

## Pelatihan Desain Grafis Untuk Siswa-Siswi SMA Negeri 6 Binjai

Juliana Naftali Sitompul<sup>1</sup>, Rusmin Saragih<sup>2</sup>, Nurhayati<sup>3</sup>, Imeldawaty Gultom<sup>4</sup>

<sup>1</sup>Prodi Sistem Informasi, STMIK Kaputama, Indonesia

<sup>2</sup>Prodi Teknik Informatika, STMIK Kaputama, Indonesia

<sup>3</sup>Prodi Pendidikan Teknik Informatika, STKIP AI Maksu, Indonesia

<sup>4</sup>Prodi Komputerisasi Akuntansi, STMIK Kaputama, Indonesia

\* Corresponding Author. E-mail: [evitha12014@gmail.com](mailto:evitha12014@gmail.com)

### Abstrak

SMA Negeri 6 Binjai, merupakan lembaga pendidikan formal kepada anak usia sekolah. SMA Negeri 6 Binjai bertempat di Jalan A.R. Hakim No 66 A Kelurahan Nangka, Kec. Binjai Utara, Kota Binjai dengan jarak  $\pm$  4,2 Km dari STMIK Kaputama. Mata pelajaran komputer yang diberikan kepada siswa/i SMA Negeri 6 Binjai masih terbatas pengetahuan komputer dasar. Berbekal pengetahuan dasar tersebut, tentunya siswa/i harus mengembangkan kembali kreativitasnya dalam dunia digital. Oleh karena itu, siswa/i SMA Negeri 6 Binjai sebagai generasi milenial harus dapat memanfaatkan dunia digital untuk meningkatkan kemampuan yang dimiliki sehingga berguna sebagai salah satu bekal dalam menghadapi persaingan dalam dunia kerja nanti. SMA Negeri 6 Binjai tidak memiliki mata pelajaran desain grafis, sehingga dilakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat untuk mengadakan sebuah pelatihan yang bertemakan desain grafis selama 2 hari. Melalui program pengabdian kepada masyarakat ini diharapkan dapat meningkatkan kreativitas siswa/i dalam pengetahuan dan kemampuan desain grafis. Peserta dapat mengenal desain grafis serta dapat mempraktekkan aplikasi yang digunakan untuk membuat desain grafis tersebut. Diakhir pelatihan, dilakukan kompetisi di mana peserta diminta untuk membuat rancangan kartu nama masing- masing.

**Kata Kunci:** desain grafis, pelatihan, pendidikan

### Abstract

*SMA Negeri 6 Binjai, is a formal educational institution for school-age children. SMA Negeri 6 Binjai is located on Jalan A.R. Judge No. 66 A Kelurahan Nangka, Kec. North Binjai, Binjai City with a distance of  $\pm$  4.2 Km from the STMIK Kaputama. Computer subjects given to students at SMA Negeri 6 Binjai are still limited in basic computer knowledge. Armed with this basic knowledge, of course, students must redevelop their creativity in the digital world. Therefore, students of SMA Negeri 6 Binjai as millennials must be able to take advantage of the digital world to improve their abilities so that they are useful as one of the provisions in facing competition in the world of work later. SMA Negeri 6 Binjai does not have graphic design subjects, so community service activities are carried out to hold a training with the theme of graphic design for 2 days. Through this community service program, it is hoped that it can increase students' creativity in graphic design knowledge and skills. Participants can get to know graphic design and can practice the applications used to create these graphic designs. At the end of the training, a competition was held in which participants were asked to design their own business cards.*

**Keywords:** *graphic design, training, education*

Submitted  
02-07-2022

Accepted  
10-07-2022

Published  
11-07-2022



: <https://doi.org/10.56248/zadama.v1i1.13>

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi saat ini menuntut peningkatan keahlian yang dimiliki oleh kaum milenial pada dunia kerja. Salah satu keahlian yang dianjurkan untuk ditingkatkan oleh pada kaum milenial khususnya para siswa/i SMA adalah keahlian desain grafis melalui mata pelajaran yang dapat diselenggarakan pihak sekolah maupun siswa/i dapat belajar secara otodidak dengan merujuk kepada berbagai sumber informasi yang tersedia secara online saat ini. Desain grafis merupakan suatu bentuk komunikasi visual yang menggunakan gambar untuk menyampaikan informasi atau pesan seefektif mungkin.

Desain Grafis adalah salah satu bentuk seni lukis (gambar) terapan yang memberikan kebebasan kepada sang designer (perancang) untuk memilih, menciptakan, atau mengatur elemen rupa seperti ilustrasi, foto, tulisan, dan garis di atas suatu permukaan dengan tujuan untuk diproduksi dan dikomunikasikan sebagai sebuah pesan. Gambar maupun tanda yang digunakan bisa berupa tipografi atau media lainnya seperti gambar atau fotografi. Desain Grafis umumnya diterapkan dalam dunia periklanan packaging, perfilman, dan lain-lain. (Sitepu,2004)..

