

MEMBANGUN SKILL DESAIN GRAFIS DALAM MENGAHADAPI ERA 4.0

Fauriatun Helmhiah¹, Andri Nata², Rohminatin³

^{1,2,3}Program Studi Manajemen Informatika, STMIK Royal Kisaran

³Sistem Informasi STMIK Royal Kisaran

e-mail: fauriatunh@gmail.com

Abstrak

Kantor Kepala Desa Sei Kamah I yang terletak di Kecamatan Sei Dadap Kabupaten Asahan yang beralamat di jalan Sei Kamah Baru Kecamatan Sei Dadap memiliki Kader Keluarga Berkualitas, Permasalahan yang terjadi pada para kader tersebut yaitu masih kurangnya ilmu pengetahuan tentang teknologi untuk mempromosikan usahanya kepada pelanggan. Hal ini menjadi sebuah kendala karena situasi pandemic covid 19 saat ini yang mengharuskan semua kalangan lebih kreatif lagi dalam membangun skill salah satunya dalam bidang desain grafis yang bermanfaat untuk mempromosikan usaha mereka melalui penggunaan desain grafis ini dapat menghasilkan poster, banner dan lain-lain. Dari hasil pelatihan yang telah kami lakukan kepada para kader KB di Kelurahan Sei Kamah I dirasakan sangat bermanfaat. Hal ini berdasarkan hasil dari pengetahuan para kader yang antusias dalam mengikuti kegiatan ini dan mendapatkan pengalaman serta ilmu yang bermanfaat

Kata kunci: Kreativitas, Kader Berkualitas, Desain Grafis.

Abstract

The Sei Kamah I village head office located in sei dadap district, Asahan regency which is located at Sei Kamah baru, Sei dadap district has quality family cadres. The problem that occurs to these cadres is that they lack knowledge to promote their business to customers. This is an obstacle because of the current Covid-19 pandemic situation which requires all people to be more creative in building skills, one of which is useful for promoting their business through the use of the training that we have done to family planning cadres in sei kamah I village, it is felt to be very useful. This is based on the results of the knowledge of the cadres who are enthusiastic in this activity and gain useful experience and knowledge.

Keywords: Creativity, Qualified Cadres, Graphic Design.

PENDAHULUAN

Di era Revolusi Industri 4.0 desain grafis memiliki peran cukup penting dalam berbagai aspek kehidupan. Tak dipungkiri, untuk menyukseskan penjualan suatu produk atau event, pemasaran dan periklanan dengan konten visual yang menarik sangat dibutuhkan. Salah satu keterlibatan penting seorang desain grafis di era digital adalah pembuatan situs dan logo, desain grafis juga berperan penting dalam pemasaran layout majalah, sosial media, banner, poster, kemasaaan dan lainnya sebagainya. Desain grafis harusnya mengkomunikasikan pesan perusahaan atau penjualan kepada calon customer mereka secara visual. Era Revolusi industri 4.0 yang menekankan pola *digital economy*, *artificial intelligence*, *big data*, *robotic* dan yang dikenal dengan fenomena *disruptive innovation*.

Melihat pentingnya desain grafis, kita pasti menyadari kalau kita ingin membuat perubahan tampilan di situs atau menciptakan brand yang baru, kita perlu memiliki pengetahuan akan hal ini. Desain grafis yang bagus perlu bisa menggabungkan warna, tulisan, ukuran dan gambar untuk menarik calon pembeli. Kita sendiri sudah memahami pentingnya desain grafis. Grafis berarti sebuah tampilan yang menunjukkan akurasi dan dihasilkan dari berbagai perhitungan. Biasa grafis banyak digunakan di pabrik, *computer-aided design (CAD)*, graphic art, jenis tulisan, pendidikan dan masih banyak lagi. Kebutuhan akan desain menciptakan peluang usaha jasa grafis yang direalisasikan dalam berbagai media visual, sudah banyak studio dan biro desain yang menangkap potensi bisnis ini di dalamnya. Penggunaan desain produk yang unik di media sosial dapat menarik konsumen. Sembari memberikan informasi produk yang ada di desa Gondangmanis kepada khalayak umum dengan secara aktif di media sosial. Sektor pemasaran produk akan meningkat jika saja produk bisa diakses di media sosial dan produk akan dikenal secara luas.

Prof Schawab memberikan penjelasan bahwa revolusi industri telah mengubah hidup dan kerja manusia secara fundamental. Berbeda dengan revolusi industri sebelumnya, revolusi industri industri 4.0 ini memiliki skala, ruang lingkup dan kompleksitas yang lebih luas. Kemajuan teknologi baru yang mengintegrasikan dunia fisik, digital dan biologis telah mempengaruhi semua disiplin ilmu, ekonomi, industri dan pemerintah. [4] Desain grafis adalah ilmu yang mempelajari bagaimana menghadirkan media komunikasi dalam bentuk gambar menjadi lebih efektif sehingga informasi yang disampaikan dapat terlihat menarik dan nyaman pada saat dibaca.

