

Pelatihan Desain Grafis produk Agribisnis Di tingkat SMA Kuala Pembuang

Hermasnyah, S.Kom, M.M

Program Studi Pengelolaan Agribisnis Perkebunan, Politeknik Seruyan, Kuala Pembuang

**Author : Hermansyah_has@yahoo.com*

ABSTRAK

Perkembangan aplikasi-aplikasi di bidang teknologi informasi mempunyai dampak besar di berbagai bidang kehidupan, tak terkecuali di bidang industri kreatif seperti percetakan, pengolahan gambar digital dan desain grafis. Hal ini menuntut kita untuk memberikan pelatihan kepada siswa dan siswi agar mereka bisa mengikuti perkembangan dan mampu memanfaatkannya untuk bekal setelah mereka lulus Program pengabdian masyarakat yang dilakukan di SMAN 2, di Kuala Pembuang, Kec. Seruyan Hilir timur Kab. Seruyan, Kalimantan Tengah, bertujuan untuk memperkenalkan teknologi desain Grafis, memberikan pelatihan tentang dasar dan teknik dalam melakukan desain, Beberapa aplikasi pengolah citra sudah banyak berkembang. Namun, aplikasi yang populer dan banyak digunakan untuk kegiatan tersebut adalah PixelLab berbasis Android. PixelLab bukan hanya dapat melakukan pengeditan foto, bahkan bisa memberikan efek pada gambar. Selain itu, PixelLab dimanfaatkan oleh banyak orang tidak terkecuali para siswa dan siswi. Aplikasi ini juga sering mempunyai peran penting dalam pekerjaan bidang publikasi atau percetakan, maupun bidang lain yang butuh proses visualisasi

Kata Kunci : Pelatihan, PixelLab, Pemberdayaan Masyarakat

ABSTRACT

The development of applications in the field of information technology has had a major impact in various fields of life, not least in the creative industries such as printing, digital image processing and graphic design. This requires us to provide training to students so that they can follow developments and be able to use it for preparation after they graduate. The community service program was carried out at SMAN 2, in Kuala Pembuang, Kec. Seruyan Downstream Kab. Seruyan, Central Kalimantan, aims to introduce Graphic design technology, provide training on the basics and techniques in doing design. Several image processing applications have developed a lot. However, a popular and widely used application for such activities is the Android-based PixelLab. PixelLab can not only do photo editing, it can even give effects to images. In addition, PixelLab is used by many people, including students and students. This application also often has an important role in work in the field of publication or printing, as well as other fields that require a visualization process.

Keywords: Training, PixelLab, Community Empowerment

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Sebagai salah satu institusi pendidikan, Politeknik Seruyan dituntut untuk melakukan Pengajaran, Penelitian dan Pengabdian Masyarakat. Program pengabdian Masyarakat sangat diperlukan demi menunjang kebutuhan dan memberikan sesuatu yang bermanfaat bagi masyarakat.

Untuk menjawab kebutuhan tersebut, Yayasan Pendidikan Gawi Hatantiring Politeknik Seruyan berkomitmen dalam hal pelaksanaan TriDharma perguruan tinggi, salah satunya yaitu Pengabdian kepada masyarakat. Yang mana model ataupun tempat pengabdian adalah di SMA N 2 Kuala Pembuang.

Perkembangan aplikasi-aplikasi di bidang teknologi informasi mempunyai dampak besar di berbagai bidang kehidupan,

tak terkecuali di bidang industri kreatif seperti percetakan, pengolahan gambar digital dan desain grafis. Hal ini menuntut kita untuk memberikan

Penggunaan dan pemanfaat Handphone saat ini oleh para siswa dan siswi masih pada sebuah hiburan dan permainan Game dan social media, dengan adanya pelatihan ini bisa melatih dan memanfaatkan handpone kepada hal yang lebih positif,

Pelatihan desain grafis kepada siswa dan siswi agar mereka bisa mengikuti perkembangan dan mampu memanfaatkannya untuk bekal setelah mereka lulus. Beberapa aplikasi pengolah citra sudah banyak berkembang. Namun, aplikasi yang populer dan banyak digunakan untuk Pelatihan tersebut adalah PixelLab berbasis Android. PixelLab bukan hanya dapat melakukan pengeditan foto, bahkan bisa memberikan efek pada gambar. Selain itu, PixelLab dimanfaatkan oleh banyak orang tidak terkecuali para siswa dan siswi. Aplikasi ini juga sering mempunyai peran penting dalam pekerjaan bidang publikasi atau percetakan, maupun bidang lain yang butuh proses visualisasi

RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan dari latar belakang dan analisis yang telah dilakukan penulis terdapat beberapa kekurangan ataupun kendala para siswa dan siswi tingkat sma di kuala pembuang yang mana diantaranya, adalah Siswa dan siswi belum banyak mengetahui terkait Aplikasi desain graifis, dan banyak juga yang tidak tau pemanfaat aplikasi desain grafis untuk keperluan disaat mereka lulus sekolah dan juga pemanfaat HP ataupun Android secara baik dan tepat.

