

PELATIHAN DESAIN GRAFIS UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA PADA SMA HUSNI THAMRIN

Murdiaty*, Ferawaty, Hita

Program Studi S-1 Sistem Informasi STMIK Mikroskil

*Email: murdiaty@mikroskil.ac.id

Abstrak - SMA Husni Thamrin, merupakan lembaga pendidikan yang memberikan pendidikan formal kepada anak usia sekolah. SMA Husni Thamrin bertempat di Jalan Galang No.1 Medan dengan jarak \pm 9,9 Km dari kampus STMIK Mikroskil. Mata pelajaran komputer yang diberikan kepada siswa-siswi pada SMA Husni Thamrin masih terbatas pada pengetahuan komputer dasar. Dengan berbekal pengetahuan dasar tersebut, tentunya siswa-siswi harus mengembangkan kembali kreativitasnya dalam dunia digital. Extra Kurikuler yang diberikan SMA Husni Thamrin hanya dalam bidang Olahraga. Oleh karena itu, siswa-siswi pada SMA Husni Thamrin sebagai generasi milenial harus dapat memanfaatkan dunia digital untuk dapat meningkatkan kemampuan yang dimiliki sehingga dapat digunakan sebagai salah satu bekal dalam menghadapi persaingan dalam dunia kerja nanti. Disamping itu, SMA Husni Thamrin belum memiliki mata pelajaran desain grafis, sehingga dilakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat untuk mengadakan sebuah pelatihan yang bertemakan desain grafis selama 2 hari. Melalui program pengabdian kepada masyarakat ini diharapkan dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam pengetahuan dan kemampuan desain grafis. Hasilnya menunjukkan bahwa peserta sangat antusias dalam mengikuti kegiatan pelatihan desain grafis ini. Peserta dapat mengenal desain grafis serta dapat mempraktekkan aplikasi yang digunakan untuk membuat desain grafis tersebut. Diakhir pelatihan, dilakukan kompetisi dimana peserta diminta untuk membuat rancangan kartu nama masing-masing.

Kata kunci: desain grafis, kreativitas, SMA Husni Thamrin

LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi saat ini menuntut peningkatan keahlian yang dimiliki oleh kaum milenial pada dunia kerja. Salah satu keahlian yang dianjurkan untuk ditingkatkan oleh pada kaum milenial khususnya para siswa/i SMA adalah keahlian desain grafis melalui mata pelajaran yang dapat diselenggarakan pihak sekolah maupun siswa/i dapat belajar secara otodidak dengan merujuk kepada berbagai sumber informasi yang tersedia secara online saat ini. Desain grafis merupakan suatu bentuk komunikasi visual yang menggunakan gambar untuk menyampaikan informasi atau pesan seefektif mungkin. Dalam disain grafis, teks juga dianggap gambar karena merupakan hasil abstraksi simbol-simbol yang bisa dibunyikan. Desain grafis adalah salah satu bentuk seni lukis (gambar) terapan yang memberikan kebebasan kepada sang desainer (perancang) untuk memilih, menciptakan, atau mengatur elemen rupa seperti ilustrasi, foto, tulisan, dan garis di

atas suatu permukaan dengan tujuan untuk diproduksi dan dikomunikasikan sebagai sebuah pesan. Gambar maupun tanda yang digunakan bisa berupa tipografi atau media lainnya seperti gambar atau fotografi. Desain grafis umumnya diterapkan dalam dunia periklanan, packaging, perfilman, dan lain-lain. Dengan kemampuan desain grafis yang dimiliki, siswa juga dapat menciptakan suatu karya atau produk desain grafis dengan berbagai model dan bentuk, misalnya produk desain grafis yang terdapat di pasaran bebas, seperti kartu nama, leaflet, sampul CD, sampul kaset, desain kaos, sampul buku mata pelajaran, poster dan lain-lain.

Desain Grafis adalah salah satu bentuk seni lukis (gambar) terapan yang memberikan kebebasan kepada sang designer (perancang) untuk memilih, menciptakan, atau mengatur elemen rupa seperti ilustrasi, foto, tulisan, dan garis di atas suatu permukaan dengan tujuan untuk diproduksi dan dikomunikasikan sebagai

sebuah pesan. Gambar maupun tanda yang digunakan bisa berupa tipografi atau media lainnya seperti gambar atau fotografi. Desain Grafis umumnya diterapkan dalam dunia periklanan packaging, perfilman, dan lain-lain. (Sitepu, 2004)

Desain Grafis dalam pandangan ilmu komunikasi adalah metode menyampaikan pesan visual berwujud teks dan gambar dari komunikator kepada komunikan. Dalam mendesain surat kabar misalnya, desainer grafis memerlukan pengetahuan tentang kebiasaan pembaca media agar dengan mudah mendesain tata letak dan visual yang cocok. Ini dengan motif agar pesan yang hendak disampaikan oleh media tersebut diterima dan sampai pada pembaca. Desain grafis juga lazim disebut desain komunikasi visual. Dalam pembuatan desain promosi media cetak harus memperhatikan pemahaman terhadap esensi dunia visual dan seni (estetika). Sebab desain grafis menerapkan elemen-elemen dan prinsip-prinsip desain (komposisi) dalam memproduksi sebuah karya visual. (Sitepu, 2004)

Menurut Jessica Helfand dalam Vinsensius Sitepu, mendefinisikan desain grafis sebagai kombinasi kompleks kata-kata dan gambar, angka-angka dan grafik, foto-foto dan ilustrasi yang membutuhkan pemikiran khusus dari seorang individu yang bisa menggabungkan elemen-elemen ini, sehingga mereka dapat menghasilkan sesuatu yang khusus, sangat berguna, mengejutkan atau subversif atau sesuatu yang mudah diingat. (Sitepu, 2004)

Desain grafis adalah pekerjaan dalam bidang komunikasi visual yang berhubungan dengan grafika (cetakan) dan/atau pada bidang dua dimensi, dan statis (tidak bergerak dan bukan time-based image). Secara khusus, desain grafis adalah keahlian menyusun dan merancang unsur visual menjadi informasi yang dimengerti publik/masyarakat. Bidang profesi

desain grafis menangani konsep komunikasi grafis, merancang, dan menyelaraskan unsur yang ditampilkan dalam desain (huruf, gambar, dan atau foto, elemen grafis, warna) sesuai dengan tujuan komunikasi, dan mengawasi produksi (cetak). Dalam kerjanya, desainer grafis memberi brief dan pengarahan kepada ilustrator atau fotografer agar hasil yang diperoleh sesuai dengan rancangan desainnya. (Widya *et al.*, 2016)

Bidang desain grafis merupakan bagian dari ilmu seni rupa yang dimanfaatkan untuk berkomunikasi. Karena itu, ada beberapa hal yang diprasyarkan bagi yang akan bekerja dalam bidang profesi ini, antara lain menyangkut wawasan, keterampilan, kepekaan, dan kreativitas. Dalam buku FI9UR, Yongky Safanayong mengungkapkan “Desainer itu harus smart, tidak hanya strategi tetapi juga taktis”. Dalam bidang kompetensi desain grafis hal yang harus dikuasai sebagai prakondisi sebelum bekerja adalah sebagai berikut: (a) sikap kerja (attitude); (b) pengetahuan, keterampilan, dan kepekaan (skill, knowledge, and sensibility); (c) kreativitas (creativity). (Widya *et al.*, 2016)

Secara garis besar, desain grafis dibedakan menjadi beberapa kategori sebagai berikut: (a) printing (percetakan) yang memuat desain buku, majalah, poster, booklet, leaflet, flyer, pamflet, periklanan, dan publikasi lain yang sejenis; (b) web design (desain untuk halaman web) atau desain interaktif; (c) film, termasuk TV komersial, animasi, dan multimedia interaktif; (d) identifikasi (logo), EGD (Environmental Graphic Design) merupakan desain profesional yang mencakup desain industri (iklan, branding, company profile, dan lain-lain); (e) desain produk, pemaketan, kemasan, merchandise, dan sebagainya. (Widya *et al.*, 2016).

Pemberian pelatihan desain grafis kepada siswa pada SMA Husni Thamrin bertujuan memberikan pembekalan pengetahuan dan

keterampilan desain grafis kepada siswa sehingga siswa dapat menggunakan keterampilan tersebut dalam mendesain poster maupun brosur mengenai kegiatan yang diselenggarakan oleh pihak sekolah.

