dan sesuai dengan standar desain profesional. Secara spesifik, kegiatan ini bertujuan untuk memperkuat pemahaman prinsip desain grafis, meningkatkan keterampilan teknis penggunaan perangkat lunak desain, menumbuhkan sikap profesional dan kolaboratif, serta menghasilkan portofolio karya kreatif yang siap dipresentasikan. Kontribusi artikel ini bersifat ganda. Pertama, secara akademik kegiatan ini berkontribusi terhadap pengembangan metode pembelajaran vokasi berbasis proyek yang dapat direplikasi di sekolah lain. Kedua, secara praktis kegiatan ini mendukung pencapaian SDG 4 dan SDG 8 melalui peningkatan kualitas pendidikan vokasional dan kesiapan kerja di sektor industri kreatif. Selain itu, kegiatan ini memperkuat penelitian terdahulu yang menyoroti pentingnya pendekatan desain reflektif dalam membangun identitas visual berbasis budaya di Palembang (Yulius & Lubis, 2024).

## METODE PELAKSANAAN

Permasalahan utama yang dihadapi mitra, yaitu SMKN 1 Suak Tapeh Banyuasin, terletak pada rendahnya kemampuan siswa dalam merancang cover buku yang komunikatif dan profesional. Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru DKV, ditemukan bahwa siswa kesulitan dalam menentukan tata letak, pemilihan tipografi, serta komposisi warna yang sesuai dengan konteks isi buku. Sebagai solusi, tim pengabdian menawarkan model pelatihan berbasis *Design Thinking* dengan pendekatan *learning by doing* yang melibatkan dosen, mahasiswa DKV, dan guru pendamping sebagai fasilitator. Model ini membantu siswa memahami proses berpikir desain dari tahap empati hingga evaluasi karya menggunakan perangkat digital seperti Canva dan Adobe Illustrator.

Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah metode Design Thinking. Secara konseptual, metode ini berfokus pada pendekatan empatik dan kreatif dalam menyelesaikan persoalan melalui tahapan berpikir desain yang terstruktur dan berpusat pada manusia (*human-centered design*). Dalam konteks pengabdian ini, Design Thinking diterapkan untuk memahami kebutuhan peserta didik SMKN 1 Suak Tapeh Banyuasin dalam mengembangkan keterampilan desain komunikasi visual, khususnya dalam merancang *cover* buku. Metodologi merupakan langkah sistematis dalam menganalisis sesuatu yang baru, (Negoro., 1990) sementara Patriansah (2021) menekankan bahwa metode adalah cara untuk menyelesaikan masalah yang telah dirumuskan. Oleh karena itu, penerapan Design Thinking di sini dipahami sebagai strategi kreatif untuk membantu peserta menemukan solusi visual melalui proses berempati, mendefinisikan masalah, merumuskan ide, membuat prototipe, hingga melakukan uji coba terhadap karya yang dihasilkan.

Model lima tahap Design Thinking yang digunakan mengacu pada konsep Tim Brown (2011) yang dipopulerkan oleh Stanford d.school, yakni *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test* (Yulius & Pratama, 2021). Setiap tahap dirancang untuk saling berkelanjutan agar peserta mengalami proses berpikir desain secara utuh dari ide hingga karya final. Kegiatan ini dilaksanakan dalam satu hari dengan total durasi enam jam. Setiap tahap dialokasikan secara berurutan, yaitu *Empathize* (60 menit), *Define* (60 menit), *Ideate* (90 menit), *Prototype* (120 menit), dan *Test* (60 menit). Pembagian waktu ini disesuaikan agar peserta dapat mengalami proses berpikir desain secara utuh dalam satu siklus kegiatan tanpa mengurangi kedalaman setiap tahapannya.



