

PELATIHAN DESAIN GRAFIS BAGI SISWA SEBAGAI PENGEMBANGAN PENGETAHUAN DI BIDANG MULTIMEDIA

Parlia Romadiana¹, Delpiah Wahyuningsih², Chandra Kirana³

¹Manajemen Informatika, STMIK Atma Luhur

^{2,3}Teknik Informatika, STMIK Atma Luhur

parliaromadiana@atmaluhur.ac.id¹, delphibabel@atmaluhur.ac.id²,

chandra.kirana@atmaluhur.ac.id³

Abstrak

Pelatihan desain grafis ini memberikan pengetahuan, meningkatkan kompetensi dan pelatihan untuk siswa-siswi SMKN 1 Pangkalpinang dalam pemahaman secara teori penggunaan warna, maksud dan tujuan dari desain serta mempraktekkan pembuatan desain untuk di terapkan ke masyarakat. Pengabdian ini menerapkan metode Praktikum langsung terhadap siswa-siswi dalam pembuatan desain dengan desain bertema keamanan lalu lintas. Hasil dari pengabdian ini yaitu siswa-siswi mengetahui penggunaan adobe illustrator yang sebelumnya belum pernah mereka lakukan, mampu membuat desain berupa spanduk dan banner yang bertema keamanan lalu lintas. Untuk mencapai lulusan pada jurusan Multimedia mampu membuat desain grafis dari berbagai software, salah satunya penggunaan adobe illustrator. Pelatihan ini diikuti oleh siswa-siswi kelas sepuluh jurusan multimedia sebanyak satu kelas yang berjumlah 37 orang dan pelatihan ini dilakukan selama dua hari.

Kata kunci: *Pengetahuan Siswa, Kompetensi Siswa, Desain Grafis*

1. Pendahuluan

SMK Negeri 1 Pangkalpinang merupakan sekolah kejuruan yang memiliki beberapa jurusan, salah satunya jurusan multimedia. Kejuruannya sudah ditentukan dari awal masuk dari kelas X. Dimana kelas X kelas awal untuk memberi bekal dasar terutama di bidang desain grafis. STMIK Atma Luhur bermitra dengan SMK Negeri 1 untuk melakukan pelatihan ini. Ketika berbincang dengan Kepala Sekolah SMK Negeri 1, Kepsek mendukung kegiatan ini dan menawarkan ide untuk memberikan pelatihan tentang desain grafis.

Dari pengalaman melakukan pelatihan sebelumnya [1] Pelatihan yang dilakukan tingkat SMP tentang website dalam menghadapi era industri 4.0 ini dimana memberikan siswa-siswi bekal untuk mencari bakat atau bidang masing-masing siswa. Pelatihan pada SMK Negeri ini berbeda dari yang dilakukan pada Pengabdian sebelumnya, dimana kita memberikan pelatihan untuk bekal sesuai dengan kejuruan yang mereka ambil yaitu desain grafis.

Desain Grafis [2] merupakan membuat, merancang suatu produk dengan kombinasi bentuk, teks, warna dan banyak hal lainnya yang menarik. Aspek grafis [3] yang terdapat tiga elemen yaitu teks, warna dan elemen visual.

Pelatihan ini siswa-siswi diperlukan pengetahuan dasar tentang desain grafis sesuai dengan kompetensi mereka di bidang multimedia. Pemahaman baik secara teori maupun praktikum seperti apa desain grafis serta software apa saja yang dapat untuk melakukan desain grafis. Siswa-siswi di sekolah desain menggunakan software Coreldraw dan Photoshop. Disini kami memberikan

pelatihan kepada siswa-siswi dengan menggunakan Adobe Illustrator agar mereka mampu mendesain dengan software apa saja.

Tujuan dari pelatihan ini yaitu untuk memberikan wawasan kepada siswa-siswi SMK Negeri 1 Pangkalpinang serta meningkatkan kemampuan kompetensi siswa-siswi dalam bidang desain grafis.

2. Metode

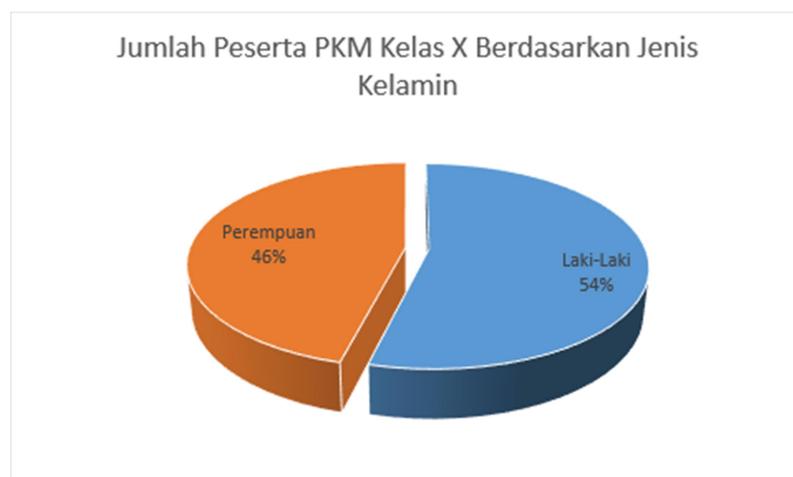
Pelatihan ini dilakukan dengan metode Praktikum secara langsung di kelas. Pelatihan ini dilakukan selama dua hari dan sehari tatap muka sebanyak 6 jam, yang diadakan pada tanggal 5-6 Maret 2020, dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Jadwal Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian Masyarakat

