

PENINGKATAN DESAIN GRAFIS UNTUK MENINGKATKAN KREATIFITAS DAN MENAMBAH DAYA SAING MASYARAKAT KECAMATAN PASAR MINGGU JAKARTA SELATAN

Ridwan Raafi'udin¹,
Bayu Hananto²,
Catur Nugrahaeni Puspita Dewi³

^{1,2} Informatika, Universitas
Pembangunan Nasional Veteran
Jakarta, Jakarta Selatan.

³ Sistem Informasi, Universitas
Pembangunan Nasional Veteran
Jakarta, Jakarta Selatan

Artikel

Diterima : 18 Juli 2020

Disetujui : 28 Juli 2020

Email: raafiudin@upnvj.ac.id

Abstrak

Dengan tersedianya teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah membuat banyak kemudahan dalam segala hal. Contohnya adalah dengan adanya transaksi jual beli secara daring. Untuk kita dapat memasarkan produk tersebut secara daring baik melalui pasar maupun media sosial, maka kita harus memiliki produk yang sedikit berbeda dengan yang lain. Salah satu cara adalah dengan mendesain sendiri kemasan produk yang akan kita jual, dan misalnya dapat dimulai dengan membuat logo produk. Hal tersebut yang mendasari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, kegiatan ini memanfaatkan sisi kreatifitas dari mitra agar mereka dapat membuat sebuah desain yang tahap selanjutnya akan dikemas dalam bentuk *merchandise*. Dalam tahap pelatihan desain ini peserta mitra diberikan pemahaman untuk menggunakan aplikasi desain grafis berbasis vektor, mulai dari membuat logo produk, hingga poster iklan digital.

Kata Kunci: Desain Vektor, Desain Logo, Poster Iklan Digital, Pasar

Abstract

The availability of information and communication technology (ICT) has made it a lot of convenience in everything. An example is the existence of online trading transactions, for we can market these products online both through marketplaces and social media, we must-have products that are slightly different from the others. One way is to design your own product packaging that we will sell, and for example it can be started by making a product logo. This is the basis of community service activities, and this activity utilizes the creative side of partners so that they can create a design that will be packaged in the next stage in the form of merchandise. In this design training phase, partner participants were given the understanding to use vector-based graphic design applications, from creating product logos to digital advertising posters

Keywords: *Vector Design, Logos Design, Digital Advertising Poster, Marketplace.*

PENDAHULUAN

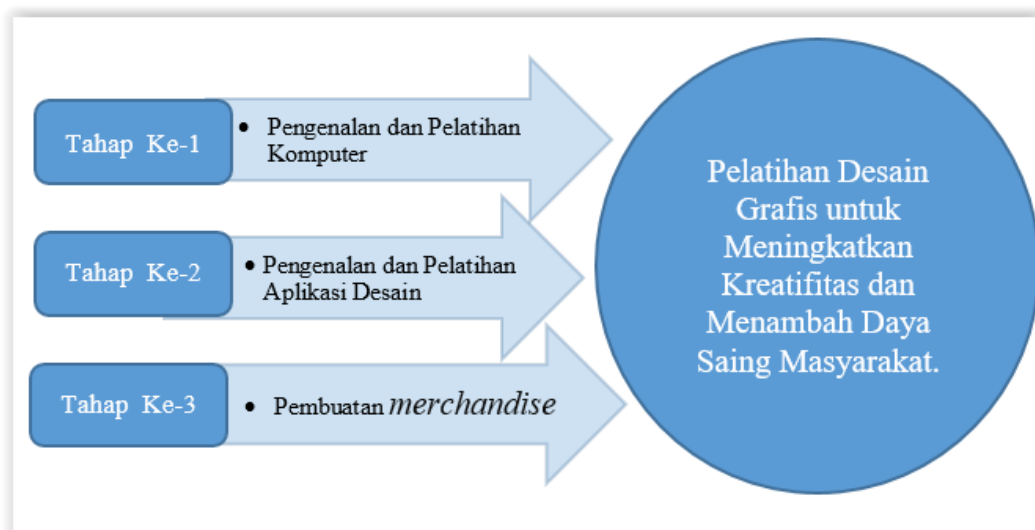
Minimnya pengetahuan tentang pemanfaatan komputer dan aplikasi desain di lingkungan masyarakat, membuat peningkatan kompetensi yang mereka miliki kurang optimal. Hal ini mengakibatkan kreatifitas yang terdapat pada lingkungan sekitar menjadi terhambat. Dengan memanfaatkan komputer yang ada serta aplikasi yang open source atau aplikasi berbayar, diharapkan peserta mampu untuk bersaing pada sektor yang menjadi kompetensi mereka. Potensi yang dimiliki oleh mitra diantaranya adalah kreatifitas dari para remaja yang dinaungi organisasi yaitu Karang Taruna.

