

**PELATIHAN DESAIN GRAFIS DI SMK AL-AMIN CIBARUSAH**

**Muhtajuddin Danny<sup>1</sup>, Sufajar Butsianto<sup>2</sup>, Asep Muhibdin<sup>3</sup>, Ermanto<sup>4</sup>,  
Edi Triwibowo<sup>5</sup>**

<sup>1,2,3,4</sup>Teknik Informatika, Universitas Pelita Bangsa

<sup>5</sup>Akuntansi, Universitas Pelita Bangsa

<sup>1</sup>utat@pelitabangsa.ac.id, <sup>2</sup>sufajar.s@pelitabangsa.ac.id, <sup>3</sup>asep.muhibdin@pelitabangsa.ac.id

<sup>4</sup>ermanto@pelitabangsa.ac.id, <sup>5</sup>edi.triwibowo@pelitabangsa.ac.id

---

Diterima: 28 Mei 2023

Disetujui: 02 Juni 2023

Dipublikasikan: 06 Juni 2023

---

**Abstrak**

Pendidik selalu berupaya dalam menyajikan materi pembelajaran secara optimal dan didukung dengan sumber belajar yang memadai sehingga dapat dikuasai siswa secara tuntas. Hal ini dimaksudkan untuk membekali mitra dengan menanamkan kesadaran kepada peserta pelatihan tentang pentingnya pembelajaran desain grafis, dan memberikan kemampuan dan ketrampilan dalam pembelajaran desain grafis untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan pengajaran. Mitra yang dilibatkan dalam kegiatan pelatihan ini adalah siswa dan siswi SMK Al-Amin Cibarusah sebanyak 40 orang. Metode pelaksanaan dengan metode ceramah, dan demonstrasi. Langkah-langkah kegiatan pelatihan ini terbagi atas dua sesi teori dan praktik. Pelatihan tersebut menanamkan kesadaran bersama bahwasanya antusiasme siswa untuk menemukan ide-ide kreatif tentang rancangan atau rencana pembuatan desain berkenaan dengan materi perlu dilatih secara berkelanjutan.

**Kata Kunci: Desain, Grafis, Pelatihan, Pengabdian*****Abstract***

*Educators always try to present learning material optimally and are supported by adequate learning resources so that students can master it thoroughly. This is intended to equip partners by instilling awareness in training participants about the importance of learning graphic design, and providing abilities and skills in learning graphic design to improve the quality of learning and teaching. The partners involved in this training activity were 40 students of SMK Al-Amin Cibarusah. The method of implementation is the lecture method and demonstrations. The steps of this training activity are divided into two sessions of theory and practice. The training instills a shared awareness that the enthusiasm of students to find creative ideas about designs or plans for making designs regarding materials needs to be trained on an ongoing basis.*

***Keywords: Design, Graphic, Training, Dedication*****PENDAHULUAN**

Saat ini secara umum, produk desain grafis dibuat sebagai media komunikasi yang banyak dimanfaatkan untuk berkomunikasi. Di lingkungan instansi/lembaga pendidikan yang memiliki informasi, peraturan atau tata tertib, penggunaan desain grafis digunakan untuk menyampaikan informasi, peraturan, dan tata tertib dalam bentuk visual sehingga mudah diterima oleh masyarakat. Mengapa desain grafis mudah diterima, karena mengingat pesan visual dengan desain grafis lebih mudah dibandingkan dengan pesan suara atau pesan tulisan. Dan dengan kemajuan teknologi informasi yang demikian pesat pemanfaatan media elektronik dalam bentuk desain grafis adalah salah satu upaya untuk mempermudah masyarakat dalam mendapatkan informasi serta memudahkan pemerintah dalam menyampaikan kegiatan-kegiatan dan kebijakan yang dibuat. Oleh karena peningkatan kompetensi dalam bidang desain grafis bagi sdm di lingkungan instansi/lembaga pendidikan sangat diperlukan, agar kegiatan pelayanan informasi publik pada sebuah instansi dapat berjalan dengan efektif dan efisien.



**Gambar 1. Gedung SMK Al-Amin Cibarusah**

Desain grafis adalah sebuah komunikasi yang disampaikan dalam bentuk visual, cara penyampaiannya berupa brosur, logo, poster, banner dan lain-lain. Desain grafis diambil dari 2 kata yaitu desain dan grafis. Desain adalah merencanakan sesuatu kegiatan kreatif yang tidak ada sebelumnya untuk menyelesaikan masalah tertentu agar memiliki nilai dan menjadi bermanfaat bagi pengguna, sedangkan grafis adalah komunikasi visual yang dirancang menggunakan kombinasi titik dan garis sehingga membentuk sebuah gambar yang dapat memberikan informasi kepada pengguna. Kata desain grafis pertama kali digunakan pada tahun 1922 di sebuah esai berjudul *New Kind of Printing Calls for New Design* yang ditulis oleh William Addison Dwiggins, seorang desainer buku di Amerika.

Dizaman yang serba canggih dan digital ini, tentu kemampuan desain grafis adalah salah satu skill yang harus dipelajari, terutama bagi kamu yang memang senang dan hobi di dunia seni. Desain Grafis memudahkan seseorang untuk melihat suatu informasi dengan lebih menarik dan informatif, sehingga orang yang melihatnya akan lebih cepat menangkap apa yang

dimaksud dari gambaran visual yang kita buat. Mempelajari desain grafis kita tidak diharuskan untuk memiliki jiwa seni yang sempurna, sehingga semua orang bisa mempelajarinya. Karena, tidak ada persyaratan khusus untuk mempelajari desain grafis, dan saat ini profesi desain grafis sangat dibutuhkan di banyak perusahaan karena gaji yang ditawarkan untuk profesi ini sangat menggiurkan.



**Gambar 2. Pemaparan Tentang Desain Grafis**

Dengan dibekali materi desain grafis sebelum lulus diharapkan para siswa atau siswi dari SMK Al-Amin terbentuk skill mereka untuk berkompetisi di dunia luar agar menjadi suskses dan kompeten. Materi pelajaran desain grafis yang akan diberikan disini adalah CorelDraw X7 dan Adobe Photoshop CS. Penggunaan aplikasi CorelDraw X7 dan Adobe Photoshop CS dikarenakan tidak mengalami perubahan radikal dari satu versi ke versi berikutnya, sehingga informasi dalam modul yang disediakan untuk pelatihan masih bisa digunakan. Perbedaan yang ada adalah kemampuan baru pada toolbar dan menu baru (suharmawan, 2016).

CorelDraw X7 dan Adobe Photoshop CS adalah salah satu aplikasi yang menunjang pembuatan desain grafis dalam bentuk vektor. Corel Draw merupakan program pengolah desain grafis yang familier dan paling diminati dikalangan desain grafis. Program ini dapat digunakan dengan mudah karena terdapat tool-tool maupun efek yang menghasilkan berbagai bentuk desain yang inovatif dan ekspresif dengan dilengkapi komposisi warna yang bagus, serta adanya tool untuk membuat objek yang unik dan kreatif.

Desain grafis atau rancang grafis adalah proses komunikasi menggunakan elemen visual, seperti tulisan, bentuk, dan gambar yang dimaksudkan untuk menciptakan persepsi akan suatu pesan yang disampaikan. Desain grafis pada awalnya diterapkan untuk media-media statis, seperti buku, majalah, dan brosur. Sebagai tambahan, sejalan dengan perkembangan zaman, desain grafis juga diterapkan dalam media elektronik, yang sering kali disebut sebagai desain interaktif atau desain multimedia.

## METODE

Tema yang diusung pada Pelatihan Desain Grafis ini adalah “Pelatihan Desain Grafis di SMK Al-Amin Cibarusah”. Harapannya dengan tema ini, siswa SMK Al-Amin dapat meningkatkan ketrampilannya dalam dunia desain sehingga suatu saat dapat membuka peluang kerja sendiri.

