



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>



Workshop Desain Grafis Untuk Meningkatkan Skill TIK Bagi Santri

Achmad Noe'man^{1*} dan Dian Hartanti¹

¹Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Bhayangkara Jakarta Raya, Jl. Raya Perjuangan-Bekasi, Jawa Barat, Indonesia, achmad.noeman@dsn.ubharajaya.ac.id, dian.hartanti@dsn.ubharajaya.ac.id

Abstract

The development of digital media, especially in the field of graphic design, is increasingly popular. Graphic design is a form of visual communication by utilizing images as a medium for conveying messages, so that the information conveyed can be carried out as effectively and efficiently as possible. The Dulur Salembur Yatim Foundation consists of teenagers or school-age children so they are very enthusiastic about participating in this graphic design training. The purpose of graphic design training aims to improve the skills of both sons and daughters at the Dulur Salembur Orphanage Foundation. The teaching method presented in this graphic design training uses a demonstration method so that the presenters provide direct practice by the participants. It is hoped that after studying graphic design the participants will have graphic design skills by being able to create graphic design works according to their individual creative ideas, so that they are able to make vector images, make company logos and print banners and many other graphic design products.

Keywords— Graphic Design, Vector Image, company logo.

Abstrak

Perkembangan media digital khususnya pada bidang desain grafis semakin banyak digemari. Desain grafis merupakan suatu bentuk komunikasi visual dengan memanfaatkan gambar sebagai media penyampaian pesan, sehingga informasi yang disampaikan dapat dilakukan secara efektif dan efisien mungkin. Pada Yayasan Yatim Dulur Salembur terdiri dari remaja atau usia sekolah sehingga sangat antusias sekali dalam mengikuti pelatihan desain grafis ini. Tujuan dari pelatihan desain grafis bertujuan untuk meningkatkan skill anak-anak baik putra atau putri pada Yayasan Yatim Dulur Salembur. Metode pengajaran yang disampaikan pada pelatihan desain grafis ini menggunakan metode demonstrasi sehingga pemateri memberikan praktek langsung oleh peserta. Diharapkan setelah mempelajari desain grafis para peserta memiliki skill desain grafis dengan mampu membuat karya-karya desain grafis sesuai ide kreatifitas masing-masing, sehingga mampu membuat gambar vector, membuat logo perusahaan dan membuat cetak spanduk dan masih banyak produk desain grafis lainnya.

Kata kunci— Desain Grafis, Gambar Vektor, Logo Perusahaan

Artikel info

Submitted (06/12/2022)

Revised (24/12/2022)

Accepted (20/01/2023)

Published (30/01/2023)

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

Copyright© Authors. 2023. Published by Faculty of Computer Science – Universitas Bhayangkara Jakarta Raya

I. PENDAHULUAN

Dalam rangka memenuhi unsur Tridharma Perguruan Tinggi kami dari Dosen Universitas Bhayangkara Jakarta Raya untuk membentuk kemandirian santri yatim & dhuafa di Yayasan Yatim Dulur Salembur diadakan Pengabdian Masyarakat tepatnya pada hari Sabtu, 02 Juli 2022. Pengabdian Masyarakat kali ini mengusung tema pelatihan desain grafis untuk ukuran spanduk, logo perusahaan dan membuat gambar vector. Peserta dilatih untuk membuat desain spanduk menggunakan aplikasi photoshop, sesuai dengan kreatifitas yang mereka miliki untuk dapat menciptakan desain yang menarik. Pelaksanaan pelatihan ini, sangat disambut baik oleh para peserta, hal ini dapat terlihat dari antusias para peserta dalam mengikuti Pengabdian Masyarakat. Kegiatan ini dilaksanakan di Yayasan Yatim Dulur Salembur.

Pelatihan merupakan proses pembelajaran dengan cara memberikan praktek secara langsung dalam membuat aplikasi desain grafis. Adapun software desain grafis yang digunakan yaitu seperti Adobe Photoshop dan Macromedia Freehand MX (Budiarto, 2019) (Lisnawita et al., 2020). Adobe Photoshop merupakan tools desain grafis untuk mengolah foto seperti merubah background warna pada foto dan memperbaiki foto lama ke foto baru. Sedangkan Macromedia Freehand MX merupakan tools untuk mengubah menjadi gambar vector (Huda et al., 2022) (Zaman et al., 2020).