Banyaknya kalangan remaja di lingkungan mitra yang memiliki kreatifitas dalam menggambar, tetapi mereka mamananfaatkan media yang tidak sewajarnya. Mereka juga belum memiliki pengetahuan tentang aplikasi atau software untuk mendesain gambar. Agar lingkungan tidak tercemar, dan kalangan remaja tersebut dapat menuangkan ide kreatif mereka kedalam bentuk digital.

Dari hasil analisis situasi yang telah dilakukan, maka permasalahan yang dihadapi oleh mitra Pengabdian Kepada Masyarakat ini adalah pelatihan desain grafis untuk kalangan remaja dan hasil dari desain tersebut dimanfaatkan untuk dijadikan sebuah *merchandise* atau barang untuk diperjual belikan. Kemudian tema dari kegiatan tersebut dipaparkan kepada masyarakat juga dikonsultasikan kepada pengelola karang taruna.

METODE

Dalam pelaksanaan pengabdian masyarakat ini dilakukan beberapa tahapan sebagai berikut :



Gambar 1. Metode pelaksanaan pengabdian masyarakat

Tahap ke-1 yaitu pengenalan dan pelatihan komputer, pada tahap ini peserta akan diberikan pemahaman tentang pemakaian dan kegunaan dari komputer itu sendiri. Di tahap ini peserta juga diberikan pemahaman mengenai spesifikasi minimal dari perangkat keras atau hardware yang dibutuhkan dalam pelatihan desain ini.

Tahap ke-2 yaitu pengenalan dan pelatihan aplikasi desain grafis, peserta diberikan pemahaman mengenai aplikasi yang tidak berbayar dan juga aplikasi berlisensi. Pemahaman ini perlu diberikan agar peserta mengetahui perbedaan antara aplikasi opensource yang digratiskan dan juga mengetahui aplikasi yang berlisensi, sehingga peserta mampu memahami kelebihan dan kekurangan dari jenis aplikasi tersebut terutama fitur – fitur yang dimilikinya.

Tahap ke-3 yaitu pembuatan desain, beberapa desain yang dihasilkan dapat berupa logo produk atau poster iklan digital. Lalu pada tahap akhir desain yang telah mereka buat diharapkan dapat berupa sebuah merchandise. Merchandise ini dibuat sebagai salah satu pendapatan yang akan mereka peroleh.

HASIL & PEMBAHASAN

Beberapa anggota dari peserta pelatihan masih belum optimal dalam pelaksanaan kegiatan, ini karena mereka masih kurang menguasai aplikasi desain grafis serta belum bisa mengoptimalkan komputer yang ada. Beragamnya latar belakang pendidikan dari peserta mengakibatkan penerimaan materi tidak berimbang, ada beberapa peserta yang cepat menangkap materi yang telah diberikan dan sisanya masih harus di dampingi secara intens.

Kegiatan ini mendapat dukungan penuh dari Karang Taruna dan Ketua RT 13 RW 10 Kelurahan Pejaten Timur Kecamatan Pasar Minggu Jakarta Selatan, hal ini terbukti dari selama kegiatan berlangsung banyak dukungan yang diberikan seperti kabel listrik, penguas suara, dll. Menurut pengurus setempat kegiatan ini dapat berlanjut dengan pelatihan yang lain, agar peserta atau kelompok remaja tersebut dapat mengisi waktu luangnya dengan kegiatan yang baik.

