

Pelatihan Desain Grafis untuk Meningkatkan Kreatifitas Minat Usaha Pemuda Tuah Karya Pekanbaru

Yoyon Efendi ¹, Rometdo Muzawi ², Lusiana ³, Tashid ⁴, Unang Rio ⁵

¹Teknologi Informasi, STMIK Amik Riau, yoyonefendi@stmik-amik-riau.ac.id, Pekanbaru, Indonesia

²Teknik Informatika, STMIK Amik Riau, rometdomuzawi @stmik-amik-riau.ac.id, Pekanbaru, Indonesia

³Teknik Informatika, STMIK Amik Riau, lusiana@stmik-amik-riau.ac.id, Pekanbaru, Indonesia

⁴Sistem Informasi, STMIK Amik Riau, tashid@stmik-amik-riau.ac.id, Pekanbaru, Indonesia

⁵Teknik Informatika, STMIK Amik Riau, unangrio@stmik-amik-riau.ac.id, Pekanbaru, Indonesia

Informasi Makalah

Submit : November 9, 2022

Revisi : Januari 16, 2023

Diterima : Februari 1, 2023

Kata Kunci :

Desain Grafis

Kreatifitas

Pemuda

Tuah Karya

Abstrak

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 abstraksi simbol-simbol yang bisa dibunyikan. Desain grafis diterapkan dalam desain komunikasi dan fine art. Seperti jenis desain lainnya, desain grafis dapat merujuk kepada proses pembuatan, metoda merancang, produk yang dihasilkan (rancangan), atau pun disiplin ilmu yang digunakan (desain). Seni desain grafis mencakup kemampuan kognitif dan keterampilan visual, termasuk di dalamnya tipografi, ilustrasi, fotografi, pengolahan gambar, dan tata letak. Contoh program aplikasi desain grafis seperti Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe Indesign, Coreldraw, GIMP, Inkscape, Adobe Freehand, Adobe image ready, CorelDraw dan pagemaker. Banyak peluang usaha jika kita bisa menguasai desain grafis seperti percetakan, digital printing, surat kabar (koran), dan buka usaha mandiri contohnya usaha stempel. RW 1 Cipta Karya Kelurahan Tuah Karya Tampan Pekanbaru merupakan salah daerah yang peduli akan meningkatkan kreatifitas dan minat usaha bagi pemuda-pemudinya.

Abstract

Graphic design is a form of visual communication that uses images to convey information or messages as effectively as possible. In graphic design, text is also considered an image because it is the result of abstraction of symbols that can be sounded. Graphic design is applied in communication design and fine art. Like other types of design, graphic design can refer to the manufacturing process, the design method, the resulting product (design), or the discipline used (design). The art of graphic design includes cognitive abilities and visual skills, including typography, illustration, photography, image processing, and layout. Examples of graphic

Yoyon Efendi,

Email: yoyonefendi@stmik-amik-riau.ac.id.

design application programs such as Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe Indesign, Coreldraw, GIMP, Inkscape, Adobe Freehand, Adobe image ready, CorelDraw and pagemaker. There are many business opportunities if we can master graphic design such as printing, digital printing, newspapers (newspapers), and open an independent business for example a stamp business. RW 1 Cipta Karya, Tuah Karya handsome village, Pekanbaru is one of the areas that cares about increasing creativity and business interest for young people.

1. Pendahuluan

Pengabdian Kepada Masyarakat merupakan suatu media untuk menjembatani dunia pendidikan dengan masyarakat, dimana Perguruan Tinggi dihadapkan pada masalah bagaimana agar *stakeholder* mampu menghadapi tantangan lebih jauh ke depan di era globalisasi.

Multimedia adalah media yang menggabungkan dua unsur atau lebih yang terdiri dari teks, grafis, gambar, foto, audio dan animasi (Firmantoro et al., 2017). Salah satu bagian dari multimedia berupa bidang desain grafis.

Desain grafis adalah suatu media untuk menyampaikan informasi melalui bahasa komunikasi visual dalam wujud dwimatra ataupun trimatra yang melibatkan kaidah-kaidah estetik (Dewojati, 2015). Desain grafis sebagai ”aplikasi dari keterampilan seni dan komunikasi untuk kebutuhan bisnis dan industri“.

Aplikasi-aplikasi ini dapat meliputi periklanan dan penjualan produk, menciptakan identitas visual untuk institusi, produk dan perusahaan dan lingkungan grafis, desain informasi, dan secara visual menyempurnakan pesan dalam publikasi. Contoh program aplikasi desain grafis seperti Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe Indesign, Coreldraw, GIMP, Inkscape, Adobe Freehand, Adobe image ready, CorelDraw dan pagemaker.



Gambar 1. Pagemaker

Page maker merupakan salah satu program design grafis yang digunakan untuk mendesain publikasi, brosur, majalah, kartu, poster dan lain-lain. Page maker memiliki kemampuan lebih dalam hal pengaturan halaman dan layout pembuatan buku. Secara otomatis fasilitas pada Page Maker akan menampilkan secara otomatis pasangan halaman.

Penggunaan page maker hanya bisa digunakan dengan teks yang memiliki format TXT atau RTF. Ini berarti memerlukan program pengolah kata yang bisa untuk menyimpan dengan format TXT atau RTF. Sehingga kita membutuhkan program lain untuk bisa menggunakan Page Maker.



Gambar 2. Freehand

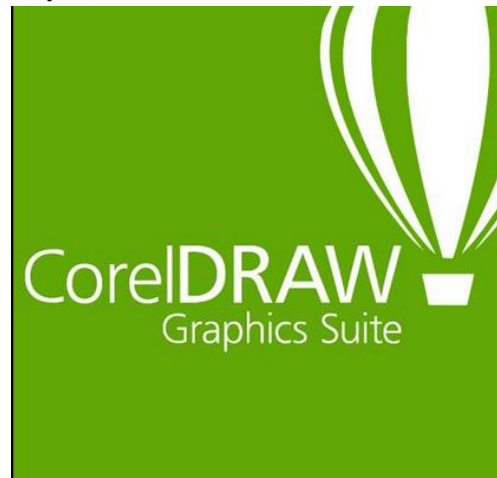
FreeHand merupakan aplikasi komputer untuk membuat grafik vektor dua dimensi yang berorientasi terutama untuk ilustrasi profesional, percetakan dan pembuatan konten untuk Web. FreeHand mirip dalam ruang lingkup, pasar yang dituju, dan fungsi ke Adobe Illustrator, CorelDraw dan Xara Designer Pro.



Gambar 3. Adobe Photoshop

Adobe Photoshop, atau biasa disebut Photoshop, adalah perangkat lunak editor citra buatan Adobe Systems yang di khususkan untuk pengeditan foto/gambar dan pembuatan efek (Dewi, 2012). Perangkat lunak ini banyak digunakan oleh Fotografer Digital dan perusahaan iklan sehingga dianggap sebagai pemimpin pasar (market leader) untuk perangkat lunak pengolah gambar/foto dan bersama Adobe Acrobat, dianggap sebagai produk terbaik yang pernah diproduksi oleh Adobe Systems. Hasil gambar diolah dengan Adobe

Photoshop ini banyak dilihat di berbagai website, brosur, koran, majalah, dan media lainnya (Tambunan et al., 2021).



Gambar 4. Coreldraw

Coreldraw adalah editor grafik vector yang dikembangkan oleh sebuah perusahaan perangkat lunak yang berada di Ottawa, Kanada Bernama Corel (lingga fajar ramadhan, 2021). Corel Draw merupakan aplikasi design grafis yang digunakan untuk membuat berbagai macam design seperti logo, kartu nama, kalender, poster, stiker dan lain lain yang terkenal dalam bidang dunia digital.

Corel draw memiliki kegunaan untuk mengolah gambar, oleh karena itu banyak digunakan pada pekerjaan dalam bidang publikasi atau percetakan ataupun pekerjaan di bidang lain yang membutuhkan proses visualisasi. Corel Draw pada awalnya dikembangkan untuk dijalankan pada sistem operasi Windows 2000 dan yang lebih baru. Versi Corel Draw untuk Linux dan Mac OS pernah dikembangkan, tetapi dihentikan karena tingkat penjualannya rendah (Lubis et al., 2020). Salah satu pesaing ketat Coreldraw adalah Adobe Illustrator dan Adobe Photoshop (Setiawan & Syamsiyah, 2020).

