
Pelatihan Teknik dan Isi Pesan dalam Poster Digital

**Ashar Banyu Lazuardi¹, Irfan Hidayat², Risyaf Kudus Pranasa³, I Gede Anjas
Kharisma Nata⁴, I Nyoman Miyarta Yasa⁵**

ashar_banyu@universitasbumigora.ac.id¹, Irfan.hidayat@universitasbumigora.ac.id²,
risyaf.kudus@universitasbumigora.ac.id³, anjas@universitasbumigora.ac.id⁴,
miyarta.yasa@universitasbumigora.ac.id⁵

Universitas Bumigora

Abstract: The problem found in the environment of SMP Negeri 1 Gerung is the lack of understanding of students in using or exploiting digital media as an effective learning tool, especially in the field of graphic design, which is currently the promotional media with the greatest use in society. This training was carried out with the aim of providing insight and experience for students so they know better how to use digital media properly and correctly. This training focuses on understanding and how to create poster designs using currently available digital media. For students, this training is very necessary so that they can use digital media professionally. The expected benefit is that students are able to understand and create poster designs by utilizing existing digital media and can broaden their horizons in graphic design science. The method in this activity is to provide material and design training using vector and bitmap image processing software, by providing understanding and training about poster graphic design that students can use, starting from providing an understanding of posters, showing what is needed to make a poster, and train how to make posters and how to use posters. The result of this activity is that students understand and are able to make posters and can utilize the posters they make. This activity also provides benefits for the teachers of SMP Negeri 1 Gerung who participated in the training, to be able to implement the knowledge they have to students and the wider community.

Keywords: *digital media, training, poster design*

Pendahuluan

Menurut pendapat para ahli, pelatihan adalah program yang disusun sedemikian rupa secara terjadwal dalam bidang keterampilan/pengetahuan maupun sikap melalui tahap proses belajar untuk memperkuat efektivitas kinerja kegiatan atau pekerjaan (Agustina et al., 2018), selanjutnya pengertian desain adalah menyusun atau

gagasan; menciptakan dan merumuskan suatu rencana. Desain adalah proses perancangan secara visual yang bertujuan untuk dikembangkan dengan dalih tertentu dan diolah sesuai dengan keperluan pengiklan atau pengemasan (Setiyo Adi Nugroho et al., 2021). Kreativitas dapat diartikan kesanggupan untuk menghasilkan ciptaan baru. Ciptaan baru bisa baru ataupun tidak, namun bisa merupakan komponen-komponen ciptaan tersebut. ciptaan baru yang dihasilkan bisa merupakan gabungan dari komponen-komponen yang ada atau kombinasi resources yang ada. Dari kreativitas dapat dihasilkan ciptaan baru (inovasi). Ciptaan baru yang dihasilkan tersebut diinginkan mampu menyelesaikan kasus-kasus yang ada karena adanya ciptaan yang memenuhi (Edwar, n.d.). Sedangkan pengertian digital adalah transformasi yang diakibatkan oleh teknologi dalam berbagai level dalam organisasi yang terdiri dari pendayagunaan teknologi digital untuk mengembangkan metode yang ada, dan pendalaman perubahan digital, yang berakibat pada inovasi model usaha/bisnis. Inovasi digital, yang diartikan sebagai penggabungan ulang teknologi digital dan bagian-bagian fisik untuk meghasilkan ciptaan digital baru. (Novianti Indah Putri et al., 2021)

Pada kegiatan pengabdian ini kami akan membantu siswa SMP Negeri 1 Gerung dalam mengembangkan potensi yang mereka punya untuk mendapatkan pengalaman dalam bidang desain untuk memperluas wawasannya. Desain grafis adalah proses komunikasi menggunakan elemen visual, seperti tipografi, fotografi, serta ilustrasi yang dimaksudkan untuk menciptakana presepsi akan suatu pesan yang disampaikan. Dalam pengabdian yang kami lakukan diharapkan para siswa bisa menggunakan ilmu yang kami berikan sehingga bisa bermanfaat untuk kedepannya. Pelatihan pembuatan desain grafis poster di sekolah diharapkan dapat mengisi waktu luang para siswa. Karena dipandang peserta didik yang sedang mencari jati diri ini merasa bosan dengan tiadanya kegiatan rutin atau penyuluhan hobi mereka.

Permasalahan utama yang dijadikan dasar program pengabdian ini adalah bahwa masih banyaknya para pelajar yang belum mengenal dan belum pernah mengolah gambar dan video menggunakan perangkat komputer. Permasalahan

lainnya adalah minimnya pengetahuan terkait bidang komputer. Berdasarkan permasalahan tersebut maka kami bekerjasama dengan sekolah untuk mengimplementasikan program pelatihan ini. Tujuan dari kegiatan ini tentunya akan memberikan dampak positif satu sama lain. Para siswa/siswi, termasuk guru yang terlibat akan mendapatkan ilmu dan pengetahuan di bidang desain grafis dan begitu juga kami yang memberikan pelatihan dapat menjalankan salah satu tugas tridharmanya yakni melaksanakan pengabdian kepada masyarakat.

Pengabdian terkait pelatihan desain grafis sebelumnya pernah dilakukan oleh Zaman et al.,(2020) tentang "Program Pemberdayaan dan Pelatihan Desain Grafis Bisnis Kekinian pada Desa Limo" dapat disimpulkan bahwa program pengabdian ini dapat membawa dampak yang sangat kuat dan tepat tujuan untuk kaum masyarakat Limo yang menjadi target utama dalam event ini. Program kegiatan ini mewujudkan model (desain) yang menuju pada marketing khususnya online. Bentuk program kegiatan seperti ini merupakan wujud yang sangat ampuh untuk mendorong penuh kekuatan kreatif dan inovasi pada gagasan-gagasan model ciptaan terlebih model-model untuk target marketing. Kegiatan pengabdian lainnya yang sama pernah dilakukan oleh Pritandhari & Wibawa (2021) tentang "Pelatihan Desain Grafis CorelDraw Meningkatkan Kreativitas Karang Taruna Pemuda Mandiri Kelurahan Rejomulyo" dapat diambil konklusi bahwa kaum muda karang taruna Pemuda Mandiri Rejomulyo dapat menumbuhkan gagasan-gagasan baru (kreatifitas) dalam model perancangan grafis CorelDRAW. Mitra juga telah berhasil memiliki kemampuan mendesain menggunakan aplikasi CorelDRAW, serta mengetahui tips dan trik membuat desain grafis.

Pengabdian lainnya yang pernah dilakukan dengan judul "Pelatihan Aplikasi Coreldraw Dalam Peningkatan Hardskill Siswa Menghadapi Dunia Kerja", Pelatihan ini dapat diambil konklusi level interpretasi bahan ajar dan penyusunan model logo, spanduk dan banner cocok dengan permintaan pasar senilai 83 % sesuai dengan edaran kuesioner (angket) dan penilaian dari event tersebut. Tentunya para peserta pelatihan mampu memperoleh keterampilan teknis (hardskill) pemodelan grafis

dengan mengimplementasikan beberapa aplikasi (Yanto et al., 2022). Sementara menurut Lisnawita et al., (2020) dalam pengabdian masyarakat yang pernah dilakukan tentang “Pelatihan Desain Grafis Untuk Meningkatkan Kreatifitas Siswa” menyimpulkan bahwa pelatihan ini mampu meningkatkan pemahaman siswa sebesar 64,73%, dan siswa mampu menuangkan ide-ide kreatif nya dalam bentuk desain cover buku dan kartu nama.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka Program pengabdian masyarakat ini dilaksanakan sebagai wujud dari tridharma dosen yang dilakukan oleh dosen Universitas Bumigora program Studi Desain Komunikasi Visual. Program pengabdian masyarakat ini mengambil judul dengan tema “Pelatihan Teknik dan Isi Pesan dalam Poster Digital”. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik di bidang desain grafis khususnya desain poster. Dengan dilaksanakannya pengabdian ini, diharapkan dapat menjadikan para pelajar mampu bersaing dan tidak gaptak terkait perkembangan teknologi informasi yang saat ini menjadi media promosi paling sering dimanfaatkan di masyarakat.

Metode

Program PKM ini diselenggarakan selama 1 hari yaitu tanggal 1 November 2023 mulai pukul 10.00 WIB-15.00 WIB di Kantor Desa Buluh Apo. Metode pelaksanaan pengabdian masyarakat ini menggunakan metode pendekatan dengan melakukan praktek langsung dengan menjelaskan teori terlebih dahulu dan dilanjutkan dengan praktek langsung tentang bagaimana membuat sebuah desain poster menggunakan software desain seperti Coreldraw, Photoshop, dan Illustrator. Peserta pengabdian masyarakat ini adalah pelajar di SMP Negeri 1 Gerung. Tenaga pengajar merupakan kalangan dosen Universitas Bumigora program studi Desain Komunikasi Visual yang terdiri dari 4 orang. Berikut tahapan pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat di SMP Negeri 1 Gerung.

a. Tahap Survey

Tahap survey dilakukan diawal dengan tujuan untuk melakukan peninjauan

secara langsung dengan sekolah terkait jenis pelatihan apa yang akan dilakukan, bagaimana tingkat pemahaman siswa tentang desain grafis, selanjutnya melakukan koordinasi antara tim dosen Universitas Bumigora dengan Kepala Sekolah terkait dengan jadwal kegiatan, perangkat komputer yang digunakan dan peserta pelatihan.

b. Tahap Persiapan

Tahap persiapan dilakukan dengan menyusun proposal kegiatan, menetapkan jadwal kegiatan, menyiapkan peserta, menyusun perangkat pembelajaran mulai dari materi pelatihan tentang desain poster, membuat daftar absensi peserta dan tim pengajar, instalasi perangkat lunak (software) pada masing-masing komputer.

c. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan dilakukan dengan melakukan pendampingan kepada seluruh peserta. Tenaga pengajar terdiri dari 4 orang masing-masing dosen menyampaikan materi berdasarkan bagian materi yang sudah ditentukan. Setiap pengajar wajib melakukan penilaian dari hasil pembelajaran yang dilakukan.

d. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan setelah pelaksanaan pengabdian selesai dilakukan dengan tujuan untuk mengukur tingkat keberhasilan peserta dalam mengikuti pelatihan. Penilaian pelatihan dititikberatkan pada level keikutsertaan, level arrestasi, level keahlian, dan kebersinambungan. Tujuan lain dilakukan evaluasi adalah untuk melihat kekurangan dari kegiatan yang terjadi agar dapat dilakukan perbaikan untuk kegiatan berikutnya.

e. Tahap Dokumentasi

Tahap dokumentasi kegiatan meliputi pengarsipan surat-menyurat, pembuatan final report kegiatan pengabdian dan dokumentasi foto-foto pelatihan.

Pembahasan

Sesuai apa yang di rencanakan, kegiatan pelatihan Desain poster oleh tim pengabdian ini telah terlaksana selama 1 hari. Kegiatan dilaksanakan pada hari Jum'at, 24 November 2023 dimulai pada jam 09.00 sampai dengan jam 11.30. Acara

berlangsung dengan baik, Diawali dengan pembukaan oleh Wakil Kepala sekolah dan Ketua Tim Pengabdian.



Gambar 1: Sambutan dan Pembukaan oleh Kepala Sekolah dan Wakil Kepala Sekolah Sesi berikutnya berupa pemberian materi yang disampaikan oleh Tim Pengabdi secara berurutan, Di mulai dari tahap awal yaitu memberikan materi tentang poster hingga penjelasan mengenai jenis-jenis software desain untuk membuat poster. Serta melakukan praktek langsung untuk membuat desain poster di mulai dari Pembuatan file baru dan menentukan ukuran file desain yang akan di buat, sampai dengan membuat desain poster secara lengkap dengan arahan dan petunjuk dari tim.



Gambar 2: Penyampaian Materi Pelatihan

Pelaksanaan program ini melibatkan 4 dosen agar kegiatan berjalan lancar. peran setiap dosen dalam pelatihan ini adalah sebagai pemandu atau pembantu yang membantu para peserta secara bergantian. Jadi pada saat peserta praktik, para pengabdi membantu dan memperjelas materi yang sudah di berikan. Kegiatan diskusi tanya jawab di lakukan pada akhir praktik, para peserta dapat langsung berdiskusi dengan anggota tim agar bisa memperdalam bakat dari peserta.



Gambar 3: Diskusi Tanya Jawab

Dari hasil kegiatan didapatkan bahwa siswa cukup mampu menerima dengan baik materi demi materi yang telah disampaikan dengan antusias yang tinggi membuat para siswa dapat melaksanakan kegiatan praktek dengan baik.



Gambar 4: Foto Bersama Guru dan Siswa

Masalah utama pada kegiatan ini adalah kurangnya factor pendukung dan penghambat yaitu rasa keingintahuan peserta dan kurangnya waktu yang diberikan sangatlah sedikit sehingga pembelajaran harus dikemas sedemikian rupa agar pembelajaran bisa berjalan efektif dan efisien. Dengan adanya keterbatasan waktu, kegiatan tetap dilaksanakan dengan baik. Untuk memanfaatkan waktu se efisien mungkin, kami mempersiapkan beberapa copyan materi yang di bagikan kepada setiap peserta. Selain itu spesifikasi komputer yang dimiliki sekolah belum cukup kuat untuk digunakan sebagai alat desain.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat di SMP Negeri 1 Gerung dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini sangat bermanfaat sekali bagi Siswa Siswi yang sebelumnya belum memahami bagaimana cara mengolah gambar dengan

software desain, namun setelah mengikuti kegiatan pelatihan tersebut tingkat partisipasi, pemahaman, keterampilan peserta menjadi baik dan mampu merancang desain poster dengan baik. Dengan adanya kegiatan pengabdian ini, peserta didik dapat meningkatkan kreatifitas dan inovasi dalam mendesain poster menggunakan beberapa software/aplikasi desain yg tersedia di perangkat digital saat ini. Adapun kendala yang dihadapi selama kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah waktu pertemuan terlalu singkat sehingga perlu ditambah lagi waktu pelaksanaannya, perangkat komputer yang dimiliki oleh sekolah masih rendah spesifikasinya sehingga perlu ditingkatkan spesifikasi perangkatnya.

Ucapan Terima Kasih

Dalam pengabdian ini, tim mendapatkan banyak arahan dan masukan dari beberapa pihak. Berdasarkan hal-hal di atas, pada momen ini penulis menghaturkan banyak terima kasih kepada: 1) Kepala Sekolah SMP Negeri 1 Gerung, karena telah bekerja sama dalam melakukan pelatihan dibidang desain dan memberikan fasilitas dalam kegiatan pengabdian masyarakat; 2) Guru-guru SMP Negeri 1 Gerung yang telah memberikan izin dan bantuan berupa fasilitas selama pelaksanaan pengabdian; 3) Tim dosen yang sudah mensupport dan ikutserta dalam pengabdian ini; 4) Keluarga dan teman-teman yang selalu mensupport atas terselenggaranya kegiatan pengabdian ini.

Referensi

- Agustina, R., Suprianto, D., Malang, K., Informatika, J. T., & Malang, P. N. (2018). *Pelatihan Desain Grafis Dan Fotonovela Untuk Warga Desa Ngembal Kec. Wajak Kab. Malang Graphic And Photonovela Design Training For Citizens Of Ngembal Village, Wajak Malang District*. 1(3), 219–226. <https://doi.org/10.24198/kumawula.v1i3>
- Edwar, M. (n.d.). *Kreativitas Inovasi Kewirausahaan Dan Kurikulum*.
- Lisnawita, L., Lucky Lhaura Van FC, & Musfawati. (2020). Pelatihan Desain Grafis Untuk Meningkatkan Kreatifitas Siswa. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 231–235. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v4i2.3406>
- Novianti Indah Putri, Yudi Herdiana, Yaya Suharya, & Zen Munawar. (2021). Kajian

- Empiris Pada Transformasi Bisnis Digital. *ATRABIS: Jurnal Administrasi Bisnis (e-Journal)*, 7(1), 1–15. <https://doi.org/10.38204/atrabis.v7i1.600>
- Pritandhari, M., & Wibawa, F. A. (2021). Pelatihan Desain Grafis Coreldraw Meningkatkan Kreativitas Karang Taruna Pemuda Mandiri Kelurahan Rejomulyo. *SINAR SANG SURYA: Jurnal Pusat Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 33. <https://doi.org/10.24127/sss.v5i1.1480>
- Setiyo Adi Nugroho, Daniel Rudjiono, & Febrian Rahmadhika. (2021). PERANCANGAN IDENTITAS PERUSAHAAN DALAM BENTUK STATIONERY DESAIN DI RUMAH KREASI GRAFIKA. *Pixel: Jurnal Ilmiah Komputer Grafis*, 14(1), 48–57. <https://doi.org/10.51903/pixel.v14i1.456>
- Yanto, R., Kesuma, H. Di, Alfiarini, A., Apriadi, D., & Etriyanti, E. (2022). Pelatihan Aplikasi Coreldraw Dalam Peningkatan Hardskill Siswa Menghadapi Dunia Kerja. *Reswara: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 129–134. <https://doi.org/10.46576/rjpkm.v3i1.1571>
- Zaman, A. N., As'adi, M., Nur, I., Rizal, R., & Mahfud, H. (2020). Pemberdayaan Dan Pelatihan Desain Grafis Bisnis Kekinian Pada Desa Limo. In *Jurnal Widya Laksana* (Vol. 9, Issue 1).