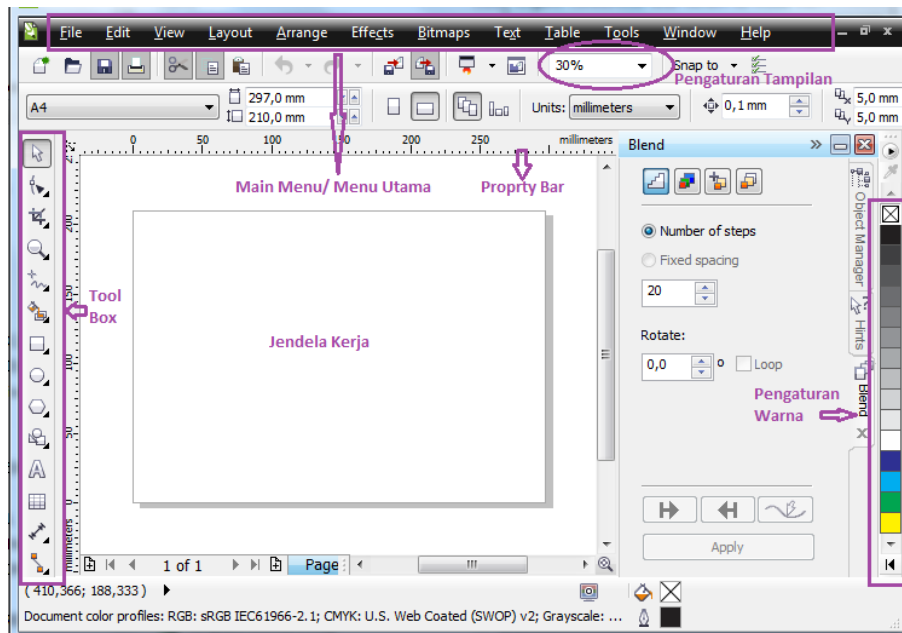
Materi pelatihan

Pelaksanaan pelatihan pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan perangkat laptop baik milik peserta dan beberapa dibawakan oleh tim pelaksana kegiatan. Untuk perangkat lunak yang digunakan adalah aplikasi desain grafis vektor karena dianggap baik untuk proses pembuatan logo (Afriliana & Budihartono, 2018). Aplikasi yang digunakan antara lain Inkscape sebagai contoh pengenalan aplikasi *opensource* dan Corel Draw X4 atau lebih tinggi sebagai contoh aplikasi berlisensi (Wijaya, 2016).

Materi yang disampaikan secara bertahap, dimulai dari materi pemahaman yang paling mudah, tingkat menengah, sampai tingkat mahir yaitu praktik desain grafis. Adapun ringkasan materi yang disampaikan mencakup beberapa sub bagian.

Pengenalan Jendela Kerja Corel Draw

Pada tahapan ini diperkenalkan komponen pada jendela kerja corel draw, apa fungsi dari setiap menu dan Tools, serta bagaimana cara menggunakannya. Adapun contoh yang diperkenalkan sebagai berikut:



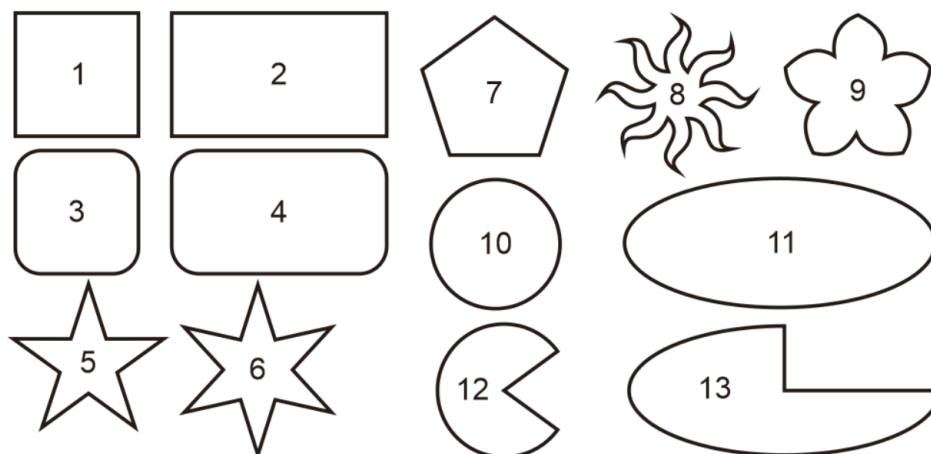
Gambar 2. Jendela kerja Corel Draw

Dengan beberapa fungsi utama yang perlu dipahami (Agustina, 2017; Rozaq et al., 2020), sebagai berikut:

- ✚ Main Menu = Sederetan Menu yang dipersiapkan untuk membantu dalam proses pembuatan dan editing gambar
- ✚ Toolbox = kumpulan tool atau alat-alat yang digunakan untuk mengedit gambar
- ✚ Properties Bar = Tempat kita melakukan pengaturan
- ✚ Pilihan Warna / Color Pallete = Memberikan dan memberi warna pada object
- ✚ Lembar / Kertas Kerja = Tempat kita menggambar / bekerja

Bentuk – bentuk dasar

Pada tahapan ini peserta diperkenalkan bentuk – bentuk dasar sebagai bentuk umum pembentuk logo yang dapat dibuat dengan corel draw menggunakan menu yang telah tersedia, adapun contoh *basic shaping* yang dipelajari oleh peserta sebagai berikut (Winkler, 2014):

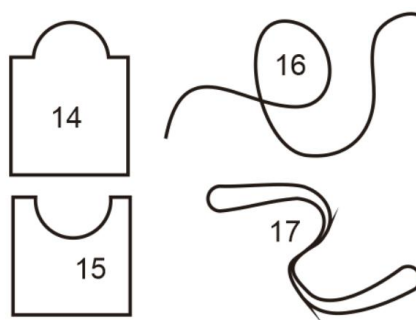


Gambar 3. Contoh bentuk - bentuk dasar

Pada pelaksanaan pelatihan, peserta dibimbing untuk membuat bentuk – bentuk tersebut. Dimulai dari level paling mudah yaitu nomor 1 pada contoh hingga nomor 13. Penomoran tersebut telah diurutkan sesuai dengan tingkat kesulitan pembuatannya. Pada tahap ini peserta dievaluasi pemahaman dan teknik praktik pembuatannya.

Shape Modification

Pada tahapan ini merupakan pelatihan dengan keterampilan level menengah, dimana pada bagian ini peserta mencoba mempelajari bentuk – bentuk lain yang secara *default* belum tersedia pada aplikasi corel draw. Adapun bentuk – bentuk yang telah dicoba untuk dipelajari dan dibuat sebagai berikut:



Gambar 4. Contoh bentuk hasil modifikasi

Peserta kemudian dievaluasi kembali mengenai pemahaman dari modifikasi bentuk dan kemampuan teknik pengubahannya serta diberikan tugas untuk membuat bentuk lain sesuai dengan kreatifitas masing – masing peserta.

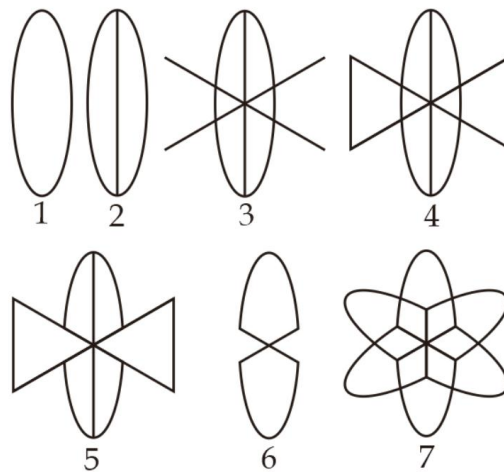
Praktik pembuatan logo

Pada tahapan berikutnya sebagai wujud asesmen kepada peserta, maka peserta diminta untuk memikirkan suatu bentuk logo sesuai yang mereka inginkan atau sesuai dengan produk yang ingin dirancang, kemudian dituangkan dalam bentuk logo yang dibuat menggunakan aplikasi coreldraw.

Pada tahapan ini dipelajari pula modifikasi bentuk menggunakan menu yang tersedia, adapun menu yang sudah dipelajari antara lain:

- ✚ Shaping, yang terdiri dari ‘*weld*’ dan ‘*trim*’
- ✚ Transformation, yang terdiri dari ‘*position*’ dan ‘*rotate*’

Didemonstrasikan pula pembuatan salah satu bentuk logo yang kemudian diikuti oleh peserta. Contoh demonstrasi pembuatan logo dengan tahapan sebagai berikut (Wati, 2015):



Gambar 5. Contoh langkah – langkah pembuatan logo.

Tahapan pembuatan logo oleh peserta merupakan tahapan akhir pelatihan dari pelaksanaan kegiatan pelatihan desain grafis dalam pengabdian kepada masyarakat ini. Selanjutnya logo – logo hasil karya peserta dicetak dan dipajang pada majalah dinding Karang Taruna. Sebagai bentuk penyemangat peserta maka pembuatan logo tersebut dibuat dalam bentuk lomba dengan hadiah menyesuaikan.

Dokumentasi Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan didokumentasikan dalam bentuk foto bersama antara penyaji materi bersama dengan peserta. Adapun hasil foto bersama sebagai berikut :



Gambar 6. Proses tutor langsung ke peserta



Gambar 7. Foto bersama peserta pelatihan



Gambar 8. Foto hasil - hasil karya peserta

SIMPULAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini, dapat ditarik kesimpulan bahwa pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat berjalan dengan baik. Kegiatan ini selesai sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan namun masih perlu diadakan pelatihan yang berkelanjutan guna meningkatkan kompetensi dari para peserta. Kemudian semua peserta mampu menunjukkan hasil karya desain grafisnya sesuai yang mereka harapkan.

Kemampuan peserta dalam memahami desain grafis peserta cukup baik, ini ditunjukkan dengan kemampuan peserta dalam mengingat jenis dan letak *tools* yang digunakan sesuai dengan kebutuhan. Kemudian kemampuan teknis praktik peserta masih memerlukan latihan secara rutin terutama dalam kemampuan memodifikasi bentuk umum yang telah tersedia dari aplikasi menjadi bentuk – bentuk yang sesuai dengan keinginan.

Saran

Usulan pelaksanaan berikutnya, pelatihan desain grafis lebih diarahkan ke desain tingkat produksi seperti pembuatan spanduk, banner, ataupun stempel. Bantuan perangkat keras sangat diharapkan untuk menunjang proses pembelajaran atau praktik yang peserta laksanakan. Kemudian penerapan langsung hasil desain untuk mengiklankan suatu produk baik melalui sosial media maupun pada *marketplace* nasional.

Acknowledgements

Disampaikan terimakasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta yang telah memberikan dukungan dana untuk pengabdian ini. Disampaikan juga terimakasih kepada UPN Veteran Jakarta yang memberikan kepercayaan kepada kami tim pengabdian untuk melaksanakan kegiatan ini. Serta disampaikan pula terimakasih kepada RT.13 RW.10, Kelurahan Pejaten Timur, Kecamatan Pasar Minggu, Jakarta Selatan yang telah menerima menjadi mitra kami dan menerima materi dari kami dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Afriliana, I., & Budihartono, E. (2018). Peningkatan Keterampilan Multimedia CorelDraw Di SMK Assalafiyah kota Tegal. *Jurnal Abdimas PHB*, 1(1), 55–61.
- Agustina, R. (2017). Pelatihan Desain Grafis Untuk Perangkat Desa Dalam Rangka Peningkatan SDM Di Desa Ngawonggo. *Jurnal ABDIMAS Unmer Malang*, 2(1), 37–42.
- Rozaq, A., Hardinto, R. K., Yunida, R., Mujiarto, S., Jauhari, M. F., Banjarmasin, P. N., & Tidar, U. (2020). Pelatihan Design Grafis untuk Pemberdayaan Pemuda Karang Taruna Desa Karyabaru Kecamatan Barambai Kabupaten Barito Kuala Provinsi Kalimantan Selatan. 2.
- Wati, R. (2015). Cara Membuat Logo Indosat. <http://tutorial.atmaluhur.ac.id/?p=3888>
- Wijaya, N. (2016). Pelatihan Membuat Desain Logo Vector Menggunakan Adobe Illustrator dan Adobe Flash di SMK Bina Cipta Palembang. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 1(1), 25–29. <https://doi.org/10.30653/002.201611.5>
- Winkler, M. (2014). *How to Create and Use Perfect Shapes in CorelDRAW*. <https://design.tutsplus.com/tutorials/how-to-create-and-use-perfect-shapes-in-coreldraw--cms-22657>