

**LAPORAN AKHIR
PENGABDIAN MASYARAKAT**

**PELATIHAN DESAIN GRAFIS UNTUK SISWA
SMK TUNAS PEMUDA**



**TIM PENGUSUL
Ruri Widuri, S.E., M.M.**

**PROGRAM STUDI D-III MANAJEMEN PERUSAHAAN
POLITEKNIK TUNAS PEMUDA
TANGERANG
2021**

**HALAMAN PENGESAHAN
PROGRAM IPTEK BAGI MASYARAKAT**

Judul : Pelatihan Disain Grafis untuk Siswa SMK Tunas Pemuda Tangerang

Peneliti/Pelaksana
Nama : Ruri Widuri, S.E., M.M.
Jabatan : Dosen
Program studi : Keamanan Sistem Informasi

Anggota (1)
Nama Lengkap : Rosdiana
Jabatan : Mahasiswa
Perguruan Tinggi : Politeknik Tunas Pemuda

Anggota (2) :
Nama Lengkap : Rosa Yuliana
Jabatan : Mahasiswa
Perguruan Tinggi : Politeknik Tunas Pemuda

Anggota (ke-3) :
Nama Lengkap : R Dwi Putri
Jabatan : Mahasiswa
Perguruan Tinggi : Politeknik Tunas Pemuda
Biaya keseluruhan : Rp 5.000.000

Mengetahui,
Kaprosdi

Tangerang, Oktober 2021
Ketua Tim Pengusul,

Novi Nurwanto, S.E., M.M.

Ruri Widuri, S.E., M.M.

Mengetahui
Kepala LPPM,

Iswadi, S.Pd., M.Pd.

BAB I

PENDAHULUAN

Internet merupakan media komunikasi baru (new media) yang masuk ke Indonesia, sebagai salah satu negara berkembang Indonesia tidak dapat terhindar dari terpaan internet. Perkembangan internet sendiri di Indonesia dimulai pada pertengahan tahun 1990 yang kehadirannya dirintis oleh kelompok akademis dan ilmuwan yang memiliki ketertarikan dalam bidang teknologi komputer dan radio. Internet pada awalnya hadir sebagai bagian dalam proses pendidikan yang mempermudah dalam mendapatkan informasi. Perkembangan dalam kurun waktu 10 tahun ini menunjukkan perkembangan yang sangat pesat.

Kehadiran internet telah menggantikan banyak aspek bagi masyarakat dalam mereka mendapatkan informasi. Perkembangan internet juga ditandai dengan perkembangan aspek teknologi, BWA (broadband wireless acces) (APJII, 2014). Berdasarkan survei oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), penggunaan pun terus mengalami peningkatan yaitu pada tahun 2007 jumlah pengguna internet sebesar 20 juta orang, 25 juta orang pada 2008, 30 juta pada tahun 2009, 42 juta pada 2010, 55 juta pada 2011, 63 juta pada 2012 dan mencapai 84 juta orang pengguna internet saat ini. Indonesia juga menduduki peringkat kedelapan pengguna internet terbanyak di dunia (Echunusa, 2009).

Dunia pendidikan saat ini mulai berkembang. Banyaknya ilmu pengetahuan teknologi dan informasi di era global membuat masyarakat khususnya pelajar dan mahasiswa harus mengerti serta memahami tentang informasi teknologi. Pendidikan teknologi dan informasi umumnya tidak diajarkan di dalam pendidikan formal. Hal ini menyebabkan munculnya lembaga-lembaga kursus dan pelatihan yang dapat memberikan bekal ilmu teknologi dan informasi.

Lembaga kursus dan pelatihan merupakan salah satu bentuk satuan Pendidikan Nonformal yang diselenggarakan bagi masyarakat yang memerlukan bekal pengetahuan, keterampilan, dan sikap untuk mengembangkan diri

dalam mengembangkan profesi, bekerja, atau melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Berbeda dengan program pendidikan yang didapat dari bangku sekolah, yaitu pendidikan formal semata dan tidak banyak memberikan pengetahuan akan pendidikan nonformal.