Tujuan dari pelatihan desain grafis yang bertempat di Yayasan Dulur Salembur (YDS) adalah untuk meningkatkan kemampuan dalam bidang TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) anak – anak dan remaja pada Yayasan Dulur Salembur (YDS) untuk berkomunikasi secara visual dengan menggunakan gambar untuk menyampaikan informasi dan berkreasi dalam bidang desain grafis serta dapat membuat gambar dan fine art dengan cara visual (Yulia et al., 2022) (Danang Tejo Kumoro et al., 2021).

II. METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan pada pengabdian dengan tema Pelatihan Desain Grafis di Yayasan Dulur Salembur (YDS) dilakukan secara offline dengan menggunakan metode demonstrasi dan dapat langsung dipraktikkan langkah-langkah mengedit foto atau gambar dan membuat gambar vector. Pemateri langsung disampaikan oleh 2 orang dosen Prodi Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Bhayangkara Jakarta Raya. Pemateri 1 menjelaskan tentang dasar-dasar dari desain grafis, Tools yang digunakan untuk membuat desain Grafis yaitu Adobe Photoshop dan Macromedia Freehand MX. Pemateri 2 menjelaskan tentang fungsi-fungsi yang digunakan dalam mengedit foto menggunakan Adobe Photoshop, Merubah warna background pada Foto, Membuat ukuran cetak spanduk menggunakan Adobe Photoshop, Membuat logo yang pecah atau membuat gambar vector menggunakan Macromedia Freehand MX, Mendesain Logo Perusahaan dan lain-lain yang berkaitan dengan desain grafis.

Para peserta diberikan modul pembelajaran desain grafis yang berisikan cara instalasi software adobe photoshop dan Macromedia Freehand MX dan contoh-contoh editing foto dan beberapa desain

diantaranya cara membuat desain logo perusahaan serta bagaimana membuat ukuran spanduk agar tidak pecah pada gambar saat dicetak.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

III.1. Tahap Persiapan

Sebelum pelatihan pemateri membuat beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan desain grafis, software yang digunakan dalam membuat desain grafis, dan pengertian gambar vector. Dengan memberikan pertanyaan pemateri ingin mengetahui para peserta sejauh mana mengetahui pengetahuan tentang desain grafis. Para peserta pelatihan sangat antusias dalam menjawab beberapa pertanyaan yang dibuat oleh pemateri seperti terlihat pada gambar 1.



Sumber: Dokumentasi Tim PKM Ubhara Jaya (2022)

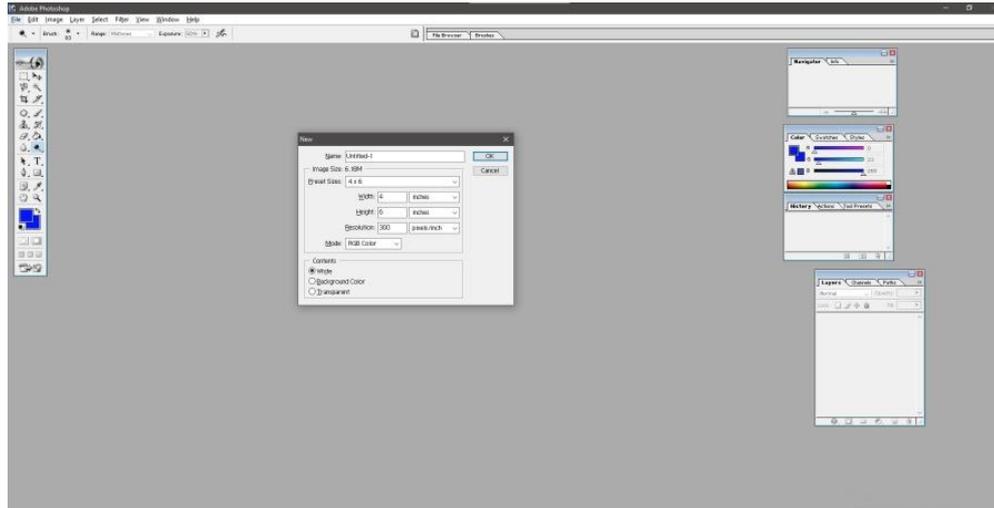
Gambar 1. Dokumentasi kegiatan menjawab pertanyaan yang dibuat oleh pemateri

III.2. Tahap Pelaksanaan

Pemateri menjelaskan tentang beberapa fitur yang digunakan pada aplikasi Adobe Photoshop

1. Pengenalan desain grafis

Pada pengenalan desain grafis dijelaskan tentang bagaimana langkah-langkah dalam membuat desain grafis. Serta dijelaskan juga tentang langkah-langkah membuka aplikasi Adobe Photoshop seperti terlihat pada gambar 2.