Desain grafis adalah pekerjaan dalam bidang komunikasi visual yang berhubungan dengan grafika (cetakan) dan/atau pada bidang dua dimensi, dan statis (tidak bergerak dan bukan time-based image). Secara khusus, desain grafis adalah keahlian menyusun dan merancang unsur visual menjadi informasi yang dimengerti publik/masyarakat. Bidang profesi desain grafis menangani konsep komunikasi grafis, merancang, dan meyelaraskan unsur yang ditampilkan dalam desain (huruf, gambar, dan atau foto, elemen grafis, warna) sesuai dengan tujuan komunikasi, dan mengawasi produksi (cetak). Dalam kerjanya, desainer grafis memberi brief dan pengarahan kepada ilustrator atau fotografer agar hasil yang diperoleh sesuai dengan rancangan desainnya. (Widya et al., 2016)

Pemberian pelatihan desain grafis kepada siswa pada SMA Negeri 6 Binjai bertujuan memberikan pembekalan pengetahuan dan keterampilan desain grafis kepada siswa sehingga siswa dapat menggunakan keterampilan tersebut dalam medesain poster maupun brosur mengenai kegiatan yang diselenggarakan oleh pihak sekolah.

Berdasarkan analisis situasi tersebut, maka dapat diambil beberapa perumusan masalah, yaitu: (a) Bagaimana siswa dapat membuat desain kartu nama, brosur atau logo yang dapat dimanfaatkan sebagai bekal dan penunjang dalam kegiatan sehari-hari; (b) Bagaimana memberikan sebuah solusi dalam pemahaman desain grafis sehingga dapat diaplikasikan dalam kegiatan sehari-hari. Kegiatan pengabdian ini bertujuan memberikan teori dan pelatihan kepada siswa SMA Negeri 6 Binjai dalam membuat desain grafis berupa kartu nama, brosur atau logo.

## METODE

Metode kegiatan yang dilakukan pada kegiatan pengabdian ini adalah dengan metode presentasi, diskusi, dan praktek pelatihan. Secara keseluruhan metode pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini sebagai berikut:

### 1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan meliputi melakukan kunjungan awal mitra, hal ini di maksudkan untuk mengetahui kondisi mitra, selain itu juga bertujuan untuk menentukan lokasi pelatihan, peserta yang terlibat, penentuan jadwal kegiatan.

### 2. Tahap Pembuatan Bahan Ajar

Pada tahap ini, proses yang dilakukan adalah membuat bahan ajar untuk kegiatan pelatihan yang dimulai pada pertengahan bulan Mei 2022. Serta mempelajari penggunaan aplikasi yang akan digunakan dalam kegiatan pelatihan.

### 3. Tahap Instalasi Software

Pada tahap ini anggota tim berangkat ke sekolah untuk melakukan proses instalasi software CorelDraw X6 pada komputer yang terdapat pada Laboratorium Komputer SMA Negeri 6 Binjai Setelah selesai proses instalasi, maka dilakukan uji coba terhadap software CorelDraw X6 apakah dapat berfungsi dengan baik dan sesuai dengan spesifikasi komputer yang terdapat pada SMA Negeri 6 Binjai.

### 4. Tahap Pelaksanaan Pelatihan

Pelatihan dilakukan pada Laboratorium Komputer SMA Negeri 6 Binjai pada tanggal 20 Mei 2022 dan 21 Mei 2022 dilaksanakan dalam 2 sesi yaitu sesi pertama untuk siswa jurusan IPA kelas pukul 09.00 - 12.00 WIB dan sesi kedua untuk siswa jurusan IPS 13:00 - 16:00 WIB bertempat di Laboratorium Komputer SMA Negeri 6 Binjai. Masing- masing sesi dibagi menjadi 2 Laboratorium Komputer, hal ini dikarenakan Laboratorium Komputer milik SMA Negeri 6 Binjai berkapasitas 25 orang untuk 1 Laboratorium Komputer. Sehingga sesi pertama untuk siswa jurusan IPA dibagi menjadi 2 Laboratorium Komputer, demikian juga untuk siswa jurusan IPS dibagi menjadi 2 Laboratorium Komputer. Tim Pelaksana terdiri 3 (Tiga) orang yang bertugas menjelaskan materi di depan peserta dengan menggunakan notebook dan proyektor. Peran menjelaskan dan membantu peserta dilakukan secara bergantian dalam tim.