Banyak lembaga kursus saat ini berdiri yang menyesuaikan kebutuhan program pendidikan dalam jenjang Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), salah satunya adalah lembaga kursus pelatihan dalam bidang komputer. Bidang komputer tersebut meliputi bidang akuntansi, multimedia, desain, dan I.T.(Information Technology).

BAB II

LANDASAN TEORI

Definisi Desain Grafis: adalah salah satu bentuk seni lukis (gambar) terapan yang memberikan kebebasan kepada sang desainer (perancang) untuk memilih, menciptakan, atau mengatur elemen rupa seperti ilustrasi, foto, tulisan, dan garis di atas suatu permukaan dengan tujuan untuk diproduksi dan dikomunikasikan sebagai sebuah pesan. Gambar maupun tanda yang digunakan bisa berupa tipografi atau media lainnya seperti gambar atau fotografi.

Corel Draw X3 merupakan salah satu software desain grafis yang sangat terkenal. Corel Draw X3 termasuk salah satu Aplikasi untuk mengolah gambar berbasis vektor. Berbagai fasilitas untuk mendesain tersedia di sini sehingga memudahkan para penggunanya untuk memanfaatkannya.

Sebagai pengolah vektor, Corel Draw sering digunakan untuk membuat gambar seperti kartun, logo, ilustrasi, dan sebagainya. Selain itu corel draw juga dapat digunakan untuk mengatur tata letak secara sederhana yang tidak terlalu banyak walaupun mungkin tidak terlalu lengkap seperti aplikasi khusus untuk tata letak. Seperti membuat brosur, membuat pamflet, surat undangan, dan cover buku yang menarik dan sebagainya.

Corel Draw X3 Versi 13 merupakan kelanjutan dari Corel Draw versi sebelumnya yaitu Corel Draw Versi 12 buatan Corel Corporation.

Prinsip Kerja Corel Draw X3

- 1) Konsep Dasar
- 2)

Kita mengenal istilah Aplikasi desktop publishing yaitu:

a. Pengolah Photo/Pixel.

- Adobe Photo Shop.
- Corel photo Paint.
- Photo Impact, dsb.

b. Aplikasi Pengolah Vektor.

- Corel Draw.
 - Macromedia Freehand.
 - Adobe Illustrator, dsb.
- c. Aplikasi tata Letak/layout.
- Adobe Page Maker.
 - Adobe InDesign.
 - Corel Ventura, dsb.

Kehidupan ini tak lepas dari yang namanya Desain. Dimulai hal yang sangat sederhana sampai yang paling kompleks sekalipun. Misalnya, anda keluar rumah, pasti anda sudah mendesain sedemikian rupa kemana anda akan melakukan aktivitas. Anda merakit computer, itu pasti melalui tahap desain terlebih dahulu, pembuatan kue, pembuatan komponen elektronik dan lain-lain. Kalau desain anda apik dan bagus maka hasil yang didapat pasti bagus. Tidak jauh berbeda dengan Desain grafis. Untuk menciptakan suatu desain grafis yang bagus maka diperlukan software yang handal dan fleksible. Dan itu semua ada di Adobe Photoshop. Adobe Photoshop adalah software yang dikenal sebagai pengolah image yang handal.

Adobe PhotoShop ini biasanya digunakan oleh para designer untuk membuat suatu image yang bernilai seni tinggi. Bisa juga digunakan oleh photographer untuk mengolah foto supaya tampilan fotonya tambah cantik dan menarik.

Didalam jobsheet ini akan dibahas tentang dasar-dasar Photoshop dimulai dari Fungsi toolbar sampai bagaimana cara pembuatan dan pengolahan gambar dasar.

PSD (Photoshop Document)

Format file ini merupakan format asli dokumen Adobe Photoshop. Format ini mampu menyimpan informasi layer dan alpha channel yang terdapat pada sebuah gambar, sehingga suatu saat dapat dibuka dan diedit kembali. Format ini juga mampu menyimpan gambar dalam beberapa mode warna yang disediakan Photoshop. Anda dapat menyimpan dengan format file ini jika ingin mengeditnya kembali.

BMP (Bitmap Image)

Format file ini merupakan format grafis yang fleksibel untuk platform Windows sehingga dapat dibaca oleh program grafis manapun. Format ini mampu menyimpan informasi dengan kualitas tingkat 1 bit samapi 24 bit. Kelemahan format file ini adalah tidak mampu menyimpan alpha channel serta ada kendala dalam pertukaran platform. Untuk membuat sebuah objek sebagai desktop wallpaper, simpanlah dokumen Anda dengan format file ini. Anda dapat mengompres format file ini dengan kompresi RLE. Format file ini mampu menyimpan gambar dalam mode warna RGB, Grayscale, Indexed Color, dan Bitmap.

EPS (Encapsuled Postscript)

Format file ini merupakan format yang sering digunakan untuk keperluan pertukaran dokumen antar program grafis. Selain itu, format file ini sering pula digunakan ketika ingin mencetak gambar. Keunggulan format file ini menggunakan bahasa postscript sehingga format file ini dikenali oleh hampir semua program persiapan cetak. Kelemahan format file ini adalah tidak mampu menyimpan alpha channel, sehingga banyak pengguna Adobe Photoshop menggunakan format file ini ketika gambar yang dikerjakan sudah final. Format file ini mampu menyimpan gambar dengan mode warna RGB, CMYK, Lab, Duotone, Grayscale, Indexed Color, serta Bitmap. Selain itu format file ini juga mampu menyimpan clipping path.

JPG/JPEG (Joint Photographic Expert Group)

Format file ini mampu mengompres objek dengan tingkat kualitas sesuai dengan pilihan yang disediakan. Format file sering dimanfaatkan untuk menyimpan gambar yang akan digunakan untuk keperluan halaman web, multimedia, dan publikasi elektronik lainnya. Format file ini mampu menyimpan gambar dengan mode warna RGB, CMYK, dan Grayscale. Format file ini juga mampu menyimpan alpha channel, namun karena orientasinya ke publikasi elektronik maka format ini berukuran relatif lebih kecil dibandingkan dengan format file lainnya.

GIF (Graphic Interchange Format)

Format file ini hanya mampu menyimpan dalam 8 bit (hanya mendukung mode warna Grayscale, Bitmap dan Indexed Color). Format file ini merupakan format standar untuk publikasi elektronik dan internet. Format file mampu menyimpan animasi dua dimensi yang akan dipublikasikan pada internet, desain halaman web dan publikasi elektronik. Format file ini mampu mengkompres dengan ukuran kecil menggunakan kompresi LZW.

TIF (Tagged Image Format File)

Format file ini mampu menyimpan gambar dengan kualitas hingga 32 bit. Format file ini juga dapat digunakan untuk keperluan pertukaran antar platform (PC, Machintosh, dan Silicon Graphic). Format file ini merupakan salah satu format yang dipilih dan sangat disukai oleh para pengguna komputer grafis terutama yang berorientasi pada publikasi (cetak). Hampir semua program yang mampu membaca format file bitmap juga mampu membaca format file TIF.

PCX

Format file ini dikembangkan oleh perusahaan bernama Zoft Cooperation. Format file ini merupakan format yang fleksibel karena hampir semua program dalam PC mampu membaca gambar dengan format file ini. Format file ini mampu menyimpan informasi bit depth sebesar 1 hingga 24 bit namun tidak mampu menyimpan alpha channel. Format file ini mampu menyimpan gambar dengan mode warna RGB, Grayscale, Bitmpa dan Indexed Color.

PDF (Portable Document Format)

Format file ini digunakan oleh Adobe Acrobat, dan dapat digunakan oleh grafik berbasis pixel maupun vektor. Format file ini mampu menyimpan gambar dengan mode warna RGB, CMYK, Indexed Color, Lab Color, Grayscale dan Bitmap. Format file ini tidak mampu menyimpan alpha channel. Format file ini sering menggunakan kompresi JPG dan ZIP, kecuali untuk mode warna Bitmap yaitu menggunakan CCIT.

PNG (Portable Network Graphic)

Format file ini berfungsi sebagai alternatif lain dari format file GIF. Format file ini digunakan untuk menampilkan objek dalam halaman web. Kelebihan dari format file ini dibandingkan dengan GIF adalah kemampuannya menyimpan file dalam bit depth hingga 24 bit serta mampu menghasilkan latar belakang (background) yang transparan dengan pinggiran yang halus. Format file ini mampu menyimpan alpha channel.

PIC (Pict)

Format file ini merupakan standar dalam aplikasi grafis dalam Macintosh dan program pengolah teks dengan kualitas menengah untuk transfer dokumen antar aplikasi. Format file ini mampu menyimpan gambar dengan mode warna RGB dengan 1 alpha channel serta Indexed Color, Grayscale dan Bitmap tanpa alpha channel. Format file ini juga menyediakan pilihan bit antara 16 dan 32 bit dalam mode warna RGB.

TGA (Targa)

Format file ini didesain untuk platform yang menggunakan Targa True Vision Video Board. Format file ini mampu menyimpan gambar dengan mode warna RGB dalam 32 bit serta 1 alpha channel, juga Grayscale, Indexed Color, dan RGB dalam 16 atau 24 bit tanpa alpha channel. Format file ini berguna untuk menyimpan dokumen dari hasil render dari program animasi dengan hasil output berupa sequence seperti 3D Studio Max.

IFF (Interchange File Format)

Format file ini umumnya digunakan untuk bekerja dengan Video Toaster dan proses pertukaran dokumentasi dari dan ke Comodore Amiga System. Format file ini dikenali hampir semua program grafis yang terdapat dalam PC serta mampu menyimpan gambar dengan mode warna Bitmap. Format file ini tidak mampu menyimpan alpha channel.

SCT (Scitex Continuous Tone)

Format file ini digunakan untuk menyimpan dokumen dengan kualitas tinggi pada komputer Scitex. Format file ini mampu menyimpan gambar dengan mode warna RGB, CMYK, dan Grayscale namun tidak mampu menyimpan alpha channel.

PXR (Pixar)

Format file ini khusus untuk pertukaran dokumen dengan Pixar Image Computer. Format file ini mampu menyimpan gambar dengan mode warna RGB dan Grayscale dengan 1 alpha channel.

RAW

Format file ini merupakan format file yang fleksibel untuk pertukaran dokumen antar aplikasi dan platform. Format file ini mampu menyimpan mode warna RGB, CMYK, dan Grayscale dengan 1 alpha channel serta mode warna Multichannel, Lab Color dan Duotone tanpa alpha channel.

DCS (Dekstop Color Separation)

Format file ini dikembangkan oleh Quark dan merupakan format standar untuk .eps. Format ini mampu menyimpan gambar dengan mode warna Multichannel dan CMYK dengan 1 alpha channel dan banyak spot channel. Format file ini mampu menyimpan clipping path dan sering digunakan untuk proses percetakan (publishing). Ketika menyimpan file dalam format ini maka yang akan tersimpan adalah 4 channel dari gambar tersebut dan 1 channel preview.

FORMAT KOMPRESI

Beberapa program terutama yang berorientasi pada publikasi elektronik dan multimedia selalu memerlukan format file yang berukuran kecil agar ketika dibuka tidak akan lambat. Untuk keperluan tersebut diperlukan kompresi. Berikut ini format file yang berorientasi publikasi elektronik dan multimedia dengan kompresinya masing-masing.

RLE (Run Length Encoding)

Kompresi ini mampu mengkompres file tanpa menghilangkan detail. Digunakan oleh Adobe Photoshop, TIFF dan sebagian besar program yang terdapat dalam Windows.

LZW (Lemple-Zif-Welf)

Sama seperti kompresi RLE, kompresi ini juga mampu mengkompres file tanpa menghilangkan detail. Kompresi ini digunakan oleh TIFF, PDF, GIF, dan format yang mendukung bahasa postscript. Kompresi ini sangat baik untuk mengkompres gambar dengan area besar yang menggunakan 1 warna.

JPG (Joint Photographic Experts Group)

Format ini mengkompres file dengan menghilangkan detail. Format file ini sering digunakan oleh JPG, PDF, dan format yang menggunakan bahasa postscript. Kompresi ini sangat baik digunakan untuk gambar dengan continous tone seperti foto.

METODE PELAKSANAAN

Metode yang digunakan dalam kegiatan PPM ini adalah sebagai berikut:

NO	HARI/TGL	PUKUL	KEGIATAN
1	15 Oktober 2021	07.00 – 08.00	Mengkondisikan peserta
2	15 Oktober 2021	08.00 – 09.00	Sambutan
3	15 Oktober 2021	09.00 – 10.00	Materi
4	15 Oktober 2021	10.00 – 12.00	Praktik/tanya jawab
5	15 Oktober 2021	12.00 – 13.00	ISHOMA
6	15 Oktober 2021	13.00 – 14.00	Ramah tamah dan penutup

BAB IV
KELAYAKAN PERGURUAN TINGGI

Kinerja Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) STMIK Surya Intan Kotabumi sebagai lembaga yang menaungi seluruh kegiatan dosen dan mahasiswa dalam pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat diantaranya adalah

- a) LPPM menginformasikan setiap informasi pengajuan proposal, baik dari sumber dana Institusi maupun sumber dana Dikti dan cara pengusulannya sesuai dengan panduan DP2M Dikti.
- b) LPPM menyeleksi usulan proposal yang masuk ke LPPM dan yang memenuhi syarat diusulkan ke DP2M Dikti maupun ke institusi
- c) LPPM mengkoordinasi pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat secara melembaga, baik secara administratif maupun keuangan.
- d) LPPM memonitor dan mengevaluasi pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat di lapangan.
- e) LPPM memfasilitasi setiap kegiatan pengabdian kepada masyarakat sesuai dengan fasilitas yang tersedia. Sumberdaya manusia yang terlibat dalam kegiatan ini adalah dosen yang memiliki kepakaran untuk menyelesaikan persoalan mitra dan mahasiswa yang membantu aspek teknis

Susunan dan tugas tim pengabdian masyarakat :

No	Nama	Status	Tugas dan Kewajiban
1.	Ruri Widuri	Ketua	<ul style="list-style-type: none"> • Bertanggung jawab kegiatan. • Mengkodisikan terselenggaranya kegiatan • Memeimpin kegiatan dan pelaporan
2	Rosdiana Rosa Yuliana R Dwi Putri, Sandra D, Sigit P	Anggota	<ul style="list-style-type: none"> • Membantu ketua, • Mendata peserta, • Pembawa acara, • moderator, • membuat dokumentasi, • Menjadi asisten praktek,

BAB V
BIAYA DAN JADWAL PENELITIAN

5.1 ANGGARAN BIAYA

No	Jenis Pengeluaran	Biaya Yang Diusulkan (Rp)
1.	Perjalanan	Rp. 1.500.000,-
2.	Konsumsi	Rp. 2.000.000,-
3.	Bahan habis pakai dan peralatan	Rp 1.400.000,-
4.	Lain-lain	Rp. 100.000,-
	Total	Rp. 5.000.000,-

5.2.JADWAL

NO	Jenis kegiatan	Bulan					
		6	7	8	9	10	11
1.	Persiapan dan survey						
2.	Menyusun dan mengajukan proposal						
3.	Menyiapkan alat dan bahan						
4.	Pelaksanaan kegiatan						
5.	Pelaporan						

FOTO KEGIATAN

