

PELATIHAN DESAIN GRAFIS UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA KERJA LAPANGAN MENGGUNAKAN SOFTWARE ADOBE ILLUSTRATOR CC 2020

Ari Amir Alkodri¹, Yuyi Andrika², Melati Suci Mayasari³,
Maya Saftari⁴, Bambang Adiwino⁵

^{1,4}Teknik Informatika, ISB Atma Luhur

^{2,3,5}Sistem Informasi, ISB Atma Luhur

arie_a3@atmaluhur.ac.id¹, yuyiandrika@atmaluhur.ac.id², imeal_melati@atmaluhur.ac.id³,
mayasaftari@atmaluhur.ac.id⁴, baw@atmaluhur.ac.id⁵

Abstrak

Peningkatan kebutuhan tenaga kerja sangat pesat jika tidak disiapkan maka mengakibatkan banyaknya pengangguran. Masalah pengangguran tingkat lulusan SMK tidak melanjutkan perkuliahan tidak dapat tertangani dengan efektif, maka mengakibatkan kesenjangan ekonomi dan sosial. Oleh sebab itu perlu ditingkatkan langkah pengembangan tenaga kerja khususnya bagi siswa SMK yang sedang melaksanakan PKL (praktik kerja lapangan) yang sesuai dengan kebutuhan lapangan kerja, antara lain melalui pelatihan kerja yang sangat di dukung oleh guru pembimbing, Kajur DKV serta pihak sekolah masing-masing. Dengan adanya pelatihan desain grafis ini, peserta pelatihan SMK PKL diharapkan dapat meningkatkan kompetensi, sikap dan keterampilan guna mendapat kesempatan kerja. Pelatihan ini memiliki tujuan menjelaskan proses upaya meningkatkan kesempatan kerja melalui pelatihan desain grafis. Hasil pelatihan menunjukkan bahwa pelaksanaan pelatihan desain grafis sudah berjalan dengan baik yang didukung oleh upaya maksimalnya tiap tahap dari pelatihan. Selain itu aspek yang perlu diperhatikan dalam pelatihan desain grafis juga untuk memperoleh kesempatan kerja yaitu informasi kerja, kondisi pelatihan dan kondisi lulusan pelatihan desain grafis. Keberhasilan tersebut terbukti dengan mayoritas lulusan SMK dengan pelatihan desain grafis mendapatkan kesempatan kerja.

Kata kunci: *Pelatihan Desain Digital, PKL, Kesempatan Kerja.*

1. Pendahuluan

Dalam era digital saat ini, desain grafis telah menjadi salah satu keterampilan yang paling dibutuhkan di berbagai bidang. Desain grafis tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetika, tetapi juga sebagai komponen integral dalam banyak aspek kehidupan dan industri. Dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, desain grafis muncul sebagai alat efektif untuk menyampaikan pesan, membangun merek, dan menciptakan pengalaman visual yang menarik

Tenaga kerja mempunyai peranan dan kedudukan yang sangat penting sebagai pelaku dan tujuan pembangunan nasional sehingga diperlukan usaha untuk meningkatkan kualitas tenaga kerja dan mengembangkan perannya dalam pembangunan nasional. Dalam rangka pelaksanaan pembangunan nasional untuk meningkatkan produk nasional dan pertumbuhan ekonomi, pemerintah juga harus memperhatikan pertumbuhan lapangan kerja, dikarenakan masih cukup besar jumlah tenaga kerja yang belum memperoleh kesempatan kerja. Pertumbuhan tenaga kerja yang diperkirakan masih tinggi selama era globalisasi disebabkan kemampuan dan keahlian tenaga kerja yang tidak sesuai dengan kebutuhan kerja. Desain grafis membantu dalam memanfaatkan sumber daya internet untuk

memberikan informasi produk secara visual kepada konsumen [1]. Dalam konteks digitalisasi, desain grafis memainkan peran kunci dalam proses digitalisasi UMKM melalui pembuatan desain digital dan pemanfaatan media sosial sebagai sarana promosi [2].

