

Pelatihan Desain Grafis Untuk Mendukung Kreativitas Murid SMK Negeri 1

Hoiriyah Hoiriyah¹, Lilis Anggraini², Muhammad Saidi Rahman³

^{1,2,3}Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Islam Kalimantan (Uniska) Muhammad Arsyad Al Banjari Banjarmasin

Email: ¹ihaybjm18@gmail.com, ²lilis.anggraini0205@gmail.com, ³m.saidi.rahman@gmail.com

Abstract

At first graphic design began to be known and used by humans because of the need to communicate using visual language from the 19th century to the modern century as it is now. which is a form of communication that is carried out visually that utilizes images, writing, and lines as a medium to become a message so that it can be used as a communication tool directly or indirectly to communicate with others. Design is an illustration that shows complicated geometry, it seems simple and unaesthetic, but to find the initial idea, it is necessary to analyze until the creation of a new design, in which graphic design is a human way of thinking to interpret information presented in a simple form. with the implementation of this training carried out at the Lab of SMKN 1 Banjarmasin and the participants of this activity were students of class X in the Department of Computer Network Engineering with a total of 9 students and in class XI of the Department of Computer Network Engineering a total of 9 students. This implementation is carried out for 3 days with time starting from 08.00 - 16.00. As for the method used in the implementation of this activity by giving material and direct practice using cellphones and laptops, it is known that participants can balance, adjust contrast, and color or give patterns to objects and can design and make logos more attractive and can applied individually or in groups to hone existing ideas and new creativity for their initial provision to enter the world of work

Keywords: Design, Balance, Contrast.

Abstrak

Pada awalnya Desain grafis mulai di kenal dan di gunakan manusia di karenakan kebutuhan untuk berkomunikasi menggunakan bahasa visual dari abad ke- 19 sampai abad modern seperti sekarang. yang mana sebagai bentuk komunikasi yang dilakukan secara visual yang memanfaatkan gambar, tulisan, dan garis sebagai media untuk menjadi pesan sehingga bisa dijadikan sebagai alat komunikasi secara langsung maupun tidak langsung untuk berkomunikasi terhadap sesama. Desain merupakan ilustrasi yang menunjukkan ilmu ukur yang rumit, tampaknya seperti sederhana dan tidak estetik, tetapi untuk menemukan ide awal perlu adanya analisa sampai terciptanya desain baru, yang mana desain grafis itu merupakan cara berpikir manusia untuk menginterpretasikan informasi yang disajikan dalam bentuk yang sederhana. dengan adanya Pelaksanaan pelatihan ini dilakukan pada Lab SMKN 1 Banjarmasin dan peserta kegiatan ini adalah siswa kelas X pada jurusan Teknik Komputer Jaringan dengan jumlah 9 Siswa/i dan di kelas XI Jurusan Teknik Komputer Jaringan sejumlah 9 orang siswa. Pelaksanaan ini dilakukan selama 3 hari dengan waktu dimulai dari jam 08.00 - 16.00. Adapun metode yang digunakan pada pelaksanaan kegiatan ini dengan penyampaian materi dan praktek langsung menggunakan Handphone dan Laptop, diketahui bahwa peserta bisa melakukan Balance (keseimbangan), mengatur Kontras, dan mewarna atau memberikan corak kepada objek dan bisa mendesain dan membuat logo menjadi lebih menarik dan bisa di terapkan secara individu maupun kelompok untuk mengasah ide - ide yang ada maupun kreatifitas yang baru untuk bekal awal mereka untuk terjun ke dunia kerja

Kata Kunci: Desain, Balance, Kontras.

A. PENDAHULUAN

pada awalnya Desain grafis mulai di kenal dan di gunakan manusia di karenakan kebutuhan untuk berkomunikasi menggunakan bahasa visual dari abad ke- 19 sampai abad modern seperti sekrang. yang mana sebagai bentuk komunikasi yang dilakukan secara visual yang memanfaatkan gambar, tulisan, dan garis sebagai media untuk menjadi pesan sehingga bisa dijadikan sebagai alat komunikasi secara langsung maupun tidak langsung untuk berkomunikasi terhadap sesama. dengan berkembangnya teknologi desain grafis sekarang ini maka di perlukannya suatu media untuk mengembangkan kreatifitas murid sebagai wadah untuk menjadi tempat menyalurkan kreatifitas maupun ide - ide baru dalam meningkatkan imajinasi mereka terutama dalam bidang desain maupun multimedia lainnya.

Desain merupakan ilustrasi yang menunjukkan ilmu ukur yang rumit, tampaknya seperti sederhana dan tidak estetis, tetapi untuk menemukan ide awal perlu adanya analisa sampai terciptanya desain baru, yang mana desain grafis itu merupakan cara berpikir manusia untuk menginterpretasikan informasi yang disajikan dalam bentuk yang sederhana sampai kebentuk yang kompleks, agar mudah dipahami, diingat dan diketahui maknanya

Berdasarkan uraian di atas maka di perlukannya suatu wadah atau media pelatihan untuk menyalurkan bakat dan imajinasi mereka dalam meningkatkan kemampuan untuk berkreatifitas agar mempertajam keahlian mereka dalam desain grafis dalam kehidupan sehari - hari untuk berkomunikasi maupun di gunakan sebagai media marketing jika mereka lulus nanti, salah satunya SMK Negeri 1 Banjarmasin merupakan SMK yang menghasilkan murid - murid yang siap kerja dan terjun di dunia kerja maka di perlukannya bekal untuk mengimbangi mereka dalam terjun ke dunia kerja sebelum mereka lulus sekolah agar mereka tidak ragu dan siap memulai untuk menerapkan ide - ide yang ada sehingga menghasilkan sesuatu yang bisa di gunakan dan dimanfaatkan untuk dunia kerja maupun secara mandiri oleh sebab itu maka di lakukannya **“Pelatihan Desain Grafis Untuk Mendukung Kreativitas Murid Smk Negeri 1 Banjarmasin”**.

B. PELAKSANAAN DAN METODE

Metode kegiatan yang diberikan dalam pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat dengan judul “Pelatihan Desain Grafis Untuk Mendukung Kreativitas Murid Smk Negeri 1 Banjarmasin ”, yaitu: 1. Persiapan : Langkah awal adalah survei di SMK Negeri 1 Banjarmasin. Survei dilakukan untuk mengetahui kesediaan dan kehadiran peserta perwakilan dari pihak sekolah untuk bekerjasama dengan tim pengusul dan untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi selama ini. 2. Setelah proses persiapan maka dilaksanakanlah: kegiatan – kegiatan berikut :a. Penyampaian Materi dan Persiapan Dengan menyampaikan materi apa saja yang disiapkan dan persiapan software yang di akan digunakan di instal terlebih dahulu sebelum dilaksanakan, bagaimana cara pembuatan sampai ke peserta yang dibantu oleh nara sumber yang berbakat dan berpengalaman, serta ada sesi tanya jawab untuk membantu jalannya kegiatan b. Pelatihan dan praktek Dengan adanya kemampuan kreatif dan inovatif untuk membuat, Logo, dan contoh - contoh Promosis yang sedang tren saat ini sebagai sarana untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam mendesain. 3. Tanya Jawab Peserta dapat langsung bertanya kepada tim pengabdian pada masyarakat yang mendampingi mereka selama kegiatan berlangsung.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Saat pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, tim pengabdian melakukan Penyampaian Materi dan Persiapan dalam pelaksanaan memberikan materi Tentang Aplikasi desain yang akan di gunakan serta menyiapkan software yang akan digunakan di instal sebelum dilaksanakan proses praktek bersama, dengan menyapaikan bagaimana cara pembuatan ke peserta yang dibantu oleh nara sumber dan tim saat proses kegiatan di laksanakan.

