



Pelatihan Desain Grafis untuk Mendorong Inovasi dan Kreativitas di Kalangan Siswa SMK Amsir Parepare

¹Fathahillah*, ²Muhammad Yahya, ³Muh. Rizal Samad, ⁴Muh. Zainuddin R Kasau, ⁵Akhyar Muchtar

^{1,2,3,4,5}Universitas Negeri Makassar, Jalan Daeng Tata Raya Parang Tambung, Mannuruki, Kec. Tamalate, Kota Makassar, Sulawesi Selatan

Email: fathahillah@unm.ac.id¹, m.yahya@unm.ac.id², mrizalsamad18@gmail.com³, zainuddinunmpare@gmail.com⁴, akhyarmuchtar@unm.ac.id⁵

*Penulis korespondensi: Fathahillah¹

Diterima: 21-08-2024; Direvisi: 25-09-2024; Dipublikasikan: 26-09-2024

ABSTRAK

Pelatihan Desain Grafis bagi Siswa SMA/SMK Parepare merupakan upaya strategis untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan desain grafis di kalangan siswa tingkat menengah. Dengan fokus pada siswa di Parepare, program ini bertujuan memberikan akses lebih luas terhadap pengetahuan terkini dalam desain grafis. Latar belakangnya didorong oleh pengenalan akan pentingnya desain grafis dalam era digital, di mana kemampuan visual dan kreativitas memegang peranan krusial dalam berbagai industri. Pelatihan ini akan menekankan pada pemahaman konsep dasar desain grafis, penguasaan perangkat lunak terkini, dan aplikasi keterampilan dalam proyek praktis. Diharapkan, melibatkan siswa secara langsung dalam pengaplikasian teori ke dalam praktik akan merangsang minat mereka untuk mengembangkan karir di bidang desain grafis. Program ini tidak hanya menjadi langkah awal dalam memperkuat keterampilan desain siswa, tetapi juga diharapkan dapat menciptakan landasan yang solid untuk pengembangan kurikulum yang responsif terhadap dinamika perkembangan teknologi dan kebutuhan industri masa depan.

Kata Kunci: Pelatihan, Desain, Siswa, Keterampilan, Pendidikan Menengah

ABSTRACT

Graphic Design Training for High School/Vocational School Students in Parepare is a strategic effort to enhance understanding and skills in graphic design among secondary school students. Focusing on students in Parepare, this program aims to provide broader access to up-to-date knowledge in graphic design. The background is driven by the recognition of the importance of graphic design in the digital era, where visual skills and creativity play a crucial role in various industries. This training will emphasize the understanding of basic graphic design concepts, mastery of the latest software, and the application of skills in practical projects. It is hoped that involving students directly in the application of theory to practice will stimulate their interest in developing careers in graphic design. This program not only serves as an initial step in strengthening students' design skills but is also expected to create a solid foundation for developing a curriculum that is responsive to the dynamics of technological advancement and the future needs of the industry.

Keywords: Training, Design, Student, Skills, Secondary Education



1. PENDAHULUAN

Dalam era digital saat ini, desain grafis telah menjadi salah satu keterampilan yang paling dibutuhkan di berbagai bidang. Desain grafis tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetika, tetapi juga sebagai komponen integral dalam banyak aspek kehidupan dan industri. Dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, desain grafis muncul sebagai alat efektif untuk menyampaikan pesan, membangun merek, dan menciptakan pengalaman visual yang menarik.

Permintaan akan desain grafis yang kreatif dan profesional semakin meningkat di dunia industri. Pelaku industri, organisasi, dan individu kini semakin menyadari pentingnya tampilan visual yang menarik dalam menciptakan identitas merek, memperkenalkan produk atau layanan, serta menyampaikan ide-ide mereka. Desain grafis memiliki kemampuan untuk menarik perhatian audiens, menyampaikan informasi secara efektif, dan meningkatkan daya tarik suatu merek atau produk.

Selain itu, desain grafis juga memiliki potensi besar sebagai sarana pendidikan. Ia dapat membantu siswa memahami konsep abstrak, memvisualisasikan ide kompleks, dan meningkatkan daya ingat kreatif. Namun, perkembangan teknologi yang cepat menuntut desainer untuk selalu memperbarui pengetahuan dan keterampilan mereka, serta mengikuti tren terbaru dalam desain grafis. Persaingan yang ketat di industri ini mengharuskan desainer memiliki keunggulan kompetitif untuk tetap relevan dan berhasil.

Desain grafis memainkan peran penting dalam dunia modern, terutama dalam konteks komunikasi visual dan pemasaran. Permintaan akan desain grafis yang inovatif semakin meningkat seiring dengan perkembangan teknologi. Oleh karena itu, penting bagi siswa SMA/SMK untuk memperoleh pemahaman mendalam tentang desain grafis agar dapat bersaing di era digital ini. Dengan memahami prinsip-prinsip dasar desain grafis, siswa dapat mengekspresikan kreativitas mereka secara efektif melalui media visual, sekaligus mengeksplorasi berbagai peluang karir di bidang desain grafis dan industri kreatif lainnya.

Dalam konteks globalisasi, pemahaman tentang desain grafis juga penting untuk memahami berbagai budaya dan tren desain yang sedang berkembang. Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis merasa tertarik untuk melaksanakan pelatihan yang diharapkan dapat memberikan umpan balik positif bagi sekolah dalam meningkatkan kualitas pendidikan dengan judul "Pelatihan Desain Grafis Bagi Siswa SMA/SMK Parepare." Pelatihan ini memiliki potensi signifikan untuk mengembangkan keterampilan teknis, kreatif, dan profesional siswa.

2. METODE PELAKSANAAN

2.1 Persiapan

Rangkaian kegiatan pengabdian kepada masyarakat dimulai dengan persiapan yang cermat, bertujuan agar pelaksanaannya dapat berjalan dengan lancar sesuai harapan. Langkah-langkah persiapan mencakup tinjauan lapangan, kunjungan ke Kabupaten Parepare untuk mengevaluasi kondisi siswa-siswa SMA/SMK sebagai calon peserta, serta memastikan ketersediaan dukungan dari pemerintah setempat untuk memfasilitasi kegiatan termasuk perizinan. Selain itu, persiapan juga mencakup penyiapan peralatan yang akan digunakan, penyusunan bahan pembelajaran, dan aspek-aspek lain yang mendukung kelancaran pelaksanaan kegiatan.

2.2 Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan meliputi:

- a. Registrasi; pembukaan acara; dan penjelasan pelaksanaan kegiatan. Pemberian materi singkat diselingi tanya-jawab yang meliputi Pengantar tentang desain grafis bagi siswa,
- b. Demonstrasi: Praktik diselingi tanya-jawab, cara perencanaan pembuatan, dan pengamplikan dan evaluasi pembelajaran e-learning.
- c. Evaluasi. Pelaksanaan evaluasi dimaksudkan untuk mengetahui efektivitas kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan, yakni untuk mengetahui sejauhmana tujuan yang ditetapkan sebelumnya telah tercapai. Evaluasi dilaksanakan sebanyak 3 tahap yaitu evaluasi tahap awal, evaluasi tahap proses, dan evaluasi tahap akhir. Evaluasi tahap awal dilakukan untuk mengetahui kondisi awal dan kemampuan serta kebutuhan peserta. Evaluasi tahap proses dilakukan pada saat pelatihan berlangsung untuk mengetahui sejauhmana pelaksanaan kegiatan dapat diikuti oleh peserta. Evaluasi tahap akhir dilakukan

di akhir kegiatan untuk mengetahui sejauhmana efektivitas pelaksanaan kegiatan dan bagaimana tingkat keberhasilan pelatihan yang diperoleh.

2.3 Pelaporan

Pelaporan dilakukan setelah seluruh rangkaian kegiatan selesai, dengan tujuan menyajikan hasil akhir yang telah dicapai, mengungkapkan isu-isu yang muncul selama pelaksanaan, dan memberikan saran serta rekomendasi yang perlu diperhatikan ke depan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil yang Dicapai

Melalui pelaksanaan pelatihan desain grafis bagi siswa SMK 1 Amsir, diperoleh peningkatan wawasan peserta mengenai desain grafis melalui penyampaian materi yang mencakup pengenalan berbagai elemen desain grafis, seperti komposisi warna, tipografi, tata letak elemen, dan lain-lain. Peran desain grafis dalam dunia industri juga dijelaskan untuk memotivasi siswa agar lebih mendalami desain grafis. Peserta pelatihan juga diperkenalkan dengan beberapa perangkat lunak desain grafis, seperti Canva, Figma, Photoshop, dan CorelDraw.



Gambar 1. Proses Penyampaian Materi Terkait Desain Grafis

Setelah mengulas beberapa aspek penting terkait desain grafis, peserta pelatihan diajak untuk langsung mempraktikkan ilmu yang telah mereka dapatkan dengan berkreasi menggunakan software desain grafis untuk membuat sebuah produk desain grafis. Dalam kegiatan ini, Canva dipilih sebagai alat utama karena kemudahan penggunaannya dan kebutuhan sumber daya komputernya yang relatif ringan sehingga dapat berjalan baik diberbagai jenis komputer. Peserta pelatihan diberikan demonstrasi langkah demi langkah cara menggunakan berbagai fitur dan tools di Canva, mulai dari pemilihan template, pengaturan tipografi, hingga komposisi warna yang baik.



Gambar 2. Proses Demonstrasi Cara Penggunaan Canva

Peserta pelatihan diberi kebebasan untuk mengekspresikan kreativitas mereka dengan membuat sebuah produk desain grafis baik itu sampul buku hingga brosur promosi sesuai dengan ide dan gaya masing-masing. Proses ini tidak hanya memperkuat pemahaman peserta tentang teori desain grafis, tetapi juga memberikan pengalaman praktis dalam menghasilkan sebuah karya desain yang siap digunakan. Pengalaman ini diharapkan dapat menumbuhkan kepercayaan diri dan minat peserta untuk terus mengembangkan keterampilan mereka di bidang desain grafis, yang sangat relevan dalam berbagai industri kreatif.



Gambar 3. Proses Pembuatan Produk Desain Grafis

3.2 Faktor Pendukung

Keberhasilan pelaksanaan pengabdian yang dilakukan di SMK 1 Amsir berupa pelatihan desain grafis tidak terlepas dari berbagai aspek pendukung, diantaranya yaitu:

- a. Dukungan Pihak Sekolah: Pihak sekolah sangat mendukung pelaksanaan pelatihan desain grafis karena mereka menyadari potensi desain grafis dalam meningkatkan kreativitas siswa/siswi. Dengan memberikan kepercayaan penuh, pihak sekolah berperan aktif dalam mengarahkan siswa/siswi untuk mengikuti kegiatan ini. Mereka membantu memfasilitasi pelatihan dengan menyediakan sumber daya yang diperlukan, seperti ruang kelas dan peralatan, serta mendorong siswa/siswi untuk berpartisipasi secara aktif.
- b. Partisipasi Aktif Peserta Pelatihan: Keterlibatan siswa secara aktif merupakan faktor kunci keberhasilan pelaksanaan pelatihan. Siswa menunjukkan ketertarikan dan minat yang besar dalam bidang desain grafis serta aktif mengajukan pertanyaan terkait hal yang ingin mereka ketahui lebih dalam.
- c. Infrastruktur dan Sumber Daya yang Memadai: Peralatan yang memadai, baik dari segi perangkat keras maupun perangkat lunak, sangat penting untuk mendukung efektivitas proses pembelajaran. Selain itu, koneksi internet yang stabil memastikan bahwa program pelatihan dapat berjalan tanpa gangguan, mendukung akses yang lancar dan tanpa hambatan selama kegiatan berlangsung.

3.3 Faktor Penghambat

Selama pelaksanaan pengabdian, tidak ada faktor penghambat signifikan yang mengganggu jalannya pelatihan. Meskipun terjadi pemadaman listrik selama sekitar 5 menit, masalah tersebut segera diatasi dan listrik kembali berfungsi dengan baik. Setelah itu, pelatihan dapat dilanjutkan dan berlangsung sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Pelatihan desain grafis yang melibatkan sekitar 20 siswa di SMK 1 Amsir telah berhasil mengajarkan elemen dasar desain grafis serta memberikan pengalaman praktis dalam menggunakan software seperti Canva. Para peserta mampu menciptakan berbagai produk desain, termasuk sampul buku, poster, dan brosur promosi. Keberhasilan pelatihan ini didukung oleh partisipasi aktif siswa, dukungan dari pihak sekolah, dan ketersediaan infrastruktur yang memadai, seperti perangkat keras dan koneksi internet yang stabil. Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di masa mendatang, disarankan agar sekolah menyediakan lebih banyak akses terhadap alat dan sumber daya desain grafis untuk mendukung eksplorasi siswa. Selain itu, mempertimbangkan penyediaan lisensi software desain grafis tambahan, seperti Adobe Creative Suite, dapat memperkaya pengalaman dan keterampilan siswa di bidang desain.



REFERENSI

Alita, D., Rahmanto, Y., Putra, A. D., Suaidah, S., & Permata, P. (2022). PELATIHAN DESAIN GRAFIS PADA SMKS NURUL HUDA PRINGSEWU. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 3(2), 337. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v3i2.2237>

Andrianti, A., Aryani, L., & Gusriyanti, D. A. (2023). PELATIHAN DESAIN GRAFIS UNTUK OSIS MENGGUNAKAN CANVA PADA SMK NEGERI 2 KOTA JAMBI. *Jurnal Pengabdian Masyarakat UNAMA*, 2(1), 73–78. <https://doi.org/10.33998/jpmu.2023.2.1.871>

Purnomo, N., Nawafilah, N. Q., & Husen, H. (2023). Pelatihan Desain Grafis Berbasis Vektor Untuk Meningkatkan Minat Usaha. *Jurnal Abdimas Berdaya : Jurnal Pembelajaran, Pemberdayaan dan Pengabdian Masyarakat*, 6(2), 184. <https://doi.org/10.30736/jab.v6i2.541>

Yanto, R., Kesuma, H. D., Alfiarini, A., Apriadi, D., & Etriyanti, E. (2022). PELATIHAN APLIKASI CORELDRAW DALAM PENINGKATAN HARDSKILL SISWA MENGHADAPI DUNIA KERJA. *RESWARA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 129–134. <https://doi.org/10.46576/rjpkm.v3i1.1571>

Yoyon Efendi, Muzawi, R., Lusiana, Tashid, & Unang Rio. (2023). PELATIHAN DESAIN GRAFIS UNTUK MENINGKATKAN KREATIFITAS MINAT USAHA PEMUDA TUAH KARYA PEKANBARU. *J-PEMAS - Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 17–22. <https://doi.org/10.33372/j-pemas.v4i1.914>