Di kantor keluarahan dadimulyo memiliki kader yang berasal dari masyarakat yang merupakan kader atau tenaga sukarela, hal ini dilakukan sebagai bentuk upaya peningkatan keterpaduan peran serta masyarakat. Makna tenaga sukarela yang dimaksud dalam pengertian kader KB (Keluarga Berkualitas) memang tidak diatur secara tegas. Permasalahan yang terjadi saat ini adalah masih kurangnya ilmu pengetahuan tentang desain grafis yang pada dasarnya sangat bermanfaat untuk mempromosikan usaha atau

jika ingin memulai usaha misal membuat banner, poster atau desain lainnya, maka dari itu sangat dibutuhkan skill desain grafis.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka Tim pengabdian yang merupakan dosen-dosen STMIK Royal bergerak untuk melakukan pengabdian masyarakat dengan judul “Membangun Skill Desain Grafis dalam Menghadapi Era 4.0”. Melalui bantuan aplikasi ini sebagai media informasi guna memudahkan para kader untuk mempromosikan usaha serta bagi para kader yang ingin memulai usaha.

METODE

Metode kegiatan yang dilakukan pada kegiatan pengabdian ini adalah dengan metode presentasi, diskusi dan praktek pelatihan. Secara keseluruhan metode pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini sebagai berikut :

1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan yang dilakukan untuk mengetahui kondisi mitra, setelah itu juga bertujuan untuk menentukan lokasi pelatihan, peserta yang terlibat, penentuan jadwal kegiatan.

2. Tahap Instalasi *Software*

Pada tahap ini anggota tim melakukan proses instalasi software Adobe Photoshop CS 6 pada laptop para kader masing. Setelah selesai proses instalasi maka dilakukan uji coba terhadap *software CorelDraw X6* apakah sudah dapat berfungsi dengan baik dan sesuai dengan spesifikasi laptop yang dimiliki oleh para kader.

3. Tahap Pelaksanaan Pelatihan

Pelatihan dilakukan di Aula Balai Desa Sei Kamah I pada tanggal 11 s/d 12 Oktober 2021 dan dilaksanakan dari pukul 09.00 s/d 12.00 Wib. Pelaksana terdiri dari 3 (Tiga) orang yang bertugas menjelaskan materi di depan peserta dengan menggunakan notebook dan proyektor. Peran menjelaskan dan membantu peserta dilakukan secara bergantian oleh tim.

Materi yang dibawakan selama proses pelatihan adalah :

- a. Pengenalan Adobe Photoshop CS 6
- b. Mengenal Fungsi Shaping Tools
- c. Membuat logo sederhana
- d. Membuat design teks sederhana dan teks 3D
- e. Membuat banner

Sebelum latihan dimulai, peserta akan diberikan latihan berupa pretest yang bertujuan untuk mengukur kemampuan peserta sebelum pelatihan diberikan.

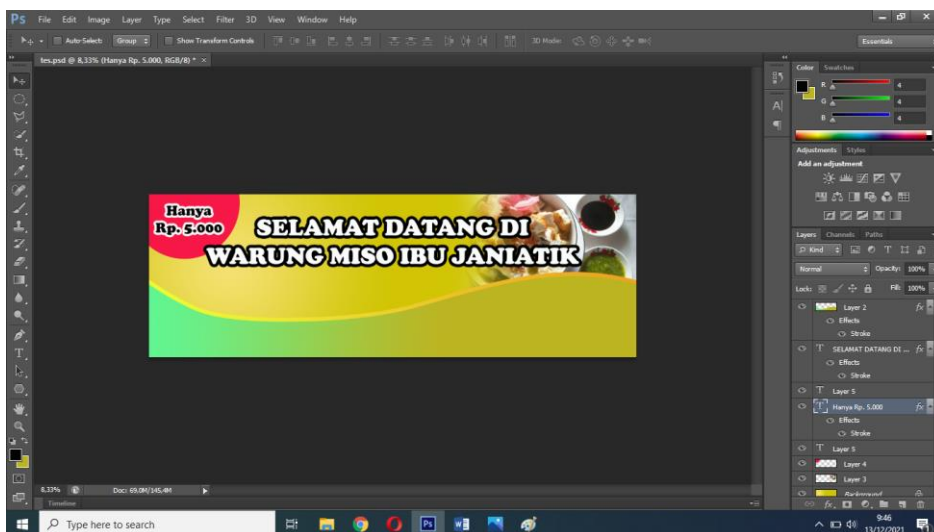
HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan metode presentasi dari dosen tentang beberapa materi pelatihan dan kemudian para peserta langsung mempraktekkan serta di bimbing oleh dosen lainnya. Peserta juga diperbolehkan untuk bertanya jika menghadapi kendala dalam pengerjaan nya. Hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menunjukkan bahwa peserta mendapatkan pengetahuan dalam pembuatan desain grafis serta mendapatkan pengalaman baru sebagai bekal mereka di dunia kerja nantinya. Materi yang dipraktekkan merupakan pembuatan desain spanduk untuk promosi penjualan para pedagang dan pengusaha. Kegiatan pengabdian ini diikuti oleh 19 orang peserta yang merupakan kader di keluarahan sei kamah I.

