



This Journal is available in Universitas Bhayangkara Jakarta Raya online Journals

Journal of Computer Science Contributions (JUCOSCO)

Journal homepage: <https://ejurnal.ubharajaya.ac.id/index.php/jucosco>



Pelatihan Desain Grafis bagi Siswa SMK Global Persada Mandiri Bekasi

Abrar Hiswara¹ dan Achmad Noe'man^{1*}

¹ Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Bhayangkara Jakarta Raya, Jalan Raya Perjuangan No.81, Margamulya, Kota Bekasi, Indonesia. abrar.hiswara@dsn.ubharajaya.ac.id, achmad.noeman@dsn.ubharajaya.ac.id

Abstract

Graphic design is a communication process using visual elements, such as typography, photography, and illustrations that are intended to create a perception of a message being conveyed. This field involves the process of visual communication and communication design and is very much needed by today's society, including students at SMK Global Persada Mandiri Bekasi. The material provided in this graphic design training is an introduction to graphic design, the benefits of graphic design, types of graphic design, and the practice of making graphic designs, in the form of logos, banners, and flyers. This graphic design training in the form of logo creation training provides tremendous benefits for students. Students can design any logo so that their soft skills increase and can be used in everyday life.

Keywords— graphic design, training, logo, softskills

Abstrak

Desain grafis adalah proses komunikasi menggunakan elemen visual, seperti tipografi fotografi, serta ilustrasi yang dimaksudkan untuk menciptakan persepsi akan suatu pesan yang disampaikan. Bidang ini melibatkan proses komunikasi visual dan desain komunikasi dan sangat dibutuhkan oleh masyarakat dewasa ini, tak terkecuali bagi siswa-siswa di SMK Global Persada Mandiri Bekasi. Materi yang diberikan pada pelatihan desain grafis ini berupa, pengenalan desain grafis, manfaat desain grafis, jenis-jenis desain grafis, dan praktik membuat desain grafis. Praktek membuat desain grafik berupa pembuatan logo, spanduk, dan flyer. Pelatihan desain grafis berupa pelatihan pembuatan logo ini memberikan manfaat yang luar biasa bagi para siswa. Siswa dapat mendesain logo apapun sehingga softskill yang mereka miliki bertambah dan dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

Kata kunci: desain grafis, pelatihan. logo, keterampilan

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi adalah hal yang tidak bisa dihindari dalam kehidupan ini. Hal ini terjadi karena kemajuan teknologi akan berjalan sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan. Manusia tidak lepas dari adanya teknologi. Ini berarti bahwa tekonologi merupakan cara mudah dalam melakukan setiap kegiatan manusia. Gaya hidup juga mulai berubah karena perkembangan teknologi ini. Desain adalah metode perancangan estetika yang didasari dengan kreativitas, sedangkan grafis adalah ilmu

Article info

Submitted (30/12/2021)

Revised (12/01/2022)

Accepted (22/01/2022)

Published (31/01/2022)

Korespondensi: achmad.noeman@dsn.ubharajaya.ac.id

Copyright © Abrar Hiswara. 2022. Published by Faculty of Computer Science – Universitas Bhayangkara Jakarta Raya

dari perancangan titik maupun garis sehingga akan membentuk sebuah gambar yang dapat memberikan informasi serta berhubungan dengan proses pencetakan. Sehingga dapat kita tarik kesimpulan bahwa desain grafis merupakan ilmu yang mengandalkan kreativitas untuk menciptakan sebuah rancangan bentuk gambar dengan tujuan akhir sebagai kepentingan percetakan.

Desain grafis atau rancang grafis juga dapat didefinisikan sebagai proses komunikasi menggunakan elemen visual seperti, tipografi, fotografi, serta ilustrasi yang dimaksudkan untuk menciptakan persepsi akan suatu pesan yang disampaikan (Khusna & Dintarini, 2021) (Vendyansyah & Gultom, 2021). Unsur dalam desain grafis sama seperti unsur dasar dalam disiplin desain lainnya. Unsur-unsur tersebut (termasuk shape, bentuk (form), tekstur, garis, ruang, dan warna) membentuk prinsip-prinsip dasar desain visual. Prinsip-prinsip tersebut, seperti keseimbangan (balance), ritme (rhythm), tekanan (emphasis), proporsi (proportion) dan kesatuan (unity), kemudian membentuk aspek struktural komposisi yang lebih luas.

Meningkatnya kebutuhan masyarakat akan desain grafis, menyebabkan meningkat pula kebutuhan dalam bidang fotografi dan aplikasi pengolahannya (Wijaya, 2016) (Rais et al., 2017) (Dewojati, 2015). Kebutuhan dalam pembuatan logo, spanduk, dan *flyer* tentunya membutuhkan tenaga ahli yang dapat mengoperasikan peralatannya dan mengolah foto tersebut ke dalam desain yang baru.

Permasalahan yang terjadi, yaitu masih kurangnya tenaga ahli yang memiliki penguasaan teknik dasar disain grafis yang baik dan benar, serta kurangnya pengetahuan dalam mengoperasikan aplikasi desain grafis adobe photoshop yang menghasilkan disain yang optimal. Hal ini menyebabkan peluang usaha di bidang disain grafis berbanding terbalik dengan kebutuhan masyarakat akan dokumentasi yang sangat besar. Oleh sebab itu, pelatihan desain grafis ini dapat diajarkan mulai dari jenjang sekolah agar *softskill* mereka mengenai logo, spanduk, *flyer*, pamflet, atau bentuk lainnya terasah. Dengan *softskill* ini, siswa juga bisa menjadikannya sebagai sumber pemasukan dengan menawarkan jasa foto editing. Selain itu, keterampilan ini dapat memberikan kemudahan bagi para siswa dalam mengedit foto di tengah teknologi yang kian berkembang.

Berdasarkan beberapa permasalahan tersebut maka perlu dilakukan upaya-upaya dalam dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat guna meningkatkan keahlian (*softskill*) siswa di SMK Global Persada Mandiri Bekasi sehingga dapat membuka peluang dan lapangan kerja di bidang disain grafis (Vendyansyah & Gultom, 2021) (Yenny Desnelita, 2019) (Alfian, 2016).

II. ANALISA SITUASI

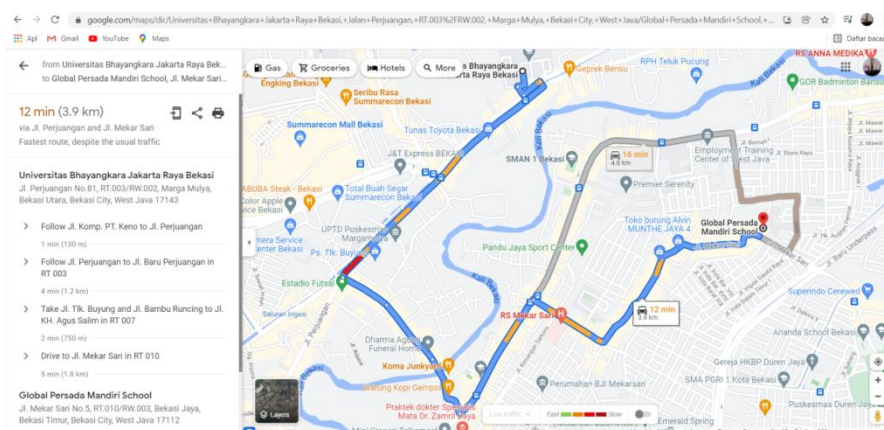
2.1. Persoalan Mitra

Mitra kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah siswa SMK Global Persada Mandiri Bekasi dengan jumlah 30 peserta. Mayoritas siswa SMK Global Persada Mandiri masih belum memiliki keterampilan di bidang desain grafis, sedangkan kebutuhan keterampilan bidang desain grafis sangat dibutuhkan pada zaman serba teknologi. Berdasarkan persoalan yang ada maka dibutuhkan adanya pelatihan yang dapat memberikan kontribusi sebagai berikut :

- Menambah pengetahuan dan wawasan ilmu tentang desain grafis;
- Meningkatkan kemampuan siswa dalam memanfaatkan teknologi informasi untuk membuat spanduk, flyer dan logo;
- Mengembangkan kepedulian Dosen UBJ (Universitas Bhayangkara Jakarta Raya) terhadap masyarakat lingkungan di sekitarnya khususnya pada kampus 2 bekasi;
- Siswa memiliki penghasilan tambahan sebagai imbalan jasa dari softskill yang dimiliki;
- Siswa dapat memahami pentingnya memiliki softskill untuk meningkatkan taraf kehidupan di masa mendatang.

2.2. Lokasi dan Status Sosial Mitra

Lokasi mitra berjarak 3.9 km dari lokasi Universitas Bhayangkara kampus II. Lokasi tersebut dapat ditempuh dengan kendaraan umum dan kendaraan pribadi. Lokasi mitra juga memiliki jangkauan secara komunikasi menggunakan telepon biasa dan seluler. Status sosial mitra adalah siswa SMK Global Persada Mandiri Bekasi. Gambar-1 adalah peta lokasi mitra yang beralamat Jl. Mekar Sari No. 5 RT.010 RW.003, Bekasi Jaya – Bekasi Timur.



Sumber: Google Maps (2021)

Gambar 1. Peta Lokasi SMK Global Persada Mandiri Bekasi

III. METODE PELAKSANAAN

3.1 Waktu dan Tempat

Pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dalam waktu satu hari, yaitu Kamis, 25 Agustus 2021 mulai pukul 09.00 – 12.00 menggunakan aplikasi *Google Meet*. Tempat kegiatan ini yaitu di SMK Global Persada Mandiri Bekasi, dengan sasaran peserta siswa SMK Global Persada Mandiri Bekasi.

3.2. Peserta

Kegiatan pelatihan pembuatan *Desain Grafis* ini diikuti oleh 31 peserta yang terdiri dari 25 siswa dan guru SMK Global Persada Mandiri Bekasi ditambah 2 Tim Pengabdian Masyarakat.

3.3. Tahapan Pelaksanaan

Tahapan sebelum pelaksanaan kegiatan pengabdian dimulai dengan memberikan soal pre-tes seminggu sebelum pelaksanaan PkM. Dalam memberikan materi diajarkan melalui dasar-dasar desain grafis dan peserta langsung dapat mempraktekan dari Narasumber. Desain grafis merupakan bagian dari keilmuan dibidang informatika.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan Abdimas yang dilaksanakan secara online dan praktik pembuatan desain grafis berjalan dengan baik dan lancar. Pertemuan online dengan metode ceramah dan demonstrasi, dilanjutkan latihan/praktik untuk membuat desain, mulai mengenal istilah-istilah dalam ukuran spanduk, membuat gambar vektor, kemudian cara membuat manipulasi image/photo. Kegiatan ini dilaksanakan pada hari Rabu, 25 Agustus 2021 dari pukul 09.00-12.00 WIB. Total Peserta kegiatan berjumlah 30 peserta. Lokasi penyelenggaraan pelatihan diperuntukan untuk siswa SMK Global Persada Mandiri Bekasi.

Kegiatan PKM pelatihan desain grafis secara umum berjalan dengan lancar. Kepala Sekolah SMK Global Persada Mandiri Bekasi dan guru membantu mengkoordinasikan peserta pelatihan. Peserta pelatihan merupakan siswa SMK Global Persada Mandiri Bekasi. Sebelum melakukan kegiatan pelatihan, pemateri memperkenalkan diri terlebih dahulu kemudian mencoba menggali pengetahuan dasar tentang editing foto. Pemateri mengajukan beberapa pertanyaan mengenai pengertian desain grafis serta istilah-istilah yang berhubungan dengan pembuatan desain grafis. Setelah menggali pengetahuan dasar, kemudian pemateri mulai memaparkan materi. Selama kegiatan penyuluhan berlangsung tampak peserta antusias dan memperhatikan isi materi penyuluhan. Kegiatan pemberian materi berlangsung selama kurang lebih 45 menit dan di akhir sesi pemateri memberikan kesempatan kepada peserta untuk mengajukan pertanyaan terkait materi yang telah disampaikan. Diberikan 3

pertanyaan dari peserta penyuluhan terkait isi materi. Setelah menjawab pertanyaan dari peserta, pemateri melakukan evaluasi terkait pemberian materi yang telah disampaikan dengan cara memberikan pertanyaan dan memberikan kesempatan kepada peserta untuk menjawab pertanyaan tersebut, kepada 3 siswa yang bisa menjawab pertanyaan dari pemateri maka diberikan hadiah berupa pulsa sebesar Rp. 25.000,-, setelah itu kegiatan penyuluhan ditutup dengan kegiatan foto bersama antara pemateri dengan siswa/siswi peserta seminar. Adapun kendala yang dijumpai selama proses kegiatan penyuluhan adalah usia siswa siswi yang relatif masih muda, sehingga perlu tenaga ekstra untuk membuat siswa siswi tetap memperhatikan pemberian materi. Gambar-2 merupakan dokumentasi pelaksanaan kegiatan, berupa *screenshot* foto dan presensi peserta pelatihan pembuatan website dalam menghadapi perkembangan teknologi bagi siswa di smk galajura bekasi