Pada pelatihan ini peserta yang mengikuti kegiatan tersebut sebanyak 30 siswa. Pelatihan ini peserta difasilitasi dengan aplikasi pendukung diantaranya CorelDraw, Adobe Photoshop. Pemateri pelatihan desain grafis dihadirkan kalangan dosen dari Universitas Pelita Bangsa yang sudah berpengalaman dalam memberikan materi desain grafis.

Pemateri yang Pertama disampaikan oleh Muhtajuddin Danny dengan aplikasi CorelDraw X7. Dalam materi yang pertama mengenalkan ikon dan penggunakannya masing-masing. Dilanjutkan dengan aplikasi Adobe Photoshop yang disampaikan oleh Asep Muhibin. Materi kali ini membahas tentang menghilangkan dan mengganti background, membersihkan wajah, membuat effect gaussian blur, dan memberi efek distorsi pada foto. Dalam memberikan kedua materi tersebut, pelatihan juga didampingi oleh 3 dosen yang lain, yang ikut mendampingi para siswa dalam mempraktekkan desain tersebut. Ketiga dosen tersebut adalah Sufajar Butsianto, Ermanto, dan Edi Triwibowo.



**Gambar 3. Pendampingan Praktek Desain Grafis**

Dalam penyampaian pelatihan ini, kami menggunakan beberapa metode yang kami anggap cukup efektif, yaitu:

1. Sebelum praktek, lakukan analisa tools

Jelas sekali dalam training, praktek langsung menjadi keniscayaan untuk dapat menghasilkan para peserta yang mampu mengaplikasikan software desain. Tetapi praktek saja tanpa disertai dengan pemahaman dan analisa dari penggunaan tools akan membuat peserta lemah jika diberi tugas mandiri. Sebab jika sistem tidak dibiasakan dengan menganalisa, peserta menjadi bergantung dengan tentor dalam menyelesaikan projek desain.

Misalnya dalam training yang saya isi. Saya menyiapkan beberapa projek untuk dipraktekkan cara pembuatannya. Dan sebelum mulai membuat, saya menanyakan satu per satu peserta, tools dan fungsi apa saja yang digunakan untuk dapat membuat objek seperti pada gambar dibawah.

2. Fokuskan pada melihat layar, sebelum mempraktekkan

Hal yang paling sering terjadi ketika mengisi training desain adalah. Konsentrasi peserta yang pecah. Hal ini disebabkan karena tiap peserta memiliki media laptop/komputer didepannya. Sedang diwaktu yang sama, mereka harus memperhatikan layar infocus yang menjadi sarana praktek dari tentor ke peserta. Jika kejadian ini terus berlanjut, maka pembelajaran menjadi tidak efektif. Sebab sering dikala tentor sedang menjelaskan sambil mempraktekkan, disaat yang sama peserta juga melakukan praktek, tanpa fokus terhadap infocus terlebih dahulu. Akibatnya, ada beberapa langkah yang terlewati dan harus diulang.

Jadi, mensiasati ini, saya membuat perjanjian dengan para peserta diawal training. Untuk mendengarkan intruksi dan fokus melihat ke layar terlebih dahulu, hingga ketika ada aba-aba untuk dipraktekkan, baru materi boleh dibuat. Hal ini lebih efektif, sebab fokus dan daya ingat peserta jadi lebih kuat. Dan jika pun ada yang terlupa, tentor bisa mengulang dengan melakukan proses yang sama. Lihat dulu, baru praktekkan.

3. Buat skoring dari tiap projek

Skoring adalah hal yang dapat memicu semangat peserta untuk melakukan praktek desain. Sebab karena tiap projek peserta diwajibkan membuat contoh desain yang sudah ada, tentor bisa menilai kerapian, kombinasi dan lain sebagainya. Hal ini juga meningkatkan daya saing antar peserta sehingga kemajuan semakin terlihat jelas.