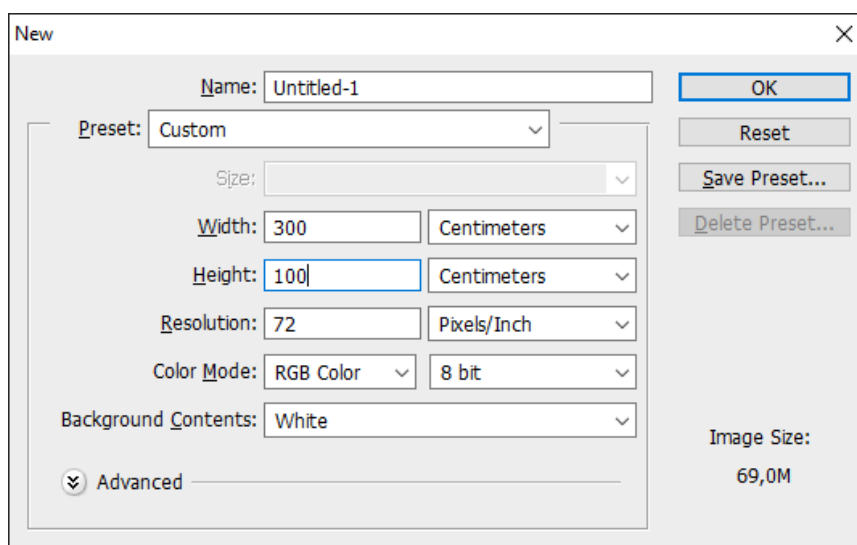
Berdasarkan hasil pelatihan di lokasi bahwa kegiatan pengabdian masyarakat ini dapat meningkatkan kemampuan peserta dalam meningkatkan kemampuan peserta dalam bidang desain grafis.