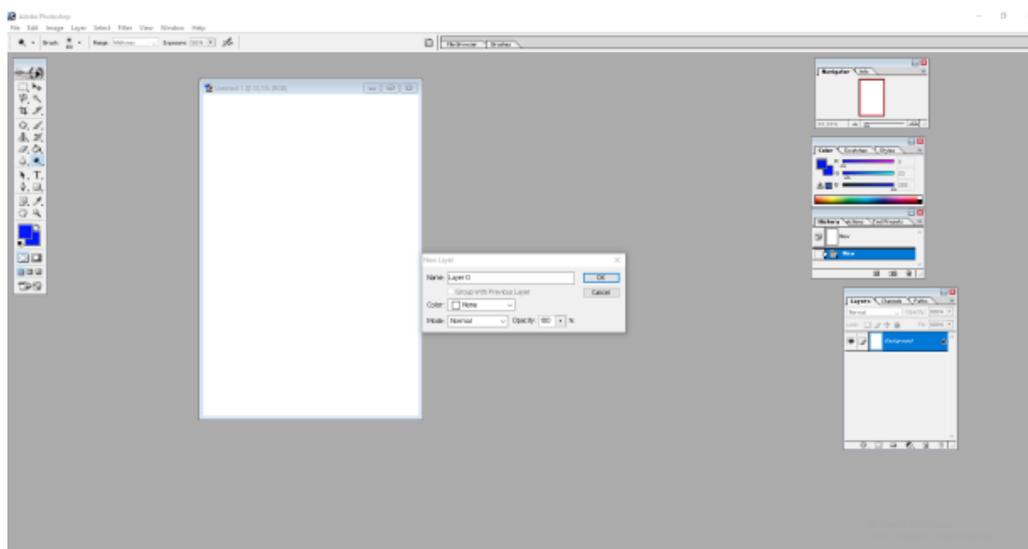


Sumber: Hasil Pelaksanaan (2022)

Gambar 2. Para peserta mempraktekan cara membuka aplikasi Adobe Photoshop.

2. Cara merubah warna *background* foto dengan menggunakan Adobe Photoshop. Berikut langkah-langkah dalam merubah warna background merah pada foto menggunakan Adobe Photoshop:

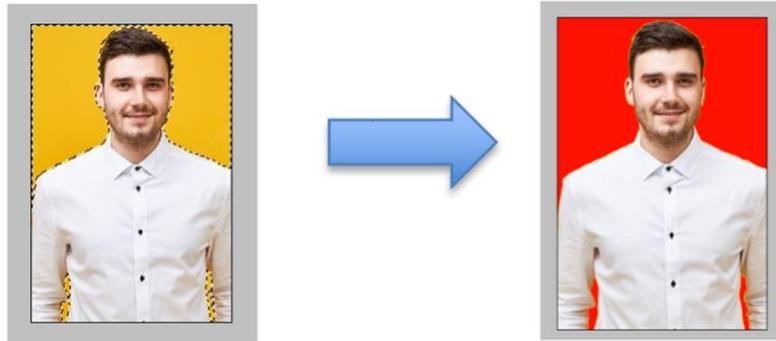
- a. Buka Adobe Photoshop
- b. Merubah background menjadi layer pada Adobe Photoshop



Sumber: Hasil Pelaksanaan (2022)

Gambar 3. Para peserta mempraktekan cara merubah background menjadi layer

- c. Mencari gambar atau objek yang akan dijadikan untuk diubah warna foto *background* dengan menggunakan *magic wand*.

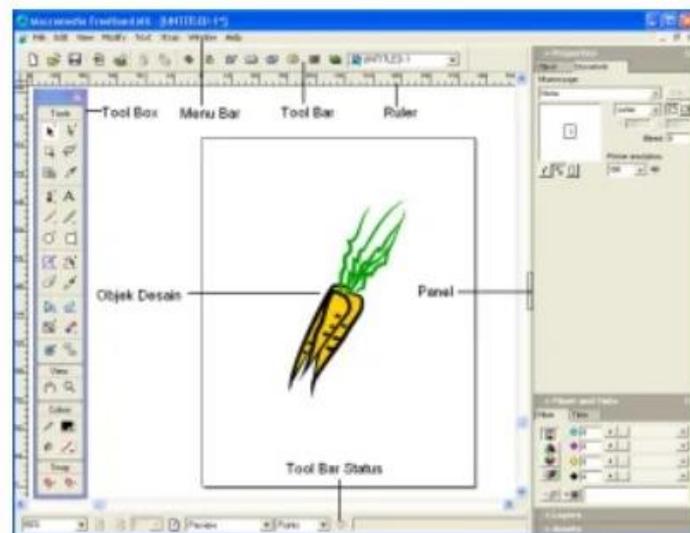


Sumber: Hasil Pelaksanaan (2022)