No	Kegiatan	Tanggal	Estimasi Waktu	Materi	Tempat
1.	Briefing Pengajar dan Panitia	2 Maret 2020	4 jam	Persiapan Pengabdian	STMIK Atma Luhur
2.	Pelatihan Hari Ke-1	5 Maret 2020	6 Jam	Teori Desain Grafis dan Praktikum	SMK Negeri 1 Pangkalpinang
3.	Pelatihan Hari Ke-2	6 Maret 2020	6 Jam	Praktikum Desain Grafis	SMK Negeri 1 Pangkalpinang
4.	Pengumuman Pemenang Desain	6 Maret 2020	1 Jam	Penutup	SMK Negeri 1 Pangkalpinang

3. Hasil dan Pembahasan

Kegiatan PKM di SMK Negeri 1 Pangkalpinang berjalan dengan lancar yang di ikuti oleh peserta anak kelas X Jurusan multimedia, yang berjumlah 37 Orang (tabel 2) dengan hasil grafik peserta berdasarkan jenis kelamin dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Grafik Peserta PKM Berdasarkan Jenis Kelamin

Tabel 2. Daftar Peserta Pelatihan Desain Grafis

NO	NIS	NAMA
1.	12049	AJI SYAHIDAL
2.	12050	ANDRA DWILASTIO
3.	12051	AUREL GLASICA
4.	12052	BINTANG PASYA
5.	12053	BONSARIKA
6.	12054	CARLES SANTO
7.	12055	CRISTIAN JONARTA
8.	11762	CRISTIAN NELSEN
9.	12056	CLARISA VALENITA
10.	12057	FEBYANA
11.	12058	FERNANDO SUHARLI
12.	12059	FINNIA
13.	12060	HENDRA WIJAYA
14.	12061	INFRI TURMA
15.	12062	KYLA AILIN
16.	12063	LAURENTIUS
17.	12064	LION SPING
18.	12065	M. AKBAR
19.	12066	MARCEL YANSEN
20.	12067	M. FIQRI
21.	12068	M. HAFIDZ
22.	12069	M. HERY
23.	12070	M. QUSAY
24.	12071	M. RIZKY
25.	12072	NELSEN
26.	12073	NESKA AULIA
27.	12074	NIKO TRINANDA
28.	12075	NOPRI SAWITRA
29.	12076	PAMELA
30.	12077	PATRICIA
31.	12078	QUEIN
32.	12079	RIFKI ALFHANI
33.	12080	SERLI AMELIA
34.	12081	SRI RAHMA
35.	12082	VIOLA
36.	12083	WILDA RAHMA
37.	12084	MELDA RAKHMAT

Materi yang disampaikan kepada siswa-siswi kelas X jurusan multimedia yaitu desain grafis menggunakan *adobe illustrator*, saat mengisi materi di kelas



Gambar 2. Peserta Pelatihan dan Pemateri

Hasil dari kegiatan pengabdian ini berupa desain grafis bentuk banner dan spanduk lalu lintas dan materi yang diajarkan bukan hanya konsep desain tetapi juga mengajarkan bagaimana penggunaan teks, image, vektor, desain spanduk dengan teks, bitmap dengan tepat sesuai dengan tema yang akan di buat.

4. Kesimpulan

Kesimpulan Pelatihan PKM pada SMK Negeri 1 Pangkalpinang tentang Desain Grafis yaitu pelatihan ini berjalan dengan lancar dan di sambut oleh Kepala Sekolah serta guru dengan ramah dan tanggapan positif. Pihak sekolah memberi dukungan dalam acara pelatihan ini serta peserta yang diberikan pelatihan sangat senang dengan kegiatan ini untuk menambahkan bekal mereka dalam desain grafis.

Daftar Pustaka

- [1] Wahyuningsih, Delpiah, dkk. Pelatihan Website untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa SMPN9 dalam Menghadapi Era Industri 4.0. *Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat (SNPMas) STMIK Diponegoro Makasar*. 2019; Desember: 314-319.
- [2] Adinata, I Wayan, dkk. Pengembangan Komik Pembelajaran Fisika Berbasis Desain Grafis. *Jurnal Pembelajaran Fisika (JPF)*. 2015; Vol 3 (No 5): 109-117.
- [3] Nugrahani, Rahina. Peran Desain Grafis Pada Label dan Kemasan Produk Makanan UMKM. *Jurnal Imajinasi*. 2015; Vol 9 (No 2): 127-136.