

OPTIMALISASI PENGGUNAAN SCRIBUS UNTUK DESAIN GRAFIS EDITORIAL MAHASISWA TEKNOLOGI REKAYASA MULTIMEDIA GRAFIS

Yunus Anis^{1)*}, Hersatoto Listiyono²⁾, Sri Mulyani³⁾, Sunardi⁴⁾, Vici Tiara Anjarsari⁵⁾
¹⁾²⁾³⁾⁴⁾⁵⁾ Universitas Stikubank Semarang, Indonesia

*email penulis korespondensi : yunusanis@edu.unisbank.ac.id

Dimasukkan : 6 Juni 2025 | Diterima : 12 Juni 2025 | Diterbitkan : 30 Juni 2025

Abstrak: Desain grafis editorial merupakan keterampilan penting dalam industri kreatif, khususnya dalam produksi majalah, brosur, dan media publikasi lainnya. Namun, tingginya biaya lisensi perangkat lunak komersial seperti Adobe InDesign menjadi hambatan utama bagi mahasiswa Program Studi Teknologi Rekayasa Multimedia Grafis (TRMG) dalam mengembangkan keterampilan tersebut. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk mengoptimalkan penggunaan Scribus, perangkat lunak desktop publishing (DTP) berbasis open-source, sebagai alternatif legal dan fungsional dalam desain editorial. Metode kegiatan meliputi survei awal, penyusunan modul, pelatihan intensif selama tiga hari, praktik langsung, serta evaluasi pre-test dan post-test. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan signifikan pada pemahaman dan keterampilan mahasiswa dalam membuat layout publikasi digital menggunakan Scribus. Selain itu, karya desain editorial yang dihasilkan menunjukkan peningkatan kualitas visual dan struktur isi. Kegiatan ini juga mendorong penggunaan perangkat lunak bebas lisensi secara etis dan profesional. Diharapkan ke depan, Scribus dapat terintegrasi dalam kurikulum pembelajaran desain editorial di TRMG dan mendukung pengembangan portofolio mahasiswa secara berkelanjutan.

Kata Kunci: Scribus, desain grafis editorial, open-source, mahasiswa TRMG, pelatihan desain

Abstract: Editorial graphic design is a vital skill in the creative industry, especially for producing magazines, brochures, and other publication media. However, the high cost of commercial software licenses such as Adobe InDesign poses a major barrier for students of the Multimedia Graphic Engineering Technology (TRMG) study program in developing editorial design competencies. This community service activity aims to optimize the use of Scribus, an open-source desktop publishing (DTP) software, as a legal and functional alternative for editorial design. The program involved an initial needs assessment, module development, a three-day intensive training, hands-on practice, and pre- and post-training evaluations. The results show a significant improvement in students' understanding and skills in creating

	Servis : Jurnal Pengabdian dan Layanan Kepada Masyarakat https://journal.nacreva.com/index.php/servis/index Volume 03, Nomor 02, Juni 2025, Hal : 64-77 DOI : https://doi.org/10.58641/servis	e-ISSN : 2985-3540
---	---	---------------------------

digital publication layouts using Scribus. Additionally, the quality of editorial designs produced by participants improved in terms of visual composition and content structure. This initiative also promotes the ethical and professional use of free-license software. It is expected that Scribus can be integrated into editorial design courses within the TRMG curriculum and support the ongoing development of student portfolios.

Keywords: *Scribus, editorial graphic design, open-source software, TRMG students, design training*

1. PENDAHULUAN

Industri kreatif di era digital saat ini mengalami perkembangan yang sangat signifikan (Wulansari et al., 2022). Berbagai sektor seperti penerbitan, periklanan, media digital, dan edukasi menuntut adanya produk-produk visual yang tidak hanya menarik, tetapi juga terstruktur secara profesional. Dalam konteks ini, desain grafis editorial memegang peranan penting, karena berfungsi mengintegrasikan unsur teks dan visual dalam satu kesatuan narasi yang mampu menyampaikan pesan secara efektif. Desain editorial tidak hanya terbatas pada layout majalah dan surat kabar, tetapi juga mencakup desain brosur, katalog produk, e-book, booklet laporan perusahaan, hingga publikasi ilmiah dan edukatif (Miftahul Jannah, Khairunnisa, Taufiqurrahman, 2023).

Mahasiswa Program Studi Teknologi Rekayasa Multimedia Grafis (TRMG) Universitas Stikubank Semarang (Unisbank) merupakan bagian dari generasi digital yang diharapkan mampu menjawab tantangan industri tersebut. Oleh karena itu, penguasaan terhadap perangkat lunak desain grafis, khususnya yang digunakan dalam editorial layout, menjadi kompetensi yang sangat penting. Dalam kurikulum TRMG, mata kuliah seperti Desain Media Cetak, Publishing Digital, Tipografi Lanjut,

hingga Proyek Akhir kerap mengharuskan mahasiswa untuk menyusun dokumen visual kompleks. Sayangnya, masih banyak mahasiswa yang mengalami kesulitan dalam aspek teknis tata letak karena keterbatasan akses terhadap perangkat lunak profesional.

Selama ini, perangkat lunak yang umum digunakan dalam desain grafis editorial adalah **Adobe InDesign**, sebuah produk komersial dari Adobe Creative Suite. InDesign dikenal luas di industri sebagai standar perangkat lunak publishing profesional dengan fitur canggih dan antarmuka yang mendukung produktivitas tinggi. Akan tetapi, untuk dapat menggunakan InDesign secara legal, pengguna diharuskan membayar biaya lisensi yang tidak murah—baik dalam bentuk berlangganan bulanan maupun tahunan. Hal ini tentu menjadi beban tersendiri bagi mahasiswa, khususnya mereka yang berasal dari latar belakang ekonomi menengah ke bawah (Yanti et al., 2023).

Masalah lainnya adalah munculnya praktik penggunaan perangkat lunak bajakan di lingkungan akademik. Mahasiswa, karena keterbatasan finansial dan kurangnya edukasi mengenai perangkat lunak legal, sering kali menginstal versi bajakan dari software komersial. Praktik ini tentu saja menimbulkan permasalahan etis,



hukum, serta berdampak pada ekosistem pembelajaran yang tidak sehat. Di sinilah dibutuhkan solusi alternatif yang mampu mengakomodasi kebutuhan teknis mahasiswa sekaligus mendorong budaya penggunaan teknologi yang etis dan bertanggung jawab (Jerry et al., 2023)(Tanuwijaya, 2022)(Maulidya et al., 2023).

Salah satu solusi yang sangat potensial dan layak untuk diadopsi adalah **Scribus**. Scribus merupakan perangkat lunak *desktop publishing* (DTP) *open-source* yang dapat diunduh dan digunakan secara gratis oleh siapa pun. Scribus menawarkan berbagai fitur utama yang relevan dengan kebutuhan desain grafis editorial, seperti pembuatan master page, manajemen teks dan gambar, pengaturan margin dan grid layout, serta ekspor ke format PDF berkualitas tinggi. Software ini juga mendukung penggunaan warna CMYK, pre-flight check untuk keperluan cetak, serta memiliki fleksibilitas tinggi untuk berbagai jenis layout publikasi. Scribus tersedia untuk berbagai platform sistem operasi seperti Windows, macOS, dan Linux, sehingga dapat diakses secara luas oleh pengguna dengan berbagai jenis perangkat (Handriyotopo, 2019).

Namun, meskipun Scribus memiliki potensi yang besar, kenyataannya penggunaannya di kalangan mahasiswa TRMG masih sangat terbatas. Hal ini disebabkan oleh rendahnya tingkat sosialisasi dan pelatihan mengenai Scribus. Sebagian besar mahasiswa belum pernah mengenal Scribus, bahkan menganggap bahwa satu-satunya software yang bisa digunakan untuk layout profesional hanyalah InDesign. Padahal, dengan pelatihan yang terstruktur dan pendekatan

pedagogis yang tepat, Scribus dapat menjadi sarana pembelajaran yang efektif sekaligus ekonomis (Sari & Diana, 2024)(Tjahyadi & Antonio, 2023).

Melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, tim dosen dan pendamping berupaya memberikan edukasi, pelatihan, dan pendampingan kepada mahasiswa TRMG dalam mengoptimalkan penggunaan Scribus sebagai perangkat lunak desain grafis editorial. Diharapkan kegiatan ini dapat meningkatkan keterampilan teknis mahasiswa dalam menyusun layout publikasi digital dan cetak, memperluas wawasan mereka terhadap perangkat lunak open-source, serta menumbuhkan kesadaran tentang pentingnya penggunaan software legal. Kegiatan ini juga menjadi langkah konkret dalam mendukung program transformasi digital yang inklusif di lingkungan perguruan tinggi vokasi (Sinaga, 2023).

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, dapat dirumuskan bahwa keterampilan desain editorial merupakan kebutuhan penting bagi mahasiswa Program Studi Teknologi Rekayasa Multimedia Grafis (TRMG) dalam menghadapi tantangan industri kreatif. Namun, keterbatasan akses terhadap perangkat lunak profesional seperti Adobe InDesign dan minimnya sosialisasi tentang alternatif perangkat lunak legal seperti Scribus menjadi hambatan utama dalam penguasaan keterampilan tersebut.

Untuk itu, permasalahan utama yang hendak dijawab melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah bagaimana cara meningkatkan kemampuan desain grafis editorial mahasiswa TRMG melalui pelatihan dan pendampingan

penggunaan perangkat lunak Scribus sebagai alternatif *open-source* yang legal dan fungsional.

Pertanyaan utama tersebut dapat dijabarkan ke dalam beberapa subrumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat pengetahuan awal mahasiswa TRMG terkait perangkat lunak layout editorial, khususnya Scribus?
2. Bagaimana efektivitas pelatihan Scribus dalam meningkatkan kemampuan teknis mahasiswa dalam merancang layout publikasi?
3. Bagaimana kualitas karya desain editorial mahasiswa sebelum dan sesudah mengikuti pelatihan Scribus?
4. Sejauh mana Scribus dapat diintegrasikan dalam proses pembelajaran desain grafis editorial di lingkungan TRMG?
5. Apa saja tantangan dan peluang yang dihadapi mahasiswa dalam mengadopsi Scribus sebagai perangkat lunak desain grafis alternatif?

Dengan merumuskan masalah secara sistematis, kegiatan pengabdian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan literasi teknologi, kompetensi desain editorial, serta etika penggunaan perangkat lunak legal di kalangan mahasiswa vokasi.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini disusun sebagai respon terhadap tantangan nyata yang dihadapi oleh mahasiswa Program Studi Teknologi Rekayasa Multimedia Grafis (TRMG), khususnya dalam penguasaan perangkat

lunak desain grafis editorial yang profesional dan legal. Oleh karena itu, tujuan utama dari kegiatan ini adalah untuk memberikan solusi edukatif dan praktis yang dapat meningkatkan kompetensi mahasiswa dalam bidang desain layout publikasi menggunakan perangkat lunak Scribus.