Berdasarkan analisis situasi yang telah diuraikan, maka diperlukan pemberdayaan masyarakat di tingkat SMA sebagai salah satu cara mengatasi problem di masyarakat dan pemanfaatan teknologi yang tepat guna dimulai dari tingkat SMA. Diharapkan kegiatan ini dapat meningkatkan wawasan, kreatifitas para siswa dan siswi, Selain itu bisa menambah wawasan para siswa dan

siswi bagaimana pemanfaat teknologi kearah yang lebih positif.

METODE

Kegiatan Pengabdian dan pemberdayaan masyarakat dilakukan di bulan Agustus 2021. Dimulai dengan melakukan Survei dan wawancara kepada pihak sekolah terkait keilmuan dan bidang yang ingin dikembangkan.

Pengabdian masyarakat dilakukan, melalui beberapa tahapan yaitu:

- (1) Memberikan penjelasan kepada siswa dan siswi tentang pengertian dan manfaat Desain Grafis dan Media lainnya Khususnya pemanfaatan aplikasi PixcelLab berbasis android.
- (2) Memberikan pelatihan dengan cara melakukan praktek secara langsung bagaimana cara mendaesain produk menggunakan aplikasi PixcelLab berbasis android.
- (3) Memberikan pendampingan yang diperlukan untuk meningkatkan pemahaman siswa dan siswi.

Dalam kegiatan penyampaian materi mengenai teknik Desain Grafis dilakukan selama satu hari, selama jam sekolah berlangsung.

Rangkaian kegiatan dan bahan yang digunakan oleh siswa dan siswi sma adalah sebagai berikut:

Alat dan bahan:

- (1) Handphone dan Lektor
- (2) Aplikasi PixcelLab.

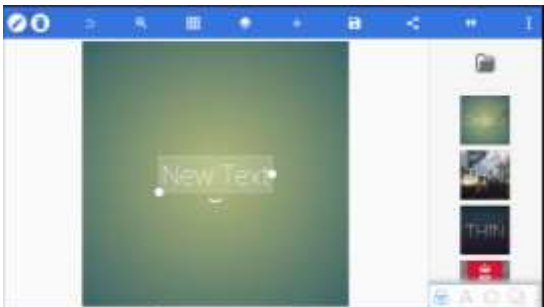
Langkah-langkah:

- (1) Persiapan Penyampain Materi.
- (2) Bimbingan secara satu persatu terkait kesulitan dan solusi yang ditawarkan



Gambar 1.
Pemberian Materi

Setiap kegiatan yang dilakukan dapat disimak dengan baik oleh peserta siswa dan siswi, ketertarikan para siswa dan siswi akan desain grafis sangat dominan dan mereka bisa mengikutinya sampai selesai.



Gambar 2.
Aplikasi PixcellLab sebagai media Desain

HASIL PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian dan pemberdayaan masyarakat ini sangat disambut antusias oleh peserta baik itu para siswa dan siswi maupun para guru yang mendampingi mereka pada kegiatan disaat berlangsung, momen tersebut sangat dimanfaatkan pihak sekolah agar nantinya bisa dimanfaatkan sebagai tambahan ilmu dan kreatifitas, dan salah satu bekal siswa dan siswi untuk berwirausaha.



Gambar 3.
Hasil desain Krupuk pisang



Gambar 4.
Hasil Kemasan Krupuk pisang

KESIMPULAN

Berdasarkan kegiatan yang sudah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa kegiatan pelatihan desain grafis pada siswa dan siswi sekolah menengah atas telah berhasil ditandai dengan hasil tugas yang telah dikumpulkan para peserta. Hal ini juga tampak sejak awal pelatihan, dimana siswa dan siswi mampu menerapkan dan memanfaatkan keterampilan tersebut, serta berguna sebagai bekal para siswa setelah lulus sekolah.

Adapun materi dan bahan yang digunakan sangat mudah di aplikasikan dikarenakan penggunaan handphone hampir semua siswa dan siswi telah memilikinya, Adapun aplikasi PixcelLab dapat di download melalui aplikasi PlayStore secara gratis

Harapan dari pihak sekolah baik guru ataupun murid agar pelatihan seperti ini bisa terus berkembang dan dilaksanakan terus menerus.

DAFTAR PUSTAKA

- Ketut Adimas. 2017. Desain Grafis Percetakan. Malang : Quantum Book.
- Padmono, Y. 2010. Kekurangan dan kelebihan, Manfaat Penerapan PTK. Online: edukasi.kompasiana.com.
- Kemendikbud. 2016. Surat Edaran No 4 tahun 2020 Tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran corona virus disease (covid19). Jakarta: Kemendikbud.
- Hamalik, Oemar. 2006. Proses Belajar Mengajar. Jakarta: PT. Bumi Aksara