

PELATIHAN DESAIN GRAFIS BAGI SISWA- SISWI SMA NEGERI 12 BANDAR LAMPUNG GUNA MELAHIRKAN GENERASI Z YANG KOMPETITIF

Ade Moussadecq¹, Putri Handayani², Hellen Larissa³

^{1,2,3}*Prodi Desain Komunikasi Visual, Fakultas DHP, Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya*
e-mail : ademoushadeq@ darmajaya.ac.id¹, putrih.2011070063@mail.darmajaya.ac.id²,
hellenlarissa@gmail.com³

ABSTRACT

Generation Z has created a significant way of interacting due to the influence of digital media. One aspect that influences their interaction is graphic design, especially modern graphic design. The development of social media is central to shaping this generation's perceived interest in graphic design. State High School 12 Bandar Lampung is one of the secondary schools located at Jalan Letkol. Hendro Suratmin Sukarame District, Bandar Bandar Lampung City. Based on the implementation of the curriculum, this school uses a curriculum that aims to answer the needs of students. The implementation of this community service activity uses presentation and practical methods. The presentation method is used to explain the design theoretically, and the steps in making graphic designs, especially in making product packaging.

Keywords—*Graphic Design, Generation Z, Competitive*

ABSTRAK

Generasi Z telah menciptakan cara berinteraksi secara signifikan karena pengaruh media digital. Salah satu aspek yang mempengaruhi interaksi mereka tersebut adalah desain grafis khususnya desain grafis modern. Perkembangan media sosial sangat sentral dalam membentuk persepsi ketertarikan generasi ini pada desain grafis. Sekolah Menengah Atas Negeri 12 Bandar Lampung merupakan salah satu sekolah menengah yang beralamat di jalan Letkol. Hendro Suratmin Kecamatan Sukarame, Kota Bandar Bandar Lampung. Berdasarkan penerapan kurikulum sekolah ini menggunakan kurikulum yang bertujuan untuk menjawab kebutuhan para siswa. Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan metode presentasi dan praktek. Metode presentasi yang digunakan untuk menjelaskan desain secara teoritis, tahapan dalam membuat desain grafis khususnya dalam membuat kemasan produk.

Kata Kunci—*Desain Grafis, Generasi Z, Kompetitif*

I. PENDAHULUAN

Era teknologi digital saat sekarang ini menuntut peningkatan kompetensi yang harus dimiliki generasi penerus khususnya dalam dunia kerja. Salah satu kompetensi yang direkomendasikan untuk generasi penerus adalah kompetensi dalam bidang desain grafis, kompetensi ini diselenggarakan oleh sekolah melalui mata pelajaran keterampilan yang ada di sekolah dan juga dapat diperoleh melalui pembelajaran secara otodidak, dengan mempelajari semua informasi terkait desain grafis bagi pemula melalui media online. Secara defenisi desain grafis merupakan suatu bentuk komunikasi visual menggunakan

gambar baik itu ilustrasi maupun fotografi untuk menyampaikan informasi atau pesan kepada khalayak sasaran [1]. Pesan dalam desain grafis atau teks yang disajikan saat proses komunikasi visual merupakan hasil abstraksi simbolis terkait suatu pesan kepada khalayak sasaran [2]. Bidang ilmu desain grafis biasanya diimplementasikan pada industri kreatif seperti periklanan, film, desain kemasan, desain visual *branding*, desain editorial grafis dan lain sebagainya.

Gen Z atau generasi Z merupakan golongan individu yang dilahirkan pada pertengahan tahun 1990-an sampai awal tahun 2010-an. Generasi ini telah menciptakan cara berinteraksi secara signifikan karena pengaruh media digital [3]. Salah satu aspek yang mempengaruhi interaksi mereka tersebut adalah desain grafis khususnya desain grafis modern. Perkembangan media sosial sangat sentral dalam membentuk persepsi ketertarikan generasi ini pada desain grafis [4]. Berdasarkan hasil riset oleh Data Reportal pada tahun 2023 yang menyebutkan 46% generasi Z menjadikan platform digital seperti Instagram dan TikTok menjadi sumber utama referensi mereka [5]. Pemantik visual pada desain grafis di media sosial mampu menarik perhatian generasi Z dalam mengekspresikan kreativitas mereka secara visual, seperti konten pada Instagram maupun TikTok [6].