Secara khusus, kegiatan ini bertujuan untuk:

1. Mengedukasi mahasiswa TRMG mengenai pentingnya penguasaan desain grafis editorial, termasuk konsep, prinsip tata letak, serta standar profesional dalam menyusun materi publikasi cetak dan digital.
2. Memperkenalkan dan melatih penggunaan perangkat lunak Scribus sebagai solusi *open-source* untuk desain grafis editorial yang setara dengan perangkat lunak komersial seperti Adobe InDesign. Pelatihan ini diharapkan dapat menghilangkan hambatan keterbatasan lisensi dan mendorong penggunaan perangkat lunak legal secara berkelanjutan.
3. Meningkatkan kemampuan teknis mahasiswa dalam menyusun layout profesional, baik untuk media promosi, e-book, majalah, maupun karya akhir yang memerlukan keterampilan desktop publishing.
4. Mendorong kesadaran dan budaya etis penggunaan software legal dan gratis dalam lingkungan akademik dan profesional, sebagai bagian dari kontribusi terhadap transformasi digital yang inklusif dan berkelanjutan.

5. Menumbuhkan kepercayaan diri dan kemandirian mahasiswa dalam mengembangkan portofolio desain editorial berbasis perangkat lunak open-source, sehingga dapat meningkatkan daya saing mereka di dunia kerja dan industri kreatif.
6. Membangun ekosistem pembelajaran terbuka berbasis teknologi open-source di lingkungan Program Studi TRMG, dengan harapan Scribus dapat diintegrasikan ke dalam kurikulum atau kegiatan ekstrakurikuler mahasiswa.

Dengan tercapainya tujuan-tujuan tersebut, diharapkan mahasiswa TRMG akan memiliki keterampilan yang lebih luas dan fleksibel dalam desain grafis editorial, serta mampu beradaptasi dengan kebutuhan industri yang dinamis tanpa bergantung pada perangkat lunak berbayar. Selain itu, kegiatan ini juga diharapkan menjadi awal dari penggunaan perangkat lunak legal yang lebih masif dan bertanggung jawab di lingkungan pendidikan tinggi.

Mitra dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah mahasiswa aktif Program Studi Teknologi Rekayasa Multimedia Grafis (TRMG) Universitas Stikubank, khususnya mereka yang berada di semester 2 dan 4. Mahasiswa pada jenjang ini umumnya sedang menempuh mata kuliah dasar hingga menengah yang berkaitan dengan desain visual, seperti dasar-dasar desain grafis, tipografi, dan desain media digital. Pada tahap inilah kemampuan berpikir visual dan teknis mahasiswa mulai dibentuk, termasuk keterampilan dalam menggunakan perangkat lunak pendukung desain.

Dari hasil observasi dan wawancara awal, diketahui bahwa mayoritas mahasiswa masih sangat terbatas dalam penguasaan perangkat lunak desain editorial. Fokus pembelajaran mereka umumnya masih berfokus pada software desain berbasis raster dan vektor seperti Adobe Photoshop dan Adobe Illustrator. Bahkan, penggunaan perangkat lunak layout profesional seperti Adobe InDesign hampir tidak dijumpai dalam proses pembelajaran maupun tugas perkuliahan yang diberikan. Hal ini diperparah oleh dominasi penggunaan software bajakan sebagai jalan pintas akibat keterbatasan akses terhadap lisensi resmi. Praktik ini tidak hanya menyalahi etika akademik dan hukum, tetapi juga berdampak pada rendahnya kesadaran mahasiswa terhadap pentingnya legalitas perangkat lunak.

Selain itu, mahasiswa juga mengalami kendala dalam membangun portofolio yang berorientasi pada desain editorial. Banyak dari mereka yang belum pernah membuat karya dalam bentuk majalah digital, e-book, atau katalog promosi secara utuh dan terstruktur. Padahal, di dunia industri kreatif, portofolio desain editorial menjadi salah satu indikator penting dalam menilai kesiapan dan kompetensi seorang desainer grafis.

Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara kebutuhan keterampilan profesional di dunia kerja dan kemampuan aktual mahasiswa dalam bidang layout editorial. Dengan tidak tersedianya perangkat lunak legal dan terjangkau, serta minimnya pelatihan teknis yang spesifik pada desain editorial, mahasiswa cenderung tidak percaya diri dalam mengeksplorasi jenis desain ini.

Oleh karena itu, kegiatan pengabdian ini memiliki relevansi yang sangat kuat dan strategis dalam menjawab permasalahan mitra. Pelatihan penggunaan **Scribus** sebagai perangkat lunak open-source legal dan fungsional akan menjadi solusi alternatif yang tidak hanya bersifat teknis, tetapi juga edukatif dan etis. Mahasiswa akan diperkenalkan pada pilihan perangkat lunak yang gratis, sah secara hukum, dan kaya fitur yang dapat mendukung mereka dalam menghasilkan karya desain editorial berkualitas.

Melalui pelatihan intensif, praktik langsung, dan pendampingan dalam penggunaan Scribus, mahasiswa tidak hanya mendapatkan keterampilan teknis, tetapi juga wawasan baru mengenai pemanfaatan teknologi open-source dalam dunia profesional. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya meningkatkan kapasitas individu mahasiswa, tetapi juga mendorong terbentuknya budaya akademik yang menghargai orisinalitas, legalitas, dan kemandirian teknologi di lingkungan Program Studi TRMG.