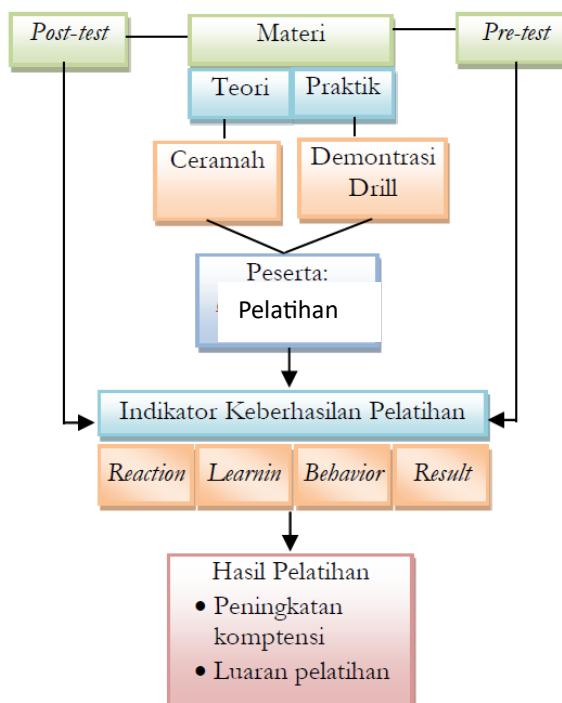
4. Beri waktu untuk menyelesaikan projek

Setelah kita mengatur setiap peserta benar-benar memperhatikan terlebih dahulu. Berikutnya peserta mempraktekkan apa yang telah kita contohkan sebelumnya. Selama masa praktek itu, peserta harus diberi batas waktu pembuatan. Selain melatih kecepatan, para peserta akan terbiasa melatih ingatannya hanya dalam jangka waktu singkat.

Waktu yang diberikan dalam pengerajan ditentukan berdasarkan lama-tidaknya projek yang dibuat. Supaya tidak terlalu membebani peserta saat hendak praktek. Saya sendiri, kadang hanya memberi durasi sekitar 15 menit untuk projek-projek singkat. Dan 25 menit jika projeknya panjang.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat tentang pelatihan desain grafis di SMK Al-Amin dilakukan secara bertahap untuk kemampuan pengetahuan dan keterampilan para peserta. Dengan disertai indicator keberhasilan dan luaran kegiatan dalam mencapai tujuan pelatihan tersebut. Kegiatan ini dilakukan dengan 4 tahap yakni: 1) kajian atau analisis situasi terhadap permasalahan mitra guru Ismuba yang tergabung pada MGMP, 2) pelatihan dan pendampingan, 3) evaluasi dan tindak lanjut. Adapun bagan alur pelatihan dapat digambarkan seperti gambar 1 sebagai berikut:



**Gambar 4. Alur Pelatihan Desain Grafis**

### 1. Hasil kajian atau analisis situasi terhadap permasalahan mitra SMK Al-Amin

Kajian atau analisis situasi yang dialami oleh mitra antara lain siswa dalam pembelajaran belum mengoptimalkan pengembangan media-media pembelajaran yang memanfaatkan TIK. Setelah dilakukan analisis melalui wawancara, ternyata kendala yang dihadapi siswa adalah belum optimalnya penggunaan TIK sebagai proses dinamisasi pemahaman dan keterampilan yang diwujudkan pada media pembelajaran. Siswa jarang menggunakan media desain grafis. Hal ini karena masih memilih menyesuaikan materi pembelajaran maupun media sederhana. Penggunaan media pembelajaran perlunya disesuaikan dengan tujuan, materi dan metode pembelajaran.

### 2. Pelatihan dan pendampingan

Dalam pelatihan ini mengadakan assessment atau penilaian dengan prosedur pre-test, peserta pelatihan diminta memilih salahsatu jawaban sesuai presepsi pilihan yang ditawarkan tentang pemahaman dan keterampilan multimedia pembelajaran. Dengan cara

penilaian tersebut untuk mengetahui informasi pemahaman dan kemampuan awal para peserta terkait pelatihan multimedia, selanjutnya data tersebut dapat dipakai acuan dalam penentuan materi pelatihan sesuai khalayak sasaran.

