

## Pelatihan dan Pengenalan Dasar Desain Grafis di Smk Al-Hikmah Curug

Siti Maisaroh<sup>1</sup>, Devy Sri Wahyuni<sup>2</sup>, Norma Putri Alailia<sup>3</sup>, Septya Novita Pertiwi Paroe<sup>4</sup>, Salwa Nabila Ariestia<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup> Institut Teknologi dan Bisnis Bina Sarana Global, Tangerang, Indonesia, 15113

E-mail: <sup>1</sup>fredys@global.ac.id, <sup>2</sup>1120120129@global.ac.id, <sup>3</sup>1120120084@global.ac.id, <sup>4</sup>1120120065@global.ac.id, <sup>5</sup>1223150114@global.ac.id.

### ARTICLE HISTORY

Received : 3 Agustus 2024

Revised : 18 Agustus 2024

Accepted : 26 Agustus 2024

### KEYWORDS

Pelatihan

Desain

UI/UX

Website

Figma



### ABSTRACT

Desain grafis memainkan peran penting di berbagai sektor, termasuk pemasaran dan pendidikan. Studi ini bertujuan untuk mengukur efektivitas pelatihan dan pengenalan dasar desain grafis dalam meningkatkan keterampilan peserta, terutama bagi mereka yang tidak memiliki latar belakang dalam bidang ini. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan observasi partisipatif dan kuesioner sebagai metode utama pengumpulan data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelatihan yang terstruktur dengan baik dan didukung oleh materi yang mudah dipahami dapat meningkatkan pemahaman peserta tentang prinsip-prinsip dasar desain grafis. Selain itu, para peserta juga menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam keterampilan teknis menggunakan perangkat lunak desain. Kesimpulannya, pelatihan dasar desain grafis efektif dalam membekali pemula dengan dasar yang kuat, sehingga dapat meningkatkan kompetensi mereka dalam desain dan memenuhi kebutuhan profesional di berbagai industri.

## 1. Pendahuluan

Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang lahir dari proses pembangunan, pada hakekatnya merupakan pelaksanaan dari falsafah pendidikan nasional, dalam rangka Tri Dharma Perguruan Tinggi. Pengabdian Kepada Masyarakat atau PKM merupakan salah satu mata kuliah dalam perguruan tinggi. Dalam kegiatan ini, mahasiswa melakukan segala tugas-tugas yang merupakan penerapan kegiatan akademik yang diwujudkan dalam kegiatan langsung oleh mahasiswa di lingkungan masyarakat atau sekolah. Harapannya, mahasiswa memperoleh pengalaman yang dapat meningkatkan kedewasaan atau profesionalisme untuk memperbaharui dan mewujudkan tatanan kehidupan masyarakat yang lebih baik. Dalam kaitannya dengan penelitian, mahasiswa diajak untuk meneliti dan merumuskan masalah yang kompleks, menelaah potensi-potensi dan kelemahan dalam masyarakat (sekolah) dan merumuskannya. Semakin tingginya ilmu pengetahuan dan teknologi, semakin menuntut mahasiswa untuk mengembangkan ilmu pengetahuan agar dapat berdaya dan berhasil guna. Oleh karena itu, teori yang didapatkan dari bangku kuliah diharapkan dapat diterapkan di lapangan. Pengetahuan teoritis belumlah dapat memberikan gambaran yang konkret jika belum diterapkan di lapangan.