Gambar 1. Alur Metode *Design Thinking*

#### ***Empathize (Pemahaman Awal dan Analisis Kebutuhan)***

Tahap awal kegiatan diawali dengan observasi langsung terhadap proses pembelajaran Desain Komunikasi Visual di SMKN 1 Suak Tapeh Banyuasin. Tim pengabdian melakukan wawancara dengan guru DKV dan siswa untuk memahami hambatan yang mereka hadapi dalam perancangan desain *cover* buku. Dari hasil identifikasi, ditemukan bahwa sebagian besar siswa belum memahami struktur elemen visual seperti hierarki teks, tipografi, dan komposisi warna. Selanjutnya, dilakukan sesi diskusi informal untuk menggali persepsi siswa terhadap fungsi *cover* buku sebagai sarana komunikasi antara penulis dan pembaca. Pada tahap ini, empati dibangun melalui pendekatan personal agar siswa merasa nyaman menyampaikan kesulitan dan aspirasi kreatif mereka. Hasil pengumpulan data ini

menjadi dasar dalam merumuskan tantangan desain yang akan diselesaikan pada tahap berikutnya.

### **Define (Perumusan Masalah dan Arah Konsep Desain)**

Berdasarkan temuan tahap empati, tim pengabdian bersama guru DKV menyusun rumusan masalah utama, yakni rendahnya kemampuan siswa dalam menerapkan prinsip desain profesional pada karya cover buku. Tahap *Define* berfungsi untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran dan merumuskan fokus kegiatan. Dalam sesi ini, siswa diajak untuk menelaah contoh-contoh cover buku populer dan melakukan analisis sederhana menggunakan pendekatan SWOT (*Strength, Weakness, Opportunity, Threat*). Melalui diskusi terbuka, siswa dilatih berpikir kritis untuk membedakan antara desain yang komunikatif dan sekadar dekoratif. Keluaran dari tahap ini adalah *design brief* sederhana yang berisi tema buku, karakter pembaca, pesan utama, serta arah visual yang ingin ditonjolkan. Langkah ini membantu siswa memahami pentingnya desain cover sebagai wajah pertama dari sebuah buku yang harus mampu menarik perhatian sekaligus menggambarkan isi secara visual.

### **Ideate (Pengembangan Gagasan dan Sketsa Desain)**

Tahap *Ideate* merupakan fase kreatif di mana siswa diajak menghasilkan sebanyak mungkin ide visual tanpa takut salah. Tim pengabdian memandu peserta melakukan *brainstorming* konsep desain dengan menggunakan metode *mind mapping* dan *mood board*. Siswa kemudian membuat sketsa kasar (*thumbnail sketch*) yang menggambarkan ide layout, posisi *headline*, *sub-headline*, *bodycopy*, dan area ilustrasi. Selain itu, peserta diperkenalkan pada prinsip estetika visual seperti keseimbangan (*balance*), kesatuan (*unity*), dan penekanan (*emphasis*). Dalam proses ini, kolaborasi antar siswa menjadi penting, karena mereka saling memberi masukan untuk memperkuat konsep masing-masing. Kegiatan ini diakhiri dengan sesi presentasi singkat untuk menilai kekuatan ide berdasarkan tiga indikator: kejelasan pesan, keunikan gagasan, dan kesesuaian dengan karakter pembaca. Proses *ideation* ini menjadi kunci dalam menumbuhkan *visual literacy* dan pola pikir reflektif peserta (Anwar, 2024).

### **Prototype (Perancangan dan Produksi Desain Cover Buku)**

Pada tahap *Prototype*, siswa mulai mewujudkan gagasan kreatif mereka dalam bentuk digital menggunakan perangkat lunak seperti **Adobe Illustrator** dan **Canva**. Kegiatan ini dilaksanakan di laboratorium komputer dengan pendampingan langsung oleh tim pengabdian dan guru DKV. Peserta diarahkan untuk menerapkan hasil *design brief* ke dalam rancangan visual dengan memperhatikan komposisi elemen, tipografi, dan warna. Proses ini bersifat eksperimental sehingga siswa bebas mencoba berbagai variasi layout dan ilustrasi hingga menemukan hasil yang paling representatif. Tim pengabdian memberikan bimbingan teknis terkait penggunaan *grid system*, pengaturan *visual hierarchy*, dan pemilihan palet warna yang sesuai dengan tema buku. Keluaran dari tahap ini adalah *mockup* desain cover buku dalam format digital yang siap diuji coba.

