



## Pelatihan Desain Grafis untuk Meningkatkan Kompetensi Siswa SMKN 1 Padang Cermin

Donaya Pasha<sup>1\*</sup>, Adi Sucipto<sup>2</sup>, Andi Nurkholis<sup>3</sup>, Jupriyadi<sup>4</sup>, Johansyah<sup>5</sup>, Muhammad Fauzan Ramadhani<sup>6</sup>, Nadia Aftirah<sup>7</sup>, Tia Nanda Pratiwi<sup>8</sup>

<sup>1-8</sup>Teknologi Infomasi, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Teknokrat Indonesia

Email: <sup>1\*</sup>donayapasha@teknokrat.ac.id, <sup>2</sup>adisucipto@teknokrat.ac.id, <sup>3</sup>jupriyadi@teknokrat.ac.id,

<sup>4</sup>andinh@teknokrat.ac.id, <sup>5</sup>johandyah@teknokrat.ac.id, <sup>6</sup>muhammad\_fauzan\_ramadhani@teknokrat.ac.id,

<sup>7</sup>nadia\_aftrirah@teknokrat.ac.id, <sup>8</sup>tia\_nanda\_pratiwi@teknokrat.ac.id

(Donaya Pasha \* : coressponding author)

| Received         | Accepted         | Publish        |
|------------------|------------------|----------------|
| 12-December-2022 | 20-December-2022 | 1-January-2023 |

**Abstrak**– Dalam pelatihan desain grafis ini siswa diberikan materi tentang pengenalan tentang pembuatan logo menggunakan aplikasi corel draw, pengenalan penggunaan adobe photoshop kepada siswa untuk dapat membuat flayyer, banner, name card, editing photo dan cover book sehingga siswa memiliki keterampilan dalam menggunakan adobe photoshop. Setelah mengikuti Pelatihan Desain Grafis ini diharapkan peserta menguasai konsep dasar desain grafis dan digital design dengan baik, dapat merancang dan memanfaatkan berbagai fasilitas tersebut dalam menghasilkan suatu penciptaan karya produk cetakan berseni dan komunikatif, yang memiliki tujuan utama sebagai media penyampaian informasi, promosi dan publikasi kepada khalayak sebagai sasarannya.

**Kata Kunci:** Desain Grafis; Editing; Pelatihan; Produk

**Abstract**– In this graphic design training, students are given material on introducing logos using the Corel Draw application, introducing the use of Adobe Photoshop to students being able to make flyers, banners, name cards, photo editing and cover books so that students have skills in using Adobe Photoshop. After participating in this Graphic Design Training, it is expected that participants will master the basic concepts of graphic design and digital design well, be able to design and utilize these various facilities in producing an artistic and communicative printed product creation, which has the main objective as a medium for conveying information, promotion and publication to the public. audience as the target.

**Keywords:** Graphic design; Editing; Training; Product

### 1. PENDAHULUAN

Pendidikan Kejuruan merupakan sebuah bagian dari sistem pendidikan di Indonesia untuk mempersiapkan siswa menjadi lebih mampu dalam bekerja dalam suatu kelompok dari satu bidang pekerjaan dibandingkan dengan bidang pekerjaan lainnya. SMK Negeri 1 Padang Cermin mempunyai beberapa jurusan yaitu Agribisnis Perikanan Air Payau & Laut, Teknik & Bisnis Sepeda Motor, Teknik Komputer dan Jaringan, Multimedia, Akuntansi dan Keuangan Lembaga, dan Asisten Keperawatan.

Desain Grafis merupakan sebuah materi dalam bidang komputer untuk kategori computer graphics. Desain Grafis ini memberikan sebuah gambaran dan kemampuan tentang mengenal dan menyelesaikan proyek berupa *Desktop Publishing*, *Digital Illustration*, *Digital Imaging*, *Web Design*, dan *Multimedia*. Pelatihan desain grafis juga mampu memotivasi diri dalam menemukan kreasi yang layak untuk dipublikasikan serta memberi inspirasi terhadap kemajuan teknologi yang semakin pesat (Casofa & Isa, 2022).

Jaman era Digital saat ini siswa harus memiliki kemampuan sebagai seorang Graphic Design sangat dibutuhkan, hampir semua teknik dalam iklan menggunakan bidang keilmuan Design Grafis. Untuk itu Pelatihan Design Grafis ini sangat penting untuk menunjang berbagai macam keperluan untuk keperluan bisnis kita. Untuk menciptakan sebuah hasil karya design

yang bagus bukanlah sebuah hal yang mudah untuk kita lakukan apalagi jika kita tidak memiliki background pendidikan yang sesuai dengan bidang keilmuan ini (Rahardjo, 2019).

Desain Grafis adalah suatu bentuk komunikasi visual yang menggunakan gambar untuk menyampaikan informasi atau pesan seefektif mungkin. Dalam desain grafis, teks juga dianggap gambar karena merupakan hasil abstraks simbol-simbol yang bisa dibunyikan. Desain grafis diterapkan dalam desain komunikasi dan fine art. Desain grafis dapat mengarah kepada proses pembuatan, metode merancang dan produk yang dihasilkan (rancangan). Seni desain mencakup kemampuan kognitif dan keterampilan visual, termasuk dipografi, ilustrasi, fotografi dan lainnya (Migotuwio, 2020).

