

## PKM Workshop Desain Grafis

Satria Gunawan<sup>1</sup>, Mustari Lamada<sup>2</sup>, Nurabdiansyah<sup>3</sup>, Suci Anita Octavia<sup>4</sup>

<sup>1</sup>Jurusan Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Makassar

<sup>2</sup>Jurusan Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Makassar

<sup>3</sup>Jurusan Seni Rupa dan Desain, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Negeri Makassar

<sup>4</sup>Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, Program Pascasarjana, Universitas Negeri Makassar

**Abstrak.** 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.

**Kata kunci:** Desain Grafis, wirausaha. siswa

**Abstract.** Graphic design or graphic design is a communication process using visual elements, such as typography, photography, and existing illustrations to create a perception of a message conveyed. This field involves visual communication processes and communication design. Graphic designers create and combine symbols, images, and text to form ideas and messages visually. Graphic designers use typography, fine art, and page layout techniques to create visual compositions. Common uses of graphic design include corporate design (logos and brands), editorial design (magazines, newspapers, and books), environmental design, advertising, web design, communication design, and product packaging. This can be used as entrepreneurship for students or groups of students who have advantages in the field of graphic design.

**Keywords:** Graphic design, entrepreneurial, students.

### I. PENDAHULUAN

Program Kemitraan Masyarakat (PKM) yang telah dilaksanakan bermitra dengan STC G-Disc Merupakan organisasi yang bergerak di bidang IT dan Komputer di SMA Negeri 3 Gowa.

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.



Gambar 1.1 SMA Negeri 3 Gowa

STC G-Disc SMAN Negeri 3 Gowa 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. Contoh misalkan dalam pembuatan spanduk, pamphlet, brosur, banner, desain perusahaan (logo dan merek), desain editorial (majalah, surat, desain komunikasi, kemasan produk, dll.

## II. METODE YANG DIGUNAKAN

- a. *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.
- b. *Desain Modul*, Modul yang akan diberikan telah didesain sedemikian rupa dalam pelatihan agar siswa akan lebih mudah untuk memahaminya.
- c. *Pembuatan Contoh*, Contoh yang dibuat disertai dengan langkah-langkah yang lengkap dengan keterangan dan petunjuk penggunaan *tools* yang lengkap untuk kelancaran proses pelatihan.
- d. *Pelatihan*, Memberikan pelatihan kepada anggota peserta didik organisasi STC G-Disc SMA Negeri 3 Gowa Kabupaten Gowa.
- e. *Pengarahan*, Memberikan pengarahan secara umum tentang bagaimana meningkatkan kualitas desain grafis.
- f. *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 G-Disc SMA Negeri 3 Gowa Kabupaten Gowa.

## III. PELAKSANAAN DAN HASIL KEGIATAN



Gambar 3.1 Pembukaan Via Daring

Tahapan pelaksanaan kegiatan ini adalah sebagai berikut:

1. Melakukan Observasi 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.
2. Melakukan Pelatihan pada peserta didik dengan menerapkan metode praktikum yang diberikan,



Gambar 3.2 Melakukan Pendampingan pelatihan secara Luring

3. Pembuatan Contoh  
 Contoh yang dibuat disertai dengan langkah-langkah yang lengkap dengan keterangan dan petunjuk penggunaan
4. Melakukan Evaluasi Bersama dari awal sampai pada akhir kegiatan. Evaluasi dilakukan bersama antara tim pelaksana pengabdian pada masyarakat dan STC G-Disc SMA Negeri 3 Gowa Kabupaten Gowa.



### A. *Pengenalan Desain Grafis*

Desain grafis adalah suatu bentuk komunikasi visual yang menggunakan teks atau gambar untuk menyampaikan informasi atau pesan seefektif mungkin (Haka MJ, 2006:04). Pada desain grafis, desain dibagi menjadi dua kelompok, yakni desain vektor dan desain bitmap.