Banyak dari mereka yang tidak memiliki pemahaman yang baik tentang cara membuat desain grafis yang menarik dan efektif untuk promosi produk. Hal ini menyebabkan brosur dan spanduk yang mereka buat kurang menarik dan tidak mampu menarik perhatian konsumen potensial. Selain itu, desain kemasan produk yang tidak optimal juga menjadi kendala dalam meningkatkan daya tarik produk dan brand awareness [3]. Selain itu, desain grafis juga memiliki potensi besar sebagai sarana pendidikan. Ia dapat membantu siswa memahami konsep abstrak, memvisualisasikan ide kompleks, dan meningkatkan daya ingat kreatif. Namun, perkembangan teknologi yang cepat menuntut desainer untuk selalu memperbarui pengetahuan dan keterampilan mereka, serta mengikuti tren terbaru dalam desain grafis. Persaingan yang ketat di industri ini mengharuskan desainer memiliki keunggulan kompetitif untuk tetap relevan dan berhasil [4].

Desain grafis memainkan peran penting dalam dunia modern, terutama dalam konteks komunikasi visual dan pemasaran [5]. Permintaan akan desain grafis yang inovatif semakin meningkat seiring dengan perkembangan teknologi. Oleh karena itu, penting bagi siswa SMK untuk memperoleh pemahaman mendalam tentang desain grafis agar dapat bersaing di era digital ini. Dengan memahami prinsip-prinsip dasar desain grafis, siswa dapat mengekspresikan kreativitas mereka secara efektif melalui media visual, sekaligus mengeksplorasi berbagai peluang karir di bidang desain grafis dan industri kreatif lainnya [6].

Dalam konteks globalisasi, pemahaman tentang desain grafis juga penting untuk memahami berbagai budaya dan tren desain yang sedang berkembang. Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis merasa tertarik untuk melaksanakan pelatihan yang diharapkan dapat memberikan umpan balik positif bagi sekolah khususnya bagi siswa yang sedang menjalankan praktik kerja lapangan bertempat di laboratorium komputer ISB Atma Luhur dalam meningkatkan kualitas pendidikan dengan judul “Pelatihan Desain Grafis Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kerja Lapangan Menggunakan Software Adobe Illustrator Cc 2020.” Pelatihan ini memiliki potensi signifikan untuk mengembangkan keterampilan teknis, kreatif, dan profesional siswa PKL.

2. Metode

Untuk sasaran dari kegiatan ini adalah para siswa PKL yang aktif di laboratorium komputer, yang terdiri dari beberapa SMK dengan waktu pelaksanaan PKL berbeda-beda. Peserta pelatihan terdiri dari individu-individu yang memiliki keterbatasan dalam pengetahuan dan keterampilan desain grafis, namun memiliki keinginan kuat untuk meningkatkan daya saing produk mereka melalui peningkatan kualitas desain [7].

Para peserta akan dilibatkan secara aktif dalam setiap sesi pelatihan yang meliputi sesi teori dan praktik dimana praktik langsung di laboratorium multimedia ISB Atma Luhur dengan menggunakan Software Adobe Illustrator CC 2020. Pelatihan ini akan diadakan di beberapa lokasi strategis yang mudah diakses oleh peserta sehingga mereka dapat mengikuti pelatihan dengan nyaman dan tanpa hambatan logistik. Keterlibatan peserta akan dipantau secara kontinu untuk memastikan bahwa setiap individu mendapatkan manfaat maksimal dari kegiatan ini [8].

Kegiatan yang dilaksanakan menggunakan metode pelatihan pengembangan kepada siswa PKL aktif di beberapa SMK di antaranya adalah SMKN 2 Pangkalpinang, SMKN 1 Parittiga, SMKN 1 Koba, SMKN 1 Air Gegas dan SMKN 1 Muntok semua siswa jurusan DKV (Desain Komunikasi Visual) untuk diberikan pelatihan desain grafis. Kegiatan pelatihan dilakukan di Laboratorium selama 3 hari yaitu pada tanggal 5 Februari sampai dengan 7 Februari 2025. Pelaksanaan pelatihan ini dilakukan adalah :

1. Proses dalam penentuan penjadwalan kegiatan.
2. Pendataan Siswa PKL
3. Persiapan perangkat dalam hal ini adalah laboratorium yang akan digunakan, modul jenis desain, praktek Software Adobe Illustrator Cc 2020.