Khusus dunia usaha, desain grafis memiliki peran yang sangat krusial dan bermanfaat. Salah satu peran krusial dan manfaat tersebut adalah pembuatan logo untuk perusahaan, *corporate identity* perusahaan, kemasan produk yang dijual, dan iklan untuk promosi perusahaan tersebut [1]. Banyaknya manfaat yang diperoleh dari pembelajaran kompetensi dibidang desain grafis tentu menjadi faktor utama untuk melaksanakan kegiatan pengabdian pada masyarakat dengan memberikan pelatihan desain grafis bagi para siswa dan siswi. Terperolehnya kompetensi desain grafis bagi generasi penerus khususnya siswa – siswa sekolah, tentu menciptakan peluang kerja baik itu berwirausaha maupun menjadi praktisi desain untuk menopang ekonomi kreatif yang dijalankan oleh Pemerintah.

Berdasarkan penjabaran di atas, maka tim pengabdian pada masyarakat berinisiatif melakukan kegiatan pengabdian dengan memberikan pelatihan desain grafis bagi para siswa -siswa sekolah di Kota Bandar Lampung. Sekolah yang dipilih untuk pelaksanaan kegiatan tersebut adalah sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 12 Kota Bandar Lampung. Materi yang diberika yaitu materi dasar pembuatan desain grafis dengan menggunakan aplikasi desain *Corel Draw*. Aplikasi *Corel Draw* merupakan aplikasi penunjang proses pembuatan komunikasi visual yang lazim digunakan dalam desain grafis karena faktor efektivitas serta efisiensi untuk kebutuhan cetak dan digital [7].

SMA Negeri 12 Bandar Lampung merupakan salah satu sekolah menengah yang beralamat di jalan Letkol. Hendro Suratmin Kecamatan Sukarame, Kota Bandar Lampung. Dari sejarah, sekolah ini berdiri pada tanggal 23 Agustus 1993. SMA Negeri 12 Bandar Lampung memiliki status Akreditasi A. Berdasarkan penerapan kurikulum SMA Negeri 12 Bandar Lampung menerapkan kurikulum *Double Track* yang bertujuan untuk menjawab kebutuhan para siswa. Salah satu aspek yang mempengaruhi penggunaan kurikulum ini yaitu karena faktor tidak semua lulusan sekolah melanjutkan ke Perguruan Tinggi. Oleh karena itu SMA Negeri 12 Kota Bandar Lampung, memberikan pelatihan *life skill* untuk membekali siswa dan siswi yang tidak melanjutkan ke Perguruan Tinggi dengan kompetensi yang dibutuhkan di era industri 4.0 khususnya pada industri kreatif. Diharapkan dengan adanya kegiatan pelatihan ini, mampu menciptakan generasi Z yang kompeten serta memiliki daya saing untuk mewujudkan Indonesia emas tahun 2045 yang dicetuskan oleh Pemerintah.

II. MASALAH

Permasalahan yang ditemukan saat kunjungan tahap awal sebelum pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat antara lain :

1. Para siswa belum mengetahui peran desain grafis serta dampaknya bagi paradigma berpikir Gen Z pada era teknologi digital.
2. Para siswa dan siswi SMA Negeri 12 belum mengetahui fungsi dari aplikasi desain grafis untuk mewujudkan hal yang fundamental dalam desain grafis.
3. Belum diketahui peluang usaha yang berkaitan dengan desain grafis dalam industri kreatif.

III. METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan metode presentasi dan praktek. Metode presentasi merupakan cara berkomunikasi dihadapan banyak orang guna menyampaikan gagasan, defenisi,tujuan dan manfaat terkait hal yang ingin disampaikan [8]. Metode presentasi dilakukan dalam menyampaikan materi pelatihan seperti defenisi desain grafis dan aplikasi untuk hal fundamental dalam pembuatan desain grafis. Adapun metode pelaksanaan pelatihan ini antara lain :

1. Persiapan, melakukan tahapan awal yaitu kunjungan ke mitra pengabdian. Tahapan ini bertujuan untuk mengetahui kebutuhan serta permasalahan mitra pengabdian.
2. Pembuat materi, yaitu tahapan mempersiapkan materi pelatihan desain grafis dan modul praktikum penggunaan aplikasi *Corel Draw*.
3. Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan di laboratorium komputer Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya pada tanggal 04 sampai dengan 07 Februari tahun 2024. Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dimulai dari pukul 08.00 sampai dengan 11.00 WIB. Pertemuan pertama serta kedua, materi yang diberikan yaitu defenisi desain grafis serta peranan aplikasi *Corel Draw* bagi fundamental pembuatan suatu karya desain grafis. Pertemuan ketiga, tim pengabdi memberikan pelatihan mengenai proses pembuatan desain visual kemasan dan pada pertemuan terakhir atau keempat tim pengabdi memberikan proses pembuatan media promosi berbasis Instagram. Jadwal pelaksanaan kegiatan dapat dilihat pada table 1.

Tabel 1. Jadwal Pelaksanaan Kegiatan PKM

Hari/Tanggal	Materi	Pemateri
04 februari 2024	Pengantar desain grafis	Ade Moussadecq,S.Pd., M.Sn
05 Februari 2024	Pengantar <i>Corel Draw</i>	Ade Moussadecq,S.Pd., M.Sn
06 Februari 2024	Desain Visual Kemasan	Putri Handayani dan Hellen Larissa
07 Februari 2024	Desain <i>Feed Instagram</i>	Ade Moussadecq, S.Pd., M.Sn, Putri Handayani dan Hellen Larissa.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pemaparan materi kegiatan pengabdian masyarakat ini menggunakan metode presentasi dan praktek. Pertemuan pertamadan kedua mereka tahapan untuk mengenalkan tentang desain grafis serta aplikasi pendukung pembuatan desain grafis tersebut. Pada pertemuan ketiga, tim pengabdian memaparkan mengenai desain visual kemasan serta perannya dalam dunia usaha. Secara defenisi desain visual kemasan merupakan alat komunikasi pemasaran secara visual yang memiliki daya tarik serta daya saing bagi kegiatan pemasaran produk [9]. Pada tahapan ini tim pengabdi memberikan penjelasan cara membuat desain visual kemasan yang memiliki daya tarik secara visual. Kemudian pada hari terakhir, tim pengabdi memberikan materi mengenai proses pembuatan desain *feed Instagram*. Desain *feed Instagram* merupakan merupakan proses kreatif dalam menciptakan tampilan yang unik dan menarik untuk konten berupa *feed Instagram* [10]. Aktifitas ini nantinya bisa digunakan oleh para siswa dan siswi dalam mempromosikan sekolah maupun usaha pribadi dengan berbasis konten digital media sosial. Dengan adanya konsistensi dalam desain tentu akan menciptakan *awerness* bagi khalayak sasaran dari pesan sacara visual tersebut.

Kegiatan pelatihan ini dirasa sangat bermanfaat oleh para siswa dan siswi SMA Negeri 12 Bandar Lampung. Faktor yang mempengaruhi adalah diperolehnya ilmu baru bagi peserta terkait peranan desain grafis dalam industri 4.0 yang berbasis digital. Dalam kegiatan pelatihan ini para siswa memperoleh wawasan yaitu bagaimana mewujudkan suatu gagasan kreatif menjadi suatu karya komunikasi visual dalam kontek pemasaran berbasis digital. Tahapan demi tahapan pembuatan suatu desain secara profesional dikenalkan kepada para siswa dan siswi guna menciptakan minat pada industri kreatif serta kompetensi yang diperlukan dalam industri kreatif tersebut. Diharapkan dengan pelaksanaan kegiatan ini para siswa mampu bersaing di ranah profesional industri kreatif di masa yang akan datang. Sesi pertama peserta belajar membuat desain visual kemasan yang dapat dilihat pada gambar 1



Gambar 1. Peserta PKM Membuat Desain Visual Kemasan

Pada gambar 2 menampilkan peserta PKM yang sedang membuat desain vektor menggunakan aplikasi *Corel Draw*



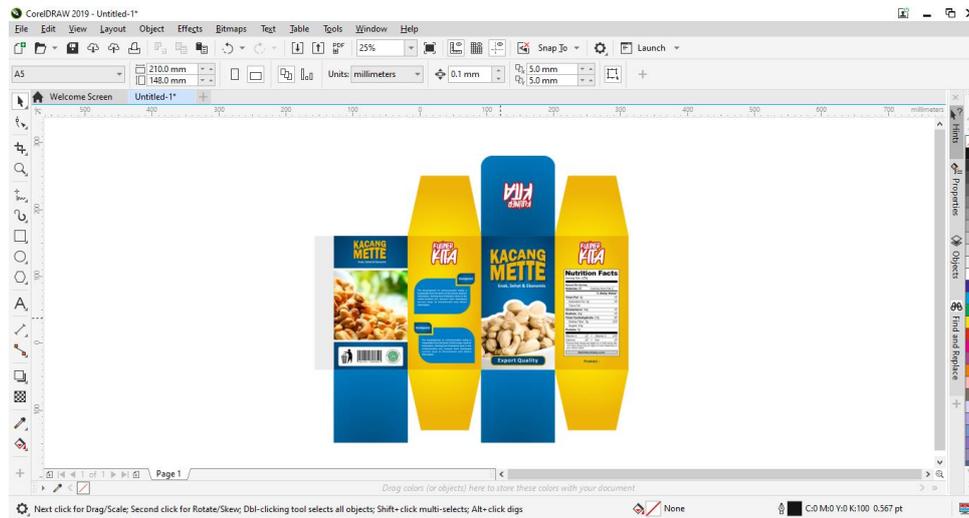
Gambar 2. Peserta PKM Membuat Desain Vektor

Selanjutnya peserta PKM membuat Desain Iklan Digital menggunakan Aplikasi *Corel Draw* dapat dilihat pada gambar 3