### **Test (Uji Coba)**

Tahap terakhir adalah *Test*, di mana seluruh peserta mempresentasikan hasil karya mereka di hadapan tim pengabdian, guru DKV, dan rekan sebaya. Setiap karya dinilai berdasarkan rubrik yang mencakup aspek komunikasi visual, estetika, kreativitas, dan kesesuaian dengan konsep awal. Selain penilaian kuantitatif,

dilakukan pula *peer review* agar siswa dapat memberikan dan menerima masukan secara objektif. Proses refleksi ini mendorong mereka untuk mengevaluasi kekuatan dan kelemahan desainnya sendiri. Kegiatan diakhiri dengan sesi diskusi dan penghargaan bagi karya terbaik. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan pemahaman peserta terhadap fungsi *cover* buku, tidak hanya sebagai elemen estetika, tetapi juga sebagai alat komunikasi yang menyalurkan pesan, nilai, dan identitas buku secara visual. Dengan demikian, metode Design Thinking terbukti efektif dalam mengembangkan keterampilan berpikir kreatif dan empatik pada siswa vokasi.

Setiap karya dinilai berdasarkan rubrik yang mencakup empat aspek utama, yaitu kreativitas (30%), estetika (25%), keterbacaan dan komunikasi visual (25%), serta kesesuaian konsep (20%). Selain penilaian oleh tim pengabdian dan guru, dilakukan juga *peer review* agar siswa dapat memberikan dan menerima masukan secara objektif. Proses refleksi ini mendorong mereka untuk mengevaluasi kekuatan dan kelemahan desainnya sendiri serta memahami bagaimana *cover* berfungsi sebagai media komunikasi visual yang efektif.

**Tabel 1.** Tahapan Kerangka Metode Design Thinking

Tahap	Tujuan Utama	Kegiatan Pokok	Luaran (Output)	Indikator Keberhasilan
<i>Empathize</i> ↓	Menggali kebutuhan dan kesulitan siswa dalam desain <i>cover</i> buku.	Observasi, wawancara, diskusi dengan siswa & guru.	Peta kebutuhan visual.	Siswa memahami masalah nyata dalam desain.
<i>Define</i> ↓	Merumuskan fokus masalah dan arah konsep visual.	Analisis contoh <i>cover</i> buku, diskusi SWOT.	<i>Design brief</i> sederhana.	Siswa mampu menyusun arah desain.
<i>Ideate</i> ↓	Mengembangkan ide-ide kreatif visual.	Brainstorming, sketsa, <i>mood board</i> .	Sketsa dan konsep visual awal.	Ide orisinal sesuai pesan buku.
<i>Prototype</i> ↓	Mengubah ide menjadi karya digital.	Mendesain di Canva/Illustrator.	<i>Mockup</i> digital <i>cover</i> buku.	Karya sesuai prinsip DKV.
<i>Test</i>	Mengevaluasi efektivitas karya visual.	Presentasi, <i>peer review</i> , refleksi.	Hasil karya final dan evaluasi.	

## HASIL DAN DISKUSI

### *Empathize Result (Hasil Tahap Pengenalan dan Pemahaman Masalah)*

Tahap *Empathize* dilaksanakan sebagai langkah awal pada kegiatan pelatihan tanggal 20 Juli 2025, dengan tujuan memahami kebutuhan, minat, dan kendala siswa dalam mendesain *cover* buku. Tim PKM melakukan wawancara informal dengan guru DKV dan para peserta untuk mengetahui sejauh mana mereka memahami fungsi desain *cover* sebagai media komunikasi visual. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mengenali peran desain *cover* dalam membangun persepsi pembaca terhadap isi buku. Mereka umumnya menilai *cover* hanya sebagai elemen dekoratif, bukan sebagai media representasi makna.

Dari hasil pemetaan masalah, ditemukan bahwa 76% peserta belum memahami struktur elemen visual seperti *headline*, *sub-headline*, *bodycopy*, dan hierarki visual yang efektif. Sementara 24% lainnya telah memiliki dasar pengetahuan tentang prinsip desain, tetapi masih kesulitan dalam menerapkannya pada karya terapan. Selama proses empati, siswa juga diminta menunjukkan contoh *cover* buku yang mereka anggap menarik, untuk dianalisis bersama. Sesi ini

berlangsung interaktif dan menumbuhkan kesadaran bahwa setiap elemen visual memiliki fungsi komunikatif.

#### **Define Result (Hasil Tahap Perumusan Masalah dan Arah Konsep)**

Pada tahap *Define*, tim pengabdian bersama peserta mendiskusikan hasil observasi dan menuliskannya dalam bentuk *mind mapping*. Fokus masalah yang dirumuskan adalah “bagaimana menciptakan cover buku yang komunikatif, estetis, dan mampu menggambarkan isi buku secara visual.” Dari analisis ini muncul pemahaman bahwa desain yang baik tidak hanya menarik secara estetika, tetapi juga harus menyampaikan makna dan identitas buku.

Peserta kemudian diajak untuk mengidentifikasi elemen penting dalam desain *cover* dalam teori dasar dari *book cover*, mulai dari history buku, jenis buku, peruntukan *cover* buku sampai layouting seperti keseimbangan antara teks dan gambar, pemilihan warna yang menggambarkan suasana buku, serta kesesuaian tipografi dengan tema. Setiap kelompok siswa menyusun *design brief* sederhana yang berisi judul buku, target pembaca, tone warna, dan pesan yang ingin disampaikan. Proses ini menumbuhkan kemampuan berpikir konseptual serta keterampilan menganalisis kebutuhan pengguna, sesuai dengan prinsip *human-centered design* (Anwar, 2024).



**Gambar 2.** Proses pemaparan teori terkait teori desain *cover* buku dalam tahapan *define*

#### **Ideate Result (Hasil Tahap Pengembangan Ide dan Sketsa Desain)**

Tahap *Ideate* merupakan inti dari proses kreatif. Peserta diajak mengembangkan ide berdasarkan *design brief* yang telah dibuat sebelumnya. Sesi ini dilakukan melalui kegiatan *brainstorming* dan *sketch storming*, di mana siswa menggambar sketsa kasar tata letak *cover* buku dengan mempertimbangkan komposisi visual dan tipografi. Peserta menghasilkan beragam konsep kreatif, mulai dari gaya minimalis dengan dominasi ruang kosong hingga gaya ekspresif dengan warna kontras dan ilustrasi manual. Tim PKM kemudian memberikan bimbingan dalam menilai kejelasan pesan dan konsistensi visual. Sebanyak 20 dari 25 peserta (80%) mampu menghasilkan sketsa yang layak dikembangkan ke tahap digital.

Proses *ideation* juga menekankan pentingnya *headline*, *sub-headline*, dan *bodycopy* sebagai struktur teks yang membentuk hierarki visual. Peserta diajak memahami bahwa teks utama harus menjadi titik fokus, sementara elemen visual lain mendukung pesan utama. Pendekatan ini sejalan dengan teori persepsi visual Arnheim bahwa keseimbangan dan struktur menjadi kunci dalam komunikasi visual yang efektif (Pratiwi et al., 2023).



**Gambar 3.** Pemaparan terkait konsep kreatif layouting cover buku di tahapan *ideate Prototype Result (Hasil Tahap Perancangan Digital dan Implementasi)*

Pada tahap *Prototype*, siswa mulai mengonversi ide menjadi rancangan digital menggunakan aplikasi Canva dan Adobe Illustrator di laboratorium komputer sekolah. Peserta mengaplikasikan prinsip desain seperti keseimbangan (*balance*), kontras (*contrast*), dan kesatuan (*unity*).



**Gambar 4.** Proses perancangan cover buku tahapan *prototype*

Sebagaimana gambar diatas, dalam proses ini, tim PKM memberikan pendampingan teknis tentang pengaturan grid, pemilihan tipografi, serta kombinasi warna agar cover terlihat profesional. Dari total 25 peserta, 22 siswa (88%) berhasil menyelesaikan rancangan digital mereka tepat waktu, dengan hasil yang menunjukkan peningkatan signifikan dibandingkan karya pra-pelatihan. Beberapa karya menonjol karena berhasil menyampaikan tema buku dengan kuat melalui penggunaan warna dan komposisi yang harmonis.