Berikut Jadwal Kesiapan dan Pelaksanaan

No	Hari/Tgl/Thn	Waktu	Kegiatan	Lokasi
1	Rabu, 5 Februari 2025	8 jam	Kesiapan Software di laboratorium yang dibutuhkan untuk pelatihan	Laboratorium Multimedia ISB Atma Luhur
2	Kamis, 6 Februari 2025	8 Jam	Pelatihan terhadap siswa SMK yang sedang menjalankan PKL	Laboratorium Multimedia ISB Atma Luhur
3	Jumat, 7 Februari 2025	8 Jam	Pelatihan dan kesiapan kerja	Laboratorium Multimedia ISB Atma Luhur

Pelaksanaan PKM ini dilakukan evaluasi terhadap pelaksanaan kegiatan yang telah dilaksanakan, menganalisa kekurangan-kekurangan yang terdapat dalam kegiatan untuk dapat diperbaiki dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat berikutnya. Dengan langkah-langkah tersebut, evaluasi terhadap pelaksanaan kegiatan akan lebih terstruktur dan bisa memberikan gambaran jelas mengenai kelebihan dan kekurangan yang perlu diperbaiki di masa yang akan datang, membuat laporan pertanggungjawaban kepada bagian keuangan serta

laporan pertanggungjawaban yang akan dilaporkan kepada LPPM ISB Atma Luhur serta pemberian hasil terkait pelatihan kepada siswa praktek kerja lapangan.

3. Hasil dan Pembahasan

Pelatihan menggunakan Adobe Illustrator CC 2020 bertujuan untuk memberikan peserta keterampilan dasar dan lanjutan dalam menggunakan software desain grafis ini, agar mereka dapat menghasilkan karya visual profesional seperti logo, ilustrasi, tipografi, dan desain grafis lainnya. Tujuan utamanya adalah meningkatkan kemampuan peserta untuk membuat desain digital yang menarik dan berkualitas tinggi, yang dapat diterapkan dalam konteks pekerjaan desain grafis di industri kreatif.

Materi pelatihan mencakup hal-hal berikut:

1. Pengenalan Interface dan Alat-alat Dasar, menjelaskan antarmuka Adobe Illustrator, pengenalan toolbars, workspace, serta alat dasar seperti pen tool, shape tools, color pickers, dan lainnya.
2. Membuat Desain dengan Vektor, materi tentang cara membuat ilustrasi berbasis vektor, seperti menggambar objek sederhana dan kompleks, serta menerapkan efek-efek visual.
3. Penggunaan Layer dan Artboards, teknik mengelola layer dan artboards untuk membuat desain yang terstruktur dan rapi.
4. Pengolahan Warna dan Tipografi, cara memilih warna yang tepat, mengedit gradien, serta teknik dasar dalam mengatur tipografi untuk menghasilkan teks yang menarik.
5. Export dan Presentasi Karya, cara mengekspor file ke berbagai format (AI, PNG, JPG, PDF) dan cara mempersiapkan file untuk presentasi atau cetak.

Keterampilan yang Diperoleh sebagai berikut;

Peserta pelatihan memperoleh keterampilan praktis seperti:

1. Membuat desain grafis berbasis vektor yang dapat diskalakan tanpa kehilangan kualitas.
2. Menggunakan berbagai alat dan teknik untuk mengedit dan mengoptimalkan gambar, seperti penggunaan pen tool untuk membuat garis atau bentuk, serta penggunaan berbagai jenis efek visual.
3. Menata dan menyusun komponen desain dalam layout yang efisien.
4. Menyusun dan mendesain elemen-elemen grafis dengan teknik warna dan tipografi yang sesuai dengan standar industri.

Evaluasi Hasil Pelatihan

Evaluasi dilakukan melalui tugas akhir yang mencakup pembuatan desain logo, poster, dan ilustrasi menggunakan Adobe Illustrator. Hasil desain yang dihasilkan

oleh peserta menunjukkan pemahaman yang baik terhadap teknik dan prinsip dasar desain grafis.

Tujuan

Tujuan pelatihan Siswa Kerja Lapangan Menggunakan Software Adobe Illustrator CC 2020 dapat disusun untuk mencakup beberapa aspek penting yang berkaitan dengan kemampuan teknis, pemahaman konsep desain grafis, serta penerapan ilmu yang diperoleh dalam konteks dunia kerja. Berikut adalah contoh tujuan pelatihan yang dapat diadaptasi:

1. **Menguasai Dasar-dasar Penggunaan Adobe Illustrator CC 2020**
Pelatihan bertujuan untuk membekali siswa dengan keterampilan dasar dalam menggunakan Adobe Illustrator CC 2020, termasuk pengenalan interface, tool dasar, dan teknik menggambar dengan vektor. Hal ini akan memungkinkan siswa untuk membuat desain grafis yang berkualitas, seperti logo, ilustrasi, dan poster.
2. **Meningkatkan Keterampilan Desain Grafis dengan Vektor**
Salah satu tujuan utama adalah untuk memperkenalkan konsep desain berbasis vektor kepada siswa. Siswa akan dilatih untuk membuat desain dengan format vektor yang fleksibel dan dapat diskalakan tanpa kehilangan kualitas, yang sangat penting dalam pembuatan desain profesional untuk berbagai kebutuhan (branding, iklan, materi promosi, dll.).
3. **Menerapkan Teknik Desain Grafis Profesional dalam Karya Siswa**
Tujuan lain adalah agar siswa dapat menerapkan teknik desain grafis profesional yang ada dalam Adobe Illustrator untuk menghasilkan karya visual yang menarik dan sesuai dengan standar industri. Ini mencakup pemahaman tentang penggunaan warna, tipografi, layout, dan pengolahan gambar digital.
4. **Menyiapkan Siswa untuk Menghadapi Dunia Kerja di Bidang Desain Grafis**
Pelatihan ini bertujuan untuk mempersiapkan siswa agar siap terjun ke dunia kerja, terutama dalam bidang desain grafis, baik sebagai freelancer, karyawan di agensi kreatif, atau di perusahaan yang membutuhkan desain visual untuk branding dan promosi produk.
5. **Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi dan Pengelolaan Proyek Desain**
Selain keterampilan teknis, pelatihan ini juga bertujuan untuk mengajarkan siswa bagaimana bekerja secara kolaboratif dalam proyek desain. Ini termasuk pembelajaran tentang pengelolaan waktu, bekerja dengan tim, serta memahami kebutuhan klien dalam menghasilkan desain yang sesuai dengan brief yang diberikan.

Manfaat

Adapun manfaat yang didapatkan dalam kegiatan PKM ini adalah sebagai berikut;

1. Penguasaan Software Desain Grafis Profesional, Adobe Illustrator adalah salah satu software desain grafis paling populer di dunia profesional. Dengan mengikuti pelatihan ini, siswa akan memperoleh keterampilan dalam menggunakan alat-alat desain grafis canggih yang ditawarkan oleh Illustrator, termasuk membuat ilustrasi vektor, desain logo, infografis, dan berbagai elemen visual lainnya.
2. Peningkatan Kreativitas dan Kemampuan Desain, pelatihan ini memungkinkan siswa untuk mengekspresikan kreativitas mereka melalui berbagai teknik desain yang diajarkan. Mereka dapat belajar untuk merancang karya desain yang estetis dan fungsional, mulai dari pembuatan logo hingga materi promosi seperti poster dan brosur, dengan alat dan efek yang tersedia di Adobe Illustrator.
3. Keterampilan Desain Vektor yang Dapat Diskalakan, adobe Illustrator berbasis vektor, yang memungkinkan siswa untuk membuat desain yang dapat diperbesar atau diperkecil tanpa kehilangan kualitas. Ini adalah keterampilan penting dalam dunia desain grafis, di mana desain sering kali harus disesuaikan dengan berbagai ukuran untuk media yang berbeda, seperti iklan online, cetakan besar, atau banner.
4. Persiapan untuk Dunia Kerja dan Karir Profesional, adobe Illustrator adalah alat standar industri yang digunakan oleh desainer grafis di berbagai bidang, termasuk branding, periklanan, percetakan, dan media digital. Pelatihan ini memberi siswa keterampilan yang dicari di dunia kerja, sehingga mereka lebih siap dan lebih kompetitif saat memasuki pasar kerja.
5. Pengembangan Portofolio Desain, salah satu manfaat utama bagi siswa adalah kemampuan untuk mengembangkan portofolio desain yang kuat. Dengan menggunakan Adobe Illustrator, siswa dapat menghasilkan karya yang dapat dipamerkan di portofolio mereka, yang menjadi alat penting saat melamar pekerjaan di industri desain grafis atau kreatif.

Berikut ini merupakan foto kegiatan pelatihan desain grafis untuk meningkatkan kreativitas siswa kerja lapangan menggunakan software adobe illustrator cc 2020.



Gambar 1. Persiapan software yang digunakan



Gambar 2. Arahan instruktur



Gambar 3. Praktek desain grafis Software Adobe Illustrator Cc 2020



Gambar 4. Foto bersama siswa praktek kerja lapangan

4. Kesimpulan

Dari hasil evaluasi serta temuan yang diperoleh selama pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, dapat kami simpulkan bahwa program pelatihan ini telah mampu memberikan manfaat yang sangat besar siswa yang sedang menjalankan PKL, dimana hasil akhir pelatihan ini peserta siswa PKL sukses membuat desain produk pemasaran dengan menggunakan software adobe illustrator cc 2020, sehingga hasil desain ini bisa diterapkan dalam dunia kerja. Disamping itu juga, pelatihan ini bisa menjadi penyegaran dan tambahan wawasan kepada peserta siswa PKL yang terlibat dalam menghadapi uji kompetensi keahlian multimedia.

Daftar Pustaka

- [1] ND, K. (2023). Pelatihan desain grafis untuk meningkatkan efektivitas pemasaran digital dalam berwirausaha di kabupaten aceh barat. *CARE*, 1(2), 42-49. <https://doi.org/10.31004/care.v1i2.15709>.
- [2] Sugihartono, T. (2023). Meningkatkan promosi dan penguatan sdm melalui pembuatan media promosi bagi para umkm. *Pengabdian Masyarakat Berbasis Teknologi*, 4(1), 01-06. <https://doi.org/10.32736/abdimestek.v4i1.1672>.
- [3] Haviana, S., Poetro, B., & Satrioajie, W. (2023). Pelatihan desain grafis sebagai langkah penjangkaran dan regenerasi pekerja kreatif pada umkm galgil indonesia. *Indonesian Journal of Community Services*, 5(1), 35. <https://doi.org/10.30659/ijocs.5.1.35-44>.
- [4] Alita, D., Rahmanto, Y., Putra, A. D., Suaidah, S., & Permata, P. (2022). Pelatihan Desain Grafis Pada Smks Nurul Huda Pringsewu. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 3(2), 337. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v3i2.2237>.
- [5] Purnomo, N., Nawafilah, N. Q., & Husen, H. (2023). Pelatihan Desain Grafis Berbasis

- Vektor Untuk Meningkatkan Minat Usaha. *Jurnal Abdimas Berdaya : Jurnal Pembelajaran, Pemberdayaan dan Pengabdian Masyarakat*, 6(2), 184. <https://doi.org/10.30736/jab.v6i2.541>.
- [6] Yanto, R., Kesuma, H. D., Alfiarini, A., Apriadi, D., & Etriyanti, E. (2022). Pelatihan Aplikasi Coreldraw Dalam Peningkatan Hardskill Siswa Menghadapi Dunia Kerja. *Reswara: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 129–134. <https://doi.org/10.46576/rjpkm.v3i1.1571>.
- [7] Mutaqin, F. (2024). Penerapan smart communication bot dengan model chatgpt dalam proses pemilihan dan penempatan objek dalam desain poster komersil. *Jurnal Dasarupa Desain Dan Seni Rupa*, 5(3), 1-9. <https://doi.org/10.52005/dasarrupa.v5i3.169>.
- [8] Bagis, A. (2023). Membangun viabilitas bisnis dengan kekuatan modal maya pelaku ukm di era triple disruption: kasus para pelaku umk di nusa tenggara barat. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Sains Indonesia*, 4((1)), 1-8. [https://doi.org/10.29303/jpmsi.v4i\(1\).174](https://doi.org/10.29303/jpmsi.v4i(1).174).