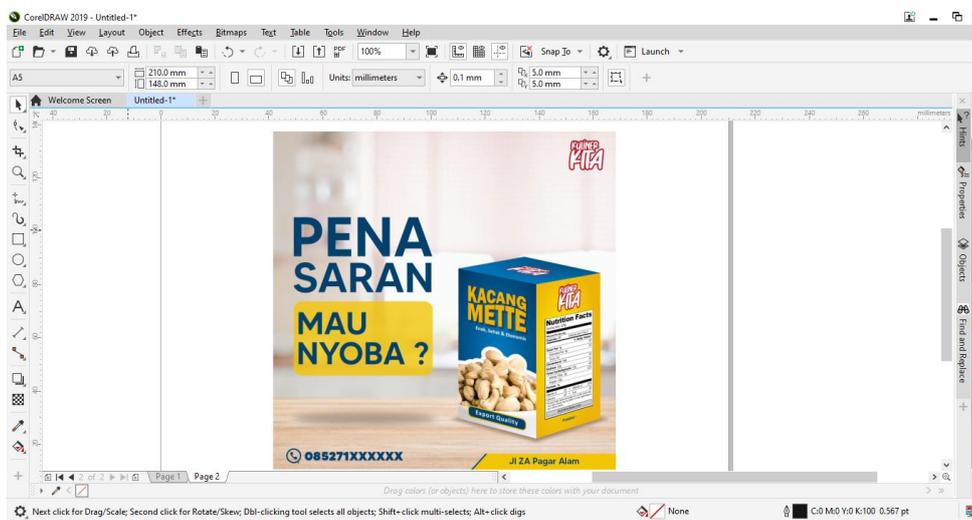


Gambar 3. Peserta PKM Membuat Desain Iklan Digital

Hasil karya dari peserta PKM yang telah mengikuti pelatihan desain grafis dengan membuat desain visual kemasan, membuat desain vektor serta desain iklan digital dapat dilihat pada gambar 4 dan 5.



Gambar 4. Hasil Karya Peserta PKM, Desain Visual Kemasan

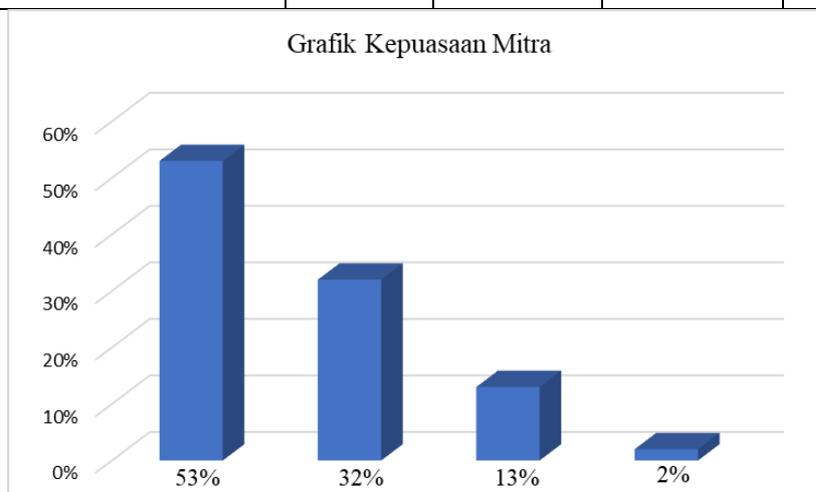


Gambar 5. Hasil Karya Peserta Pelatihan, Desain Iklan Digital

Dalam mengukur sejauh mana kepuasan peserta pengabdian kepada masyarakat. Tim pengabdian melaksanakan penggunaan kuisisioner kepuasan yang disebarakan kepada para siswa dan siswa SMA Negeri 12 Bandar Lampung. Penilaian tingkat kepuasan peserta kegiatan pengabdian ini dilakukan pada 25 responden kuisisioner. Adapun hasil responden kepuasan dapat dilihat pada tabel 2 dan Grafik kepuasan mitra dapat dilihat pada gambar 6.

Tabel 2. Pertanyaan dan Hasil Kusioner Dalam Persentase

No	Aspek Yang Diukur	Tingkat Kepuasan Peserta			
		Sangat Puas	Puas	Cukup Puas	Kurang Puas
1	Apakah anda puas dengan manfaat pelatihan ini ?	60%	32%	8%	0%
2	Apakah anda puas dengan kemampuan pemateri ?	40%	28%	24%	8%
3	Apakah anda puas dengan pengetahuan baru dari pelatihan ini ?	60%	24%	12%	4%
4	Apakah anda puas dengan materi yang diberikan ?	72%	20%	8%	0%
5	Apakah anda puas dengan peralatan kegiatan ini ?	32%	56%	12%	0%
	Total	53%	32%	13%	2%



Gambar 6. Grafik Kepuasan Mitra

V. KESIMPULAN DAN SARAN

Dari pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yaitu pelatihan desain grafis bagi siswa – siswi SMA Negeri 12 Bandar Lampung, maka diperoleh kesimpulan antara lain : 1) Para siswa dan siswi SMA negeri 12 Bandar Lampung memperoleh kompetensi terkait hal yang fundamental dalam proses pembuatan karya desain grafis, 2) Sebanyak 53% siswa – siswi SMA Negeri 12 Bandar Lampung menyatakan puas dengan pelaksanaan kegiatan tersebut, 3) Kegiatan pelatihan desain grafis bagi siswa SMA Negeri 12 Bandar Lampung sesuai dengan kebutuhan yang ada di industri kreatif dan 4) Diperlukan pendampingan guna meningkatkan lebih jauh kompetensi siswa dan sisiwi terkait desain grafis.

