

DESIGN GRAFIS TRAINING SEBAGAI UPAYA PEMBEKALAN SOFT SKILL TERHADAP SISWA-SISWI SMP NEGERI 11

Desi Andreswari¹, Ernawati², Widhia KZ Oktoeberza³

^{1,2,3} Program Studi Infomatika, Fakultas Teknik, Universitas Bengkulu.
Jl. WR. Supratman Kandang Limun Bengkulu 38371A INDONESIA
(telp: 0736-341022; fax: 0736-341022)

¹desi.andreswari@unib.ac.id,

²wier_na@yahoo.com,

³widhiakz@unib.ac.id

ABSTRAK

Desain grafis atau rancang grafis adalah proses komunikasi menggunakan elemen visual, seperti tulisan, bentuk, dan gambar yang dimaksudkan untuk menciptakan persepsi akan suatu pesan yang disampaikan. Desain grafis pada awalnya diterapkan untuk media-media statis, seperti buku, majalah, dan brosur. Sebagai tambahan, sejalan dengan perkembangan zaman, desain grafis juga diterapkan dalam media elektronik, yang sering kali disebut sebagai desain interaktif atau desain multimedia. Pada tahun-tahun sebelumnya, mata pelajaran yang berkaitan dengan IT (*information technology*) turut diberikan pada siswa-siswi baik untuk jenjang SMP maupun SMA. Akan tetapi, seiring perubahan kurikulum pendidikan, mata pelajaran berbasis IT dihapuskan sehingga para siswa-siswi tidak lagi mendapatkan teori maupun praktik yang berkaitan dengan IT. Padahal, mata pelajaran IT masih sangat penting untuk diterapkan guna memberikan *soft skill* para siswa sehingga dapat mengikuti perkembangan dan kemajuan dunia teknologi yang semakin pesat. Menyadari akan pentingnya hal itu, di SMP Negeri 11 Kota Bengkulu mencetuskan salah satu solusi yakni dengan memasukkan pembelajaran terkait IT dalam salah satu program ekstrakurikuler yang dijalankan pada sekolah tersebut. Lebih khusus lagi, salah satu upaya peningkatan *soft skill* di bidang IT adalah dengan memberikan pembinaan keterampilan desain grafis dengan komputer. Maka dari itu, pelatihan desain grafis terhadap siswa-siswi SMP Negeri 11 Kota Bengkulu diperlukan untuk memberi nilai tambah pada keahlian dan keterampilan para siswa khususnya dalam membuat desain grafis. Metode pelatihan yang digunakan adalah metode transfer ilmu melalui praktek langsung dengan menggunakan komputer dan *software corel draw*.

Kata kunci: *corel draw*, desain grafis, *soft skill*

PENDAHULUAN

Analisis Situasi

Graphic atau grafis dalam bahasa Indonesia, berasal dari bahasa Yunani *Graphein* yang berarti menulis atau menggambar. Sementara itu, istilah seni grafis yaitu seni gambar dalam dua dimensi pada umumnya mencakup beberapa bentuk kegiatan, seperti menggambar, melukis, dan fotografi. Secara spesifik, cakupan tadi terbatas pada karya yang dicetak atau karya seni yang dibuat untuk diperbanyak melalui proses cetak (1).

Desain grafis atau rancang grafis adalah proses komunikasi menggunakan elemen visual, seperti tulisan, bentuk, dan gambar yang dimaksudkan untuk menciptakan persepsi akan suatu pesan yang disampaikan. Desain grafis pada awalnya diterapkan untuk media-media statis, seperti buku, majalah, dan brosur. Sebagai tambahan, sejalan dengan perkembangan zaman, desain grafis juga diterapkan dalam media elektronik, yang sering kali disebut sebagai desain

interaktif atau desain multimedia. Unsur dalam desain grafis sama seperti unsur dasar dalam disiplin desain lainnya. Unsur-unsur tersebut (termasuk *shape*, bentuk (*form*), tekstur, garis, ruang, dan warna) membentuk prinsip-prinsip dasar desain visual. Prinsip-prinsip tersebut, seperti keseimbangan (*balance*), ritme (*rhythm*), tekanan (*emphasis*), proporsi (*proportion*) dan kesatuan (*unity*), kemudian membentuk aspek struktural komposisi yang lebih luas.

Pada tahun-tahun sebelumnya, mata pelajaran yang berkaitan dengan IT (*information technology*) turut diberikan pada siswa-siswi baik untuk jenjang SMP maupun SMA. Akan tetapi, seiring perubahan kurikulum pendidikan, mata pelajaran berbasis IT dihapuskan sehingga para siswa-siswi tidak lagi mendapatkan teori maupun praktik yang berkaitan dengan IT. Padahal, mata pelajaran IT masih sangat penting untuk diterapkan guna memberikan *soft skill* para siswa sehingga dapat mengikuti perkembangan dan kemajuan dunia teknologi yang semakin pesat. Selain itu, sekitar 57% pemimpin senior perusahaan menyatakan *soft skills* lebih kritis dalam bisnis mereka dari pada *hard skills*. *Soft skills* sangat sesuai dengan kebutuhan tempat kerja yang digital, kecerdasan buatan (*artificial Intelligence/ AI*), dan *cloud computing* untuk menghadapi tuntutan baru (Koran Sindo, 2019).

