

PELATIHAN PENINGKATAN KEAHLIAN PROGRAM PERANCANGAN DESAIN GRAFIS DI CLAY PHOTO DAN CINEMA PALEMBANG

Bobby Halim
Aji Windu Viatra

Desain Komunikasi Visual , Fakultas Ilmu Pemerintahan dan Budaya ,
Universitas Indo Global Mandiri
Jln. Jenderal Sudirman No. 629 Km 4, Palembang
bobby_dkv@uigm.ac.id

ABSTRAK

Pelatihan peningkatan keahlian program perancangan desain grafis dengan pemanfaatan program Adobe Photoshop, Illustrator dan Premiere bertujuan untuk memberikan ketrampilan dalam pembuatan desain grafis yang menarik. Penguasaan kemampuan perancangan media iklan elektronik dengan aplikasi media sosial (medsos) yang dikuasai oleh sumber daya manusia program desain grafis oleh para desainer grafis diharapkan akan memicu minat untuk lebih bersemangat dalam mengembangkan kemampuan, dan pada akhirnya meningkatkan kualitas perancangan desain grafis digital secara keseluruhan. Metode yang diterapkan dalam kegiatan ini adalah metode presentasi mengenai pengenalan *software*, kemanfaatannya, dan penerapannya dalam pembuatan media pembelajaran interaktif, metode workshop/demonstrasi mengenai pengoperasionalisasian program dan metode praktik yaitu pembuatan secara teknis tip dan trik secara langsung bagi peserta sesuai dengan sub kerja masing-masing dengan pemanfaatan program-program Adobe. Metode evaluasi dengan mengamati perbedaan kemampuan desainer sebelum dan setelah pelatihan. Hasil yang dicapai terjadi peningkatan kemampuan kreatif dan artistik. Evaluasi hasil dilihat dari penilaian tugas praktik yang menggambarkan keberhasilan materi yang telah disajikan. Selain itu juga dicermati kinerja dan partisipasi para peserta.

Kata Kunci: Pelatihan, Desain grafis, Program Adobe, Kreatif.

PENDAHULUAN

Kemajuan dunia teknologi saat ini tentunya tidak terlepas dari pengaruh perkembangan zaman yang semakin modern. Perkembangan dunia teknologi yang cukup pesat membuat segala sesuatu menjadi jauh lebih mudah dan praktis. Banyaknya temuan baru di dunia teknologi semakin mempermudah dan mempercepat berbagai macam aktivitas yang dilakukan dalam keseharian kita.

Masyarakat pun semakin dimanjakan dengan kemudahan dalam mengakses informasi yang dikemas secara menarik melalui berbagai media. Hal ini tentunya berkaitan erat dengan multimedia yang bukan lagi menjadi hal asing bagi masyarakat. Terutama bagi generasi millennial yang semakin kreatif, inovatif, dan menyukai berbagai hal-hal baru. Namun, tidak hanya generasi millennial saja yang dekat dan lekat dengan multimedia. Bahkan saat ini generasi tua pun sudah mulai terbiasa dengan multimedia. Maka tak heran apabila saat ini multimedia menjadi sesuatu yang sangat unggul di dunia teknologi dan informasi. Kehadiran multimedia pun dianggap menjadi salah satu bukti kemajuan teknologi yang

menarik dalam penyampaian informasi bagi publik.

Jika mendengar kata multimedia, hal apa yang pertama kali terlintas dalam pikiran Anda? Canggih? Kekinian? Multimedia berasal dari dua suku kata, yaitu multi dan media. Multi berarti banyak, sedangkan media berarti alat atau sarana untuk merepresentasi atau melakukan suatu hal tertentu, serta menyampaikan pesan dari satu media ke media lainnya. Media juga dapat diartikan sebagai bentuk dari komunikasi massa seperti koran, majalah, televisi, radio, dan sebagainya. Selain itu, media merupakan alat untuk mendistribusikan dan menyajikan informasi berupa teks, suara, gambar, grafik, animasi, video, dan sebagainya. Maka dapat disimpulkan bahwa multimedia merupakan kombinasi dari berbagai alat atau sarana untuk mendistribusikan dan menyajikan informasi.

Seperti yang diungkapkan oleh Rabiah Abdul Kadir dalam bukunya *Introduction to Multimedia*, multimedia merupakan kombinasi dari berbagai bentuk elemen informasi, seperti teks, suara, gambar, grafis, animasi, dan video yang disampaikan secara interaktif kepada

pengguna secara elektronik maupun dimanipulasi secara digital.