Hasil karya digital dikumpulkan sebagai portofolio untuk evaluasi dan diskusi. Tim PKM menilai setiap desain menggunakan rubrik yang mencakup aspek kreativitas, keterbacaan, dan kesesuaian dengan konsep awal. Proses ini juga menjadi sarana belajar kolaboratif karena saling memberi masukan terhadap karya teman sekelasnya. Beberapa hasil karya terbaik mendapatkan apresiasi dari tim PKM dan sekolah seperti cover buku kenangan 2025, buku wisuda, serta buku panduan bermain basket yang diolah dengan baik dengan gaya *vector* melalui aplikasi adobe illustrator.

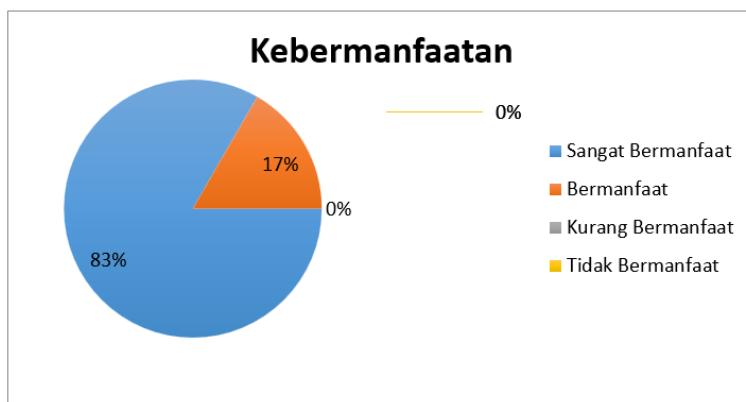


**Gambar 5.** Beberapa contoh hasil karya siswa pada tahapan prototype terkait perancangan book desain dalam kegiatan PKM

#### Test Result (Hasil Tahap Evaluasi dan Refleksi Karya)

Tahapan *Test* dilaksanakan di akhir sesi pelatihan. Setiap siswa menampilkan hasil desainnya di layar proyektor dan mempresentasikan konsep visual yang mereka pilih. Tim PKM, guru DKV, dan peserta lain memberikan umpan balik terkait kekuatan dan area yang perlu diperbaiki. Berdasarkan hasil penilaian, rata-rata skor peningkatan karya mencapai 27,8% dibandingkan karya pra-pelatihan.

Selanjutnya, seluruh peserta mengisi kuesioner evaluasi untuk menilai kebermanfaatan dan pengalaman kreatif dari kegiatan ini. Hasilnya dapat dilihat pada diagram berikut:

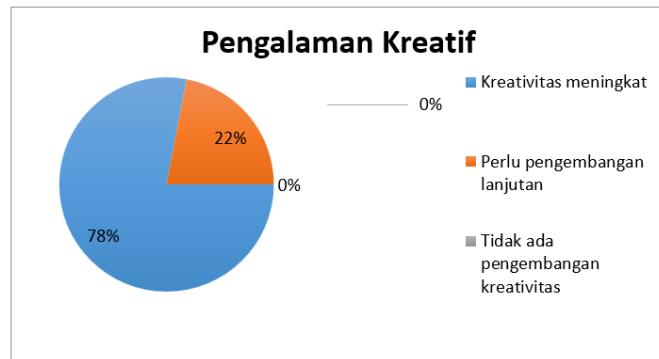


**Gambar 6.** Diagram Respon Kebermanfaatan Kegiatan Pengabdian

Berdasarkan hasil penilaian tingkat kebermanfaatan yang disajikan pada Gambar 8, dapat diketahui bahwa sebagian besar peserta menilai kegiatan pelatihan ini memberikan manfaat yang sangat besar. Hal tersebut terjadi karena sekitar 83% peserta belum memiliki pengetahuan maupun pengalaman dalam bidang desain komunikasi visual, baik dari sisi teori maupun praktik. Sementara itu, 17% peserta lainnya menilai manfaat pelatihan berada pada kategori cukup, sebab mereka telah memiliki kemampuan dasar dan pengalaman sebelumnya, seperti bakat menggambar serta keterampilan digital yang pernah diperoleh di luar sekolah. Menariknya, tidak ada peserta yang menyatakan kegiatan ini kurang bermanfaat ataupun tidak bermanfaat sama sekali, yang menunjukkan bahwa seluruh peserta mendapatkan nilai tambah dari kegiatan ini.

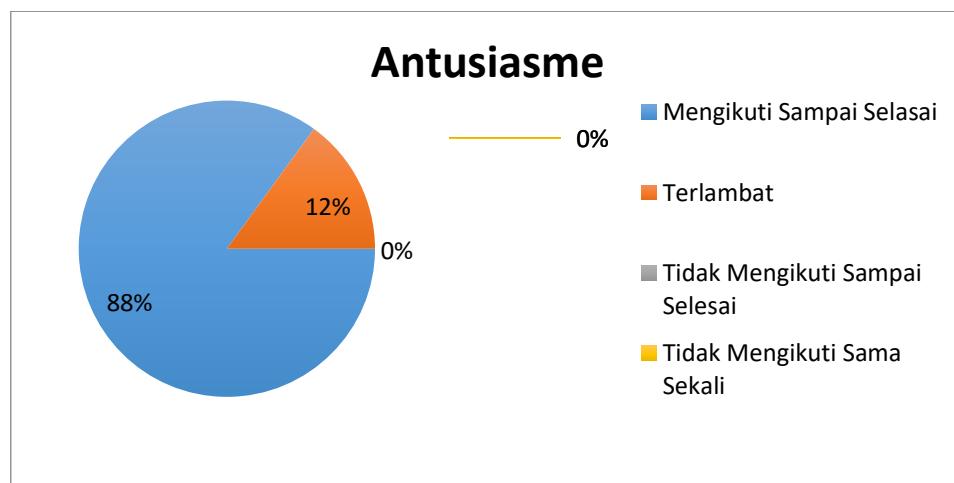
Diagram berikutnya menggambarkan tingkat pengalaman kreatif yang dirasakan oleh peserta selama mengikuti seluruh rangkaian pelatihan. Aktivitas yang dinilai mencakup proses diskusi ide, perumusan gagasan, pemetaan target audiens,

pemilihan media yang tepat, hingga latihan merancang konten media sosial menggunakan aplikasi desain grafis. Hasilnya menunjukkan bahwa 78% peserta merasa kegiatan ini mampu meningkatkan kreativitas, 12% merasa tertantang namun merasa perlu pengembangan lanjutan, terutama ketika mengerjakan bagian berbasis vector. Secara umum, keseluruhan proses pembelajaran berlangsung interaktif dan tidak menimbulkan kejemuhan bagi peserta.



**Gambar 7.** Diagram Respon Pengalaman Kreatif Peserta

Hasil ini menunjukkan bahwa pendekatan Design Thinking berhasil meningkatkan literasi visual siswa dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, kreatif, serta relevan dengan dunia industri kreatif (Sutihat, 2025). Temuan ini sejalan dengan studi Putra (2023) dan Muhammad et al. (2024), namun pendekatan Design Thinking memberikan nilai tambah melalui penekanan pada proses empatik dan reflektif yang jarang digunakan dalam pembelajaran vokasi.



**Gambar 8.** Diagram Respon Antusiasme Peserta (88% mengikuti penuh, 12% terlambat, 0% tidak mengikuti)

Berdasarkan hasil pada diagram tingkat antusiasme, terlihat bahwa mayoritas peserta (88%) mengikuti kegiatan hingga selesai, menunjukkan tingkat partisipasi yang tinggi. Adapun 12% peserta tercatat datang terlambat, namun hal tersebut dapat dimaklumi karena disebabkan oleh kendala teknis seperti transportasi. Secara keseluruhan, kehadiran peserta yang stabil dan semangat mereka selama kegiatan menjadi indikator keberhasilan pelatihan dalam menarik minat belajar dan keterlibatan aktif siswa.

