

Pelatihan Bimbingan Desain Grafis untuk Siswa SMK di Kalimantan Tengah

Bayu Suratmoko¹ , Jaemi Wahyudi²

¹ Universitas Muhammadiyah Palangka Raya, RTA Milono, Palangka Raya, Indonesia

*Email: bayusuratmoko60@gmail.com

Abstrak: Peran teknologi informasi dalam desain grafis sangat penting di era modern. Pelatihan bimbingan desain grafis di Kalimantan Tengah untuk siswa SMK bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan, keahlian dan keterampilan dasar seperti komposisi visual, tipografi, dan penggunaan warna. Focus artikel ini adalah pengetahuan siswa SMK mengenai pentingnya desain grafis bagaimana nantinya siswa dapat menerapkan hasil dari pelatihan bimbingan desain grafis ini. Desain grafis diperlukan di untuk branding, promosi, dan pemasaran. Pelatihan bimbingan desain grafis ini menggunakan software seperti Coreldraw, Adobe Illustrator, Photoshop, dan Figma, untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan siswa. Diharapkan artikel ini akan membantu siswa untuk mengembangkan pengetahuan, keahlian dan ketrampilan desain grafis untuk siswa SMK.

Kata Kunci: Pelatihan Bimbingan Desain Grafis Siswa SMK di Kalimantan Tengah, Pengetahuan, Keahlian dan Keterampilan Desain Grafis

***Abstract:** The role of information technology in graphic design is very important in the modern era. Graphic design guidance training in Central Kalimantan for vocational high school students aims to improve knowledge, expertise and basic skills such as visual composition, typography, and color use. The focus of this article is the knowledge of vocational high school students regarding the importance of graphic design and how students can later apply the results of this graphic design guidance training. Graphic design is needed for branding, promotion, and marketing. This graphic design guidance training uses software such as Coreldraw, Adobe Illustrator, Photoshop, and Figma, to improve students' knowledge and skills. This article is expected to help students develop graphic design knowledge, expertise and skills for vocational high school students.*

***Kata Kunci:** Graphic Design Guidance Training for Vocational High School Students in Central Kalimantan, Graphic Design Knowledge, Expertise and Skills*

How to cite: Suratmoko, B & Wahyudi, J. (2024). Pelatihan Bimbingan Desain Grafis untuk Siswa SMK di Kalimantan Tengah. *Huma Betang: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 68-73.

PENDAHULUAN

Hidup pada era modern seperti sekarang ini sangat bergantung dengan teknologi, dimana teknologi sekarang ini terus berkembang pesat, peran teknologi informasi pada era modern yang sekarang ini sangat mempengaruhi perkembangan jaman. Salah satu yang mempengaruhi teknologi adalah ketrampilan dalam bentuk kreativitas dalam bidang desain grafis, dimana Desain grafis bisa menyampaikan pesan dalam bentuk visual seperti membuat konsep dalam bentuk gambar, menentukan tema yang cocok dan bisa untuk menyampaikan pesan dengan mudah dan diterima oleh masyarakat luas. Seiring berjalannya waktu sekarang ini penggunaan teknologi desain grafis sangat digemari oleh anak-anak muda ataupun tua karena pada era sekarang ini Desain grafis sangat dibutuhkan baik oleh perusahaan, perorangan dan pelaku Usaha seperti Usaha mikro Kecil dan Menengah (UMKM) (Syahrir1 et al., 2023).

Desain grafis merupakan salah satu bentuk visual yang sangat penting untuk menyampaikan informasi dan pesan yang seefektif mungkin. Desain grafis dapat menciptakan suatu gambaran yang mencerminkan keunikan atau perbedaan produk tersebut dengan produk lainnya yang sejenis dan mempunyai ide kreatif membuat suatu produk menjadi lebih mempunyai nilai jual. Desain grafis yang komunikatif dan konsep yang di desain sedemikian rupa akan membuat suatu gambaran yang sesuai seperti yang diinginkan, sehingga konsumen yang melihatnya dapat tertarik. (Pomakumote et al., 2024).

Seiring dengan perkembangan era digital saat ini kebutuhan pasar sangat tinggi karena hampir semua perusahaan dan pendidikan membutuhkan desain grafis untuk keperluan branding, promosi dan pemasaran produk mereka. Desain grafis banyak diminati Siswa di SMK karena bisa berkarir sebagai desainer grafis. Menjadi desainer grafis bisa menciptakan hal-hal yang menarik dan kreatif seperti membuat logo, kartu nama, brosur, banner, spanduk, kalender dan lain-lain. Desain grafis adalah sebagai bentuk seni yang menggabungkan antara tek, gambar, warna dan simbol untuk mengkomunikasikan ide atau pesan. Sedangkan rancang grafis adalah proses komunikasi menggunakan elemen visual, seperti tipografi, serta ilustrasi yang dimasukkan untuk menciptakan persepsi akan suatu pesan yang disampaikan. (Nata et al., 2022)

Pelatihan bimbingan desain grafis untuk Siswa SMK se Kalimantan Tengah yang diwakili 12 orang dari masing-masing kabupaten peserta akan dibekali dengan pengetahuan dan teknik yang dibutuhkan untuk mengaplikasikan prinsip dasar desain seperti komposisi visual, dampak visual dan Efektifitas Komunikasi untuk Desain, Kualitas Tipografi, Kualitas Warna, Kualitas Gambar memanipulasi, Kualitas menggambar ulang objek dalam aplikasi vektor, kualitas desain elemen lainnya.