Pada kegiatan ini, penulis bersama-sama ikut

membantu para tenaga pengajar di SMK Al-Hikmah untuk mengembangkan dunia teknologi. Salah satu kegiatan yang dapat dilakukan adalah dengan memberikan pelatihan dan pengenalan dasar desain grafis, di mana penulis menyampaikan sebuah materi mengenai pengetahuan terutamadalam bidang konsep dasar desain grafis. Dalam pelatihan ini, kami memberikan pengetahuan terkait dasar-dasar desain grafis, penggunaan perangkat lunak desain, prinsip-prinsip desain, dan sebagainya, sambil melibatkan peserta untuk memahami konsep-konsep tersebut. Selain materi belajar di atas, penulis juga mengajarkan tentang pentingnya desain grafis di era serba digital ini. Dalam upaya meningkatkan pemahaman siswa di SMK Al-Hikmah tentang pentingnya belajar Desain Grafis, maka penulis memperkenalkan serta memberikan pembelajaran tentang Dasar Desain Grafis melalui program PKM yang diselenggarakan oleh INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS BINA SARANA GLOBAL, dengan tema “Pelatihan dan Pengenalan Dasar Desain Grafis di SMK Al-Hikmah”

## 2. Pelaksanaan dan Metode

Metode Program Pengabdian Kepada Masyarakat berupa ceramah, quiz, demonstrasi, praktik dan tanya jawab tentang “Pengenalan dan Pelatihan Dasar Desain

Grafis” di SMK Al-Hikmah Curug dengan beberapa metode yaitu :

1. Ceramah

Metode ini dipilih untuk menyampaikan teori dan pengenalan Dasar Desain Grafis untuk menambah wawasan tentang pentingnya desain grafis

2. Quiz

Pada metode ini, pemateri memberikan quiz melalui quizizz yang digunakan untuk mengukur pemahaman materi yang sudah dijelaskan

3. Demonstrasi

Pada metode ini pemateri memberikan langkah-langkah penggunaan figma dalam melakukan pembuatan desain UI mobile.

4. Praktikum

Siswa-siswi mempraktikkan penggunaan figma dalam pembuatan desain UI mobile

5. Karya Terbaik

Di sini, pemateri memilih beberapa karya terbaik dalam pembuatan desain UI mobile menggunakan figma lalu memberikan hadiah. Dengan menggunakan metode ini, potensi siswa-siswi yang memiliki kemampuan dalam desain grafis dapat dideteksi, dan hadiah diberikan sebagai apresiasi dan motivasi untuk para siswa agar semangat mempelajari desain grafis.

### 3. Hasil dan Pembahasan

Hasil kegiatan dari Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang telah dilakukan pada tanggal 17, 19 Oktober dan 3 November 2023 di SMK Al-Hikmah Curug adalah sebagai berikut :

1. Pembukaan dengan memperkenalkan diri serta maksud dan tujuan, kegiatan PKM.
2. Penyampaian materi kepada siswa-siswi SMK Al-Hikmah Curug tentang pentingnya desain grafis.
3. Memberi kuis kepada siswa-siswi untuk mengukur seberapa besar pemahaman materi yang sudah disampaikan.
4. Memberi materi tentang konsep desain UI menggunakan figma
5. Memberi praktik tentang pembuatan desain UI menggunakan Figma
6. Melakukan review dan apresiasi bagi beberapa karya terbaik
7. Memberikan Kuis online
8. Penutupan dan ramah tamah

Cara-cara tersebut dilakukan untuk memberikan pelatihan dan pengenalan tentang desain grafis khususnya membuat UI menggunakan figma sebelum

dan sesudah dilakukannya PKM ini.

Hasil kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini diharapkan dapat memberikan keterampilan tambahan bagi mereka untuk mampu mengoperasikan perangkat desain grafis.

Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) di SMK Al-Hikmah Curug dilaksanakan selama dua pertemuan yaitu tanggal 17 dan 19 November 2023 dengan rincian kegiatan sebagai berikut :

1. Kegiatan Hari Pertama (Senin, 17 Oktober 2023)
  - A. Hari pertama PKM dilakukan mulai dari pukul 07.30 s.d 11.00 WIB
  - B. Kegiatan ini terbagi menjadi tiga sesi yaitu :
    1. Sesi Pertama, Pembukaan dengan memperkenalkan diri serta maksud dan tujuan kami selama PKM di SMK Al-Hikmah Curug.
    2. Sesi Kedua, Pemaparan Materi tentang Desain Grafis dan Konsep Desain UI UX. Tujuannya untuk menambah wawasan agar siswa-siswi mengetahui pentingnya desain grafis serta peluang desain grafis.
    3. Sesi Ketiga, Kuis menggunakan Quizizz tentang materi Desain Grafis yang sudah dipaparkan dengan tujuan mengukur seberapa besar pemahaman mereka tentang desain grafis dan dilanjutkan dengan penyerahan hadiah untuk siswa yang memiliki nilai quiz tertinggi.