Menyadari akan pentingnya hal itu, di SMP Negeri 11 Kota Bengkulu mencetuskan salah satu solusi yakni dengan memasukkan pembelajaran terkait IT dalam salah satu program ekstrakurikuler yang dijalankan pada sekolah tersebut. Lebih khusus lagi, salah satu upaya peningkatan *soft skill* di bidang IT adalah dengan memberikan pembinaan keterampilan desain grafis dengan komputer. Sebagai langkah awal, pelatihan membuat desain grafis dapat menggunakan *software* desain *corel draw*. Perangkat lunak ini banyak digunakan oleh fotografer digital dan perusahaan iklan sehingga dianggap sebagai pemimpin pasar (*market leader*) untuk perangkat lunak pengolah gambar/ foto. Penggunaan *corel draw* dalam desain grafis diharapkan akan menjadi nilai tambah lulusan jenjang SMP umumnya, terutama SMP Negeri 11 Kota Bengkulu khususnya, dalam menambah khasanah keilmuan dan dapat menjadi sarana penciptaan lapangan kerja ke depannya.

Permasalahan

Pelatihan terhadap siswa-siswi SMP Negeri 11 Kota Bengkulu diperlukan untuk memberi nilai tambah pada keahlian dan keterampilan para siswa khususnya dalam membuat desain grafis. Berdasarkan latarbelakang yang telah diuraikan sebelumnya permasalahan dapat dirumuskan yaitu:

1. Bagaimana cara penerapan *information technology* (IT) dalam pengembangan *soft skill* pada siswa-siswi SMP?
2. Bagaimana mengenalkan aplikasi desain grafis *corel draw* kepada siswa-siswi SMP?
3. Bagaimana cara agar nantinya siswa-siswi SMP mampu membuat desain grafis menggunakan *corel draw*?

METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan pada program pengabdian masyarakat ini yaitu dengan metode transfer ilmu kepada pihak yang disuluh. Pelatihan dilakukan dengan memberikan penjelasan tentang steganografi dari slide materi yang sudah disiapkan. Praktek pengamanan data dilakukan secara langsung dengan mengajak perwakilan siswa/siswi maju ke depan, kemudian mencobakan pengamanan data dengan *tools* yang tersedia pada laptop tutor/ pematari. Dengan metode pendampingan langsung diharapkan siswa dapat lebih mudah mengerti dan menerapkan konsep steganografi dalam pengamanan data.

1. Sosialisasi

Tim pengabdian melakukan mendatangi sekolah dan menemui wakil kepala sekolah bidang kurikulum untuk menyatakan maksud dan tujuan dari kunjungan tim. Tim pengabdian memberitahukan kebutuhan yang perlu dipersiapkan pihak sekolah untuk kegiatan pengabdian tersebut, diantaranya: menyediakan waktu, para siswa/i sejumlah yang dibutuhkan sebagai

khalayak sasaran kegiatan, sarana dan prasana serta tempat yang layak untuk pelaksanaan kegiatan pengabdian. Untuk konsumsi akan disediakan oleh pihak tim pengabdian.

2. Penyuluhan/ penyampaian materi

Pada hari H, tim akan membuka materi dan menyampaikan materi tentang steganografi kepada para siswa/i khalayak sasaran. Materi pun disampaikan selama 30 menit dan program steganografi juga ditayangkan untuk melihat secara keseluruhan bagaimana proses kerja dari steganografi yang disampaikan. Selama pemberian materi, para siswa/i tampak begitu antusias menyimak semua materi yang disampaikan.

Adapun materi yang disampaikan terdiri dari:

1. Pengenalan steganografi, tujuannya agar para siswa/i mendapatkan pengetahuan awal tentang keamanan data dan juga teknik pengenalan data secara teori.
2. Menunjukkan/ demo program steganografi, tujuannya agar para siswa mempunyai gambaran mengenai teknik pengamanan data secara real (tidak hanya secara teori).
Beberapa siswa/i pun berkesempatan mencoba program steganografi yang ditayangkan oleh tim pengabdian untuk melihat bagaimana cara kerja program dan penyembunyian pesan pada gambar.
3. Rancangan evaluasi
Sebelum penyampaian materi oleh tim pengabdian, terlebih dahulu para siswa/i diberikan soal pre-test yang berisi 10 pertanyaan seputar keamanan data. Pengerjaan pre-test tersebut dilakukan dalam waktu 10 menit. Kemudian jawaban para siswa/i direkap oleh salah satu anggota tim pengabdian. Ketika semua materi pengabdian sudah disampaikan oleh tim, soal pre-test tadi dibagikan kembali kepada para siswa/i (post-test) untuk dikerjakan selama 10 menit. Kemudian tim pengabdian akan membandingkan secara statistik jawaban pre-test dan post-test tersebut untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penyampaian materi pengabdian kepada para siswa/i dalam mengetahui informasi seputar keamanan data.