Selama pelaksanaan kegiatan, tantangan utama yang dihadapi adalah keterbatasan perangkat komputer dan koneksi internet di laboratorium sekolah. Beberapa siswa juga mengalami kesulitan awal dalam mengoperasikan perangkat lunak desain digital. Namun, kendala tersebut dapat diatasi dengan strategi pendampingan bergiliran dan pembagian kelompok kecil. Faktor lain yang menjadi perhatian adalah durasi kegiatan yang relatif singkat (satu hari), sehingga proses eksplorasi ide tidak dapat dilakukan secara mendalam. Meski demikian, antusiasme peserta yang tinggi dan dukungan penuh dari guru DKV membuat kegiatan ini berjalan efektif dan menghasilkan keluaran yang memuaskan.

Pelatihan ini memberikan dampak nyata dalam meningkatkan keterampilan komunikasi visual siswa serta memperkuat pencapaian SDG 4 (Pendidikan Berkualitas) dan SDG 8 (Pekerjaan Layak dan Pertumbuhan Ekonomi) melalui pengembangan kompetensi desain di tingkat pendidikan vokasional. Pertumbuhan Ekonomi) melalui pengembangan kompetensi desain di tingkat pendidikan vokasional. Partisipasi mitra, yaitu SMKN 1 Suak Tapeh Banyuasin, sangat berperan dalam keberhasilan kegiatan ini. Pihak sekolah berkontribusi dalam menyediakan fasilitas laboratorium komputer, memfasilitasi koordinasi jadwal pelatihan, serta mendampingi peserta selama proses pembelajaran berlangsung. Guru pendamping DKV juga terlibat aktif dalam memberikan umpan balik terhadap hasil desain siswa dan membantu proses evaluasi karya. Bentuk kolaborasi ini tidak hanya memperkuat hubungan antara perguruan tinggi dan sekolah vokasi, tetapi juga memastikan keberlanjutan hasil pelatihan agar dapat diintegrasikan ke dalam pembelajaran reguler di sekolah.

## KESIMPULAN

Secara keseluruhan, rangkaian kegiatan Pelatihan Perancangan Cover Buku di SMKN 1 Suak Tapeh Banyuasin telah terlaksana dengan lancar dan mencapai sasaran yang telah ditetapkan. Pelatihan ini berhasil meningkatkan wawasan dan keterampilan peserta dalam memahami konsep dasar perancangan cover buku yang komunikatif, estetis, dan representatif terhadap isi naskah. Berdasarkan hasil kuesioner yang disebarluaskan kepada 25 peserta, sebagian besar menyatakan kegiatan ini sangat bermanfaat dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran Desain Komunikasi Visual di sekolah vokasi.

Dari sisi pengalaman kreatif, siswa memperoleh pemahaman baru tentang pentingnya elemen visual seperti *headline*, *sub-headline*, *bodycopy*, serta prinsip keseimbangan, harmoni, dan kontras dalam membangun desain cover yang menarik. Metode *Design Thinking* yang diterapkan juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan karena menggabungkan berpikir kritis dan empatik. Keberhasilan kegiatan ini tidak terlepas dari dukungan guru DKV SMKN 1 Suak Tapeh Banyuasin, partisipasi aktif peserta, serta persiapan matang dari tim pelaksana PKM Universitas Indo Global Mandiri yang sejak awal melakukan observasi dan koordinasi dengan pihak sekolah untuk memastikan kegiatan sesuai dengan kebutuhan mitra.

## REKOMENDASI

Melalui pelatihan ini, para siswa sebagai calon desainer muda telah memperoleh pengalaman nyata dalam menerapkan prinsip-prinsip desain komunikasi visual pada karya cover buku. Kegiatan ini menunjukkan bahwa dengan pendekatan *Design Thinking*, siswa dapat belajar secara reflektif, kolaboratif, dan kontekstual. Namun demikian, hasil kegiatan juga mengindikasikan perlunya

pelatihan lanjutan agar kemampuan teknis dan gagasan kreatif siswa dapat terus berkembang seiring dengan perkembangan tren desain grafis dan kebutuhan industri kreatif.