Materi yang dibawakan selama proses pelatihan adalah:

- a. Pengenalan CORELDRAW X6
- b. Mengetahui Fungsi Shaping Di CorelDraw
- c. Membuat Logo Sederhana
- d. Membuat Design Teks Sederhana dan Teks 3D
- e. Menggambar Karakter Sederhana
- f. Membuat Banner Website Rainbow Style.

Sebelum pelatihan di mulai, peserta akan diberikan latihan berupa pretest yang

bertujuan untuk mengukur kemampuan peserta sebelum diberikan pelatihan. Setelah pengenalan tools selesai maka peserta akan diberikan latihan mendesain (posttest) dengan tujuan untuk menguji pemahaman dan kemampuan peserta selama mengikuti pelatihan dan kemudian hasil kerja peserta tersebut juga akan dinilai oleh tim pengajar. Kemudian tim pengajar akan membandingkan nilai sebelum mulai pelatihan (pretest) dengan nilai setelah pelatihan (post-test) dan akan dilihat peningkatan kemampuan yang diperoleh peserta tersebut. Latihan yang diberikan adalah dalam bentuk merancang kartu nama menggunakan CorelDraw X6 dan kemudian akan dipilih 3 kelompok yang terbaik untuk diberikan penghargaan berupa hadiah.

Karena siswa dibagi ke dalam 2 buah Laboratorium Komputer untuk sesi pertama dan sesi kedua, maka kelompok terbaik dipilih sebanyak 3 kelompok untuk setiap Laboratorium Komputer pada setiap sesi. Sehingga keseluruhan terdapat 12 kelompok terbaik (6 kelompok untuk sesi pertama dan 6 kelompok untuk sesi kedua) yang diberikan penghargaan berupa hadiah. Siswa dibagi dalam 1 kelompok terdapat 3 orang siswa. Sehingga keseluruhan hadiah yang dibagikan kepada 36 orang siswa. Sebagai bahan evaluasi, diakhir kegiatan dibagikan kuesioner kepada para peserta yang bertujuan untuk evaluasi kegiatan pengabdian kepada masyarakat.

### 5. Tahap Pembuatan Laporan Pengabdian Pada Masyarakat

Setelah selesai kegiatan pelatihan, maka akan dibuat laporan akhir pengabdian masyarakat sebagai bentuk pertanggung jawaban dari pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan dengan metode presentasi dari dosen tentang materi pelatihan, kemudian peserta langsung

mempraktekkan pada komputer masing-masing dan peserta dapat bertanya jika menghadapi kendala dalam pengerjaan. Hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menunjukkan bahwa peserta mendapatkan pengetahuan dalam pembuatan desain grafis serta mendapatkan pengalaman dalam membuat desain kartu nama, logo dan brosur. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini diikuti oleh 50 orang siswa dan dibagi dalam 2 sesi. Dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini peserta sangat antusias dalam mengikuti.



Gambar 1. Pemaparan Materi Pelatihan Sesi 1



Gambar 2. Gambar Pemaparan Materi Pelatihan Sesi 2

## KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian pada masyarakat yang telah dilakukan pada SMA Negeri 6 Binjai dapat meningkatkan kemampuan desain grafis. Hal ini dibuktikan dengan hasil penilaian peserta secara keseluruhan terhadap materi pelatihan yang diberikan cukup baik sehingga dapat disimpulkan bahwa peserta memiliki respon yang baik terhadap kegiatan pelatihan.

## DAFTAR PUSTAKA

- D.N. Ayuningtias (2021). Pengembangan Modul Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis bagi Siswa kelas X Multimedia Untuk Pembelajaran Online di SMK Negeri 1 Jabon. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/it-edu/article/view/45224/38367>
- MKY Hidayatulloh, (2021). Pendampingan Belajar Desain Grafis bagi Generasi Z melalui Aplikasi Corel Draw di Desa Bandarkedungmulyo. [http://books.uinsby.ac.id/id/eprint/473/1/Abd.%20Kholid\\_Pendampingan%20Belajar%20Desain%20Grafis%20bagi%20Generasi%20Z.pdf](http://books.uinsby.ac.id/id/eprint/473/1/Abd.%20Kholid_Pendampingan%20Belajar%20Desain%20Grafis%20bagi%20Generasi%20Z.pdf)
- Sitepu, V. (2004). Panduan Mengenal Desain Grafis. [www.escaeva.com](http://www.escaeva.com)
- Widya, L.A.D., & Darmawan, A.J. (2016). Pengantar Desain Grafis. Direktorat Pembinaan Kursus dan Pelatihan. <http://respositori.kemendikbud.go.id>
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003. Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta