



PELATIHAN DESAIN GRAFIS UNTUK LINGKUNGAN SISWA SEKOLAH MASJID TERMINAL (MASTER) DI KOTA DEPOK

*¹Tri Rahayu, ²Rio Wirawan, ³Yuni Widiastiwi, ⁴Bambang Tri Wahyono
^{1,2,3,4}Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta*

Kemajuan di dunia pendidikan saat ini sangat pesat, hal ini sangat menjadi salah satu unsur penting dalam rangka mempersiapkan sumber daya manusia [1]. Kegiatan pengabdian pada masyarakat ini didasarkan pada kebutuhan akan pengetahuan tentang pemahaman dan penerapan informasi bagi peserta didik sekolahan anak jaanan diwilayah depok. Program pengabdian dilaksanakan menggunakan metode pengajaran tentang pengetahuan umum desain grafis, bagaimana siswa khususnya siswa master dapat membuat suatu informasi dalam bentuk visual. Hasil pelatihan ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan keterampilan tambahan bagi siswa MASTER sehingga diharapkan dapat menjadi bekal untuk dapat terjun ke dunia kerja, selain itu kegiatan pelatihan seperti ini dapat terus dilakukan pada program pengabdian berikutnya kepada adik-adik kelas sekolah anak jalanan Masjid Terminal (Master) yang dikelola oleh Yayasan Bina Insan Mandiri.

Kata Kunci: Pelatihan, Desain Grafis, Coral Draw, Adobe Photoshop

1 PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi sekarang ini semakin berkembang pesat sehingga mendorong para pemerhati pendidikan untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan dalam bentuk teknologi informasi. Pengetahuan teknologi informasi tidak hanya dibutuhkan oleh sekelompok tertentu melainkan juga dibutuhkan oleh kalangan masyarakat. Diharapkan dengan pengetahuan teknologi informasi yang dimiliki masyarakat dapat terus beradaptasi dengan kemajuan teknologi informasi.

Sekolah gratis yang berada di bawah naungan Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) berlokasi di halaman Masjid Al-Muttaqien Teminal Depok dan dikelola oleh Yayasan Bina Insan Mandiri (YABIM), sebuah yayasan yang bergerak di bidang pendidikan, pembinaan, bakti sosial, dakwah, kesehatan dan pemberdayaan ekonomi masyarakat.

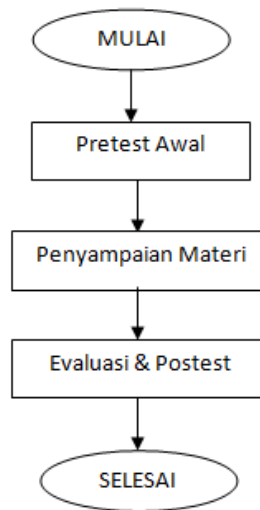
Pelatihan Teknologi informasi juga bertujuan untuk meningkatkan daya nalar ke teknik dan dan rekayasa teknik, sehingga disamping mampu meningkatkan produktivitas kerja, juga hasilnya diharapkan mampu bersaing dengan para ahli yang sudah lama dan memberikan semangat kewirausahaan. Kegiatan pelatihan ini dapat memberikan pengetahuan dan keterampilan mengenai teknologi informasi kepada siswa sekolah MASTER.

Perkembangan desain grafis saat ini dalam dunia pendidikan berperan sebagai media pembelajaran yang menarik. Desain grafis merupakan salah satu informasi dalam bentuk visual gambar yang dapat dimanfaatkan untuk menjelaskan informasi yang akan disampaikan. materi pelajaran yang sulit disampaikan secara umum.

2 METODE PELAKSANAAN

2.1. Alur Pelaksanaan

Tahap kegiatan pengabdian yang dilakukan dalam memberikan pelatihan desain grafis adalah sebagai berikut:



Gambar 1: Alur Pelaksanaan

2.2. Tahapan Pelaksanaan

Tahapan kegiatan pengabdian berisi tentang langkah-langkah yang akan dilakukan dan terdiri dari gambaran dalam melakukan pengabdian dari awal hingga selesai, yaitu sebagai berikut:

2.2.1. Pretest Awal

Kegiatan pretest awal ini merupakan awal dari kegiatan dimana diidentifikasi pengetahuan awal siswa – siswi . idendifikasi dimaksudkan agar diketahui pengetahuan awal dari siswa siswi sehingga dapat disesuaikan bagaimana gaya pemberian materi workshop nantinya.

2.2.2. Penyampaian Materi

Kegiatan penyampaian materi adalah kegiatan utama dalam pengabdian yang dilakukan pada sekolah master. Penyampaian materi dimaksudkan agar pengetahuan dan keterampilan akan desain grafis siswa – siswi sekolah master menjadi bertambah dan dapat memanfaatkan ilmu tersebut untuk keperluan tertentu.

2.2.3. Evaluasi & Postest

Kegiatan evaluasi dilakukan untuk melihat sejauh mana penangkapan dan kemajuan siswa sekolah dalam penerimaan materi. evaluasi dilakukan dengan memberikan test kepada siswa dalam penerapan teknik penguasaan software.

3 HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Analisis Kebutuhan Sistem

Mengacu pada permasalahan yang dihadapi mitra yakni untuk meningkatkan daya nalar ke teknik dan dan rekayasa teknik desain grafis, sehingga disamping mampu meningkatkan produktivitas kerja, serta hasilnya diharapkan mampu bersaing dengan para ahli yang sudah lama dan memberikan semangat kewirausahaan.. Untuk melaksanakan kegiatan dan permasalahan diatas dilakukan langkah langkah sebagai berikut:

3.1.1. Pretest Awal

Kegiatan pretest awal ini merupakan awal dari kegiatan dimana diidentifikasi pengetahuan awal siswa – siswi . berdasarkan tersebut didapatkan ada 2 orang dari 10 orang siswa sudah pernah menggunakan software desain grafis, dan seluruh siswa telah mengenal dan dapat mengoperasikan computer dengan baik. Sehingga dapat kesimpulan dalam pretest awal ini



diketahui sebanyak 80% siswa belum mengetahui cara penggunaan software desain grafis, namun seluruh siswa telah dapat menggunakan dan mengoperasikan computer dengan baik.

3.1.2. Penyampaian Materi

Dalam kegiatan penyampaian materi dilakukan secara bertahap dan berorientasi pada workshop dan keterampilan menggunakan software. Software yang digunakan adalah photoshop dan corel draw, dimana masing – masing software diberikan materi pembuatan sertifikat dan pembuatan banner atau spanduk. Pelatihan dilakukan dalam laboratorium computer yang dipunyai oleh sekolah. Sedangkan waktu Pelatihan dilakukan selama 2 hari dimana masing-masing software diberikan selama satu hari dan dengan pembagian 6 jam pemberian materi dan 2 jam untuk evaluasi.

3.1.3. Evaluasi & Postest

Kegiatan evaluasi diberikann pada akhir kegiatan penyampaian materi. Evaluasi yang diberikan dalam bentuk test pengerjaan suatu desain grafis. Berdasarkan evaluasi yang diberikan didapatkan sejumlah 8 orang siswa dapat menyelesaikan projek desain grafis dengan tepat waktu sedangkan 2 orang siswa mengalami kendala(error) dalam software yang digunakan. Untuk hasil desain yang dibuat sebanyak 6 orang mendapat hasil yang memuaskan sedangkan 4 orang yang lainnya mendapat hasil yang biasa, hal ini diduga oleh kurangnya kreatifitas dalam memadukan warna dan objek pada desain grafis yang dibuat.

4 KESIMPULAN

Berdasarkan rangkaian kegiatan pengabdian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa kegiatan pengabdian masyarakat pada sekolah master berhasil dilakukan hal ini ditunjukkan sebanyak 80% siswa dapat menyelesaikan evaluasi yang diberikan dan 60 % siswa mendapat hasil yang memuaskan. Kegiatan pengabdian seperti ini harusnya dapat dilakukan secara rutin dengan mengadopsi teknik pembelajaran dan materi yang terkini.

Referensi

- Anonymous. Sekedarberbagipengetahuan.(online),<http://www.arnanmax.com> diakses 21 Desember 2011.
- Arsyad, Azhar. Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Press. 2009.
- Nugroho. Analisis & Desain Aplikasi Multimedia untuk Pemasaran. Yogyakarta: Andi Offset. 2010.
- Nugrahani, Rahina, Dendra Dhevi dan Moch.Rondhi. Multimedia Pembelajaran Interaktif Pengenalan Angka dan Huruf untuk Anak Taman Kanak-Kanak. ISSN 252- 7516. Diambil dari : journal.unnes.ac.id/sju/index.php/arti/article/download/2449/2248. 2013.
- Sudirman. 9 Animasi Iklan Dengan Flash CS5. Palembang: Maxikom. 2011.
- Suheri, Agus. Animasi Multimedia Pembelajaran. Bandung. 2009.
- Suliyanto, Vincent Suhartono dan Edi Mulyanto. Pembelajaran Autocad Dengan Modus Interaktif. Yogyakarta, Andi. 2010
- Yudhiantoro, Dhani. Membuat Animasi Web dengan Macromedia Flash 8. Yogyakarta: Andi. 2006.
- Zulita, Leni Natalia, Lia Yulianti dan Juju Jumadi. Implementasi Multimedia dalam Pembelajaran Pengenalan Huruf Abjad Untuk Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Jurnal Media Infotama. Vol. 9 No.1. Diambil dari: jurnal.unived.ac.id/index.php/jmi/article/download/27/25 . 2013.