Program berikutnya direkomendasikan untuk berfokus pada pelatihan lanjutan tahap dua, yaitu penerapan hasil desain cover buku ke dalam bentuk publikasi digital dan cetak profesional, termasuk pelatihan tentang *mockup presentation*, *color management*, dan teknik *printing preparation*. Selain itu, perlu adanya pembinaan periodik antar sekolah vokasi di wilayah Banyuasin agar tercipta komunitas belajar kreatif yang berkelanjutan. Dengan langkah-langkah ini, diharapkan kompetensi siswa SMKN 1 Suak Tapeh Banyuasin dapat meningkat, sehingga mereka mampu bersaing di dunia industri desain dan menjadi kontributor aktif dalam mewujudkan tujuan SDG 4 (Pendidikan Berkualitas) dan SDG 8 (Pekerjaan Layak dan Pertumbuhan Ekonomi) melalui bidang desain komunikasi visual.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, R. R. (2024). Penerapan Design Thinking dalam Mata Pelajaran Desain Komunikasi Visual Guna Meningkatkan Kemampuan Penyelesaian Masalah dan Mencipta Siswa. *Edulnovasi: Journal of Basic Educational Studies*, 4(1), 476–487. <https://journal.laaroiba.com/index.php/eduinovasi/article/view/5458>
- Bappenas Republik Indonesia. (2020). *Panduan Penerapan Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (TPB/SDGs) di Indonesia*. <https://sdgs.bappenas.go.id>
- Brown, T. (2011). Design Thinking: Thoughts by Tim Brown. *San Francisco: IDEO*.
- Hermawan, D. (2024). Dampak Keterampilan Teknis terhadap Employability Skills Siswa DKV di Sekolah Menengah Kejuruan. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(3), 118–128.
- Muhammad, \*, Jiyad, A., Jiyad, M. A., Pembangunan, U., Veteran, N. ", Jakarta, ", Putri, J., Ramadhan, U., & Sunardin, J. (2024). Edukasi Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Di Smk Negeri 48 Jakarta. *Jurnal Akademik Pengabdian Masyarakat*, 2(6), 100–112. <https://ejurnal.kampusakademik.co.id/index.php/japm/article/view/2787>
- Negoro., A. (1990). *Ensiklopedi nasional Indonesia Volume 14*. Jakarta : PT. Cipta Adi Pustaka.
- Patriansah, M., & Yulius, Y. (2021). Upaya Meningkatkan Perekonomian Warga Desa melalui Pelatihan Kerajinan Bunga dari Akar Kayu. *Jurnal Abdimas Mahakam*, 5(01), 58–66. <https://doi.org/10.24903/jam.v5i01.1117>
- Pratiwi, F. N., Yulius, Y., & Patriansah, M. (2023). Origami Living Art dengan Metode Design Thinking. *Jurnal Desain*, 10(3), 461. <https://doi.org/10.30998/jd.v10i3.14660>
- Putra, S. W., Janottama, I. P. A., & Putra, G. B. S. (2023). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Siswa Jurusan DKV. *Amarasi: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 4(02), 204–210. <https://doi.org/10.59997/amarasi.v4i02.2433>
- Ramadani, S., & Darmawan, I. (2025). Penguatan Kompetensi Siswa Desain Komunikasi Visual Melalui Kunjungan Industri. *Jurnal Pendidikan Profesional*, 14(1), 82–93. <https://jurnal.pendidikanperintis.com/index.php/jurnalpendidikanprofesional/article/view/sheila>
- Sutihat, A. (2025). Pemanfaatan Desain Komunikasi Visual dalam Mendorong Literasi Visual Siswa SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi Indonesia*, 11(2), 87–96.
- Yulius, Y., & Lubis, H. R. N. (2024). Pelatihan Pengaplikasian Logo Sebagai

- Identitas Visual Pada Media Promosi UMKM Dulangku.id Palembang. *Reswara: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1). <https://doi.org/10.46576/rjpkm.v5i1.4016>
- Yulius, Y., & Pratama, E. (2021). Metode Design Thinking Dalam Perancangan Media Promosi Kesehatan Berbasis Keilmuan Desain Komunikasi Visual. *Besaung : Jurnal Seni Desain Dan Budaya*, 6(2). <https://doi.org/10.36982/jsdb.v6i2.1720>
- Zikrillah, A. (2024). Pemetaan Pendidikan Bidang Desain Komunikasi Visual di Indonesia. *Irama: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 2(1). <https://ejournal.upi.edu/index.php/irama/article/view/29135>