Materi pelatihan desain grafis antara lain:

**a. CorelDraw X7**

- Pengenalan Coreldraw
- Lingkungan Kerja Coreldraw X7
- Kelola Objek
- Kelola Teks
- Efek 3 Dimensi

**b. Adobe Photoshop**

- Bekerja dengan Photoshop
- Bekerja dengan Teks
- Efek Teks
- Seleksi Photo
- Teknis Seleksi

### 3. Hasil Pelatihan

Keberhasilan kegiatan pengabdian masyarakat dalam pelatihan desain grafis dibuktikan dengan capaian peningkatan pemahaman dan keterampilan peserta, dapat diketahui dari berjalannya kegiatan mendapatkan tanggapan dan respon baik. Dari progress kegiatan, tentunya perlu diketahui keberhasilan pelaksanaan pelatihan tersebut dengan ditakar secara kuantitatif dan kualitatif mengacu pada beberapa indicator keberhasilan berdasarkan data hasil Post-test dan observasi pada pelatihan desain grafis ini.

Dengan demikian pelatihan ini dikatakan berhasil karena memberikan peningkatan pengetahuan dan wawasan tentang desain grafis.

## PENUTUP

Kegiatan Pelatihan Desain Grafis merupakan suatu kegiatan yang sangat penting terutama untuk mengembangkan kreatifitas dalam berwirausaha. Pelatihan Desain Grafis di SMK Al-Amin dilaksanakan untuk meningkatkan kreatifitas bagi siswa-siswi yang ingin mempunyai ketrampilan untuk berwirausaha.

Oleh sebab itu, pelatihan Desain Grafis ini dibutuhkan supaya orang – orang yang belum bisa atau masih dalam tahap belajar mampu mengikuti perkembangan dunia kerja maupun bisnis sesuai dengan keinginannya. Pelatihan juga dilakukan untuk meningkatkan kreatifitas, keterampilan, dan keahlian supaya dapat berwirausaha dengan lebih baik dan maksimal..

## UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah, program pelaksanaan pengabdian masyarakat dengan tema Pelatihan Desain Grafis di SMK Al-Amin telah berjalan lancar. Kami tak lupa ucapan banyak terima kasih kepada:

1. DPPM Universitas Pelita Bangsa, yang telah menugaskan kami untuk menjalankan pengabdian masyarakat di SMK Al-Amin Cibarusah.
2. Kepala SMK Al-Amin yang telah memberikan kesempatan untuk melaksanakan pengabdian di sekolahnya.

### DAFTAR PUSTAKA

Ayuningtyas, S.Kom., Kupas Tuntas Mail Merge Microsoft Office 2007, Jakarta : Prestasi Pustaka Publisher, 2007.

Candra, 7 Jam Belajar Interaktif CorelDRAW X6, Palembang: Maxikom, 2012.

Candra, Membuat Logo dengan CorelDRAW X5 dan Photoshop CS5, Palembang: Maxikom, 2011.

Purnomo, Catur Hadi, Kreasi Efek Teks dengan CorelDRAW & Photoshop, 2011.

Thabranji, Suryanto, Ir., MM., Berkreasi dengan CorelDRAW 12, Jakarta: Datakom, 2006.

Thabranji, Suryanto, Ir., MM., Desain Grafis dengan FLASH & CorelDRAW, Jakarta: Datakom, 2003.

Wahyuni, Putri dan SmitDev Community, Belajar Sendiri Mendesain CorelDRAW X4, Jakarta: Elex Media Komputindo, 2008.

<https://www.yesjogja.com/2019/03/21/pelatihan-teknologi-informasi-ti-desain-grafis-untuk-media-informasi-visual-dinas-perpustakaan-dan-kearsipan-kota-yogyakarta-provinsi-diy/>

<https://wakool.id/blog/1057-kenapa-desain-grafis-sangat-penting-di-era-digital-ini>

<https://ruslanovic17.medium.com/metode-pengajaran-desain-grafis-d2fc2e0ebc7>