

Pelatihan Desain Grafis dalam Meningkatkan Kemampuan Soft Skill Remaja RT 2 RW 13 Kelurahan Rangkapan Jaya Lama Kota Depok

Roni Fadli¹, Anggada Bayu Seta², Sri Mulyani³

^{1,2,3}Prodi Manajemen S1, Universitas Pamulang, Tangerang Selatan, Indonesia

Email: dosen02328@unpam.ac.id ^{1*}, dosen02246@unpam.ac.id ², dosen02246@unpam.ac.id ³

ABSTRAK

Perkembangan teknologi merupakan hal yang tidak bisa dihindari dalam kehidupan ini. Sumber daya manusia harus dipersiapkan sebaik mungkin dalam menghadapi tantangan jaman. Desain adalah rancangan dari suatu produk atau benda yang akan dibuat, sedangkan grafis adalah ilmu dari perancangan titik maupun garis sehingga akan membentuk sebuah gambar yang dapat memberikan informasi serta berhubungan dengan proses pencetakan. Pelatihan desain grafis ini dapat diajarkan mulai dari jenjang sekolah agar soft skill mereka mengenai logo, spanduk, flayer, pamflet, atau bentuk lainnya terasah. Dengan soft skill ini, remaja juga bisa menjadikannya sebagai sumber pemasukan dengan menawarkan jasa foto editing. Selain itu, keterampilan ini dapat memberikan kemudahan bagi para siswa dalam mengedit foto di tengah teknologi yang kian berkembang. Harapannya dapat merintis wirausaha dengan membuka jasa desain grafis sebagai penunjang langkah kedepan dalam membangun ekonomi kreatif. Sehingga para remaja bisa mulai dari sejak dini di asah kemampuannya maupun mind set nya untuk membangun bisnis yang potensial kedepan.

Kata kunci: Pelatihan, Desain Grafis, Soft Skill, Remaja

ABSTRACT

The development of technology is something that cannot be avoided in this life. Human resources must be prepared as well as possible in facing the challenges of the times. Design is the design of a product or object to be made, while graphics is the science of designing dots and lines so that they will form an image that can provide information and relate to the printing process. This graphic design training can be taught starting from the school level so that their soft skills regarding logos, banners, flyers, pamphlets, or other forms are honed. With these soft skills, teenagers can also use them as a source of income by offering photo editing services. In addition, this skill can make it easier for students to edit photos in the midst of increasingly developing technology. The hope is that he can pioneer entrepreneurship by opening graphic design services as a support for the next step in building a creative economy. So that teenagers can start from an early age in sharpening their abilities and mind sets to build potential businesses in the future.

Keywords: Training, Graphic Design, Soft Skills, Youth

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi merupakan hal yang tidak bisa dihindari dalam kehidupan ini. Sumber daya manusia harus dipersiapkan sebaik mungkin dalam menghadapi tantangan jaman. Hal ini terjadi karena kemajuan teknologi akan berjalan sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan yang terus berkembang (Hiswara 2022). Manusia tidak lepas dari adanya teknologi yang terus mewarnai setiap lini kehidupan manusia. Ini berarti bahwa tekonologi merupakan cara mudah dalam melakukan setiap kegiatan manusia. Gaya hidup juga mulai berubah karena perkembangan teknologi ini.

Desain adalah rancangan dari suatu produk atau benda yang akan dibuat, sedangkan grafis adalah ilmu dari perancangan titik maupun garis sehingga akan membentuk sebuah gambar yang dapat memberikan informasi serta berhubungan dengan proses pencetakan. Sehingga dapat kita tarik kesimpulan bahwa desain grafis merupakan ilmu yang mengandalkan kreativitas untuk menciptakan sebuah rancangan bentuk gambar dengan tujuan akhir sebagai kepentingan percetakan. Desain grafis atau rancang grafis juga dapat didefinisikan sebagai proses komunikasi menggunakan elemen visual seperti, tipografi, fotografi, serta ilustrasi yang dimaksudkan untuk menciptakan persepsi akan suatu pesan yang disampaikan. (Satwikayana, Adi Wibowo, and Vendyansyah 2021) 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.

Meningkatnya minat masyarakat terhadap desain grafis, menyebabkan meningkat pula kebutuhan dalam bidang fotografi dan aplikasi pengolahannya (Hiswara 2022). Kebutuhan dalam pembuatan logo, spanduk, dan flyer tentunya membutuhkan tenaga ahli yang dapat mengoperasikan peralatannya dan mengolah foto tersebut ke dalam desain yang baru. Permasalahan yang terjadi, yaitu masih kurangnya tenaga ahli yang memiliki penguasaan teknik dasar disain grafis yang baik dan benar, serta kurangnya pengetahuan dalam mengoperasikan aplikasi desain grafis adobe photoshop yang menghasilkan disain yang optimal. Hal ini menyebabkan peluang usaha di bidang disain grafis berbanding terbalik dengan kebutuhan masyarakat akan dokumentasi yang sangat besar. Oleh sebab itu, pelatihan desain grafis ini dapat diajarkan mulai dari jenjang sekolah agar soft skill mereka mengenai logo, spanduk, flayer,pamflet, atau bentuk lainnya terasah. Dengan soft skill ini, siswa juga bisa menjadikannya sebagai sumber pemasukan dengan menawarkan jasa foto editing. Selain itu, keterampilan ini dapat memberikan kemudahan bagi para siswa dalam mengedit foto di tengah teknologi yang kian berkembang. (Manajemen Fakultas Ekonomi et al. n.d.)

Berdasarkan adanya beberapa permasalahan tersebut maka perlu dilakukan upaya-upaya dalam dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat guna meningkatkan keahlian

(soft skill) Remaja RT 2 RW 13 Kelurahan Rangkapan Jaya Lama Kota Depok sehingga dapat membuka peluang dan lapangan kerja di bidang desain grafis.

METODE PELAKSANAAN

Pelatihan Desain Grafis ini dibutuhkan supaya orang – orang yang belum bisa atau masih dalam tahap belajar mampu mengikuti perkembangan dunia kerja maupun bisnis sesuai dengan keinginannya. Pelatihan juga dilakukan untuk meningkatkan kreatifitas, keterampilan, dan keahlian supaya dapat berwirausaha dengan lebih baik dan maksimal. Adapun tujuan pelatihan desain grafis yang berupa Corel Draw dan Photoshop yaitu untuk meningkatkan ketrampilan dan kualitas serta mutu dalam berwirausaha contohnya yaitu berwirausaha dalam membuka percetakan sendiri seperti pembuatan undangan, pembuatan banner, cetak photo polaroid, membuat desain baju, dan lain sebagainya sehingga dengan adanya pelatihan ini diharapkan sangat bermanfaat bagi para remaja yang hendak memulai berwirausaha. Pelatihan ini menggunakan aplikasi Corel Draw dan Photoshop berfokus pada pembuatan logo pada sebuah produk.

Tahap Pertama :

Pada tahapan pertama ini di lakukan kegiatan sosialisasi dan edukasi pada para peserta pelatihan tentang penting memiliki jiwa enterpreunership dalam diri setiap peserta pelatihan. Pemaparan materi tentang enterperneurship di bawakan oleh Sri Mulyani, S.E., M.M.

Tahap Kedua :

Pada tahapan kedua kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan kegiatan pelatihan menggunakan aplikasi desain grafis, dimana aplikasi yang di pergunakan di dalam pelatihan ini adalah aplikasi corel draw dan aplikasi adobe photoshop. Para peserta pelatihan di latih untuk membuat desain banner, cover buku dan desain logo menggunakan kedua aplikasi desain grafis tersebut. Materi pelatihan pada pertemuan kedua ini di bawakan oleh Bapak Anggada Bayu Seta, S.E., M.M.

Tahap Ketiga :

Pada tahapan ketiga kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan sebuah evaluasi terhadap hasil praktikum desain yang telah di buat oleh para peserta pada hari sebelumnya, dan di lanjutkan dengan diskusi terkait peluang usaha bagi seorang enterpreneur muda. Materi evaluasi dan diskusi pada pertemuan ke tiga ini di bawakan oleh

Bapak Anggada Bayu Seta, S.E.,M.M.

HASIL DAN PEMBAHASAN PELAKSANAAN

Hasil kegiatan PKM secara garis besar mencakup beberapa komponen sebagai berikut:

- a. Keberhasilan target jumlah peserta pelatihan
- b. Ketercapaian tujuan pelatihan
- c. Ketercapaian target materi yang telah direncanakan
- d. Kemampuan peserta dalam penguasaan materi Target peserta pelatihan seperti direncanakan sebelumnya adalah paling 15 peserta, sesuai dengan jumlah yang di undang.

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang dilakukan oleh dosen Prodi Manajemen S1 Universitas Pamulang ini bertujuan untuk meningkatkan potensi dan keterampilan Remaja RT 2 RW 13 Kelurahan Rangkapan Jaya Lama Kota Depok dengan cara memberikan pelatihan desain grafis dan pembekalan akan pemahaman tentang jiwa enterpreneurships. Dari Pengabdian Masyarakat inilah dapat memberikan pengaruh positif bagi para Remaja RT 2 RW 13 Kelurahan Rangkapan Jaya Lama Kota Depok untuk meningkatkan kompetensinya.

Berdasarkan persoalan yang ada pada Remaja RT0 02 RW 013 maka dapat memberikan solusi sebagai berikut :

- a. Menambah pengetahuan dan wawasan ilmu tentang desain grafis;
- b. Meningkatkan kemampuan remaja dalam memanfaatkan teknologi informasi untuk membuat spanduk, flyer dan logo;
- c. Dapat mengoperasikan Adobe Photoshop dan Corel Draw
- d. Remaja memiliki penghasilan tambahan sebagai imbalan jasa dari softskill yang dimiliki;
- e. Remaja dapat memahami pentingnya memiliki softskill untuk meningkatkan taraf kehidupan di masa mendatang.

Dibawah ini menampilkan dokumentasi ketika acara Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) Pelatihan Desain Grafis Dalam Meningkatkan Kemampuan Soft Skill Remaja RT 2 RW 13 Kelurahan Rangkapan Jaya Lama Kota Depok.



Gambar 1. Proses Penjelasan Aplikasi Corel Draw Dan Photoshop



Gambar 2. Proses Pengaplikasian pembuatan Logo Menggunakan Aplikasi Corel Draw

KESIMPULAN

Semoga Peserta dapat menerapkan dan meyebarluaskan hasil-hasil pengabdian masyarakat dalam bentuk jurnal dalam memberdayakan dan meningkatkan kualitas hidup masyarakat, dapat menambah pengetahuan dan wawasan ilmu tentang membuat desain grafis, mampu mendesain yang menarik, dapat membuat gambar vector yang dapat dijadikan ukuran gambar spanduk dan Universitas Pamulang khususnya Fakultas Ekonomi dan Bisnis semakin dikenal sebagai institusi yang mempunyai kepedulian terhadap permasalahan masyarakat khususnya generasi muda pada Remaja RT 2 RW 13 Kelurahan Rangkapan Jaya Lama Kota Depok.

DAFTAR PUSTAKA

- Hiswara, Abrar. 2022. "Pelatihan Desain Grafis Bagi Siswa SMK Global Persada Mandiri Bekasi." 2(1):71–78.
- JAMIL, M. 2014. "Pentingnya Membangun Kolektifitas (Kebersamaan)." *Majalah NUSANTARA IKPMDI-Yogyakarta* 1–7.
- Manajemen Fakultas Ekonomi, Prodi, Pembekalan Dan Pelatihan Design Grafis, Anggada Bayu Seta, Sri Mulyani, Dede Abdurrohman, Nurul Ilham, and Roni Fadli. n.d. "TRIDHARMA MANAJEMEN GUNA MENUMBUHKAN JIWA ENTERPREUNERSHIP PADA ANAK USIA DINI DI YAYASAN YATIM PIATU KHAZANAH KEBAJIKAN." *Jurnal ABDIMAS* 3(1):92–99.
- Satwikayana, Sujud, Suryo Adi Wibowo, and Nurlaily Vendyansyah. 2021. "Sistem Presensi Mahasiswa Otomatis Pada Zoom Meeting Menggunakan Face Recognition Dengan Metode Convulitional Neural Network Berbasis Web." *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)* 5(2):785–93. doi: 10.36040/jati.v5i2.3762.
- <https://salamadian.com/pengertian-corel-draw/>
- <https://lkpktallium.id/kegiatan-pelatihan-desain-grafis-gratis-untuk-meningkatkan-kreatifitas-dalamberwirausaha/#:~:text=Adapun%20tujuan%20pelatihan%20desain%20grafis,me mbuat%20desain%20baju%2C%20dan%20lain>
- Juono, Ribut . (2012). Metode Pembelajaran. [Online]. Tersedia: <http://juonorp.blogspot.com/2013/05/metode-pembelajaran.html>. [11-05-14].
- Daryanto. (2013). Strategi Tahapan Mengajar dan Bekal Keterampilan Dasar bagi Guru. Bandung: CV Yrama Widya.