Grafis desain vektor adalah objek gambar yang menggunakan titik-titik koordinat dan rumus-rumus tertentu. Pemakaian grafis vektor akan lebih irit dari segi volume file, tetapi dari segi pemakaian processor akan memakai banyak memori. Program aplikasi grafis vektor, antara lain CorelDraw, Macromedia Freehand, Adobe Illustrator, Micrografx Designer.

Grafis desain bitmap adalah objek gambar yang dibentuk dengan raster/pixel/titik koordinat. Semakin banyak jumlah titik yang membentuk suatu grafis bitmap berarti semakin tinggi tingkat kerapatannya. Hal ini akan semakin halus citra grafis, tetapi kapasitas filenya akan semakin besar. Ketajaman warna dan detail gambar pada tampilan bitmap tergantung pada banyaknya pixel warna atau resolusi yang membentuk gambar tersebut. Program aplikasi grafis yang berbasis bitmap antara lain: Adobe Photoshop, Corel Photopaint, Microsoft Photo Editor, dan Macromedia Fireworks.

Adobe photoshop merupakan aplikasi yang memang digunakan untuk memanipulasi foto, mengedit gambar, menciptakan sebuah karya original, dan masih banyak lagi yang berhubungan dengan seni gambar dan foto (Andi, 2011:02). Adapun pendapat lain bahwa Adobe Photosop adalah perangkat lunak editor citra buatan Adobe Systems yang di khususkan untuk pengeditan foto, gambar, dan pembuatan efek, Perangkat lunak ini banyak digunakan oleh fotografer digital dan perusahaan iklan sehingga dianggap sebagai pemimpin pasar (market leader) untuk perangkat lunak pengolah gambar, dan bersama Adobe Acrobat, dianggap sebagai produk terbaik yang pernah diproduksi oleh Adobe Systems (Haka MJ, 2006:37).

Seni desain grafis mencakup kemampuan kognitif, dan keterampilan visual, termasuk tipografi, pengolahan gambar, dan page layout. 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, metode merancang, produk yang dihasilkan (rancangan), ataupun disiplin ilmu yang digunakan (desain). Dari penjelasan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa setiap sebuah karya grafis (desain grafis) terbentuk dari proses kombinasi antara teks, grafik, dan faktor lain yang mendukungnya seperti ilustrasi, fotografi, gambar, bahkan diagram (Hadi GS, 2017:331).

### B. *Pengenalan Aplikasi Photoshop*

Adobe Photoshop atau biasanya di sebut sebagai Photoshop merupakan perangkat lunak editor citra buatan Adobe Systems yang dikhususkan untuk pengeditan foto atau gambar dan pembuatan efek. Phostoshop banyak digunakan oleh fotografer digital dan perusahaan iklan sehingga dianggap sebagai pemimpin pasar (market leader) sebagai perangkat lunak pengolah gambar atau foto dan bersama Adobe Acrobat, photoshop juga merupakan produk produksi terbaik dari Adobe Systems.

## **IV. KESIMPULAN**

Pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan dalam upaya untuk meningkatkan metode desain grafis dan meningkatkan keterampilan membuat media karya desain grafis siswa di STC G-Disc SMAN Negeri 3 Gowa.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi yang telah memberikan hibah. Selanjutnya ucapan terima kasih disampaikan pula kepada Rektor UNM atas arahan dan pembinaanya selama proses kegiatan Pengabdian Masyarakat berlangsung. Demikian



**SEMINAR NASIONAL HASIL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT**

*"Peluang dan tantangan pengabdian kepada masyarakat yang inovatif di era kebiasaan baru"*

ISBN: 978-623-7496-57-1

pula ucapan terima kasih disampaikan kepada Ketua Lembaga Pengabdian Kepada Masyarakat UNM dan STC G-Disc SMA Negeri 3 Gowa, yang telah memberi fasilitas, dan meng-evaluasi kegiatan PKM hingga selesai.

**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