Sumber: Hasil pelaksanaan (2021)

Gambar 2. Dokumentasi pelatihan menggunakan media online pada SMK Global Persada Mandiri Bekasi

4.2. Indikator Keberhasilan Kegiatan PKM

Hasil kegiatan PKM secara garis besar mencakup beberapa komponen sebagai berikut:

- Keberhasilan target jumlah peserta pelatihan
- Ketercapaian tujuan pelatihan
- Ketercapaian target materi yang telah direncanakan
- Kemampuan peserta dalam penguasaan materi Target peserta pelatihan seperti direncanakan sebelumnya adalah paling tidak 30 peserta, sesuai dengan jumlah yang di undang. Dalam pelaksanaannya, kegiatan ini diikuti oleh 30 orang peserta.

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa target peserta tercapai 100%. Angka tersebut menunjukkan bahwa kegiatan PKM dilihat dari jumlah peserta yang mengikuti dapat dikatakan berhasil/ sukses. Ketercapaian tujuan pelatihan pembuaatan *website* secara umum sudah baik, namun keterbatasan waktu yang disediakan mengakibatkan tidak semua materi dapat disampaikan secara detil. Namun, dilihat dari hasil latihan para peserta yaitu cara pembuaatan *website* yang telah dihasilkan, maka dapat disimpulkan ketercapaian target materi pada kegiatan PKM ini cukup baik. Perencanaan dan pelaksanaan kegiatan abdimas untuk siswa dan siswi SMK Global Persada Mandiri Bekasi dapat dikatakan telah sesuai dengan yang diharapkan. Adapun indikatornya adalah sebagai berikut:

- a. Peserta yang hadir selama 1 hari pelaksanaan kegiatan PKM sesuai dengan jumlah yang ditetapkan yaitu 30 orang.
- b. Materi pelatihan yang telah disusun tim pengusul dapat diberikan kepada masing masing peserta dan dapat tersampaikan baik secara teori dan praktek sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan.
- c. Siswa SMK Global Persada Mandiri Bekasi sangat antusias dalam mengikuti kegiatan pelatihan dan dapat memahami apa yang telah disampaikan.
- d. Terdapat kenaikan nilai pretes yang awalnya 72,6 menjadi 80,3 pada nilai postes peserta.

4.3. Luaran Kegiatan

Luaran yang dihasilkan dari program Pengabdian Kepada Masyarakat (PkM) berupa pembuatan desain grafis bagi Siswa SMK Global Persada Mandiri Bekasi adalah sebagai berikut:

- a. Menerapkan dan meyebarkan hasil-hasil pengabdian masyarakat dalam bentuk jurnal, bahan ajar dan modul pelatihan kepada masyarakat sebagai upaya dalam memberdayakan dan meningkatkan kualitas hidup masyarakat.
- b. Siswa SMK Global Persada Mandiri Bekasi dapat menambah pengetahuan dan wawasan ilmu tentang membuat desain grafis;
- c. Siswa SMK Global Persada Mandiri Bekasi mampu mendesain yang menarik;
- d. Siswa SMK Global Persada Mandiri dapat membuat gambar vector yang dapat dijadikan ukuran gambar spanduk;
- e. Siswa SMK Global Persada Mandiri Bekasi memiliki penghasilan tambahan sebagai imbalan jasa dari softskill yang dimiliki;
- f. Universitas Bhayangkara Jakarta Raya khususnya Fakultas Ilmu Komputer semakin dikenal sebagai institusi yang mempunyai kepedulian terhadap permasalahan masyarakat khususnya generasi muda.