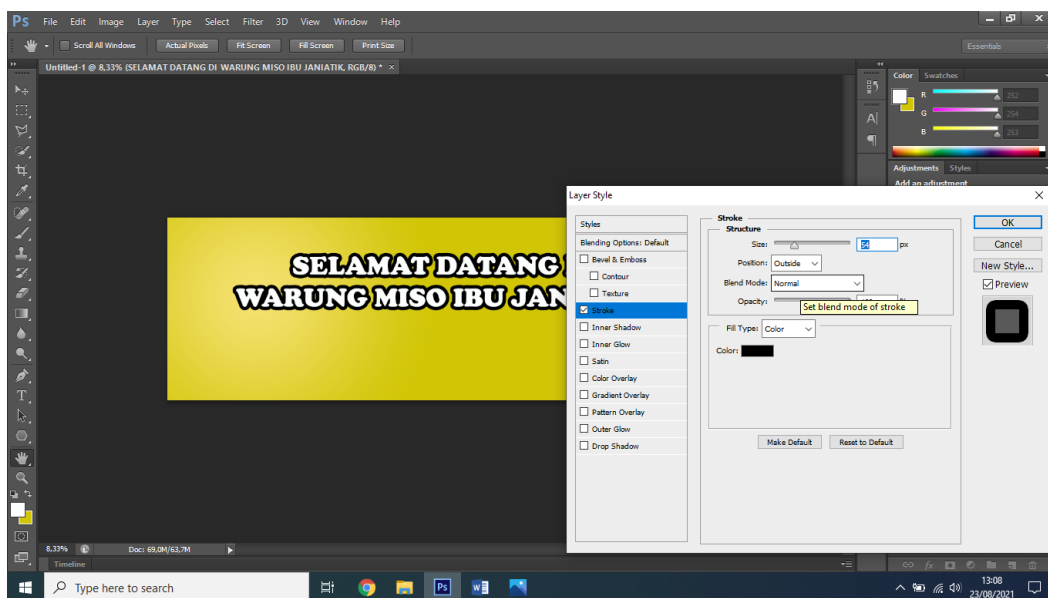
Gambar 1. Desain Awal Spanduk



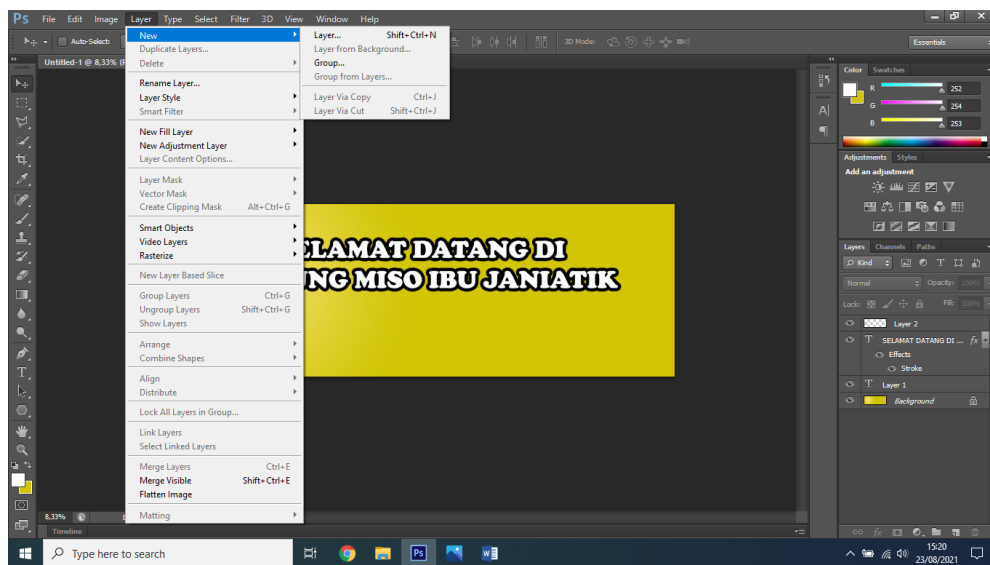
Gambar 2. Proses Pembuatan Desain Spanduk



Gambar 3. Pengaturan Lembar Kerja



Gambar 4. Pengaturan Efek Stroke



Gambar 5. Membuat Layer



Gambar 6. Foto Bersama Tim Dosen



Gambar 7. Proses Pembimbingan pada saat praktek langsung.

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilakukan pada para kader di keluaran Sei Kamah I dapat meningkatkan kemampuan peserta dalam hal peningkatan desain grafis. Dapat menambah ilmu pengetahuan dan skill para kader dalam mempromosikan usaha dan juga agar dapat menambah penghasilan.

SARAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dapat juga diberikan kepada masyarakat umum lainnya, masyarakat dari berbagai tingkat social yang sekiranya membutuhkan aplikasi Adobe Photoshop CS 6 untuk Promosi Usaha baik bagi pedagang kecil maupun perusahaan. Aplikasi Adobe Photoshop CS 6 ini dapat juga digunakan untuk melaksanakan kegiatan lain seperti halnya kegiatan workshop Webinar yang saat ini banyak digunakan oleh berbagai pihak baik pemerintah maupun swasta.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengabdian kepada masyarakat pada sangat berterima kasih kepada pihak-pihak yang mendukung dan memberikan banyak kontribusi atas terlaksananya kegiatan ini

DAFTAR PUSTAKA

- A. Yuniani, D. I. Ardianti, and W. A. Rahmadani, "Era Revolusi Industri 4.0 : Peran Media Sosial Dalam Proses Pembelajaran Fisika di SMA," *J. Pendidik. Fis. dan Sains*, vol. Vol (2), no. 2, pp. 18–23, 2019, [Online]. Available: <https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:kJKXMDsrGGsJ:https://www.ejurnalunsam.id/index.php/JPFS/article/download/1727/1321+&cd=43&hl=id&ct=clnk&gl=id>.
- C. B. Evin, "ANALISIS PENGEMBANGAN DESAIN GRAFIS DALAM APLIKASI PHOTOSHOP SEBAGAI PELUANG BISNIS MAHASISWA INSTITUT BISNIS DAN MULTIMEDIA ASMI," vol. 1, no. 2, pp. 105–112, 2019.
- S. Sujono, P. Airlangga, and T. E. Yulianto, "Pelatihan Desain Grafis di Desa Gondangmanis," *Jumat Inform. J. Pengabd. Masy.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–4, 2020.
- N. J. Harahap, "MAHASISWA DAN REVOLUSI INDUSTRI 4.0," *AGROSAMUDRA, J. Penelit. Vol. 6 No. 1 Jan – Jun 2019*, vol. 6, no. 1, pp. 74–81, 2019.
- T. M. Diansyah, R. Aulia, and D. Siregar, "Desain Grafis Peningkatan Kemampuan Multimedia Pada Remaja Desa Seantis," *Jtunas*, vol. 1, no. 1, p. 35, 2019, doi: 10.30645/jtunas.v1i1.10.