Permasalahan yang sering dihadapi ketika melaksanakan kegiatan pelatihan bimbingan desain grafis adalah komputer tiba-tiba mati, software tiba-tiba tidak bisa dibuka atau ceket dan disini ada beberapa Siswa yang belum paham mengenai komputer, didalam hal pewarnaan belum sepenuhnya siswa mengetahui penggunaan pewarnaan dalam desain grafis. Dengan adanya pelatihan bimbingan ini diharapkan para siswa dapat beradaptasi dengan perkembangan teknologi untuk merespon kebutuhan industri yang pesat. Hasil dari teknologi desain grafis dapat mencakup bidang cetak maupun digital seperti identitas merek, perancangan huruf, ilustrasi, media promosi, antarmuka pengguna dan perkembangan kreatif kedepannya, karena ketrampilan desain grafis sangat banyak dibutuhkan di dunia kerja seperti bidang percetakan, advertising, multimedia, fashion dan industry-industri kreatif lainnya. (Kris et al., 2021)

Dari berbagai hal diatas, dapat dikatakan bahwa kemampuan desain grafis khususnya untuk siswa SMK se Kalimantan Tengah perlu adanya pelatihan bimbingan, untuk membuat desain-desain kreatif karena di era teknologi seperti saat ini kreatifitas sangat diperlukan sekali terutama bagi para pelajar Siswa SMK. Tujuan dengan adanya pelatihan bimbingan ini diharapkan Siswa SMK dapat meningkatkan meningkatkan pengetahuan, keahlian serta ketrampilan. Desain grafis kedepannya akan memberikan peluang usaha yang sangat baik di era sekarang ini. Dengan adanya pelatihan bimbingan

desain grafis ini semoga dapat membantu dan menambah wawasan atau pengetahuan serta kemampuan siswa yang turut serta mewakili nama sekolah masing-masing.

METODE

Metode yang di gunakan tim pengabdian masyarakat ini adalah dengan melakukan pelatihan bimbingan desain grafis. Adanya kegiatan pelatihan bimbingan desain grafis ditingkat SMK untuk meningkatkan pengetahuan, keahlian dan ketrampilan siswa SMK, melalui tugas yang ada di modul 0 sampai dengan modul 4. Selain itu dilakukan diskusi dan tanya jawab.

Pelaksanaan kegiatan pelatihan bimbingan Desain Grafis ini dilaksanakan pada tanggal, 22 – 25 April 2024 yang berlokasi di SMK Karsa Mulya Kota Palangka Raya. Kegiatan Pengabdian Masyarakat ini dilaksnakan selama 4 hari, dimulai pukul 07.00 WIB - sampai dengan 17.00 WIB.

Kegiatan pelatihan bimbingan desain grafis ini diikuti 12 peserta dari SMK perwakilan kabupaten yang ada di Kalimantan Tengah.

Pelaksanaan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan melalui beberapa tahapan, antara lain :

1. Tahap Persiapan

dilakukan observasi untuk mengumpulkan kebutuhan awal kendala- kendala yang dihadapi oleh Siswa SMK khususnya yang berkaitan dengan penggunaan komputer, Software. Tahap ini dilakukan untuk bersama menganalisis permasalahan yang sering dihadapi ketika akan diadakan Pelatihan Bimbingan Desain Grafis. Langkah selanjutnya adalah siswa dapat memahami dasar-dasar desain, prinsip-prinsip desain seperti komposisi, tipografi, warna dan tata letak.

2. Tahap Pelaksanaan

Pelatihan bimbingan pelatihan desaian grafis, dilakukan dengan cara:

Kegiatan 1:

Dalam pelatihan bimbingan desain grafis ini siswa akan di bagikan modul untuk menyelesaikan tugas. Modul yang dibagikan adalah modul 0 sampai dengan modul 4. Didalam modul ini ada tugas-tugas yang dikerjakan oleh peserta pelatihan bimbingan desain grafis.

Kegiatan 2:

Pelatihan bimbingan desain grafis ini siswa diwajibkan menyelesaikan tugas yang ada di modul 0 sampai dengan modul 4. Karena tugas yang ada di Modul 0 sampai dengan modul 4 saling berkaitan, seperti halnya Komposisi, logo, pewarnaan, penggunaan Text, Foto dan lain-lain. Untuk menyelesaikan tugas ini siswa boleh menggunakan software Coreldraw, Adobe Illustrator, Photoshop dan Figma.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Desain grafis adalah suatu bentuk visual yang menggunakan bentuk gambar untuk menyampaikan pesan kepada orang lain, desain grafis mempermudah kita dalam menyampaikan informasi dan membuat informasi supaya lebih menarik. Melalui pelatihan desain grafis ini siswa diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan, keahlian serta ketrampilan dalam bidang desain grafis. Kegaitan pelatihan bimbingan desain grafis ini menyelesaikan tugas menggunakan software Coreldraw, Adobe Illustrator, Photoshop dan Fiqma. Kegiatan pelatihan bimbingan desain grafis juga menghadirkan juri dari Jakarta, Universitas Muhammadiyah Palangkaraya dan STIMIK Palangka Raya. Narasumber memberikan pemahaman mengenai tata cara pengerjaan Tugas, penamaan file, warna, topografi, vector, gambar serta komponen desain grafis yang memberikan peran komunikasi visual (Gambar 1).



Gambar 1. Pengarahan Juri Nasional

Diskripsi pengerjaan tugas dari Modul 0 sampai dengan modul 4 untuk siswa SMK adalah sebagai berikut : Tugas 1 terdiri dari Mindmap, Moodboard, Logo Matriks dan Logo Vector. Tugas 2 terdiri dari : Stylescape berdasar dari logo yang sudah dipilih, Tipografi, Skema Warna, Image, Shape, Social Media Content (1 Banner, 1 Poster dan 1 Pin). Tugas 3 terdiri dari : Brand Guideline meliputi aturan warna, tiografi, elemen grafis & image style, dan Implementasi Logo. Modul 4 terdiri dari : Low-Fidelity Prototype membuat aplikasi sesuai modul 0 dan menggunakan aturan yang sudah ditentukan pada stylescape. Hi-Fidelity Prototype membuat Hi-Fidelity Prototype berdasarkan Low-Fidelity Prototype yg telah dibuat. Tugas ini berkaitan dengan tugas 1 dan 2 dan dikumpulkan dalam Figma (File Final) dan PDF (Final Preview).

Untuk Pengerjaan Tugas diperlukan waktu selama selama 2 jam sampai dengan 3 jam untuk tiap-tiap tugas. (Gambar 2).



Gambar 2. Pengerjaan Tugas modul 1 sampai dengan Modul 4

Hasil Pengerjaan Modul 0 sampai dengan Modul 4 siswa SMK dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Hasil Pengerjaan Tugas modul 0-4

Foto Bersama dengan peserta Pelatihan Bimbingan Teknis Desain Grafis (Gambar 4).



Gambar 4. Foto Bersama dengan Peserta Bimbingan Desain Grafis

KESIMPULAN

Pengabdian masyarakat ini memberikan pelatihan bimbingan Desain Grafis yang pesertanya dari Siswa SMK se Kalimantan Tengah. Berdasarkan hasil realisasi pengerjaan tugas modul 0 sampai dengan modul 4 maka dapat diambil kesimpulan, bahwa melalui kegiatan pelatihan bimbingan desain grafis ini siswa dapat menunjukkan potensinya serta mendapatkan pengetahuan, keahlian, ketrampilan dan kemampuan dalam membuat desain grafis. Kegiatan pengabdian masyarakat ini merupakan sarana untuk mengaplikasikan ilmu untuk dibagikan kepada siswa SMK se Kalimantan Tengah dalam bentuk pelatihan bimbingan desain grafis menggunakan Software Coreldraw, Adobe Illustrator, Photoshop dan Figma yang bertujuan meningkatkan kapasitas desain grafis untuk siswa SMK.

Semoga melalui pelaksanaan pengabdian masyarakat ini bisa menghasilkan Siswa SMK yang terlatih khususnya pengolahan desain grafis. Adanya desain grafis diharapkan mampu berkontribusi dalam upaya mewujudkan dan mendorong kemajuan di era modern sekarang ini atau era digital sekarang ini. Dikemudian hari supaya diadakan lomba pembuatan logo untuk Provinsi, kabupaten, maupun perusahaan. Karena adanya dukungan dari pihak eksternal sangat membantu siswa dalam mengasah pengetahuan, keahlian dan ketrampilan dalam desain grafis.

DAFTAR PUSTAKA

- (Nata et al., 2022) Pelatihan Desain Grafis Untuk Meningkatkan Kreatifitas Remaja Dalam Berwirausaha
- (Siregar et al., 2021) Sosialisasi dan Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Software Corel Draw pada Siswa SMK Dwi Tunggal 2 Tanjung Morawa
- (Lubis et al., 2022) Peningkatan Kemampuan Desain Grafis untuk Meningkatkan Kreativitas Dakwah pada PC IPM Medan Area
- (Pomakumote et al., 2024) Pelatihan Desain Grafis Sebagai Bekal Berwirausaha Pada Komunitas Sekolah
- (Lisnawita et al., 2020) Pelatihan Desain Grafis Untuk Meningkatkan Kreatifitas Siswa
- (Kris et al., 2021) Pendampingan Belajar Desain Grafis bagi Generasi Z melalui Aplikasi Corel Draw di Desa Bandarkedungmulyo
- (Ibnu Rusdi et al., 2022) Pelatihan Desain Grafis Pembuatan Flyer Produk Untuk Promosi Konten Media Sosial
- kumparan 2020 alasan mengapa profesi desain grafis sangat dibutuhkan