4.4. Hasil Kuisisioner Sebelum Pelatihan

Dari 30 peserta kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, nilai pretes yang diperoleh adalah 72,6. Setelah materi diberikan berupa, pengenalan *software* pembuatan *desain grafis*, langkah-langkah pembuatan *editing foto*, dan dilanjutkan dengan praktik pembuatan *spanduk* dan kembali diadakan tes berupa postes, terjadi kenaikan nilai para peserta kegiatan. nilai peserta menjadi 80,3. Dengan demikian dari hasil kuesioner yang kami dapatkan bahwa kegiatan tersebut sangat bermanfaat bagi Siswa SMK Global Persada Mandiri yang didukung sepenuhnya oleh semua civitas SMK Global Persada Mandiri

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan PkM yang telah dilaksanakan dapat diambil kesimpulan sebagai berikut yaitu Telah dilaksanakan pelatihan pembuatan desain grafis kepada peserta pelatihan yang berjumlah 30 orang dan berjalan dengan baik, Peserta dapat memiliki keterampilan dalam pembuatan desain grafis serta memiliki pemasukan tambahan dengan softskill berupa pembuatan desain grafis sehingga siswa SMK Global Persada Mandiri dapat terus mengembangkan ilmu pengetahuan dibidang desain grafis. Saran dalam kegiatan PkM ini di harapkan waktu pelaksanaan yang lebih lama agar lebih sempurna dalam membuat desain grafis dan diharapkan kegiatan ini dapat dilakukan secara berkesinambungan guna dapat menciptakan peluang usaha khususnya para siswa dan siswi dan umumnya bagi masyarakat.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada LPPMP Universitas Bhayangkara Jakarta Raya sebagai pihak yang telah memberikan hibah dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini, dan juga kepada SMK Global Persada Mandiri Bekasi sebagai pihak mitra dalam program pengabdian kepada masyarakat ini. (Sari, 2021)

Referensi

- Alfian, E. (2016). Peranan Desain Grafis Dalam Menggali Potensi Lokal Melalui Kegiatan Collaboration Project. *ULTIMART Jurnal Komunikasi Visual*, 8(2), 18–23. <https://doi.org/10.31937/ultimart.v8i2.464>
- Dewojati, R. K. W. (2015). Desain Grafis Sebagai Media Ungkap Periklanan. *Imaji*, 7(2). <https://doi.org/10.21831/imaji.v7i2.6633>
- Khusna, A. H., & Dintarini, M. (2021). Pendampingan Dan Pelatihan Desain Grafis Untuk

- Kewirausahaan Bagi Siswa SMK Muhammadiyah 9 Wagir. *JATI EMAS (Jurnal Aplikasi Teknik Dan Pengabdian Masyarakat)*, 5(1), 1. <https://doi.org/10.36339/je.v5i1.385>
- Rais, R., Afriliana, I., & Budihartono, E. (2017). Peningkatan Ketrampilan Multimedia CorelDraw Di SMK Assalafiyah kota Tegal. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Progresif Humanis Brainstorming*, 1(1), 55–61. <https://doi.org/10.30591/japhb.v1i1.689>
- Sari, R. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Bentuk Presenter-View-Recorder dan Mentimeter. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ*, 12(3), 407–412. <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v12i3.6153>
- Universitas Bhayangkara to Global Persada Mandiri School - Google Maps. (n.d.). Retrieved January 31, 2022, from <https://www.google.co.id/maps/dir/Universitas+Bhayangkara,+Marga+Mulya,+Bekasi+Utara,+Bekasi+City,+West+Java/Global+Persada+Mandiri+School,+Jl.+Mekar+Sari+No.5,+RT.010%2FRW.003,+Bekasi+Jaya,+Bekasi+Timur,+Bekasi+City,+West+Java+17112/@-6.2295095,107.0066763,16z/data=!3m1!4b1!4m13!4m12!1m5!1m1!1s0x2e698ea7bbc85fa3:0xabdf6753a7eb6b87!2m2!1d107.0086866!2d-6.2230929!1m5!1m1!1s0x2e698ea2d520f3f9:0xb554de16eef3dcd!2m2!1d107.0181795!2d-6.2291038>
- Vendyansyah, N., & Gultom, P. I. (2021). Pelatihan Dan Pembimbingan Desain Grafis Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa. *Jurnal Mnemonic*, 4(1), 20–25. <https://doi.org/10.36040/mnemonic.v4i1.3207>
- Wijaya, N. (2016). Pelatihan Membuat Desain Logo Vector Menggunakan Adobe Illustrator dan Adobe Flash di SMK Bina Cipta Palembang. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 1(1), 25–29. <https://doi.org/10.30653/002.201611.5>
- Yenny Desnelita. (2019). Pkms Pelatihan Desain Grafis Menuju Wirausaha Bagi Pemuda Rt.03 Rw.04 Kelurahan Umban Sari. *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 266–272. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v3i2.3424>