Pada zaman dahulu, informasi hanya disampaikan atau disebarluaskan melalui satu media saja. Seperti contohnya, pada tahun 1907, Raden Mas Djokomono Tirta Adhi Soerjo menjadi pendiri surat kabar pertama di Indonesia yang diperuntukan bagi kalangan pribumi yang bernama *Medan Prijaji*. *Medan Prijaji* menjadi jurnalisme advokasi pertama milik pribumi yang berisi kasus perampasan tanah yang dilakukan oleh kononial maupun ketidakadilan lain terhadap pribumi di Indonesia.

Medan Prijaji pun menjadi koran pertama yang menampung suara pribumi dan menjadi kritik pedas bagi pemerintah kolonial. Selain itu, surat kabar ini juga menjadi tujuan pengaduan akhir kasus pribumi yang diperlakukan tidak adil oleh kekuasaan. Surat kabar atau koran menyebarkan informasi hanya dalam bentuk teks dan gambar saja. Namun hal ini tampak berbanding terbalik dengan situasi zaman sekarang, di mana orang-orang mulai menggabungkan berbagai media sebagai alat atau sarana mereka dalam menyampaikan informasi tertentu.

Kehadiran multimedia pun dianggap membawa suatu kebaruan di kehidupan masyarakat yang turut mengikuti berbagai kebutuhan masyarakat masa kini. Tidak hanya para pekerja media saja yang dapat memanfaatkan multimedia sebagai alat atau sarana penyampai berbagai pesan atau informasi bagi publik. Namun, saat ini pun setiap orang juga dapat memanfaatkan multimedia untuk membagikan pesan atau informasi yang dihasilkannya kepada publik. Selain untuk menarik minat setiap orang yang menggunakannya untuk menghasilkan dan berbagi informasi, multimedia juga menarik indera kita karena multimedia menggabungkan antara gambar, suara, dan gerakan.

Penerapan berbagai elemen multimedia yang diterapkan oleh media pada penyajian informasinya, membuat berbagai kalangan menjadi lebih tertarik dalam mengakses informasi. Kalangan anak muda tentunya juga menjadi salah satu kalangan yang terbilang sangat menggemari keberadaan multimedia. Beragam informasi dengan penyajian yang menarik, cenderung membuat para pembaca menjadi tidak bosan. Hal tersebut juga membantu para pembaca, terutama

kalangan anak muda, dapat memahami informasi dengan mudah.

Penerapan Multimedia

Multimedia merupakan suatu kombinasi dari berbagai elemen media untuk menyampaikan suatu informasi sehingga informasi tersebut tersaji secara lebih menarik. Melihat dari penjelasan di atas, multimedia sangat diperlukan dan dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Industri Kreatif

Multimedia juga digunakan dalam industri kreatif untuk memenuhi berbagai keperluan, mulai dari seni rupa, hiburan, seni komersil, jurnalisme, media dan lain sebagainya.

Iklan

Dalam iklan, multimedia juga digunakan untuk menarik perhatian penonton terhadap tampilan sebuah iklan. Dengan menggunakan multimedia, presentasi sebuah iklan akan tampak lebih menarik sekaligus dapat menjual ide kreatif dari perusahaan jasa kreatif.

Hiburan (Entertainment)

Selain itu, multimedia banyak digunakan di industri hiburan, terutama untuk mengembangkan efek khusus dalam film dan animasi. Beberapa video game

juga menggunakan fitur multimedia. Dengan suatu bagian atau program multimedia, sebuah komputer pun dapat berubah menjadi seperangkat televisi dan memungkinkan untuk menyaksikan suatu film yang diputar berulang-ulang.

Pendidikan

Pendidikan juga sangat membutuhkan peran dari multimedia. Dalam bidang Pendidikan, multimedia dapat menjadi alternatif sebagai pelatihan dalam sistem e-learning ataupun mencari informasi yang dibutuhkan. Selain itu, juga digunakan untuk pelatihan berbasis komputer kursus (*Computer Based Test/ CBT*) dan sebagai buku referensi seperti ensiklopedi dan almanak. CBT memungkinkan pengguna membaca serangkaian presentasi, teks tentang topik tertentu, dan ilustrasi terkait dalam berbagai format informasi. Selain itu, Edutainment adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan penggabungan antara pendidikan dengan hiburan, terutama hiburan multimedia. Maka, saat ini banyak pendidikan yang sudah berbasis komputer dan bimbingan belajar *online*.

Industri dan Bisnis

Di sektor industri, multimedia digunakan sebagai cara untuk membantu menyajikan informasi kepada pemegang saham, atasan dan rekan kerja. Multimedia juga bermanfaat untuk menyediakan pelatihan, periklanan dan penjualan produk di seluruh dunia melalui teknologi berbasis web yang tidak terbatas. Sedangkan di sektor bisnis, multimedia digunakan sebagai media profil perusahaan dan profil produk.

Public Places

Multimedia juga sangat membantu memberikan informasi terkait tempat-tempat yang akan dikunjungi. Multimedia sering ditemui di beberapa tempat umum, seperti hotel, stasiun kereta api, pusat perbelanjaan, kios, terminal, dan lain sebagainya.

Mengapa Multimedia?

Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, bahwa multimedia merupakan suatu kombinasi berbagai media yang dapat dimanfaatkan untuk mempermudah berbagai aktivitas di keseharian kita. Multimedia memberikan suatu pengalaman baru yang berbeda dalam menyampaikan informasi. Kekuatan pengaruhnya terhadap berbagai aspek di

kehidupan kita pun luar biasa besar. Entah sudah berapa banyak manfaat multimedia yang berpengaruh bagi berbagai aspek di kehidupan kita.

Multimedia merupakan temuan baru yang sangat penting. Adanya multimedia, sebuah artikel yang biasanya hanya berisi teks yang semula membosankan, dapat menjadi lebih menarik ketika disertai konten-konten lain, seperti gambar, grafis, suara, animasi, bahkan video. Kehadiran atau keberadaan suatu hal tentunya selalu membawa dampak positif maupun negatif, sama halnya dengan multimedia.

Dampak positif dari multimedia yang saat ini dapat kita amati yaitu perkembangan teknologi dan informasi yang semakin pesat, di mana hal tersebut sangat menunjang kemajuan media massa di Indonesia bahkan di dunia. Akses informasi yang dibutuhkan publik pun semakin beragam dan menarik, sehingga publik tidak bosan dan lebih mudah dalam mengakses berbagai informasi yang disajikan oleh berbagai media. Namun, saat ini hampir sebagian besar masyarakat mulai menjadikan internet sebagai akses dalam memperoleh atau mengakses informasi.

Hal inilah yang menjadi dampak negatif dari multimedia, di mana masyarakat menjadi lebih nyaman memperoleh atau mengakses informasi melalui berbagai media *online* daripada melalui media cetak yang saat ini tampak mulai ditinggalkan oleh sebagian masyarakat. Meskipun demikian, multimedia yang cenderung disebut sebagai media masa kini, justru membuat generasi muda semakin aktif terlibat dalam menciptakan berbagai kreatifitas dan inovasi baru.

Richard Berry Ginting sedang menyunting sekaligus menyeleksi sejumlah foto pernikahan kliennya saat dihubungi Tirto. Foto-foto itu ia ambil sehari sebelumnya, Minggu, 6 Agustus. Richard adalah fotografer pernikahan (wedding photographer) sekaligus pemilik Trotoa, jasa fotografi pernikahan di Medan, Sumatera Utara. Hampir setiap akhir pekan, ia memang selalu sibuk mengurus usahanya tersebut. Sebab Sabtu dan Minggu memang hari yang paling sering dipilih para pengantin menyelenggarakan resepsi pernikahan mereka. Bagi Richard, hal itu juga sebuah keberuntungan. Ia, yang pekerjaan utamanya adalah pegawai negeri sipil, jadi bisa membagi waktu:

Senin sampai Jumat jadi abdi negara, lantas akhir pekan dipakai untuk pekerjaan yang berawal dari hobi itu. Nama Trotoa cukup besar di Medan. Pelanggan Richard sudah banyak, bahkan tak datang dari kota itu saja. "Sejak ada Instagram memang banyak perubahan," kata Richard. Usaha jasa fotografinya yang dibuka sejak 2011 lalu makin laris manis. Richard mengaku, munculnya Instagram nyaris memangkas semua biaya promosi usahanya tersebut. "Karena ada Instagram, bujet untuk promosi memang enggak harus ada lagi." Baca juga: Merebaknya Pembajakan Akun Instagram Richard menjadikan akun Instagram miliknya, juga akun Trotoa, sebagai portofolio; tempat para pelanggan dan calon pelanggan melihat hasil karyanya. Kemudahan akses yang disajikan Instagram juga membuat foto-fotonya tersebar lebih mudah. "Aku juga tinggal kasih hashtags: #weddingphotography #weddingphotographyIndonesia #weddingphotographynusantara," ungkapnyanya. Hashtag atau tanda pagar (tagar) adalah alat metadata yang disajikan media sosial untuk mempermudah orang-orang menemukan konten atau subjek khusus yang dicarinya. Tinggal klik saja,

ribuan, mungkin jutaan foto yang memajang tagar serupa langsung tampil di layar ponsel. Portofolio digital ini juga jadi salah satu faktor usaha Richard makin laris. Jumlah pengikut di Instagram juga berpengaruh. Angka ini, menurut Richard, biasanya jadi penanda bagi para calon pelanggan menentukan fotografer pilihannya. Ia sendiri punya lebih dari 5 ribu pengikut. Semakin banyak orang yang mengikuti, makin banyak jumlah likes yang diperoleh, sehingga makin besar pula kemungkinannya untuk muncul di kanal 'explore' akun-akun lain. Baca juga: 6 Kota Paling Populer di Instagram Rio Motret, fotografer fesyen dan pernikahan yang terkenal di jagat Instagram, juga punya pandangan serupa. Kehadiran Instagram diakuinya punya dampak besar sektor usaha foto pranikah. Pengikutnya yang mencapai 1,7 juta dirasakan sangat membantu promosi. Dari data terbaru yang dirilis Bridestory, internet memang tempat utama para calon pengantin mendapat rekomendasi vendor pernikahan. Sekitar 47,9 persen para calon pengantin menemukan rekomendasi dari online. Angka ini memang digabung dari beberapa tempat rekomendasi yang terpisah, misalnya: media sosial, mesin

pencari, blog pernikahan, situs vendor, dan iklan online. Dari 5 ribu pengantin yang ikut riset itu, sebanyak 87,2 persennya memilih mengadakan foto-pranikah. Artinya, ladang pasar usaha milik Richard memang menggiurkan. Nancy Hallam, seorang wedding planner dari Inggris, mengatakan pada The Independent, bahwa kehadiran Instagram memang salah satu faktor utama makin berjayanya sektor usaha ini. Aplikasi berbasis foto ciptaan Kevin Systrom itu—sengaja atau tidak—telah menjembatani kebutuhan para generasi swafoto (selfie) untuk memamerkan kehidupan mereka, termasuk pernikahan. Baca juga: Instagram, Platform Paling Ideal Bagi Orang Narsis Saat Instagram Mulai Mengambil Alih Peran Galeri Seni Pengantin mana yang tak ingin acara pernikahannya didokumentasikan? Dalam riset Bridestory, para pengantin di Indonesia juga tak segan-segan merogoh kocek dalam demi memenuhi kebutuhan satu itu. Untuk foto pranikah saja, rata-rata dari mereka mengeluarkan 8 hingga 20 juta. Sementara untuk foto dan video di hari-H bisa sampai 15 hingga 30 juta. Di kalangan tertentu, anggaran untuk jeprat-jepret itu bisa sampai ratusan juta. Hal ini

tak ditampilkan Alisya, salah satu tim manajemen Rio Motret. Katanya, seorang klien bahkan rela mengeluarkan anggaran yang sangat mahal untuk memuaskan keinginannya merealisasikan konsep fotografi pilihannya. “Mahal atau tidak sebenarnya, kan, relatif bagi pelanggan. Yang terpenting bagi mereka adalah hasilnya bisa memenuhi keinginan mereka,” kata Alisya. Bukankah menyimpan foto adalah salah satu tabiat termudah menyimpan kenangan?

Tinjauan Pustaka

1. Multimedia

Elemen-elemen Multimedia

Multimedia terdiri dari beberapa elemen, seperti teks, gambar, grafis, suara, animasi, dan video. Berikut penjelasan dari beberapa elemen multimedia.

Teks

Teks atau tulisan merupakan salah satu elemen yang paling dasar dalam multimedia. Beberapa pilihan kata yang tepat dapat membantu publik untuk menemukan pesan tertentu atau sering disebut dengan *keyword*. Teks juga biasanya digunakan dalam konten, menu, dan tombol navigasi.

Grafis

Grafis merupakan ilustrasi dua dimensi yang dapat dihasilkan secara manual (gambar, tulisan, ukiran, dan sebagainya) atau dihasilkan secara digital menggunakan komputer yang dilengkapi dengan teknologi grafis. Grafis digunakan untuk memperjelas suatu informasi dan menyajikan tampilan yang menarik dalam bentuk diagram atau gambar.