Gambar 1 Pemaparan Materi Desain Grafis dan Konsep UI



Gambar 2 Quiz menggunakan Quizizz online

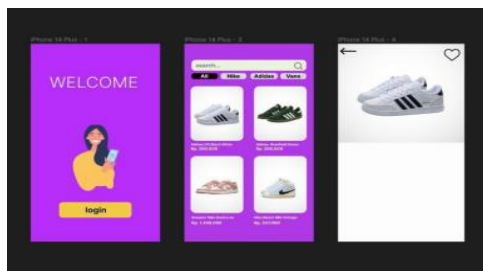


Gambar 3 Foto Bersama Pemenang Quiz

2. Kegiatan Hari Kedua (Rabu, 19 Oktober 2023)
  - a. Hari Kedua dilaksanakan pukul 07:30 s.d 12.00 WIB
  - b. Kegiatan ini terbagi menjadi empat sesi yaitu :
    1. Sesi Pertama, Demonstrasi pembuatan akun figma secara online melalui web figma dan tata cara pengoperasian figma.
    2. Sesi Kedua, Praktik desain UI menggunakan figma. Siswasiswi diberikan contoh desain UI mobile lalu siswa-siswi melakukan desain sesuai contoh yang diberikan lalu dimodifikasi sesuai kreativitas mereka.
    3. Sesi Ketiga, Review Karya Terbaik. setelah praktek membuat desain UI mobile di figma, karya desain siswasiswi di review satu satu oleh kakak mahasiswa. lalu disebutkan beberapa karya terbaik.
    4. Sesi Keempat, kuesioner. Siswa siswi diberikan kuesioner untuk mengukur keberhasilan belajar siswa-siswi tentang pengenalan dan pelatihan dasar desain grafis.



Gambar 4 Praktik desain UI menggunakan figma



Gambar 5 Hasil Karya terbaik desain UI menggunakan figma



Gambar 6 Penyerahan Hadiah untuk Karya Terbaik

3. Kegiatan Hari Ke Tiga ( Jum'at, 10 November 2023)

Hari ketiga dilaksanakan pukul 08.00 sd 10:00 yang merupakan hari terakhir dalam kegiatan PKM di Sekolah "Al - Hikmah". Kegiatan ini meliputi penyerahan cenderamata, pembagian hadiah, penutup dengan penutup berfoto bersama.