HASIL PELAKSANAAN KEGIATAN PPM DAN PEMBAHASAN

Kegiatan program PPM ini adalah berupa pelatihan. Setelah berkoordinasi dengan pihak sekolah, kegiatan pelatihan akan dilaksanakan pada hari Rabu, 11 September 2019 yang bertempat di laboratorium komputer SMP Negeri 11 Kota Bengkulu. Sebelum kegiatan pelatihan tersebut dilaksanakan, terlebih dahulu tim pengabdian telah mempersiapkan materi pelatihan dalam bentuk modul (tersedia pada lampiran). Modul inilah yang akan memfasilitasi pemberian materi pelatihan sehingga lebih terstruktur dan sistematis.

Kegiatan pelatihan tersebut akan dimulai dari pukul 09.00 WIB sampai dengan 15.00 WIB. Di dalam kegiatan pelatihan tersebut akan dibuka oleh ketua pelaksana kegiatan pengabdian yaitu Ibu Desi Andreswari, S.T., M.Cs. Peserta yang akan hadir dalam kegiatan pelatihan tersebut adalah siswa-siswi SMP Negeri 11 Kota Bengkulu, dimana sesuai dengan koordinasi awal dengan pihak sekolah setidaknya akan ada 25 peserta yang akan mengikuti pelatihan.

Kegiatan PPM ini diharapkan berjalan dengan lancar. Peserta dapat mengikuti seluruh rangkaian acara kegiatan dari awal sampai akhir. Materi yang disampaikan pun dapat dipahami oleh peserta dengan baik. Antusiasme para peserta dalam mengikuti pelatihan ini nantinya dapat dilihat dari interaksi dan tanya jawab yang diberikan pada setiap sesi materi pelatihan.

Adapun jadwal dan judul materi yang disampaikan dalam kegiatan PPM ” *Design Grafis Training Sebagai Upaya Pembekalan Soft Skill Terhadap Siswa-Siswi SMP Negeri 11 Kota Bengkulu*”, dengan metode praktek langsung menggunakan komputer dan *software* Corel Draw dan tanya jawab:

Pertemuan	Materi Ajar	Waktu	Penilaian
Ke-1	Pengenalan Corel Draw	160 Menit	Partisipasi peserta, keaktifan peserta.
Ke-2	Pengenalan fitur/icon Corel Draw, Pengenalan fitur filter Corel Draw, Pengenalan fitur foreground colour Corel Draw, Mendesain grafis	160 Menit	Partisipasi peserta, pemahaman peserta, Tingkat pemahaman, kemampuan membuat desain

Suasana selama kegiatan pengabdian berlangsung dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Kegiatan pengabdian Pelatihan *corel draw*

KESIMPULAN DAN SARAN

Pengabdian Penerapan IPTEKS *Design Training* Sebagai Upaya Pembekalan *Soft Skill* di Bidang Desain Grafis akan disampaikan kepada siswa-siswi SMP Negeri 11 Kota Bengkulu pada minggu ke-2 bulan September 2019, tepatnya pada tanggal 11 September 2019. Pelaksanaan pengabdian tersebut menyesuaikan dengan slot waktu yang diberikan oleh pihak sekolah, mengingat agenda kegiatan sekolah yang begitu padat. Pada saat pelaksanaan nantinya, metode pelatihan dilakukan dengan praktek langsung menggunakan komputer membantu peserta dalam kemudahan memahami fungsi-fungsi dasar yang ada pada *software* photoshop sebagai alat bantu mendesain grafis. Pelatihan ini nantinya juga akan dievaluasi untuk mengetahui kemampuan peserta dalam memahami fungsi dasar yang terdapat pada *photoshop* berdasarkan hasil cetak/*print out* desain grafis yang telah dibuat oleh setiap peserta. Evaluasi pelatihan diperoleh dengan membandingkan tingkat pengetahuan peserta terhadap *software photoshop* sebelum dan setelah mengikuti pelatihan.

DAFTAR PUSTAKA

1. Adi Kusrianto. (2007). Pengantar Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: Andi Offset.
2. <https://www.utopiccomputers.com/apa-itu-corel-draw-berikut-pengertian-dan-fungsinya/> (diakses Desember 2019).
3. Koran Sindo, 2019. URL: <https://ekbis.sindonews.com/read/1368381/39/soft-skills-kian-dibutuhkan-1546835851> (diakses tanggal 21 Juni 2019).