Berdasarkan analisis situasi tersebut, maka dapat diambil beberapa perumusan masalah, yaitu: (a) Bagaimana siswa dapat membuat desain kartu nama, brosur atau logo yang dapat dimanfaatkan sebagai bekal dan penunjang dalam kegiatan sehari-hari; (b) Bagaimana memberikan sebuah solusi dalam pemahaman desain grafis sehingga dapat diaplikasikan dalam kegiatan sehari-hari. Kegiatan pengabdian ini bertujuan memberikan teori dan pelatihan kepada siswa SMA Husni Thamrin dalam membuat desain grafis berupa kartu nama, brosur atau logo.

METODE PELAKSANAAN

Metode kegiatan yang dilakukan pada kegiatan pengabdian ini adalah dengan metode presentasi, diskusi, dan praktek pelatihan. Secara keseluruhan metode pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan meliputi melakukan kunjungan awal mitra, hal ini dimaksudkan untuk mengetahui kondisi mitra, selain itu juga bertujuan untuk menentukan lokasi pelatihan, peserta yang terlibat, penentuan jadwal kegiatan.

2. Tahap Pembuatan Bahan Ajar

Pada tahap ini, proses yang dilakukan adalah membuat bahan ajar untuk kegiatan pelatihan yang dimulai pada awal bulan Oktober 2019. Serta mempelajari penggunaan aplikasi yang akan digunakan dalam kegiatan pelatihan.

3. Tahap Instalasi Software

Pada tahap ini anggota tim berangkat ke sekolah untuk melakukan proses instalasi software CorelDraw X6 pada komputer yang terdapat pada Laboratorium Komputer SMA

Husni Thamrin. Setelah selesai proses instalasi, maka dilakukan uji coba terhadap software CorelDraw X6 apakah dapat berfungsi dengan baik dan sesuai dengan spesifikasi komputer yang terdapat pada SMA Husni Thamrin.

4. Tahap Pelaksanaan Pelatihan

Pelatihan dilakukan pada Laboratorium Komputer SMA Husni Thamrin pada tanggal 21 Oktober 2019 dan 23 Oktober 2019 dilaksanakan dalam 2 sesi yaitu sesi pertama untuk siswa jurusan IPA kelas pukul 09.00 WIB hingga pukul 12.00 WIB dan sesi kedua untuk siswa jurusan IPS 13:00 WIB hingga pukul 16:00 WIB bertempat di Laboratorium Komputer SMA Husni Thamrin. Masing-masing sesi dibagi menjadi 2 Laboratorium Komputer, hal ini dikarenakan Laboratorium Komputer milik SMA Husni Thamrin berkapasitas 20 orang untuk 1 Laboratorium Komputer. Sehingga sesi pertama untuk siswa jurusan IPA dibagi menjadi 2 Laboratorium Komputer, demikian juga untuk siswa jurusan IPS dibagi menjadi 2 Laboratorium Komputer. Tim Pelaksana terdiri 3 (Tiga) orang yang bertugas menjelaskan materi di depan peserta dengan menggunakan notebook dan proyektor. Peran menjelaskan dan membantu peserta dilakukan secara bergantian dalam tim.

Materi yang dibawakan selama proses pelatihan adalah:

- a. Pengenalan CORELDRAW X6
- b. Mengenal Fungsi Shaping Di CorelDraw
- c. Membuat Logo Sederhana
- d. Membuat Design Teks Sederhana dan Teks 3D
- e. Menggambar Karakter Sederhana
- f. Membuat Banner Website Rainbow Style

Sebelum pelatihan dimulai, peserta akan diberikan latihan berupa *pretest* yang bertujuan untuk mengukur kemampuan peserta sebelum diberikan pelatihan. Setelah pengenalan tools selesai maka peserta akan diberikan latihan mendesain (*posttest*) dengan tujuan untuk menguji pemahaman dan kemampuan peserta

selama mengikuti pelatihan dan kemudian hasil kerja peserta tersebut juga akan dinilai oleh tim pengajar. Kemudian tim pengajar akan membandingkan nilai sebelum mulai pelatihan (*pretest*) dengan nilai setelah pelatihan (*post test*) dan akan dilihat peningkatan kemampuan yang diperoleh peserta tersebut. Latihan yang diberikan adalah dalam bentuk merancang kartu nama menggunakan CorelDraw X6 dan kemudian akan dipilih 3 kelompok yang terbaik untuk diberikan penghargaan berupa hadiah.

Karena siswa dibagi ke dalam 2 buah Laboratorium Komputer untuk sesi pertama dan sesi kedua, maka kelompok terbaik dipilih sebanyak 3 kelompok untuk setiap Laboratorium Komputer pada setiap sesi. Sehingga keseluruhan terdapat 12 kelompok terbaik (6 kelompok untuk sesi pertama dan 6 kelompok untuk sesi kedua) yang diberikan penghargaan berupa hadiah. Siswa dibagi dalam 1 kelompok terdapat 3 orang siswa. Sehingga keseluruhan hadiah yang dibagikan kepada 36 orang siswa.

Sebagai bahan evaluasi, diakhir kegiatan dibagikan kuesioner kepada para peserta yang bertujuan untuk evaluasi kegiatan pengabdian kepada masyarakat.

5. Tahap Pembuatan Laporan Pengabdian Pada Masyarakat

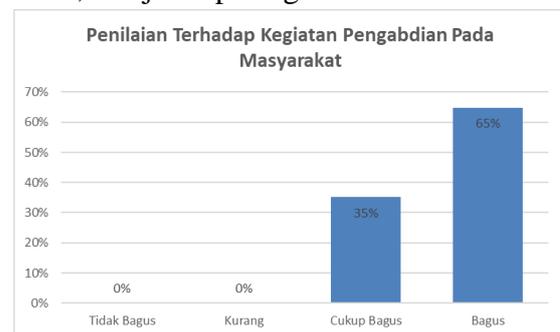
Setelah selesai kegiatan pelatihan, maka akan dibuat laporan akhir pengabdian masyarakat sebagai bentuk pertanggung jawaban dari pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan dengan metode presentasi dari dosen tentang materi pelatihan, kemudian peserta langsung mempraktekkan pada komputer masing-masing dan peserta dapat bertanya jika menghadapi kendala dalam pengerjaan. Hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menunjukkan bahwa peserta

mendapatkan pengetahuan dalam pembuatan desain grafis serta mendapatkan pengalaman dalam membuat desain kartu nama, logo dan brosur. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini diikuti oleh 36 orang siswa dan dibagi dalam 2 sesi. Dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini peserta sangat antusias dalam mengikuti.

Untuk mengukur sejauh mana tingkat keberhasilan kegiatan yang dilaksanakan, maka digunakan kuesioner yang disebar kepada para peserta pelatihan. Penilaian yang dilakukan menggunakan 4 kriteria yaitu: tidak bagus, kurang bagus, bagus, dan cukup bagus. Berdasarkan hasil kuesioner yang diisi oleh 74 peserta, disajikan pada grafik dibawah ini.



Gambar 1. Hasil evaluasi kegiatan PKM

Berdasarkan hasil penilaian pada grafik diatas terkait dengan materi yang disampaikan dan pelatihan yang telah dilakukan, bahwa kegiatan Pengabdian pada Masyarakat ini dapat meningkatkan kemampuan peserta dalam bidang desain grafis. Hal ini terlihat dari total 74 peserta yang memberikan penilaian bahwa 35% (26 orang) menyatakan cukup bagus dan 65% (48 orang) menyatakan bagus.



Gambar 2. Pemaparan Materi pelatihan



Gambar 3. Foto Bersama Tim Pengabdian dengan Siswa SMA Husni Thamrin

KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian pada masyarakat yang telah dilakukan pada sekolah SMA Husni Thamrin dapat meningkatkan kemampuan peserta dalam hal peningkatan kemampuan desain grafis. Hal ini dibuktikan dengan hasil penilaian peserta secara keseluruhan terhadap materi pelatihan yang diberikan cukup baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa peserta memiliki respon yang baik terhadap kegiatan pelatihan yang dilaksanakan pada kegiatan pengabdian pada masyarakat ini.

UCAPAN TERIMAKASIH

Tim pengabdian kepada masyarakat pada kesempatan ini menyampaikan ucapan terima kasih kepada STMIK Mikroskil yang telah memberikan dana hibah melalui program hibah kompetisi internal kreativitas dan inovasi dosen dan kepada pihak SMA Husni Thamrin yang telah memberikan kesempatan kepada tim untuk melakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Sitepu, V. (2004). Panduan mengenal desain grafis. www.escaeva.com
- Widya, L. A. D., & Darmawan, A. J. (2016). Pengantar desain grafis. Direktorat Pembinaan Kursus dan Pelatihan. <http://repositori.kemdikbud.go.id>