## 2. METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan pengabdian dalam Program Kemitraan Masyarakat (PKM) ini terdiri dari Tiga tahapan kegiatan inti agar tercapai solusi yang diusulkan (Megawaty et al., 2021) dalam pelaksanaan pengabdian ini, yaitu: Perencanaan, Analisis Situasi, Pelaksanaan terlihat pada gambar 1.



**Gambar 1.** Tahapan Pelaksanaan

Pada tahapan pertama adalah melakukan perencanaan, dalam tahapan ini membahas terkait lokasi mitra yang akan dijadikan tempat pelaksanaan kegiatan sekolah binaan. Pada tahap kedua adalah melakukan analisis terhadap mitra yang telah disepakati yaitu di SMK Negeri 1 Padang Cermin. Pada kesempatan ini didiskusikan kendala yang dihadapi dan solusi yang diusulkan. Pada tahap yaitu melakukan kegiatan yang telah di usulkan dan disetujui oleh kedua belah pihak.

### 2.1 Waktu dan Tempat Pelaksanaan

Tempat pelaksanaan dilakukan di SMK Negeri 1 Padang Cermin yang beralamat di Jalan Raya Way Ratai, Way Urang, Kec. Padang Cermin, Kabupaten Pesawaran, Lampung dilaksanakan pada hari selasa tanggal 19 Mei 2022.

### 2.2 Peserta Kegiatan

Peserta kegiatan dalam pelaksanaan PKM ini adalah siswa kelas XII SMK Negeri 1 Padang Cermin

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang dicapai melalui kegiatan PKM ini adalah mengenai konsep Pelatihan Desain Grafis untuk Meningkatkan Kompetensi Siswa SMKN 1 Padang Cermin. Kegiatan pelatihan Desain Grafis adalah :

1. Memberikan pengenalan tentang pembuatan logo menggunakan aplikasi corel draw kepada siswa.
2. Memberikan pengenalan penggunaan adobe photoshop kepada siswa untuk dapat membuat *flayyer*, *banner*, *name card*, *editing photo* dan *cover book* sehingga siswa memiliki keterampilan dalam menggunakan adobe photoshop.
3. Peserta mampu membuat design berdasarkan brief berupa content pillar social media yang diberikan oleh pemateri.

### 3.1 Dokumentasi Kegiatan

Kegiatan PKM pelatihan Desain Grafis Pada SMK Negeri 1 Padang Cermin berupa pelatihan kepada guru dan siswa. Guru yang hadir pada pelatihan ini berjumlah 24 guru, sedangkan siswa yang hadir berjumlah 45 siswa. Dokumentasi pelatihan dengan guru dan siswa dapat dilihat pada gambar 2.



**Gambar 2.** Dokumentasi Kegiatan Pelatihan Desain Grafis

Dokumentasi pembukaan kegiatan PKM dengan sesi foto bersama Kepala Sekolah dan Dewan Guru dapat dilihat pada gambar 3.



**Gambar 3.** Dokumentasi Pembukaan Kegiatan Pelatihan Desain Grafis

Pelatihan ini selain dihadiri oleh guru dan siswa, dihadiri juga Kepala Sekolah, Wakil Kepala Sekolah, dan Kepala Bidang Kurikulum SMK Negeri 1 Padang Cermin. Setelah mengikuti Pelatihan Desain Grafis ini diharapkan peserta menguasai konsep dasar desain grafis dan digital design dengan baik, dapat merancang dan memanfaatkan berbagai fasilitas tersebut dalam menghasilkan suatu penciptaan karya produk cetakan berseni dan komunikatif, yang memiliki tujuan utama sebagai media penyampai informasi, promosi dan publikasi kepada khalayak sebagai sasarannya.



*Graphic Design* merupakan sebuah bidang yang berpengaruh besar terhadap visual sebuah *brand*, dimana keberadaannya sangat berpengaruh terhadap image sebuah perusahaan/organisasi terkait. eserta akan dibekali tidak hanya dengan penguasaan software desain grafis saja, namun juga dibekali dengan ilmu terkait sejarah desain, branding, konten visual, *layouting*, hingga pandangan umum terkait visual marketing. Selain itu siswa juga dibekali dengan teknik digital imaging dasar hingga tingkat lanjut.

#### **4. KESIMPULAN**

Dalam pelatihan desain grafis ini siswa diberikan materi tentang pengenalan tentang pembuatan logo menggunakan aplikasi corel draw, pengenalan penggunaan adobe photoshop kepada siswa untuk dapat membuat flayyer, banner, name card, editing photo dan cover book sehingga siswa memiliki keterampilan dalam menggunakan adobe photoshop.

#### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada Universitas Teknokrat Indonesia yang telah memberikan hibah Pengabdian Kepada Masyarakat (PkM). Kami ucapkan terima kasih juga kepada Kepala Sekolah SMKN 1 Padang Cermin, yang telah memberikan kesempatan kepada kami untuk melaksanakan PkM dengan pelatihan pengelolaan website ini.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Casofa, F., & Isa, A. (2022). *Gerbang Kreativitas: Jagat Desain Grafis*. Bumi Aksara.
- Megawaty, D. A., Setiawansyah, S., Alita, D., & Dewi, P. S. (2021). Teknologi dalam pengelolaan administrasi keuangan komite sekolah untuk meningkatkan transparansi keuangan. *Riau Journal of Empowerment*, 4(2), 95-104.
- Migotuwio, N. (2020). *Desain Grafis: Kemarin, Kini, dan Nanti*. Alinea Media Dipantara.
- Rahardjo, S. T. (2019). *Desain Grafis Kemasan UMKM*. Deepublish.