2. METODE PELAKSANAAN

Tahap Persiapan

Tahap persiapan merupakan fondasi awal dari pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Tahapan ini meliputi dua komponen utama, yaitu (1) survei awal untuk memetakan tingkat pengetahuan dan pengalaman mahasiswa terhadap perangkat lunak desain editorial, serta (2) penyusunan modul pelatihan penggunaan Scribus sebagai perangkat lunak alternatif berbasis open-source.

1. Survei Awal

Sebelum kegiatan pelatihan dilaksanakan, tim pengabdian terlebih dahulu melakukan survei

awal kepada calon peserta yang merupakan mahasiswa aktif Program Studi Teknologi Rekayasa Multimedia Grafis (TRMG), khususnya pada semester 2 dan 4. Tujuan dari survei ini adalah untuk memperoleh gambaran tentang:

- Tingkat pengetahuan mahasiswa mengenai konsep dasar desain grafis editorial.
- Pengalaman penggunaan software layout, termasuk frekuensi penggunaan Adobe InDesign, CorelDRAW, Canva, atau software lain yang relevan.
- Ketersediaan perangkat pribadi (laptop/PC) untuk menginstal dan menjalankan Scribus.
- Kesadaran akan isu legalitas software serta sikap terhadap penggunaan software bajakan.
- Ketertarikan terhadap pengembangan keterampilan layout editorial untuk portofolio dan kebutuhan profesional di masa depan.

Survei dilakukan secara daring menggunakan formulir Google Form, dengan pertanyaan berbentuk pilihan ganda dan isian singkat. Hasil survei ini dianalisis untuk mengklasifikasikan peserta berdasarkan tingkat kesiapan, sehingga pelatihan dapat disesuaikan dengan kebutuhan aktual mereka (need-based learning).

Penyusunan Modul Pelatihan Scribus

Berdasarkan hasil survei awal, tim pengabdian menyusun modul pelatihan berbasis kompetensi yang disesuaikan dengan kemampuan dasar peserta. Modul ini dirancang untuk mengakomodasi proses belajar yang bertahap, dimulai dari pengenalan antarmuka Scribus hingga

praktik membuat desain editorial kompleks.

Isi modul meliputi:

- Pendahuluan tentang desain editorial dan peranannya dalam industri kreatif.
- Instalasi dan pengaturan awal Scribus di berbagai sistem operasi.
- Mengenal workspace Scribus: frame teks dan gambar, layers, guides, dan grid.
- Penerapan layout multi-halaman menggunakan master pages.
- Pengelolaan tipografi, warna, dan elemen visual yang mendukung desain editorial.
- Ekspor hasil desain ke format PDF siap cetak (CMYK/Print Ready).
- Studi kasus proyek desain editorial: pembuatan e-book, majalah digital, atau katalog promosi.

Modul dilengkapi dengan tutorial langkah demi langkah, ilustrasi visual, serta tugas akhir berbasis proyek. Selain itu, disiapkan pula template desain agar peserta dapat fokus pada teknik dan struktur layout, tanpa harus memulai dari nol.

Dengan tahapan persiapan yang terstruktur ini, kegiatan pelatihan diharapkan dapat berjalan lebih efektif, efisien, dan mampu mencapai sasaran peningkatan kompetensi secara optimal. Tahap ini juga mencerminkan pendekatan ilmiah dan pedagogis dalam merancang intervensi pembelajaran berbasis kebutuhan nyata mahasiswa.

Tahap Pelaksanaan Pelatihan (Workshop 2–3 Hari)

Setelah tahap persiapan selesai dilakukan, kegiatan inti dari pengabdian kepada masyarakat ini dilanjutkan dengan pelaksanaan workshop pelatihan intensif selama 2 hingga 3 hari, yang dirancang secara bertahap dan terstruktur. Pelatihan ini difokuskan pada penguasaan

keterampilan desain grafis editorial menggunakan Scribus serta penerapan praktik langsung berbasis proyek.

Pelatihan dilaksanakan secara luring (tatap muka) di laboratorium komputer kampus, dengan dukungan perangkat lunak Scribus yang telah diinstal sebelumnya pada laptop masing-masing peserta atau fasilitas lab. Setiap hari pelatihan dirancang untuk menargetkan capaian pembelajaran tertentu, dengan kombinasi antara penyampaian materi, demonstrasi teknis, diskusi interaktif, dan praktik langsung. Adapun rincian kegiatan per hari adalah sebagai berikut:

a. Hari 1: Pengenalan Scribus dan Konsep Desain Editorial

Tujuan: Membekali peserta dengan pemahaman dasar tentang desain editorial dan pengenalan antarmuka Scribus.

Materi:

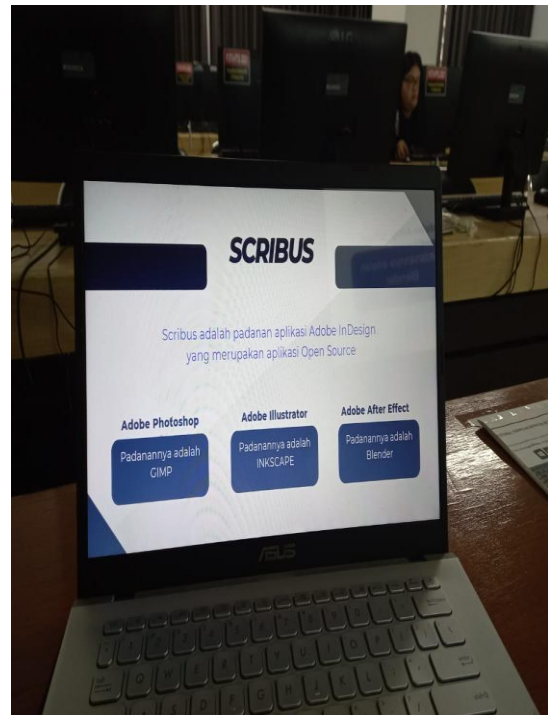
- Pengertian dan peran desain grafis editorial dalam industri kreatif.
- Jenis-jenis media publikasi editorial (majalah, katalog, e-book, brosur).
- Legalitas dan etika penggunaan perangkat lunak desain.
- Pengenalan Scribus: instalasi, antarmuka pengguna, navigasi dasar.
- Pengaturan dokumen layout: ukuran halaman, margin, grid, dan master pages.

Kegiatan:

- Demonstrasi langsung oleh pemateri.
- Sesi tanya jawab untuk memahami fitur dan fungsi Scribus.
- Latihan sederhana: membuat layout halaman kosong dengan grid dan master page.



Gambar 1. Peserta Pelatihan



Gambar 2. Pengenalan Scribus

- b. Hari 2: Praktik Membuat Layout Majalah, Leaflet, dan Buku Digital
Tujuan: Meningkatkan keterampilan teknis peserta dalam menyusun layout media publikasi nyata.

Materi:

1. Pengelolaan frame teks dan gambar.
2. Penggunaan guides, styles, dan layers.
3. Manajemen tipografi, warna, dan visual branding.
4. Impor dan ekspor dokumen (PDF untuk cetak dan digital).

Kegiatan:

1. Praktik membuat:
 - a. Halaman depan majalah digital.
 - b. Leaflet promosi 3-lipat.
 - c. Layout e-book minimal 3 halaman.
2. Umpan balik langsung dari fasilitator.
3. Diskusi kelompok dan revisi desain.

- Hari 3: Proyek Mandiri dan Presentasi Karya Desain Editorial

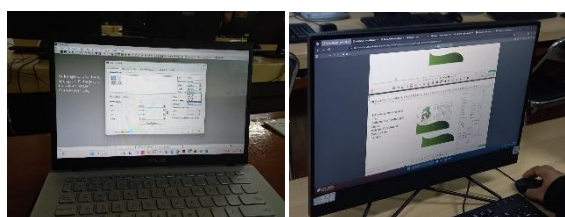
Tujuan: Mendorong peserta menerapkan pengetahuan dan keterampilan dalam proyek desain editorial yang utuh dan mandiri.

Kegiatan:

1. Peserta memilih salah satu proyek desain editorial (majalah mini, katalog produk, booklet acara).
2. Waktu pengerjaan: ± 4 jam praktik intensif.
3. Setiap peserta mempresentasikan hasil karyanya (5–7 menit/peserta).
4. Sesi evaluasi dari fasilitator dan peserta lain.
5. Diskusi reflektif terhadap tantangan, solusi, dan pengalaman selama pelatihan.

Melalui pelatihan bertahap ini, peserta tidak hanya memahami konsep teoritis dan fungsi-fungsi dalam Scribus, tetapi juga

mampu menerapkannya secara langsung dalam menghasilkan karya desain editorial yang orisinal dan profesional. Pelatihan dirancang untuk mengembangkan kemampuan teknis, estetika, serta kemandirian peserta dalam menyelesaikan proyek nyata yang sesuai dengan standar industri kreatif.



Gambar 3. Proyek Scribus

Tahap Evaluasi: Pre-test, Post-test, dan Review Karya Desain Editorial Peserta

Tahap evaluasi dalam kegiatan pelatihan ini bertujuan untuk menilai tingkat efektivitas program dalam meningkatkan pengetahuan, keterampilan teknis, dan kualitas output desain peserta. Evaluasi dilakukan secara **kuantitatif** melalui pre-test dan post-test, serta secara **kualitatif** melalui review karya desain editorial yang dibuat sebelum dan sesudah pelatihan.

1. **Pre-test dan Post-test Kemampuan**
Pre-test diberikan sebelum pelatihan dimulai, dengan tujuan untuk mengetahui baseline atau kondisi awal peserta dalam hal:
 - a. Pemahaman konsep dasar desain editorial.
 - b. Pengetahuan tentang fungsi dasar software layout (termasuk Scribus).
 - c. Penguasaan teknis elemen desain editorial (tipografi, grid, layout, warna).
2. **Post-test** dilakukan setelah seluruh rangkaian pelatihan selesai, untuk mengukur sejauh mana peningkatan pemahaman dan keterampilan peserta.

3. Format Tes:

- a. Bentuk soal pilihan ganda dan isian singkat terkait fungsi-fungsi dasar Scribus, prinsip layout, serta analisis desain.
- b. Waktu pengerjaan: 20–30 menit.
- c. Penilaian dilakukan berdasarkan skor benar dan bobot jawaban.

4. Analisis Hasil:

- a. Nilai pre-test dan post-test dibandingkan secara kuantitatif untuk menilai peningkatan kemampuan.
- b. Peningkatan skor menunjukkan keberhasilan intervensi pelatihan.
- c. Hasil juga digunakan untuk mengidentifikasi peserta yang memerlukan pendampingan lanjutan.

5. Review Karya Desain Editorial Peserta

Selain tes tertulis, penilaian juga dilakukan terhadap karya desain editorial yang dihasilkan oleh peserta selama pelatihan:

Kriteria Penilaian:

- a. **Struktur layout:** penggunaan grid, margin, dan keseimbangan elemen.
- b. **Tipografi:** kesesuaian font, hierarki teks, dan keterbacaan.
- c. **Komposisi visual:** penempatan gambar, warna, dan harmonisasi desain.
- d. **Kreativitas dan orisinalitas:** inovasi dalam penyampaian pesan visual.
- e. **Teknik produksi:** penggunaan fitur Scribus secara efektif, dan hasil ekspor yang sesuai standar publikasi.

Metode Review:

- a. Fasilitator memberikan umpan balik langsung saat sesi presentasi proyek hari ketiga.
- b. Setiap karya dianalisis kelebihan dan kekurangannya.

- c. Peserta juga diberi kesempatan memberikan review silang (peer feedback) untuk meningkatkan keterampilan analitis.

Tujuan Review:

- Meningkatkan refleksi peserta terhadap proses desain.
- Menumbuhkan pemahaman kritis terhadap standar kualitas desain editorial.
- Menyediakan dasar untuk rekomendasi peningkatan portofolio masing-masing peserta.

Melalui kombinasi evaluasi berbasis tes dan penilaian karya desain, kegiatan ini tidak hanya mengukur hasil secara kuantitatif, tetapi juga memberikan dimensi kualitatif terhadap keberhasilan pelatihan. Dengan demikian, evaluasi dapat dijadikan acuan untuk menyusun program tindak lanjut, pembinaan, serta integrasi keterampilan ke dalam kurikulum TRMG.

Tahap Pendampingan dan Dokumentasi

Tahap ini merupakan bagian penting dalam menjamin keberlangsungan proses pembelajaran peserta serta menyediakan catatan kegiatan secara sistematis untuk keperluan evaluasi, pelaporan, dan diseminasi hasil. Pendampingan dan dokumentasi dilakukan secara terintegrasi selama dan setelah pelaksanaan pelatihan guna memastikan setiap peserta memperoleh pengalaman belajar yang optimal dan terekam dengan baik.

- Pendampingan dan Monitoring Praktik Desain
 - Pendampingan langsung dilakukan oleh tim fasilitator selama seluruh sesi praktik, terutama pada hari kedua dan ketiga pelatihan. Fasilitator mendampingi peserta satu per satu maupun dalam kelompok kecil saat mereka

mengerjakan proyek layout editorial (majalah, leaflet, e-book).

- Proses pendampingan mencakup:
 - Koreksi teknis penggunaan fitur Scribus seperti frame teks/gambar, master page, layers, dan ekspor PDF.
 - Pemberian tips dan trik desain yang relevan dengan estetika editorial profesional.
 - Penyelesaian kendala teknis instalasi, error file, atau problem kompatibilitas file desain.
- Monitoring aktivitas peserta** dilakukan dengan cara mencatat progres masing-masing, mencermati kualitas output sementara, serta mengidentifikasi peserta yang memerlukan perhatian khusus atau tambahan waktu praktik.
- Umpan balik langsung (real-time feedback)** diberikan untuk membantu peserta merevisi desain secara cepat dan tepat sasaran. Pendekatan ini juga memicu proses belajar aktif dan interaktif.

2. Dokumentasi Kegiatan

Seluruh rangkaian kegiatan didokumentasikan secara sistematis sebagai bukti pelaksanaan kegiatan, sekaligus sebagai bahan refleksi dan publikasi. Dokumentasi meliputi:

- Foto dan video kegiatan:**
 - Diambil selama sesi pembukaan, pelatihan, praktik desain, presentasi karya, dan penutupan.
 - Fokus pada aktivitas peserta, interaksi pembelajaran, serta showcase hasil desain.
 - Video pendek juga disiapkan untuk kebutuhan publikasi

media sosial kampus dan laporan kegiatan.

b. Daftar hadir dan absensi:

- Dicatat secara harian untuk setiap sesi.
- Digunakan sebagai dasar validasi partisipasi peserta serta sertifikat keikutsertaan.
- Format digital (Google Form/QR check-in) dan manual (tanda tangan) disediakan sebagai cadangan.

c. Refleksi peserta:

- Di akhir kegiatan, peserta mengisi form refleksi untuk menyampaikan kesan, masukan, dan rencana tindak lanjut mereka dalam menggunakan Scribus.
- Refleksi ini juga memberi data kualitatif tentang bagaimana pelatihan berdampak pada pemahaman dan motivasi peserta.
- Sebagian testimoni dapat dijadikan kutipan dalam laporan akhir atau artikel publikasi ilmiah.

Kegiatan pendampingan dan dokumentasi ini dirancang untuk menjaga mutu proses dan hasil pelatihan, sekaligus membangun ekosistem pembelajaran berbasis umpan balik dan akuntabilitas. Kehadiran dokumentasi visual juga memungkinkan pelaporan kegiatan secara lebih menarik dan profesional kepada pihak kampus, mitra, atau reviewer jurnal pengabdian masyarakat.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pelatihan desain grafis editorial menggunakan Scribus telah berhasil dilaksanakan dengan melibatkan 15 mahasiswa aktif dari Program Studi Teknologi Rekayasa Multimedia Grafis (TRMG), Universitas Stikubank, yang

berasal dari semester 2 dan 4. Seluruh rangkaian kegiatan dimulai dari tahap survei awal, penyusunan modul, pelatihan intensif selama tiga hari, hingga proses evaluasi dan refleksi peserta. Kegiatan ini menunjukkan dampak yang cukup signifikan terhadap peningkatan kemampuan teknis peserta dalam bidang desain editorial serta kesadaran mereka terhadap penggunaan perangkat lunak legal berbasis open-source.



Gambar 4. Pelaksanaan Pelatihan

Selain itu penelitian Firdausy dkk (2025) mengenai pemanfaatan system operasi *open source* dalam pendidikan dan pengembangan software menunjukkan bahwa penggunaan sistem operasi open source dalam pendidikan dapat mendukung pembelajaran yang lebih interaktif dan aplikatif, serta menghasilkan tenaga kerja yang lebih siap dalam bidang teknologi informasi. (Firdausy et al., 2025).

Hasil Survei dan Pre-Test

Hasil survei awal menunjukkan bahwa lebih dari 80% peserta belum pernah mengenal maupun menggunakan Scribus. Sebagian besar hanya familiar dengan Adobe Photoshop atau Illustrator, dan

sekitar 60% mengaku menggunakan software bajakan karena keterbatasan akses terhadap lisensi resmi. Pada tahap pre-test, nilai rata-rata peserta berada di angka **48 dari 100**, dengan kelemahan utama pada pemahaman konsep layout multi-halaman, penggunaan master page, dan prinsip tipografi dalam desain editorial.

Tabel 1. Hasil Pre-Test Peserta

No.	Nama Peserta	Skor Pre-test
1	Yehezkiel Ervanthe Brandon Manuela	55
2	Zidnie Akhmad Nabil	44
3	Desiva Mutiara Lestari	48
4	Ferdinand Nataliano	52
5	Yapison Tabuni	56
6	Satria Putra Wahid	49
7	Dimitrio Yonathan Marco Stevanus Ceceareno	53
8	Nofhal Nugroho Dwiputra	45
9	Naufal Adhitya Nugraha	43
10	Putra Ramadhany Kurniawan	41
11	Anastasia Dewi Maharani	42
	Rata-rata	48

Pelaksanaan Pelatihan dan Respons Peserta

Selama pelatihan berlangsung, peserta menunjukkan antusiasme yang tinggi. Materi yang disampaikan pada hari pertama tentang pengenalan Scribus dan konsep desain editorial berhasil membuka wawasan peserta mengenai pentingnya desain tata letak dalam media publikasi. Hari kedua menjadi momentum penting karena peserta terlibat langsung dalam praktik membuat layout majalah, leaflet, dan e-book. Pada hari ketiga, seluruh

peserta mampu menyelesaikan proyek mandiri berupa desain mini-magazine atau katalog promosi, yang kemudian dipresentasikan dan mendapatkan umpan balik dari fasilitator dan rekan sejawat.

Dari segi teknis, hampir seluruh peserta menunjukkan kemampuan adaptasi yang cepat terhadap penggunaan antarmuka Scribus. Beberapa peserta yang awalnya mengalami kendala teknis, seperti pengaturan teks box atau penggunaan master page, mampu mengatasi tantangan tersebut melalui sesi pendampingan. Keberadaan modul pelatihan yang sistematis juga sangat membantu proses belajar mandiri.

Hasil Post-Test dan Perbandingan Kemampuan

Setelah pelatihan selesai, peserta mengikuti post-test untuk mengukur peningkatan pemahaman dan keterampilan. Hasil menunjukkan rata-rata nilai peserta meningkat menjadi **82 dari 100**, dengan peningkatan signifikan pada aspek teknis seperti pembuatan layout multi-halaman, ekspor PDF siap cetak, dan prinsip keseimbangan visual. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan memiliki dampak nyata terhadap kompetensi peserta.

Tabel 2. Hasil Post Test Peserta

No.	Nama Peserta	Skor Post-test
1	Yehezkiel Ervanthe Brandon Manuela	85
2	Zidnie Akhmad Nabil	82
3	Desiva Mutiara Lestari	88
4	Ferdinand Nataliano	85
5	Yapison Tabuni	81

No.	Nama Peserta	Skor Post-test
6	Satria Putra Wahid	86
7	Dimitrio Yonathan Marco Stevanus Ceceareno	83
8	Nofhal Nugroho Dwiputra	79
9	Naufal Adhitya Nugraha	76
10	Putra Ramadhany Kurniawan	73
11	Anastasia Dewi Maharani	84
	Rata-rata	82

Analisis Kualitas Karya Desain

Dari sisi kualitas karya, terjadi peningkatan yang cukup mencolok. Sebelum pelatihan, sebagian besar karya peserta masih bersifat monoton, kurang memperhatikan hierarki visual dan tipografi. Setelah pelatihan, desain yang dihasilkan lebih terstruktur, dengan pemanfaatan grid, warna, dan elemen visual yang seimbang. Penilaian karya berdasarkan rubrik menunjukkan bahwa lebih dari 80% peserta berada pada kategori “baik” dan “sangat baik” dalam aspek tata letak, tipografi, dan penggunaan elemen desain.

Refleksi dan Testimoni Peserta

Dalam sesi refleksi, hampir seluruh peserta menyatakan bahwa pelatihan ini sangat bermanfaat, terutama dalam membuka wawasan mereka tentang keberadaan perangkat lunak legal seperti Scribus. Beberapa peserta bahkan menyatakan keinginan untuk menggunakan Scribus dalam tugas akhir dan kegiatan proyek desain lainnya. Testimoni juga menunjukkan bahwa peserta merasa lebih percaya diri dalam menyusun publikasi

visual secara profesional tanpa harus bergantung pada software bajakan.

Implikasi dan Potensi Lanjutan

Kegiatan ini tidak hanya memberikan keterampilan teknis, tetapi juga mendorong perubahan paradigma di kalangan mahasiswa dalam menggunakan perangkat lunak secara legal dan etis. Keberhasilan pelatihan ini membuka peluang untuk integrasi Scribus ke dalam kurikulum mata kuliah desain editorial serta pengembangan program lanjutan, seperti workshop tingkat lanjut, kompetisi desain, hingga penugasan proyek kolaboratif antar mahasiswa.

4. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang berfokus pada “Optimalisasi Penggunaan Scribus untuk Desain Grafis Editorial Mahasiswa TRMG” berhasil meningkatkan pemahaman dan keterampilan mahasiswa dalam desain grafis editorial, dengan bukti peningkatan signifikan pada kualitas karya dan skor evaluasi. Pelatihan intensif ini tidak hanya memperkenalkan Scribus sebagai solusi open-source yang sah, tetapi juga menanamkan nilai etika dalam penggunaan perangkat lunak. Dengan hasil positif ini, Scribus berpotensi diintegrasikan dalam kurikulum untuk mendukung pengembangan kompetensi mahasiswa yang relevan dengan industri kreatif dan kebutuhan pendidikan vokasi.

5. REFERENSI

Firdausy, A. J., Akbar, N., Humaidy, S., Anshor, A. H., Alvin, A., Informatika, T., Teknik, F., Banggsa, U. P., & Barat, J. (2025). *Pemanfaatan Sistem Operasi Open Source Dalam Pendidikan Dan*

	Servis : Jurnal Pengabdian dan Layanan Kepada Masyarakat https://journal.nacreva.com/index.php/servis/index Volume 03, Nomor 02, Juni 2025, Hal : 64-77 DOI : https://doi.org/10.58641/servis	e-ISSN : 2985-3540
---	---	---------------------------

- Pengembangan Software*. 9(1), 1103–1106.
<https://doi.org/https://doi.org/10.36040/jati.v9i1.12631>
- Handriyotopo. (2019). *Desktop publishing di era digital 4.0 dan tantangannya pada industri surat kabar di indonesia*. 2019(November), 332–343.
- Jerry, Vendryan, Yanto, A., Nasution, D. F., Ting, V. V., & Sama, H. (2023). Pelanggaran Etika Sistem Informasi Dalam Penggunaan Software Bajakan. *Jurnal Sistem Informasi, Teknologi Informasi, Dan Edukasi Sistem Informasi*, 4(1), 19–30.
<https://doi.org/https://doi.org/10.25126/justsi.v4i2.140>
- Maulidya, S. J., Hukum, F., Udayana, U., Sukihana, I. A., Hukum, F., & Udayana, U. (2023). Perlindungan Hukum Karya Cipta Program Komputer Atas Maraknya Peredaran Software Bajakan Pada E-Commerce Di Indonesia. *Kertha Semaya : Journal Ilmu Hukum*, 11(4), 933–947.
<https://doi.org/https://doi.org/10.24843/KS.2023.v11.i04.p19>
- Miftahul Jannah, Khairunnisa, Taufiqurrahman, A. W. (2023). Pelatihan Desain Grafis Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Di SMAN 1 Belo. *Sewagati: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Multidisiplin*, 2(3), 155–162.
file:///C:/Users/ASUS/Downloads/_7.+Pelatihan+Desain+Grafis+Dalam+Meningkatkan+Kreativitas+Siswa+Di+SMAN+1+Belo.pdf
- Sari, J. A., & Diana, B. A. (2024). Dampak Transformasi Digitalisasi terhadap Perubahan Perilaku Masyarakat Pedesaan. *Jurnal Pemerintahan Dan Politik*, 9(2), 88–96.
<https://doi.org/10.36982/jpg.v9i2.3896>
- Sinaga, A. V. (2023). Peranan Teknologi dalam Pembelajaran untuk Membentuk Karakter dan Skill Peserta Didik Abad 21. *Journal on Education*, 06(01), 2836–2846.
<https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3324>
- Tanuwijaya, D. R. D. E. C. K. M. O. H. W. Y. (2022). Kesadaran Etis Dalam Penggunaan Aplikasi Berlisensi Secara Ilegal. *Jurnal Pendidikan, Seni, Sains Dan Sosial Humaniora*, 1(1), 115–137.
<https://doi.org/10.11111/nusantara.xxxxxx>
- Tjahyadi, S., & Antonio, W. (2023). Analisa Pengaruh Desain Grafis pada Konten Media Sosial terhadap Daya Tarik Pengguna dari Generasi Z di Kota Batam. *Journal on Education*, 5(3), 9523–9539.
<https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1825>
- Wulansari, W., Fauziyah, D., Hidayat, T., Ramasiah, S., Prehanto, A., & Nuryadin, A. (2022). Perkembangan Industri Kreatif Di Kota Tasikmalaya Pada Era Digital. *Jurnal Industri Kreatif Dan Kewirausahaan*, 5(2), 122–129.
<https://doi.org/10.36441/kewirausahaan.v5i2.1313>
- Yanti, E., Wulandari, J., & Suroto. (2023). Pelatihan Adobe Indesign Untuk Meningkatkan Keterampilan Teknis Desktop Publishing Pada Pengadilan Agama Jambi. *Kreativitas Pada Pengabdian ...*, 1(1), 20–30.
<http://ejournal.warunayama.org/index.php/krepa/article/view/58%0Ahttps://ejournal.warunayama.org/index.php/krepa/article/download/58/57>