Pelaksanaan pelatihan ini dilakukan pada Lab SMKN 1 Banjarmasin dan peserta kegiatan ini adalah siswa kelas X pada jurusan Teknik Komputer Jaringan dengan jumlah 9 Siswa/i dan di kelas XI Jurusan Teknik Komputer Jaringan sejumlah 9 orang siswa. Pelaksanaan ini dilakukan selama 3 hari dengan waktu dimulai dari jam 08.00 - 16.00. Adapun metode yang digunakan pada pelaksanaan kegiatan ini dengan penyampaian materi dan praktek langsung menggunakan Handphone dan Laptop dengan di pandu langsung dan dipraktekkan secara bersama - sama secara langsung, serta di bimbing dan di arahkan bagi peserta yang kesulitan maupun teritinggal saat praktek bersama agar bisa menyelesaikan secara bersama- sama, setelah melakukan praktek secara bersama - sama maka di bukalah sesi diskusi di akhir praktek untuk mengetahui

kesulitan peserta dan apa yang kurang di pahami oleh masing - masing peserta yang mengikuti agar bisa di jelaskan atau di sampaikan kembali.



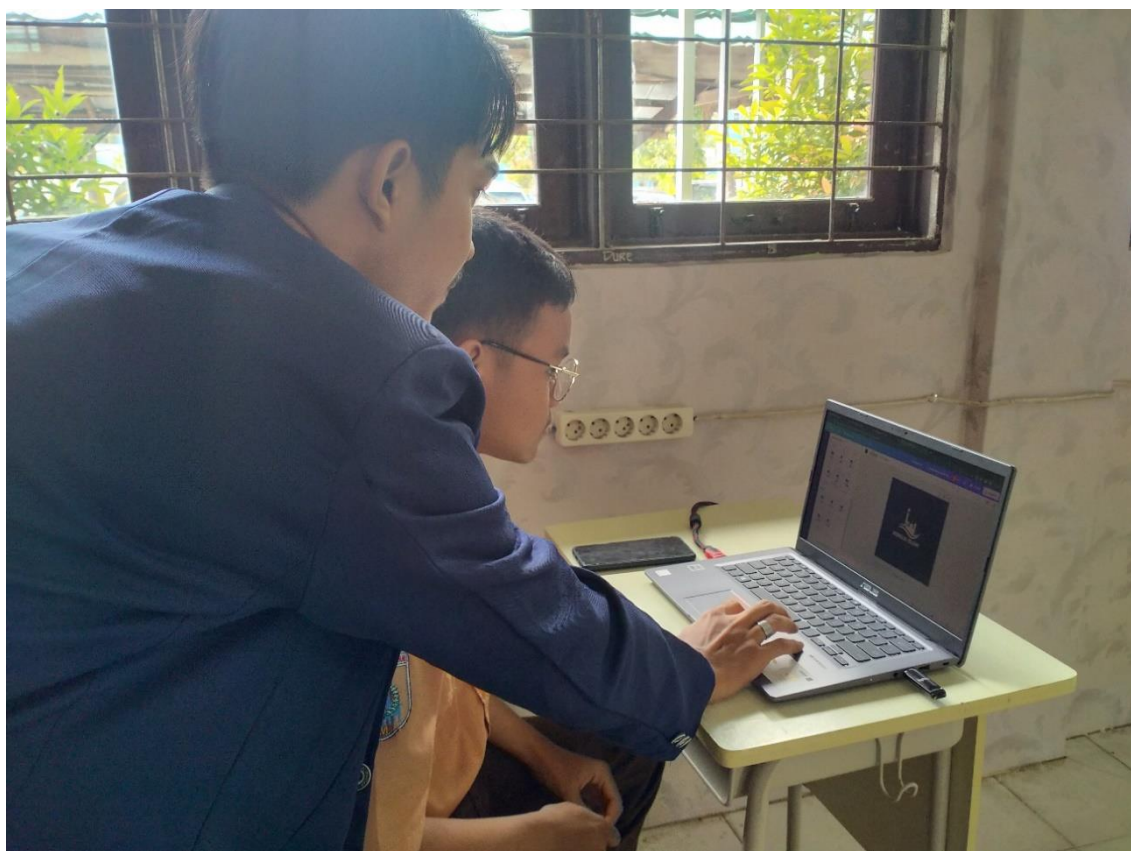
Gambar 1. Pembukaan Dan Sambutan dari Kepala Sekolah



