

PKM Pelatihan Desain Grafis pada Siswa SMA Negeri 3 Gowa

Fathahillah¹, Sanatang², Gufran Darma Dirawan³, Akhyar Muchtar⁴, Zainuddin⁵

Fakultas Teknik, Universitas Negeri Makassar, Indonesia^{1,2,3,4}

Program Pascasarjana, Universitas Negeri Makassar, Indonesia⁵

Email: fathahillah@unm.ac.id

Abstrak. SMA Negeri 3 Gowa (Mitra) mempunyai banyak SDM yang sudah memiliki dasar dalam desain grafis namun masih perlu di tingkatkan khususnya dalam menentukan tema atau model desain yang dapat memberikan informasi kepada siapa saja yang melihat hasil karya desain tersebut. Selain itu masih perlu di berikan trik-trik khusus dalam desain grafis mulai dari menentukan pola desain, proses pembuatan yang cepat, hingga jadi sebuah karya yang dapat bernilai ekonomis.

Metode yang digunakan dalam penerapan PKM ini yaitu dengan melakukan observasi, kemudian memberikan pendampingan dan pelatihan desain grafis. Selain itu, Memberikan pengarahan secara umum tentang bagaimana meningkatkan keterampilan teknik mendesain yang dapat bernilai ekonomis. Metode yang digunakan adalah: demonstrasi, tanya jawab, dan diskusi.

Luaran yang dihasilkan dalam Program Kemitraan Masyarakat (PKM) Pelatihan Desain Grafis adalah siswa dapat merubah pola pikir dan mudah menangkap semua materi dan penjelasan yang didemokan oleh pemateri, Siswa dapat menemukan ide dalam pembuatan desain grafis, Siswa dapat membuat pola desain yang lebih menarik, Siswa memahami teknik sederhana pembuatan desain grafis yang menarik, serta siswa mampu berwirausaha dengan skill desain grafis yang dimilikinya. Selain itu luaran tambahan berupa Video kegiatan, Media Online, Laporan akhir, serta Prosiding dalam Seminar Nasional.

Kata Kunci: Desain Grafis, *Photoshop*, Siswa

PENDAHULUAN

Desain grafis atau rancang grafis adalah proses komunikasi menggunakan elemen visual, seperti tipografi, fotografi, serta ilustrasi yang dimaksudkan untuk menciptakan persepsi akan suatu pesan yang disampaikan. Bidang ini melibatkan proses komunikasi visual dan desain komunikasi.

Desainer grafis membuat dan mengkombinasikan simbol, gambar, dan teks untuk membentuk representasi gagasan dan pesan secara visual. Desainer grafis menggunakan teknik tipografi, seni rupa, dan tata letak halaman untuk membuat komposisi visual. Penggunaan umum dari desain grafis adalah seperti desain perusahaan (logo dan merek), desain editorial (majalah, surat kabar, dan buku), desain lingkungan, periklanan, desain web, desain komunikasi, dan kemasan produk. Hal ini dapat dijadikan sebagai wirausaha bagi pelajar atau kelompok siswa yang memiliki keunggulan di bidang desain grafis.

SMA Negeri 3 Gowa merupakan salah satu Sekolah Menengah Atas di Kabupaten Gowa yang Berada di Kecamatan Bontonompo. Kualitas SDM yang masih perlu ditingkatkan termasuk dalam keterampilan membuat media karya desain grafis, sehingga perlu adanya pelatihan dan pembimbingan khusus agar siswa dapat memiliki skill dalam desain grafis supaya siswa dapat menghasilkan karya untuk dijadikan wirausaha.

METODE PELAKSANAAN PROGRAM

Metode kegiatan yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan ini adalah sebagai berikut:

1. Observasi
Metode ini dilakukan untuk mengetahui lebih jauh dan lebih rinci tentang kondisi sekolah dalam melaksanakan proses belajar mengajar sehingga pelatihan yang diberikan nantinya benar-benar menjadi suatu kebutuhan. Disamping itu, dengan observasi yang dilakukan maka pelaksanaan kegiatan ini dapat lebih siap dan terarah.
2. Desain Modul
Modul yang akan diberikan telah didesain sedemikian rupa dalam pelatihan agar siswa akan lebih mudah untuk memahaminya.
3. Pembuatan Contoh
Contoh yang dibuat disertai dengan langkah-langkah yang lengkap dengan keterangan dan petunjuk penggunaan tools yang lengkap untuk kelancaran proses pelatihan.
4. Pelatihan
Memberikan pelatihan kepada peserta didik SMA Negeri 3 Gowa.
5. Pengarahan
Memberikan pengarahan secara umum tentang bagaimana meningkatkan kualitas desain grafis.
6. Evaluasi Bersama
Tahap akhir dalam kegiatan ini adalah melakukan evaluasi kegiatan mulai dari awal sampai pada akhir kegiatan. Evaluasi dilakukan bersama antara tim pelaksana pengabdian pada masyarakat dan SMA Negeri 3 Kabupaten Gowa.

Adapun alat yang digunakan dalam kegiatan ini adalah komputer dengan spesifikasi minimal intel inside, RAM 1 GB dengan system operasi windows untuk mengolah aplikasi desain grafis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang Dicapai

Berdasarkan rencana kegiatan, maka target luaran yang dihasilkan dari kegiatan Program Kemitraan Masyarakat (PKM) ini adalah Siswa mampu merubah pola pikir dan mudah menangkap semua materi dan penjelasan yang didemokan oleh pameri, Siswa mudah menemukan ide dalam pembuatan desain grafis dengan Photoshop, Siswa mampu embguasai tool-tool membuat pola desain yang lebih menarik

menggunakan photoshop, Siswa memahami teknik sederhana pembuatan desain grafis, Siswa mampu berwirausaha dengan skill desain grafis yang dimilikinya.

Faktor Pendukung

Faktor pendukung terlaksananya kegiatan sesuai dengan rencana kegiatan, yaitu:

1. Sambutan hangat dari mitra dan pemerintah setempat terhadap pelaksanaan kegiatan PKM
2. Antusias dan tanggapan positif serta partisipasi mitra dalam kegiatan PKM, sehingga hal tersebut menjadi sebuah inspirasi dan motivasi untuk melakukan pengabdian.
3. Kerja sama yang baik antar tim pengabdian, mahasiswa terlibat, mitra dan berbagai pihak yang terlibat.

Faktor Penghambat

Terlaksananya kegiatan yang kami rencanakan tidak semuanya berjalan dengan sempurna. Meskipun target luaran dan waktu terselesaikannya program telah tercapai dan sesuai dengan tujuan kami, namun ada beberapa faktor-faktor yang mempengaruhi berjalannya kegiatan yang direncanakan yang tidak sesuai dengan rencana sebelumnya, diantaranya yaitu Jadwal pelaksanaan kegiatan sempat tertunda karena waktu yang bersamaan mitra memiliki kegiatan sehingga sulit untuk mengumpulkan anggota mitra.

KESIMPULAN

Berdasarkan kegiatan Program Kemitraan Masyarakat (PKM) yang telah dilaksanakan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa Mitra mampu merubah pola pikir dan mudah menangkap semua materi dan penjelasan yang didemokan oleh pameri, Siswa mudah menemukan ide dalam pembuatan desain grafis dengan Photoshop, Siswa mampu embguasai tool-tool membuat pola desain yang lebih menarik menggunakan photoshop, Siswa memahami teknik sederhana pembuatan desain grafis, Siswa mampu berwirausaha dengan skill desain grafis yang dimilikinya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan selesainya seluruh rangkaian kegiatan penerapan Program Kemitraan Masyarakat (PKM) ini, maka kami mengucapkan terima kasih kepada: Rektor

Universitas Negeri Makassar, Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Negeri Makassar, dan kepada semua pihak yang telah membantu kami sehingga semua rangkaian kegiatan dapat diselesaikan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

Fathoni, Andi. 2011. Metodologi Penelitian & Tehnik Penulisan Karya Skripsi. Jakarta: Rineka Cipta.

Haka MJ, 2006. Teknologi Informasi dan komunikasi. Solo : CV. Haka MJ.

Sakti, Hadi Gunawan. 2017. Pengaruh Media Desain Grafis Berbasis Adobe Photoshop Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Desain Grafis. Jurnal Realita. Vol 2 No. 2, Hal. 325-344.

Wikipedia, 2020. Desain Grafis. <https://id.wikipedia.org>. Diakses 1 September 2020