Untuk saran yang diberikan yaitu kedepannya para siswa dan siswi harus berani mengeksplorasi semua gaya desain grafis serta mengikuti tren desain kekinian supaya kompetensi yang dimiliki meningkat secara organik hingga sampai ke level profesional.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] W. Harianto and A. S. Wiguna, “Pelatihan Corel Draw Untuk Perangkat Desa Ngawonggo Kecamatan Tajinan,” *MARTABE J. Pengabd. Masy.*, vol. 3, pp. 1–4, 2020.
- [2] G. Thabroni, “Pengertian Desain Grafis dilengkapi Pendapat Para Ahli,” serupa.id. [Online]. Available: <https://serupa.id/pengertian-desain-grafis/>
- [3] N. Syafa, “Ketertarikan Gen Z Pada Desain Grafis,” 2024, [Online]. Available: <https://medium.com/@nazhwa.syafa21/ketertarikan-gen-z-pada-desain-grafis-a41b8ee15d7e>
- [4] M. Pritandhari and F. A. Wibawa, “Pelatihan Desain Grafis Coreldraw Meningkatkan Kreativitas Karang Taruna Pemuda Mandiri Kelurahan Rejomulyo,” *SINAR SANG SURYA J. Pus. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 5, no. 1, p. 33, 2021, doi: 10.24127/sss.v5i1.1480.
- [5] P. Rainer, “Sekali Akses TikTok, Mayoritas Gen Z Habiskan Lebih Dari 1 Jam,” Good Stats. [Online]. Available: <https://data.goodstats.id/statistic/pierrerainer/sekali-akses-tiktok-mayoritas-gen-z-habiskan-lebih-dari-1-jam-ka1eC>
- [6] M. Farid, A. A. Qurrata, M. F. K, I. Rusli, and M. Z. M. Irwan, “Desain Grafis untuk Memaksimalkan Konten di Media Sosial dan Kekreativitasan Siswa SMAN 2 Barru,” vol. 3, pp. 847–851, 2023.
- [7] A. Moussadecq, A. Darmawan, M. R. Justin, R. Rohiman, and D. Muryasari, “Pelatihan Visual Branding Dan Corel Draw Bagi Pelaku Umkm Di Kecamatan Gedong Tataan.,” *J. Publika Pengabd. Masy.*, vol. 4, no. 02, pp. 125–132, 2022, doi: 10.30873/jppm.v4i02.3321.
- [8] A. Darmawan, A. Moussadecq, R. Rohiman, and H. Kurniawan, “PELATIHAN BRANDING PRODUK UMKM BAGI WARGA KELURAHAN MULYO JATI KOTA METRO,” *J. Publika Pengabd. Masy.*, vol. 4, no. 01, pp. 25–31, 2022, doi: 10.30873/jppm.v4i01.3155.
- [9] M. Prasetyawati, W. Sudarwati, Jaharuddin, Nelfiyanti, A. Setiawan, and A. Saputra, “Pelatihan Pembuatan Desain Kemasan Untuk Meningkatkan Pemasaran Pada Umkm Olahan Makanan Di Kelurahan Kelapa Dua Wetan,” *Semin. Nas. Pengabd. Masy.*, pp. 1–5, 2022.
- [10] A. R. Isnain, H. Sulistiani, D. Darwis, and I. Yasin, “Pelatihan Desain Konten Media Sosial menggunakan Canva,” *J. Eng. Inf. Technol. Community Serv.*, vol. 1, no. 4, pp. 206–210, 2023.