Banyak peluang usaha jika kita bisa menguasai desain grafis seperti percetakan, digital printing, surat kabar (koran), dan buka

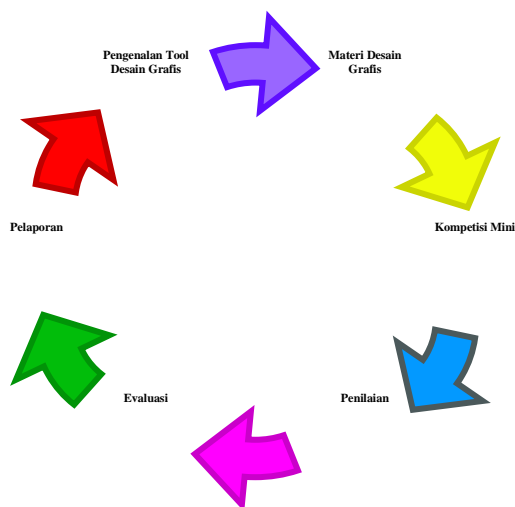
usaha mandiri contohnya usaha stempel. Untuk meningkatkan kreatif dan minat usaha pemuda-pemudi tersebut diperlukan sebuah pelatihan yang akan mampu meningkatkan skill dari pemuda tersebut. RW 01 Cipta Karya Kelurahan Tuah Karya Tampan Pekanbaru merupakan salah daerah yang peduli akan meningkatkan kreatifitas dan minat usaha bagi pemuda-pemudinya.

Berdasarkan paparan pada analisa situasi masalah yang dihadapi dapat diidentifikasi sebagai berikut: pertama, rendahnya pengetahuan pemuda-pemudi mengenai desain grafis. Kedua, tingginya minat pemuda-pemudi akan desain grafis. Ketiga, besarnya peluang usaha desain grafis bagi pemuda-pemudi di RW 01 Cipta Karya kelurahan tuah karya tampan Pekanbaru.

Tujuan yang ingin di capai dalam kegiatan ini diantaranya adalah : pertama, pemuda-pemudi mampu mengimplementasikan Pagemaker, Freehand, Photoshop dan Coreldraw dengan baik. Kedua, pemuda-pemudi mampu mengembangkan kreatifitas dan kreasi masing-masing. Terakhir, pemuda-pemudi mampu menerapkan desain grafis pada kegiatan kepemudaan, keagamaan di lingkungan RW 01 Cipta Karya Kelurahan Tuah Karya Tampan Pekanbaru.

Manfaat kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah sebagai berikut: pertama, kegiatan ini diharapkan dapat meningkatkan ilmu desain grafis pemuda-pemudi di RW 01 Cipta Karya Kelurahan Tuah Karya Tampan Pekanbaru. Kedua, kegiatan ini diharapkan mampu membuat pemuda-pemudi agar dapat mencari ide-ide dalam menuangkan ilmu desain grafis dilingkungan masyarakat dan pekerjaan.

2. Metode Pengabdian



Gambar 5. Tahapan pelatihan

Pendekatan yang dilakukan untuk pemecahan masalah adalah memberikan pemahaman tentang materi dasar, tool aplikasi dan contoh desain aplikasi desain grafis sebagai berikut :

1. Tahap pertama pemuda-pemudi dikenalkan dengan pengertian desain grafis, tool-tool pada aplikasi-aplikasi desain grafis.
2. Tahap kedua adalah penyampaian materi pagemaker, freehand, photoshop dan coreldraw beserta contoh-contoh didampingi oleh tutor (narasumber).
3. Tahap ketiga dilakukan kompetisi mini dalam pembuatan desain majalah, logo, spanduk dan sertifikat terbaik sesuai dengan kreasi dan kreatifitas pemuda-pemudi.
4. Tahap keempat dilakukan penilaian oleh masing-masing narasumber (tutor) dan penyerahan sertifikat terbaik bagi 2 pemenang pada setiap materi pagemaker, freehand, photoshop dan coreldraw .
5. Evaluasi
6. Pelaporan

Pelatihan tersebut diberikan langsung oleh tim dosen STMIK Amik Riau di RW 01 Cipta Karya Kelurahan Tuah Karya Tampan Pekanbaru. Media pelatihan yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Media proyektor dan laptop untuk menampilkan secara visual mengenai materi pelatihan yang akan disampaikan.
2. 10 unit komputer sebagai media pembelajaran desain grafis bagi pemuda-pemudi (full praktek).
3. Sound system (TOA) sebagai media suara dalam menyampaikan presentasi dan acara pembukaan narasumber dan Ketua RW.

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil evaluasi terhadap kegiatan pelatihan Desain Grafis untuk meningkatkan kreatifitas dan minat usaha bagi pemuda-pemudi di RW 01 Cipta Karya Kelurahan Tuah Karya Tampan Pekanbaru telah dilakukan dengan hasil yang baik.

Pemuda-pemudi telah diberi tentang pengenalan desain grafis dengan aplikasi-aplikasi desain seperti Pagemaker, Freehand, Photoshop dan Coreldraw dengan contoh-contoh desain secara lengkap.

Untuk mengasah kreatifitas dan minat pemuda-pemudi, maka diperlukan tantangan berupa kompetisi untuk menghasilkan desain terbaik pada masing-masing materi. Pemenang akan mendapatkan sertifikat terbaik dari panitia pengabdian masyarakat.



Gambar 6. Peserta mendapat sertifikat terbaik

Peserta pelatihan yang menghadiri pengabdian masyarakat ini, berjumlah 17 orang pemuda dan pemudi di lingkungan RW 01 Cipta Karya Kelurahan Tuah Karya Tampan Pekanbaru. Narasumber terdiri dari tim Dosen STMIK Amik riau.



Gambar 7. Peserta pelatihan didampingi dosen

Setiap sesi pelatihan disambut pemuda-pemudi dengan sangat antusias dan interaksi dengan narasumber yang banyak. Sebelum adanya pelatihan desain grafis ini oleh tim Pengabdian Masyarakat STMIK Amik Riau, pemuda-pemudi RW 01 Cipta Karya belum mengenal program-program desain grafis seperti Pagemaker, freehand, photoshop dan coreldraw.

Dengan adanya pelatihan ini semua pemuda-pemudi peserta pelatihan desain grafis dapat memahami, mengoperasikan, mengimplementasikan, menuangkan kreasi dan kreatifitas mereka melalui desain grafis secara baik dan sempurna. Disamping dengan pelatihan ini dapat menumbuhkan minat usaha pemuda-pemudi akan mengurangi pengangguran dan kriminalitas remaja di dalam kehidupan masyarakat.



Gambar 8. Foto bersama Ketua RW



Gambar 9. Foto bersama peserta dan Tim PKM

4. Simpulan

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Dengan adanya pelatihan desain grafis ini pemuda-pemudi dapat mengembangkan kreatifitas dan kreasi.
2. Pemuda-pemudi mendapatkan ilmu dan pengetahuan baru tentang desain grafis dan aplikasi-aplikasinya .
3. Dengan adanya pelatihan ini Pemuda-pemudi dapat menumbuhkan minat usaha dan lapangan kerja.
4. Dengan adanya pelatihan ini pemuda-pemudi dapat menerapkan hasil desain pada kegiatan di masyarakat seperti acara keagamaan dan kepemudaan.

Dalam rangka meningkatkan kualitas dan kuantitas pelaksanaan acara sejenis kiranya dapat memperhatikan saran berikut:

1. Perlunya diberikan pelatihan ini terhadap pemuda-pemudi untuk kegiatan positif dilingkungan masyarakat.
2. Diharapkan pengembangan lebih lanjut pada agar pemuda-pemudi bisa menjadi desain grafis sebagai sebuah profesi.
3. Diharapkan dalam pelatihan seperti ini dapat berlanjut agar ilmu ini tidak berhenti pada pelatihan ini saja.

5. Referensi

- Dewi, M. S. (2012). Penggunaan Aplikasi Adobe Photoshop Dalam Meningkatkan Keterampilan Editing Foto Bagi Anak Tunarungu. *E-Jupekhu (Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus)*, 23(1 S), S88–S91.
- Dewojati, R. K. W. (2015). Desain Grafis Sebagai Media Ungkap Periklanan. *Imaji*, 7(2).
<https://doi.org/10.21831/Imaji.V7i2.6633>
- Firmantoro, K., Anton, A., & Nainggolan, E. R. (2017). Animasi Interaktif Pengenalan Hewan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini. *None*, 13(2), 14–22.
<https://doi.org/10.33480/Techno.V13i2.202>
- Lingga Fajar Ramadhan, W. (2021). *Artikel Ilmiah Disusun Oleh : Lingga Fajar Ramadhan*.
- Lubis, M. D. S., Sinaga, B., Anggraini, E. M., & Saragih, F. S. (2020). Analisis Desain Grafis Menggunakan Teknologi Komputer Berbasis Software Coreldraw. *Jurnal Teknik Informatika Kaputama*, 4(2), 89–99.
- Setiawan, I., & Syamsiyah, N. (2020). Penggunaan Aplikasi Coreldraw X7 Sebagai Media Pembelajaran teks Biografi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Sma. *Prosiding Samasta*, 1–6.
- Tambunan, H. S., Gunawan, I., & Sumarno. (2021). Pemanfaat Adobe Photoshop Dalam Dunia Design Di Sekolah Smk. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 1(2), 179–185.
<https://jurnal.politap.ac.id/index.php/Literasi/Article/Download/137/71/558>