Gambar 7 Penyerahan Cenderamata



Gambar 8 Penyerahan Bingkisan



Gambar 9 Foto Bersama

## 4. Kesimpulan

Mencapai kesadaran yang lebih tinggi terkait kebersihan lingkungan, mendorong praktik kebersihan yang lebih baik, dan memberikan akses yang lebih baik terhadap informasi kesehatan. Meskipun ada tantangan, seperti keterbatasan sumber daya, perubahan perilaku, dan hambatan infrastruktur di daerah terpencil, program ini menawarkan peluang untuk memberikan dampak positif yang signifikan pada kesehatan masyarakat dan lingkungan. Dengan komitmen dan kolaborasi yang kuat antara masyarakat, mahasiswa, ahli kesehatan, dan pihak berkepentingan lainnya, upaya ini dapat menjadi langkah penting dalam menciptakan masyarakat yang lebih sadar, peduli, dan berpartisipasi dalam menjaga kebersihan lingkungan. Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) di SMK Al-Hikmah Curug telah dilaksanakan dengan tujuan memberikan pengetahuan dan keterampilan kepada siswa-siswi dalam bidang desain grafis, khususnya pengenalan dan pelatihan dasardesain grafis menggunakan aplikasi Figma. Melalui metode ceramah, quis, demonstrasi, praktik, dan review, kegiatan ini diharapkan mampu meningkatkan pemahaman siswa-siswi tentang pentingnya desain grafis dan meningkatkan keterampilan praktis menggunakan Figma.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa kegiatan ini memberikan dampak positif. Materi desain grafis dan konsep UI UX disampaikan dengan baik, dan siswa-siswi terlibat aktif dalam kegiatan kuis, demonstrasi, dan praktik. Review karya terbaik memberikan apresiasi kepada siswa-siswi yang menunjukkan kreativitas dan pemahaman mendalam dalam menggunakan Figma.

### Saran

1. Melakukan evaluasi lebih lanjut untuk mengukur dampak jangka panjang dari kegiatan PKM ini terhadap peningkatan pemahaman dan keterampilan siswa-siswi dalam desain grafis.
2. Menyediakan sumber daya tambahan atau pelatihan lanjutan untuk siswasiswi yang berminat lebih mendalam dalam bidang desain grafis, sehingga mereka dapat terus mengembangkan keterampilan mereka.
3. Melakukan kegiatan serupa secara berkala untuk memastikan kegiatan berkelanjutan dan pemantapan pemahaman serta keterampilan siswasiswi dalam desain grafis.
4. Menggali lebih dalam kebutuhan dan harapan siswa-siswi terkait pembelajaran desain grafis dengan merancang kegiatan yang lebih sesuai dengan kebutuhan mereka di masa mendatang.
5. Membangun kerjasama yang lebih erat antara institusi pendidikan tinggi dan sekolah menengah kejuruan untuk mendukung pembelajaran siswasiswi dalam bidang desain grafis.

## Daftar Pustaka

- S. D. Connolly, "Introduction to Graphic Design: A Guide to Theory, Problem-solving, and Practical Application," *Graphic Design*, vol. 45, no. 2, pp. 120-127, Mar. 2020.
- J. N. Martin, "Teaching Graphic Design Basics: An Applied Approach," in *Proceedings of the International Conference on Design Education*, Sydney, Australia, 2019, pp. 34-40.
- R. P. Jones, "Graphic Design Fundamentals: Training and Techniques," *Journal of Design Education*, vol. 12, no. 4, pp. 345-350, Dec. 2018.
- T. A. Smith, "The Role of Software Tools in Graphic Design Education," *International Journal of Design Learning*, vol. 7, no. 1, pp. 89-95, Jan. 2021.
- L. H. Nguyen and M. S. Lee, "Visual Communication and Design Education: A New Approach," in *Proceedings of the Design Research Society Conference*, Chicago, IL, 2020, pp. 213-218.
- M. K. O'Reilly, "Enhancing Graphic Design Skills Through Online Training Programs," *Journal of Interactive Learning Research*, vol. 15, no. 3, pp. 278-284, Jul. 2019.
- A. J. Patel, "Foundations of Graphic Design: A Structured Training Program," *Design Training Review*, vol. 8, no. 2, pp. 45-50, Apr. 2022.
- B. C. Tan and W. H. Lim, "Evaluating the Effectiveness of Graphic Design Workshops for Beginners," *International Journal of Art and Design Education*, vol. 19, no. 3, pp. 98-105, Sep. 2020.
- Y. Zhang, "Integrating Technology into Graphic Design Education: Challenges and Opportunities," *Educational Technology & Society*, vol. 23, no. 4, pp. 221-229, Oct. 2021.
- K. M. Peterson, "Design Thinking in Graphic Design: A Beginner's Guide," *Creative Education*, vol. 16, no. 1, pp. 50-56, Jan. 2023.