Gambar 2. Penyampaian Materi



Gambar 3. Mempraktekkan Aplikasi di Handphone dan Di Laptop peserta



Gambar 4. Pendampingan Individu Oleh Tim Kemasing - masing siswa



Gambar 5. Hasil karya siswa



Gambar 6. Foto Bersama Dengan Kepala Sekolah dan Siswa

Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat yang di peroleh oleh siswa/i sebagai berikut :

1. Meningkatkan kemampuan siswa/i dalam melakukan Balance (keseimbangan) dalam menampilkan objek / benda secara seimbang untuk menyesuaikan dengan kebutuhan asas keseimbangan dan simetris dan membuat objek yang di desain sesuai dan seimbang.
2. Memberikan pengetahuan dan keahlian dalam memadukan Kontras pada Benda-benda yang diatur menurut prinsip dominasi, pengulangan dan kesinambungan akan menimbulkan kesatuan, walaupun benda itu kontras dengan sekelilingnya.
3. Memberikan ketrampilan kepada siswa dalam mewarna atau memberikancorak, intensitas dan nada pada permukaan suatu bentuk atau benda sebagai atribut yang paling mencolok untuk dibedakan terhadap lingkungannya

Berdasarkan hasil pelatihan diatas diketahui bahwa peserta bisa melakukan Balance (keseimbangan), mengatur Kontras, dan mewarna atau memberikan corak kepada objek dan bisa mendesain dan membuat logo menjadi lebih menarik dan bisa di terapkan secara individu maupun kelompok untuk mengasah ide - ide yang ada maupun kreatifitas yang baru untk bekal awal mereka untuk terjun kedunia kerja.

D. PENUTUP

Penutup berisi simpulan dan saran yang masing-masing ditulis sebagai sub judul. Pada bagian ini kadang-kadang juga dimuat ucapan terimakasih.

Simpulan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SMK Negeri 1 Banjarmasin berlangsung dengan lancar tanpa adanya hambatan atau kendala yang terjadi. Antusiasme para siswa/i dalam mengikuti rangkaian acara terlihat pada akhir Diskusi pelatihan dengan begitu tulus mengucapkan terima kasih kepada panitia dan Tim. Selain mendapatkan pengetahuan dan keterampilan tentang desain juga menambah kreatifitas siswa/i dalam mengimplemtasikan ide, imajinasi merekan menjadi suatu hasil karya yang menyokong kreatifitas siswa/i itu sendiri.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kepada Rektor Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari Banjarmasin dan Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LP2M) yang telah mendukung kegiatan ini baik dari dana dan dukungan sehingga pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dapat terlaksana dengan baik. Dan Kepada kepala Sekolah SMK Negeri 1 Banjarmasin atas izin dan kesediaan dilakukannya pengabdian di lingkungan sekolah. Terkhusus juga berterima kasih kepada seluruh peserta yang memebrikan atau meluangkan waktunya untuk mengikuti rangkaian acara kegiatan pengabdian kepada masyarakat

E. DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, Lia & Kirana Nathalia. 2014. Desain Komuikasi Visual, Dasar-dasar Panduan Untuk Pemula. Bandung: Nuansa Cendekia
- Basuki, Milka & Caroline Widjoyo. 2006. Desain Grafis Gaya Pop: Studi Kasus Sampul Album Rekaman Musisi Indonesia. Nirmana, Vol.8, No. 2. Jurusan Desain Komunikasi Visual Universitas Kristen Petra.
- Caniago, Ferri. 2012. Panduan Step By Step Cara Mutakhir Jago Desain Logo Untuk Pemula Secara Otodidak. Jakarta Timur: Penerbit Dunia Komputer
- Irawan, Bambang, 2013. Dasar-dasar Desain, Untuk Arsitektur, InteriorArsitektur, Seni Rupa, Desain Produk Industri Dan Desain Komunikasi Visual. Depok: Griya Kreasi
- Sachari, Agus. 2005. Pengantar Metodologi Penelitian, Desain, Arsitektur, Seni Rupa dan Kriya. Jakarta: Penerbit Erlangga
- Supriyono, Rakhmat. 2010. Desain Komunikasi Visual, Teori Dan Aplikasi. Yogyakarta: Penerbit Andi