

**PELATIHAN DESAIN GRAFIS UNTUK MENINGKATKAN
KOMPETENSI KEAHLIAN SISWA/I JURUSAN MULTIMEDIA SMK
NEGERI 2 TANJUNG JABUNG BARAT**

Afrizal Nehemia T¹, Desi Kisbianty², Beny³, Riznada Intan Arandita⁴

^{1,4}Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dinamika Bangsa

²Program Studi Sistem Komputer, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dinamika Bangsa

³Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dinamika Bangsa

Alamat Korespondensi : Jl.Jendral Sudirman, The hok, Kec. Jambi Sel., Kota Jambi, 36138, Telp 0741 - 35095

E-mail: ¹⁾ afrizalnehemia@gmail.com, ²⁾ kissbee05@gmail.com, ³⁾ beny@unama.ac.id, ⁴⁾ riznandaintan@gmail.com

Abstrak

SMK 2 Tanjung Jabung Barat adalah salah satu SMK yang ada di Kabupaten Tanjung Jabung Barat yang terakreditasi B. Salah satu jurusan yang ada di SMK 2 Tanjung Jabung Barat adalah jurusan multimedia. Salah satu kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa/i jurusan multimedia adalah pengolahan gambar dan video. Untuk memenuhi salah satu tujuan dari tri darma perguruan tinggi, yaitu pengabdian kepada masyarakat, kami melakukan kegiatan pelatihan di SMK N 2 Tanjung Jabung Barat. Sejalan dengan keinginan dari Kepala Sekolah SMK N 2 Tanjung Jabung Barat yang ingin bekerja sama dengan Universitas Dinamika Bangsa untuk mendorong lulusan SMK yang lebih kompetitif. Kegiatan ini memberi pengalaman baru tentang multimedia yaitu editing gambar dan video. Aplikasi yang digunakan untuk editing gambar adalah aplikasi CorelDraw sedangkan aplikasi yang digunakan untuk mengolah video dalam pelatihan ini adalah aplikasi Wondershare Filmora.

Kata Kunci : Pelatihan, Multimedia, CorelDraw, Wondershare Filmora

Abstract

SMK 2 Tanjung Jabung Barat is one of the vocational schools in West Tanjung Jabung Regency which is accredited B. One of the majors in SMK 2 Tanjung Jabung Barat is the multimedia department. One of the competencies that must be mastered by students majoring in multimedia is image and video processing. To fulfill one of the goals of the tri darma of higher education, namely community service, we conduct training activities at SMK N 2 Tanjung Jabung Barat. In line with the wishes of the Principal of SMK N 2 Tanjung Jabung Barat who wants to cooperate with Universitas Dinamika Bangsa to encourage more competitive SMK graduates. This activity provides a new experience about multimedia, namely image and video editing. The application used for image editing is the CorelDraw application while the application used to process videos in this training is the Wondershare Filmora application.

Keywords: Training, Multimedia, CorelDraw, Wondershare Filmora

1. PENDAHULUAN

Di era digital saat ini, hampir semuanya membutuhkan sentuhan desain grafis. Jika informasi disampaikan dalam bentuk biasa saja atau disampaikan dengan teks yang bentuknya biasa saja tentu saja tidak akan menarik perhatian banyak orang dan bias saja informasi yang di berikan tidak tersampaikan dengan baik. Perkembangan desain grafis saat ini pada era digital tentunya sangat berperan penting. Desain grafis yang dulunya hanya diterapkan untuk media – media cetak, seperti buku, koran, majalah atau brosur [1]. Namun, sekarang desain grafis juga diterapkan dalam media elektronik, yang sering kita kenal sebagai multimedia. Semua bidang dalam kehidupan membutuhkan kemampuan desain grafis, salah satu contohnya dilingkungan pendidikan.

Desain grafis atau rancang grafis adalah proses komunikasi menggunakan elemen visual, seperti tulisan, bentuk, dan gambar yang dimaksudkan untuk menciptakan persepsi akan suatu pesan yang disampaikan [2]. Ada beberapa aplikasi yang digunakan untuk melakukan desain grafis. Yang pertama aplikasi pengolah video yaitu Wondershare Filmora. Wondershare Filmora merupakan salah satu dari sekian banyak dari editor video yang berkembang di seluruh dunia[3]. Aplikasi video editor yang dirancang untuk membuat video dengan sederhana dan mudah[4]. Selanjutnya untuk mengolah gambar menggunakan aplikasi CorelDraw. Corel Draw merupakan salah satu aplikasi editor yang berbasis vektor yang berasal dari perusahaan Corel Corporation, Ottawa, Kanada[5]. Kedua aplikasi tersebut dapat mendukung sistem pengajaran seorang pendidik agar lebih inovatif.

SMK 2 Tanjung Jabung Barat adalah salah satu SMK yang ada di Kabupaten Tanjung Jabung Barat yang terakreditasi B. Salah satu jurusan yang ada di SMK 2 Tanjung Jabung Barat adalah jurusan multimedia. Salah satu kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa/i jurusan multimedia adalah pengolahan gambar dan video.

Untuk memenuhi salah satu tujuan dari tri darma perguruan tinggi, yaitu pengabdian kepada masyarakat, kami melakukan kegiatan pelatihan di SMK N 2 Tanjung Jabung Barat. Sejalan dengan keinginan dari Kepala Sekolah SMK N 2 Tanjung Jabung Barat yang ingin bekerja sama dengan Universitas Dinamika Bangsa untuk mendorong lulusan SMK yang lebih kompetitif. Atas dasar itulah penulis melakukan Pelatihan Desain Grafis Untuk Meningkatkan Kompetensi Keahlian Siswa/I Jurusan Multimedia Smk Negeri 2 Tanjung Jabung Barat.

2. METODE PELAKSANAAN

SMK N 2 Tanjung Jabung Barat adalah salah satu satuan pendidikan dengan jenjang SMK di Jl. Agung Kecamatan Nipah Panjang Kabupaten Tanjung Jabung Barat. Dalam menjalankan kegiatannya, SMK N 2 TANJUNG JABUNG BARAT berada di bawah naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. SMK N 2 Tanjung Jabung Barat memiliki akreditasi B berdasarkan sertifikat 345/BANSM-Prov/XII/Jbi/2018. Program Keahlian yang ada di SMK N 2 Tanjung Jabung Barat adalah : Multimedia, Teknik dan Bisnis Sepeda Motor, Nautika Kapal Niaga dan Nautika Kapal Penangkap Ikan.

Kegiatan pengabdian ini diawali dengan pengenalan dosen – dosen Universitas Dinamika Bangsa yang terlibat dalam kegiatan ini yang di lanjutkan pengenalan kampus Universitas Dinamika Bangsa secara singkat. Selanjutnya pemaparan tujuan dari kegiatan pengabdian ini dilakukan, yang di lanjutkan penyampaian materi multimedia. Materi yang pertama disampaikan adalah tentang aplikasi CorelDraw. Selanjutnya materi yang kedua yang disampaikan adalah tentang pengolahan video, dalam hal ini aplikasi yang digunakan adalah aplikasi windershare filmora. Tim Pelaksana pelatihan terdiri dari 4 orang dengan tugas masing – masing sebagai berikut :

1. Desi Kisbinaty bertugas sebagai ketua tim yang melakukan koordinasi dengan pihak SMK N 2 Tanjung Jabung Barat
2. Afrizal Nehemia T dan mahasiswa yang bertugas dalam menyampaikan materi, pembukaan dan pelatihan.
3. Beny bertugas sebagai pembuatan laporan dan jurnal pkm.

Kegiatan pelatihan ini dilakukan dengan metode ceramah dan diskusi, pertama – tama pemateri memberikan materi tentang konsep – konsep dasar multimedia, dan selanjutnya memberikan materi tentang pengenalan dari aplikasi yang digunakan. Setelah itu siswa/i diajak untuk melihat dan menonton video – video referensi tentang topik pembelajaran. Disela – sela materi siswa/i juga berkesempatan langsung bertanya kepada pemateri.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pelatihan ini di mulai dengan pembuatan proposal serta mengurus surat ijin dari Kepala Sekolah SMK N 2 Tanjung Jabung Barat untuk melakukan kegiatan Pelatihan Pengenalan Multimedia Untuk Meningkatkan Kreatifitas Siswa/i.

Setelah tahap pertama selesai maka tahap berikutnya ialah menyusun jadwal rencana kegiatan mulai dari jenis kegiatan yang akan dilakukan, target peserta pelatihan, pegisi materi atau instruktur, jadwal kegiatan, alat dan bahan yang akan digunakan, petugas yang terlibat dan sebagainya. Setelah semua persiapan selesai maka akan di lakukan pelatihan terhadap Siswa – siswi SMK N 2 Tanjung Jabung Barat.

Pelaksanaan kegiatan ini didukung penuh oleh kepala sekolah, kepala sekolah hadir langsung di dalam kelas untuk mendampingi kegiatan ini samapai selesai.



Gambar 1. Diskusi Dengan Kepala Sekolah SMK N 2 Tanjung Jabung Barat



Gambar 2. Kepala Sekolah dan Tim Pemateri UNAMA



Gambar 3. Proses Penyampaian Materi



Gambar 4. Proses Penyampaian Materi

Tanggapan peserta dalam pelaksanaan kegiatan ini para peserta yaitu siswa – siswi SMK N 2 Tanjung Jabung Barat dapat menambah wawasan di bidang ilmu multimedia. Selama proses pelatihan ini peserta terlihat antusias dalam mengikuti pelatihan ini, hal ini terlihat dengan banyaknya peserta yang bertanya tentang materi ini dan juga terlihat pada proses pemaparan materi bahwa siswa – siswi SMK N 2 Tanjung Jabung Barat ini sangat memperhatikan instruktur/penyuluh dalam memaparkan materi.

Harapan peserta pada pelatihan ini yaitu agar setelah mengikuti pelatihan ini mereka bisa menambah pengetahuan tentang proses melakukan pengolahan gambar dan pengolahan video agar lebih interaktif lagi. Selain itu peserta mengusulkan agar pelatihan seperti ini terus dilakukan dan waktu yang lebih lama lagi.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan

Dari pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat dapat di simpulkan sebagai berikut :

1. Dengan adanya pelatihan ini, peserta dapat lebih memahami aplikasi pengolah gambar dan video.
2. Dengan adanya pelatihan ini peserta dapat mengetahui cara merekam video dengan baik dan benar.
3. Pelatihan ini merupakan bentuk implementasi tridarma pendidikan tinggi bagi para dosen sebagai sarana berbagi keterampilan komputer di sekolah.

4.2 Saran

Saran dari pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini antara lain adalah sebagai berikut :

1. Sebaiknya terjalin kerja sama yang baik sehingga dapat memberikan pelatihan secara berkesinambungan.
2. Sebaiknya keterampilan penggunaan komputer dapat di terapkan sehingga pengetahuan di bidang tersebut akan menjadi bertambah.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. Sarwosri, S. Rochimah, R. J. Akbar, D. Oranova, and U. L. Yuhana, "Pelatihan Desain Grafis untuk Guru-Guru di SMP AL-Uswah Surabaya," *Sewagati*, vol. 6, no. 4, pp. 1–7, 2022, doi: 10.12962/j26139960.v6i4.170.
- [3] S. P. Budiarto, "JPM (Jurnal Pemberdayaan Masyarakat) Pelatihan Desain Grafis dan Multimedia di Sekolah Menengah Kejuruan Persatuan Guru Republik Indonesia Banyuputih Situbondo Sony Panca Budiarto," *JPM (Jurnal Pemberdaya. Masyarakat)*, vol. 4, no. 1, pp. 308–314, 2019, [Online]. Available: <http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/jpm>
- [4] D. Nurpavitra and D. Sudjanarti, "Pembuatan Iklan Video Di Sosial Media Menggunakan Aplikasi Wondershare Filmora Untuk Meningkatkan Penjualan Pada Toki Food Malang," *JAB J. Apl. Bisnis*, vol. 5, no. 1, pp. 2–5, 2019.
- [5] F. Savira and Yudi Suharsono, "Interactive Learning Berbasis Multimedia Audio Vidio dengan Wondershare Filmora pada Mata Kuliah Komunikasi Visual," *J. Chem. Inf. Model.*, vol. 01, no. 01, pp. 1689–1699, 2020.
- [6] D. K. Visual, I. Kreatif, U. K. Petra, and J. S. No, "GRAFIS DALAM PERANCANGAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL".