

EDUKASI KETERAMPILAN ADOBE ILLUSTRATOR PADA SMA SWASTA CAHAYA MEDAN

Endra Ary Prasasty Marpaung¹, Melia Mawaddah², Ira Mayang Sari³

^{1,2,3}Program Studi Teknologi Rekayasa Komputer Jaringan, STMIK Pelita Nusantara Medan, Sumatera Utara, Indonesia

email: indra_only85@ymail.com

Abstrak

Edukasi adalah proses pembelajaran yang berfokus pada pengembangan pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai dalam diri seseorang. Edukasi dapat dilakukan melalui berbagai cara, seperti pengajaran di sekolah atau pembelajaran mandiri melalui berbagai sumber belajar seperti buku, kursus online, atau video tutorial. Edukasi bertujuan untuk membantu individu dalam mengembangkan kemampuan dan keterampilan yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari, serta membantu individu dalam mengembangkan potensi diri yang lebih besar. Adobe Illustrator merupakan software desain grafis yang digunakan untuk membuat grafik vektor seperti logo, ilustrasi, dan desain poster. Untuk belajar menggunakan Adobe Illustrator, siswa dapat mempelajari dasar-dasar seperti penggunaan alat-alat dasar, pemilihan warna, pengaturan dokumen, dan teknik penggunaan alat-alat utama seperti pen tool, shape tool, dan brush tool. Selain itu, siswa juga dapat mempelajari teknik desain logo dan ilustrasi, serta tips dan trik yang berguna untuk meningkatkan efisiensi dalam menggunakan Adobe Illustrator. Dengan perkembangan dibidang komputer pihak sekolah ingin mengembangkan kreativitas siswanya diluar matapelajaran. Agar siswa dapat memiliki modal untuk bekerja setelah lulus sekolah. Oleh karena itu kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memberikan edukasi adobe illustrator agar siswa memiliki pengetahuan tentang desain. Sehingga siswa tersebut dapat mengembangkan kreativitas mendesain dengan menggunakan adobe illustrator secara mandiri.

Kata kunci: Desain Grafis, Adobe Illustrator, Edukasi.

Abstract

Education is a learning process that focuses on developing knowledge, skills and values in a person. Education can be done in various ways, such as teaching in schools or independent learning through various learning resources such as books, online courses, or video tutorials. Education aims to assist individuals in developing abilities and skills needed in everyday life, as well as assisting individuals in developing greater self-potential. Adobe Illustrator is a graphic design software used to create vector graphics such as logos, illustrations and poster designs. To learn to use Adobe Illustrator, students can learn the basics such as the use of basic tools, color selection, document settings, and techniques for using the main tools such as the pen tool, shape tool, and brush tool. Apart from that, students can also learn logo and illustration design techniques, as well as useful tips and tricks to increase efficiency in using Adobe Illustrator. With developments in the field of computers, the school wants to develop the creativity of its students outside of the subjects. So that students can have the capital to work after graduating from school. Therefore, this community service activity aims to provide Adobe Illustrator education so that students have knowledge about design. So that these students can develop creativity in designing using Adobe Illustrator independently.

Keywords: Graphic Design, Adobe Illustrator, Education.

PENDAHULUAN

Edukasi atau pendidikan pada umumnya, merupakan cara yang dapat dilakukan untuk mempengaruhi, memberikan perlindungan serta dukungan agar peserta memiliki kemampuan sesuai yang diharapkan. Selain itu, pendidikan juga disebut sebagai proses bimbingan serta proses pendewasaan diri. Pendidikan adalah suatu proses, perencanaan yang terstruktur dan digunakan untuk memberikan dampak perubahan terhadap, kepribadian seseorang yang meliputi aspek, pengetahuan, sikap dan perbuatan yang berhubungan dengan tujuan hidup yang sehat baik secara individu, kelompok, maupun masyarakat (Triwibowo, 2015).

Wahana Komputer, (2010: 1) mengatakan, Adobe Illustrator merupakan salah satu program desain grafis berbasis vektor yang berguna untuk anda dalam membuat karya desain yang sangat menarik dan artistik. Pada versi ini Adobe Illustrator terlihat lebih futuristik dengan tampilan yang lebih kompak

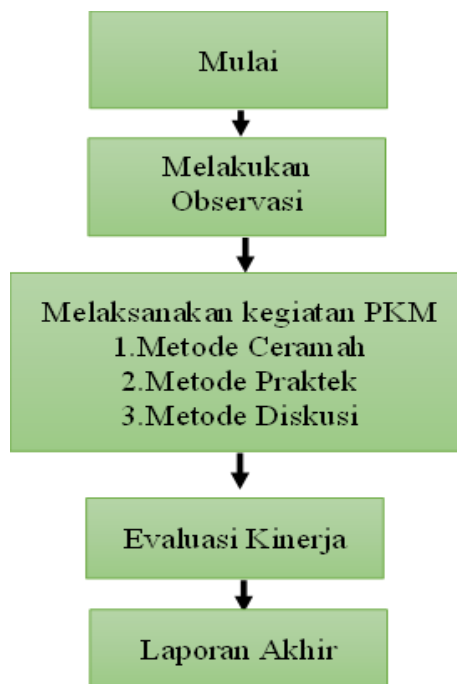
sehingga memudahkan anda dalam pengolahan dan pembuatan berbagai macam objek vektor. Adobe Illustrator merupakan salah satu program pengolah grafis berbasis vektor yang telah lama dikenal dan digunakan oleh para desainer grafis dari pemula hingga profesional (Andi 2011: 2). Penggunaan media dalam proses belajar mengajar dapat membantu kelancaran, efektivitas, dan efisien pencapaian tujuan pembelajaran. Media salah satu komponen yang tidak bisa diabaikan dalam mengembangkan sistem pembelajaran yang sukses.

Adobe Illustrator adalah program grafis berbasis vektor yang paling tangguh dan populer. Hal ini karena fasilitas-fasilitas di dalamnya dapat digunakan untuk membentuk objek secara 2D dan 3D sehingga hasil yang diperoleh menyerupai objek yang sebenarnya. Adobe Illustrator merupakan salah satu program pengolah grafis berbasis vektor yang telah lama dikenal dan digunakan oleh para desainer grafis dari pemula hingga profesional. Dibandingkan dengan program grafis lain, Adobe Illustrator memiliki lebih banyak fasilitas dan keunggulan. Fitur dan keunggulan tersebut menjadikan Adobe Illustrator sangat diminati oleh berbagai kalangan. Jadi dapat disimpulkan bahwa Adobe Illustrator adalah sebuah program 2D dan 3D berbasis vector yang digunakan untuk mendesain gambar (Andi 2011: 2). Harapan setelah dilaksanakan kegiatan ini agar siswa mampu berkreativitas dan mengembangkan bakatnya secara mandiri dibidang desain gambar dengan menggunakan Adobe Illustrator.

METODE

Tahap Pelaksanaan Kegiatan

Adapun mekanisme pelaksanaan kegiatan Edukasi Adobe illustrator Pada SMA Swasta Cahaya Medan dapat di deskripsikan dalam bagan seperti gambar 1 berikut:



Gambar 1. Tahap Pelaksanaan Kegiatan

Berdasarkan gambar 1, tahapan pelaksanaan kegiatan yang akan dilakukan sebagai berikut:

Tahap 1 Mulai

Pada tahapan ini tim PKM merancang dan membuat proposal kegiatan PKM

Tahap 2 Observasi Lapangan

Pada tahap ini tim PKM, melakukan pengamatan terhadap siswa dalam pembuatan desain dari adobe illustrator. dengan tujuan untuk mendapatkan informasi-informasi kebutuhan mitra dalam melakukan kegiatan PKM ini.

Tahap 3 Melaksanakan Kegiatan PKM

Pada tahap ini Pelaksanaan PKM ini dilakukan dengan 3 metode dalam menyampaikan materi yaitu Ceramah, Praktek, Diskusi.

Tahap 4 Pendampingan

Pada tahap ini tim PKM akan melakukan pendampingan selama 3 hari, dalam pelaksanaan pendampingan ini dilakukan untuk merespon pertanyaan dari peserta pelatihan dan mengukur sejauh mana pemahaman peserta pelatihan Edukasi Adobe Illustrator Pada SMA Swasta Cahaya Medan. setelah menggunakan metode ceramah dan praktek yang dilakukan oleh tim pengabdian, serta Bersama-sama melakukan desain dari Adobe Illustrator.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Adobe Illustrator adalah program editor grafis vektor terkemuka yang dikembangkan dan dipasarkan oleh Adobe Systems. Adobe Illustrator sendiri tidak kalah populer software desain grafis lain seperti CorelDraw.

Adobe Illustrator (AI) memiliki Teknik tracing/menceplak ulang gambar yang telah di desain sebelumnya. Teknik tracing ada 2 jenis yaitu auto tracing dan manual tracing. Teknik tracing dapat dibedakan sebagai berikut:

- a. Auto tracing yaitu Teknik menceplak secara otomatis
- b. Manual tracing teknik menceplak secara manual

Program edukasi Desain Grafis Adobe Illustrator ini dilakukan oleh dosen dan mahasiswa STMIK Pelita dengan tujuan utama agar para peserta nantinya bisa memiliki pengalaman serta tambahan pengetahuan atau skill yang tentu akan sangat bermanfaat untuk diri peserta nantinya guna menghadapi persaingan di Era Industry 4.0

Pelatihan Desain Grafis ini dilakukan di lab komputer SMA Swasta Cahaya Medan dikarenakan lab komputer ini merupakan fasilitas yang paling mumpuni untuk menyelenggarakan kegiatan ini. Selain itu memang lab komputer tersebut memiliki jumlah komputer yang lebih banyak dan memiliki spesifikasi yang mendukung untuk mengoperasikan software Adobe Illustrator.

Dengan diadakannya kegiatan ini diharapkan para peserta nantinya bisa memiliki bekal untuk bersaing di era sekarang ini terutama di era industry 4.0 yang dimana semuanya dilakukan serba digital. Maka dari itu keterampilan desain grafis tentu akan menambah nilai jual para peserta nantinya dimasa mendatang. Selama pelaksanaan kegiatan ada beberapa kendala baik dari segi fasilitas maupun kehadiran peserta dan keterlambatan peserta sehingga mejadikan molor dalam hal waktu pelaksanaan kegiatan.



Gambar 2. Penjelasan Materi Addobe Illustrator



Gambar 3. Praktek addobe illustrator

SIMPULAN

Dengan hasil evaluasi respon yang telah dilakukan, kami menyarankan hendaknya program-program pengabdian masyarakat seperti ini bisa dilaksanakan secara berlanjut ke tahun-tahun yang akan datang. Sehingga siswa tetap mendapatkan pelajaran tambahan untuk menggali minat siswa dibidang desain dengan menggunakan addobe illustrator.

Hasil survey ketertarikan siswa dibidang desain dengan menggunakan addobe ilustrator.

SARAN

Saran-saran untuk untuk penelitian lebih lanjut untuk menutup kekurangan penelitian. Tidak memuat saran-saran diluar untuk penelitian lanjut.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam Pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini sudah melibatkan banyak pihak yang sudah berkontribusi, oleh sebab itu dalam kesempatan ini kami timn Pengabdi mengucapkan terima kasih dan penghargaan kepada:

1. LPPM STMIK Pelita Nusantara dan seluruh civitas akademik STMIK Pelita Nusantara yang telah membantu kegiatan pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat secara melembaga, baik secara administratif.
2. Kepala Sekolah, Guru, dan staf yang telah membantu dan memberikan ijin dan mendukung untuk kegiatan ini dengan baik dan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

- Andi Prastowo. (2011). Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif. Yogyakarta: Diva Press
- Sianipar, B., Marpaung, P., & Sinaga, D. C. P.(2021). Pelatihan Desain Grafis Untuk Meningkatkan Pemasaran Pada Cv. Lautan Mas. SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan, 4(3), 755. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i3.5375>
- Interprise. 2015. Belajar Desain Grafis untuk Pemula. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo
- Munir. 2015. MULTIMEDIA Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan. Bandung: Alfabetan.
- Novitasari, F., Djahir, Y., & Fatimah, S. (2013). Pengaruh Media Adobe Illustrator Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sma Srijaya Negara. Journal Profit, 2(1), 59–66. <https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jp/article/view/5535/2974>
- Saepudin, E. (2016). Tingkat Budaya Membaca Masyarakat (Studi Kasus Pada Masyarakat Di Kabupaten Bandung). Jurnal Kajian Informasi Dan Perpustakaan, 3(2), 276. Retrieved from <http://jurnal.unpad.ac.id/jkip>.
- Suhendi., Edi., & Ginanjar Rizki.2009 Membuat Desain Profisional Dengan Adobe Illustrator Bandung Imformatika.

Triwibowo, Cecep. 2015. Pengantar Dasar Ilmu Kesehatan Masyarakat. Nuha Medika Yogyakarta.
Wahana Komputer. 2013. Membuat Game Interaktif menggunakan Adobe Flash CS6. Semarang:
Penerbit Andi