Gambar 4. Para peserta mempraktekan cara merubah background menjadi warna merah

3. Cara membuat gambar vector

Macromedia Freehand MX merupakan software yang digunakan untuk membuat gambar vector. Desain vector adalah desain yang menggunakan garis sebagai bagian utama dari sebuah image. Aplikasi yang digunakan untuk membuat gambar vector diantaranya CorelDRAW, Illustrator dan Macromedia Freehand MX. Dari ketiga software untuk membuat gambar vector yang paling sering digunakan dan mudah dalam penggunaannya yaitu macromedia freehand MX. Macromedia Freehand MX selain untuk membuat gambar vector juga dapat mengerjakan desain grafis lainnya yaitu pembatas buku, neon box, desain logo dan lain-lain. Berikut gambar area kerja Freehand MX yaitu:



Sumber: Hasil Pelaksanaan (2022)

Gambar 5. Tampilan Macromedia Freehand MX

- **Menu Bar:** merupakan kotak yang berisi kan menu-menu aytau alat kerja pilihan yang terdiri dari beberapa menu.Masing-masing menu mempunyai sub menu.

- **Tool Bar (Main)** : Didalam Tool Bar ini terdapat perintah-perintah pilihan yang akan sering digunakan dalam proses desain seperti New Document, Align, Transform, import dan fasilitas yang lainnya. Hal ini sangat penting dalam efektifitas penyelesaian sebuah desain. Untuk menampilkan main tool bar klik menu Windows – Toolbars – Main.
- **Tools Box**: pada Toolbox ini terdapat alat-alat gambar yang sangat penting untuk proses kerja kita. Tanpa menampilkan Tools, kita tidak dapat bekerja dengan FreeHand MX. Untuk Menampilkan Tools klik Windows – Tools (Ctrl+F2)
- **Panel Properties**: Dalam panel ini terdapat dua menu pilihan yaitu Object dan Document. Kita dapat mengedit lembar kerja ataupun object desain dari Panel ini.
- **Panel Mixer and Tint**: digunakan untuk mendefinikan warna-warna pada Object desain dengan pilihan yang lebih lengkap.
- **Panel Layers**: Panel layer menampilkan semua layer yang ada dalam dokumen. Kita dapat menambah, mengkopi maupun menghapus layer. Melalui panel layer kita dapat memilih, membuat dan menghapus layer, menyembunyikan dan bahkan mengunci layer agar terhindar dari perubahan-perubahan yang tidak disengaja.
- **Panel Assets**: Dalam panel ini terdapat tiga menu pilihan yaitu: (1) *Swatches*, yaitu menu untuk memberikan warna atau tidak pada garis, fill, ataupun keduanya. (2) *Styles*: yaitu menu yang di dalamnya terdapat berbagai bentuk objek shape yang sudah tersedia. (3) *Library*: merupakan sebuah menu seperti perpustakaan dimana didalamnya terdapat objek-objek *shape* yang mempunyai bentuk bermacam-macam.
- **Tool Bar Status**: Adalah toolbar yang berisikan tentang informasi area kerja seperti Zooming, preview, dan satuan ukuran. Kita dapat mengganti satuan ukuran dari toolbar ini.

Selama pelaksanaan pelatihan pada Yayasan Dulur Salembur dilakukan persiapan melalui koordinasi dengan pihak Yayasan Yatim Dulur Salembur terkait dengan teknis pelaksanaan. Berikut tahapan persiapannya:

- a. Pertemuan dengan Pihak Yayasan Dulur Salembur. Pada pertemuan ini membahas tentang waktu pelaksanaan dalam pelatihan desain grafis, seperti terlihat pada gambar 6 (a).
- b. Pembukaan Kegiatan Pelatihan. Pada pembukaan kegiatan pelatihan ini para peserta mengikutinya dengan tertib, seperti terlihat pada gambar 6 (b).
- c. Kegiatan PKM. Potensi dan kemampuan para peserta pada kegiatan pelatihan desain grafis terlihat aktif dalam melakukan praktek dari pemberi materi seperti terlihat pada gambar 7.



Sumber: Hasil Pelaksanaan (2022)

Gambar 6. (a) Pertemuan dengan pihak Yayasan Dulur Salembur dan (b) Dokumentasi pelaksanaan Pelatihan Desain Grafis

Semua kegiatan yang dilakukan dalam pelatihan ini ditujukan agar para santri dapat meningkatkan kemampuan bidang TIK khususnya dalam desain grafis untuk berkomunikasi secara visual dengan menggunakan gambar sebagai sarana menyampaikan informasi yang kreatif. Materi pelatihan yang telah diberikan secara individual agar dapat mendukung berbagai kebutuhan para santri dalam hal pembuatan sarana komunikasi visual (Sari et al., 2021).



Sumber: Hasil Pelaksanaan (2022)

Gambar 7. Peserta sangat antusias dalam kegiatan Pelatihan Desain Grafis

d. Peserta mempraktekan editing foto dan membuat gambar vector

Pada proses praktek software desain grafis para peserta melaksanakan dengan baik sesuai dengan hasil yang dicapai pada penugasan yang diberikan oleh pemateri langsung diselesaikan dan mendapatkan hasil yang baik. Seperti terlihat pada tabel 2.

Tabel 2. Perbandingan sebelum dan setelah kegiatan

Sebelum Kegiatan	Setelah Kegiatan
Pihak mitra belum memahami jenis-jenis aplikasi desain grafis	Mitra memahami jenis-jenis aplikasi desain grafis
Pihak mitra belum mengetahui cara penggunaan aplikasi desain grafis	Pihak mitra sudah bias menggunakan aplikasi desain grafis
Pihak mitra belum mengetahui penggunaan aplikasi desain grafis	Pihak mitra mengetahui tools pada penggunaan aplikasi desain grafis
Pihak mitra belum dapat membuat contoh-contoh dalam membuat desain grafis	Pihak mitra dapat membuat aplikasi-aplikasi desain grafis

Sumber: Hasil Pelaksanaan (2022)

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

Dari pelaksanaan kegiatan PKM ini disimpulkan bahwa para peserta sangat antusias mengikuti program Pelatihan Desain Grafis di Yayasan Dulur Salembur dengan harapan meningkatkan *skill* kepada para peserta. Untuk mengevaluasi keberhasilan dari pelatihan ini, maka semua peserta diberikan penugasan untuk membuat sebuah desain poster untuk mendorong peserta mengingat dan mempraktekan materi yang sudah disampaikan.

Referensi

- Budiarto, S. P. (2019). Pelatihan Desain Grafis dan Multimedia di Sekolah Menengah Kejuruan Persatuan Guru Republik Indonesia Banyuputih Situbondo. *JPM (Jurnal Pemberdayaan Masyarakat)*, 4(1), 308–313. <https://doi.org/10.21067/jpm.v4i1.3059>
- Danang Tejo Kumoro, Uswatun Hasanah, & Valian Yoga Pudya Ardhana. (2021). Danang. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 13–16.
- Huda, N., Putra, M. S., & Syaifudin, M. A. (2022). *Pelatihan Komputer atau Aplikasi untuk Karang Taruna di Desa Rambutan Kecamatan Rambutan Kabupaten Banyuasin*. 2(6), 1715–1720.
- Lisnawita, L., Lucky Lhaura Van FC, & Musfawati. (2020). Pelatihan Desain Grafis Untuk Meningkatkan Kreatifitas Siswa. *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 231–235. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v4i2.3406>
- Sari, R., Herlawati, Nidaul Khasanah, F., & Dina Atika, P. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Bentuk Presenter-View-Recorder dan Mentimeter. *Journal of Computer Science Contributiona (JUCOSCO)*, 4(3), 265–276. <http://ejurnal.ubharajaya.ac.id/index.php/Jabdimas>
- Yulia, E. R., Yusuf, L., Ryansyah, M., & ... (2022). Pemanfaatan Aplikasi Photoshop Guna Mendukung Kreatifitas Belajar Desain Grafis Bagi Santri PPQ. *Jurnal Abdimas ...*, 1(1), 1–6.
- Zaman, A. N., As'adi, M., Nur, I., Rizal, R., & Mahfud, H. (2020). Pemberdayaan Dan Pelatihan Desain Grafis Bisnis Kekinian Pada Desa Limo. *Jurnal Widya Laksana*, 9(1), 6–10.