Suara (Audio)

Suara atau *audio* merupakan bunyi yang dihasilkan oleh getaran yang kemudian diterima oleh indera pendengaran. Dalam multimedia, suara atau *audio* dimunculkan dalam bentuk pidato, *sound effect*, dan juga *music score*.

Animasi

Animasi merupakan ilusi gerakan yang tercipta dari gambar-gambar dengan elemen serupa yang disusun secara berurutan. Dalam multimedia, animasi digunakan untuk menyajikan informasi secara lebih menarik dan mudah dipahami oleh publik.

Video

Video merupakan teknologi yang digunakan untuk menangkap, merekam, memproses, menyebarkan, dan mengkonstruksi gambar yang bergerak. Video memiliki perbedaan dengan

animasi, yaitu video cenderung lebih realistis dibandingkan animasi.

Dalam realitasnya, saat ini banyak berbagai media yang telah memanfaatkan beberapa elemen multimedia dalam penyajian sebuah informasi. Contohnya saja seperti Tirto.id, Kompas.com, VIK Kompas, dan CNN Indonesia. Media-media tersebut menyajikan dan mengemas berbagai informasi dengan sangat menarik. Ketika kita mengunjungi situs Tirto.id di internet, maka kita dapat menemukan kolom kanal yang berisi beberapa konten media, seperti artikel, foto, video, infografis, dan lain sebagainya. Sedangkan ketika kita mengunjungi situs VIK Kompas, kita akan disuguhkan dengan tampilan yang sangat menarik minat kita sebagai pembaca.

Mengapa demikian? Karena dalam tampilan di halaman utama VIK Kompas tampak sangat menarik dan lebih akrab dengan kalangan generasi muda. Berbagai konten berita dari segala bidang tersaji sesuai kebutuhan pembaca. Dalam suatu berita, pembaca tidak hanya dapat melihat sajian tulisan saja, tetapi juga dapat melihat sajian foto, video, dan ilustrasi yang cukup menarik.

2. Media Iklan Untuk Promosi Bisnis

Memiliki sebuah bisnis, tentu harus ada media promosi atau iklan. Ada banyak media promosi/iklan yang dapat digunakan untuk mendongkrak promosi penjualan, secara garis besar media iklan dapat dikelompokkan menjadi tiga bagian, yaitu iklan media cetak, iklan media elektronik dan iklan media luar ruang. Berikut beberapa media iklan :

a. Iklan Media Cetak

Media cetak adalah media statis dan mengutamakan pesan-pesan visual yang dihasilkan dari proses percetakan; bahan baku dasarnya maupun sarana penyampaian pesannya menggunakan kertas ataupun sejenisnya. Ia dapat berbentuk sebagai dokumen atas segala hal tentang rekaman peristiwa yang telah diubah dalam kata-kata, gambar maupun foto yang disusun sedemikian rupa sehingga dapat menarik perhatian publik.

b. Iklan Media Elektronik

Iklan media elektronik adalah media iklan yang proses bekerjanya berdasar pada prinsip elektronik dan eletromagnetis. Jangkauan media elektronik ini memiliki kelebihan mampu menjangkau audience yang lebih luas dalam waktu yang bersamaan, namun

sayangnya harga iklan juga bisa lebih mahal daripada media cetak

3. Program Adobe System

Perusahaan Adobe System didirikan pada tahun 1982 dan berpusat di San Jose, California, AS. Adobe Systems adalah perusahaan perangkat lunak yang bergerak di bidang grafis, animasi, video, dan pengembangan web. Adobe adalah



Gambar 3. Logo Adobe Systems Inc.

salah satu perusahaan perangkat lunak yg paling besar di dunia.. Beberapa dari produk-produknya yang terkenal dan mendunia adalah Photoshop, Flash, dan Acrobat. Adobe telah berkembang pesat dalam beberapa tahun terakhir baik dari segi penjualan ataupun jumlah pengguna. Adobe didirikan oleh John Warnock dan Charles Geschke , yang mendirikan perusahaan setelah meninggalkan Xerox PARC dalam rangka mengembangkan dan menjual PostScript bahasa deskripsi halaman. Perusahaan Nama Adobe berasal dari Adobe Creek di Los Altos, California, yang mengalir di belakang rumah kedua

pendiri perusahaan. Adobe mengakuisisi pesaingnya yakni Macromedia, pada Desember 2005, yang menambah produk perangkat lunak baru dan platform seperti ColdFusion, Dreamweaver, Flash dan Flex. Logo perusahaan Adobe ini dirancang oleh Marva Warnock, istri John Warnock, yang juga seorang desainer grafis. Produk pertama Adobe setelah PostScript adalah font digital, yang mereka merilis dalam format proprietary yang disebut Tipe 1.

Pada 1980-an, Adobe memasuki konsumen perangkat lunak pasar dengan Adobe Illustrator, aplikasi image vektor berbasis program gambar untuk Apple Macintosh. Software ini memberikan bentuk kurva bezier yang lebih fleksibel, memiliki akurasi belum pernah terjadi sebelumnya. Pada tahun 1989, Adobe memperkenalkan produk unggulan yakni program editing grafis untuk Macintosh disebut Photoshop, stabil dan fitur lengkap, Photoshop 1.0 dengan kemampuan dipasarkan oleh Adobe dan segera mendominasi pasar. Pada tahun 1993, Adobe memperkenalkan PDF, Portable Document Format, dan perusahaan Adobe Acrobat dan Reader software. PDF sekarang menjadi Standar Internasional: ISO 32000- 1:2008. Teknologi

ini diadopsi di seluruh dunia sebagai media umum untuk dokumen elektronik.

Adobe membuat langkah besar dalam pasar yang dengan merilis InDesign dan menawarkan secara terpadu dalam Creative Suite. Dalam kegagalan untuk memprediksi arah komputasi, Adobe merilis versi lengkap Illustrator dalam pengembangan arah target komputerisasi untuk Apple Macintosh, Steve Jobs, namun hal ini tidak bekerja baik untuk sistem operasi Windows. Pada Desember 1991, Adobe merilis Adobe Premiere, yang pada tahun 2003 diganti namanya ke Adobe Premiere Pro. Pada tahun 1994, Adobe mengakuisisi Aldus dan menambahkan Adobe PageMaker dan Adobe After Effects untuk lini produk di akhir tahun, tetapi juga mengontrol TIFF format file. Pada tahun 1995, Adobe menambahkan Adobe FrameMaker. Pada tahun 1999, Adobe mengakuisi Bingkai Technology Corp, dengan memperkenalkan Adobe InCopy sebagai pesaing langsung ke QuarkCopyDesk.

C. Identifikasi Dan Rumusan Masalah

Identifikasi permasalahan sebagai berikut :

1. Para pengusaha fotografi-videografi pernikahan

membutuhkan pelatihan untuk menambah wawasan mereka mengenai pengembangan media iklan elektronik multimedia yang lebih atraktif.

2. Kemampuan para staff dan desainer grafis dalam merancang program multimedia yang interaktif dan atraktif masih harus ditingkatkan dan dikembangkan.

Rumusan masalah dalam kegiatan ini adalah, sebagai berikut :
Bagaimana upaya untuk melatih para staff dan desainer grafis di Clay Studio mengenai perancangan media eletronik aplikasi dari media yang interaktif dan atraktif dengan memanfaatkan Program Adobe Photoshop dan Illustrator ?

D. Tujuan Kegiatan Pengabdian Pada Masyarakat

Tujuan dalam kegiatan ini diarahkan untuk beberapa hal berikut ini :

1. Peserta pelatihan mendapat tambahan wawasan ilmu pengetahuan tentang perancangan multimedia yang interaktif dan atraktif menggunakan program Adobe.

E. Manfaat Kegiatan

Program pengabdian pada masyarakat ini diharapkan para peserta dapat mengetahui tentang arti pentingnya multimedia yang interaktif dan atraktif untuk meningkatkan kreatifitas dan para pengusaha periklanan di kota Palembang tidak ketinggalan informasi mengenai kemajuan iklan media elektronik saat ini. Terciptanya media-media elektronik yang dapat dimanfaatkan bagi masyarakat sebagai konsumen dan produsen produk atau jasa untuk mempromosikan yang lebih menarik, sehingga target audiens konsumen akan lebih termotivasi untuk menggunakan produk atau jasa yang ditawarkan.

F. Bentuk Kegiatan

Beberapa kegiatan yang dilakukan adalah:

1. Pengenalan Iklan Komersial di media website dan media sosial.
2. Pelatihan Adobe Photoshop & Illustrator, untuk pengolahan kemampuan mengkomposisikan media visual.

G. Tempat Kegiatan

Kegiatan ini di laksanakan di Kantor Clay Studio, di Jl. Bidar No.3, Lorok Pakjo, Ilir Barat I, Palembang City, South Sumatra 30136

Hal| 80

H. Waktu Kegiatan dan Materi Pokok Kegiatan

3. Pelaksanaan kegiatan dilakukan selama 1 bulan, waktu kegiatan PPM dilaksanakan pada tanggal 11 Maret–19 April 2019. Adapun jadwal pelaksanaan adalah sebagai berikut :

Tabel 1. Jadwal Pelaksanaan Kegiatan

Pertemuan Ke-	Tanggal	Waktu	Materi
1	30 April 2019	09:00 – 15:00 Wib	Pembukaan
2	30 April 2019	09:00 – 15:00 Wib	Pengenalan Desain Grafis untuk Media Sosial
3	6 Mei 2019	09:00 – 15:00 Wib	Adobe Photoshop
4	13 Mei 2019	09:00 – 15:00 Wib	Adobe Illustrator
5	27 Mei 2019	09:00 – 15:00 Wib	Penutupan

I. Durasi Waktu Pelaksanaan Pelatihan

Durasi waktu yang dibutuhkan selama pembuatan dan pelaksanaan kegiatan pengabdian pada masyarakat tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Durasi Waktu dan Pelaksanaan Kegiatan

KEGIATAN	TANGGAL	WAKTU	DURASI
Rapat koordinasi kegiatan pelatihan dan materi yang diusulkan	11 maret 2019	09.00-12.00	3 jam
Pengajuan usulan kegiatan pengabdian pada masyarakat ke LPPM UIGM dan	18 Maret 2019	09.00-11.00	2 jam

Mitra Clay Studio Palembang			
Pembuatan proposal kegiatan pelatihan	1 April 2019	09.00-14.00	5 jam
Pembuatan surat pengajuan kepada Mitra Clay Studio	4 April 2019	13.00-14.00	1 jam
Pembuatan materi	8-10 April 2019	13.00-16.00	9 jam
Pengajuan surat tugas kegiatan pengabdian	13 April 2019	09.00-11.00	2 jam
Konfirmasi kegiatan Pelatihan dari pihak Mitra	15 April 2019	09.00-11.00	2 jam
Persiapan dan Pembukaan Pelatihan	30 April 2019	09.00-11.00	2 jam
Pelatihan Materi I, oleh Bobby Halim ,Aji Windu Viatra	6 Mei 2019	09.00-15.00	6 jam
Pelatihan Materi II, oleh Bobby Halim ,Aji Windu Viatra	13 Mei 2019	09.00-15.00	6 jam
Pelatihan Materi III, oleh Bobby Halim ,Aji Windu Viatra	20 Mei 2019	09.00-15.00	6 jam
Penutupan Pelatihan	27 Mei 2019	09.00-15.00	6 jam
Pembuatan	Mei – Juni	08.00-	8 jam

laporan akhir kegiatan pengabdian Pelatihan	2019	16.00	
Pengesahan laporan akhir kegiatan Pelatihan dari Dekan dan LPPM UIGM	Juni 2019	09.00-12.00	-
Penyerahan dan pengesahan laporan akhir PPM	29 Juni 2019	09.00-10.00	1 jam
Total Durasi			5 9 jam

PEMBAHASAN

Pelaksanaan program pengabdian pada masyarakat (PPM) meliputi hasil yang dicapai dan pembahasan, sebagai berikut :

A. Hasil Pelaksanaan PPM

Materi yang tersajikan sebanyak tiga materi yang masing-masing disajikan oleh Tim PPM UIGM. Berikut tabel daftar materi dan pematerinya yang telah terlaksana dalam program PPM ini, yaitu :

Tabel 3. Daftar Jenis Kegiatan, Materi, Pemateri, dan Waktu Pelaksanaan

Jenis Kegiatan	Pokok Bahasan (Materi)	Pemateri dan pemandu	Waktu Pelaksanaan
Present	Periklana	Bobby	

asi	n, Iklan Outdoor dan Indoor LED Komersial	Halim, M.Ds Aji Windu Viatra, M.Sn	30 April 2019
Penyajian Materi	Program Adobe Premiere	Bobby Halim, M.Ds Aji Windu Viatra, M.Sn	30 April 2019 6 Mei 2019 13 Mei 2019 20 Mei 2019 27 Mei 2019
Praktik	Multimedia, Program Adobe Premiere	Bobby Halim, M.Ds Aji Windu Viatra, M.Sn	30 April 2019 6 Mei 2019 13 Mei 2019 20 Mei 2019 27 Mei 2019

Pelaksanaan program ini melibatkan 3 mahasiswa Prodi Desain Komunikasi Visual agar kegiatan dapat berjalan lancar. Peran mahasiswa di dalam pelatihan ini adalah sebagai pemandu yang membantu para peserta dalam berpraktik dari meja ke meja. Jadi pada saat peserta berpraktik, para mahasiswa membantu mengarahkan dan memperjelas materi yang telah diberikan oleh pemateri secara langsung dalam perancangan multimedia.

Kegiatan sesi tanya jawab dilakukan bersamaan dengan penyajian materi. Para peserta dapat langsung berdiskusi dengan para pemateri secara langsung untuk memahami materi dan sharing pengalaman terkait dengan masalah yang tengah dibahas dalam materi bersangkutan. Kegiatan ini dilaksanakan di ruang kerja atau studio komputer grafis Clay Studio dengan fasilitas yang representatif.

Para peserta pelatihan rata-rata telah menguasai teknologi informasi komputer dan komputer grafis, sehingga telah memiliki kemampuan aplikasi yang cukup memadai, sehingga tim pelaksana tidak terlalu kesulitan dalam memberi pengetahuan baru kepada peserta. Persyaratan ini memang telah sejak awal dicanangkan agar proses pelatihan dapat berlangsung tepat waktu, baik, cepat, dan praktis.

B. Pembahasan PPM

Kreatifitas desainer grafis dalam bidang periklanan memiliki peran penting untuk menampilkan kualitas karya desain di setiap media, dengan pengolahan ide atau gagasan kreatif suatu dapat mencapai target dari publikasi yang dirancang. PPM

ini dengan program pelatihan dapat meningkatkan wawasan dan pengetahuan yang selalu dikembangkan. Pemanfaatan teknologi di dunia periklanan masih kurang optimal khususnya di kota Palembang, kondisi ini dipengaruhi juga oleh kurangnya fasilitas penunjang pengembangan teknologi pembelajaran disamping sumber daya manusia yang menguasai teknologi masih kurang memadai.

Program pelatihan ini memberikan beberapa materi yang terkait dengan upaya pengembangan kualitas kreatifitas desainer grafis dalam multimedia iklan. Materi yang disajikan oleh Tim PPM UIGM dapat diterima, dicerna, dan dipahami peserta dengan baik. Metode pelatihan yang telah dilakukan cukup kondusif dengan pola pengajaran materi teori dan praktikum yang presentasinya lebih banyak. Dan efektifitas pelatihan didukung pula dengan kemampuan peserta di bidang komputer grafis, sehingga proses pengajaran lebih terjalin komunikasi secara interaktif.

Diskusi yang dilaksanakan setelah pemaparan materi, dapat dilihat bahwa para peserta dapat memahami materi multimedia dan komputer grafis program

Adobe Photoshop & Illustrator secara baik, hal ini dapat dilihat dari hasil perancangan yang telah dilakukan. Kemampuan mengenal fungsi, tools, tips dan trik program Adobe Photoshop & Illustrator mampu menciptakan karya desain multimedia dengan kreatif.

Evaluasi kegiatan yang dilakukan selama proses kegiatan berlangsung, yaitu pada saat peserta kegiatan melaksanakan proses pelatihan pembelajaran dengan Adobe Photoshop & Illustrator. Teknik evaluasi dilakukan dengan cara observasi, yaitu melihat bagaimana kualitas karya yang dihasilkan. Melakukan wawancara yaitu memberi berbagai pertanyaan yang terkait dengan pelaksanaan kegiatan baik secara individu maupun secara kelompok.

SIMPULAN

Berdasar hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dan uraian pembahasan di atas, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut :

1. Pelatihan ini memberikan beberapa materi yang terkait dengan upaya meningkatkan kualitas perancangan multimedia dengan memberikan pengetahuan mengenai penggunaan dan

pemanfaatan program Adobe Premiere yang kreatif, atraktif dan interaktif.

2. Materi wawasan dan praktikum Hal| 84 pelatihan yang disajikan dapat diterima, dicerna, dan dipahami peserta dengan baik.
3. Kegiatan berlangsung lancar, tepat waktu dan sesuai dengan yang diharapkan dan para peserta dapat berkomunikasi dengan para pembicara dan peserta lain dengan baik.

Saran

Program pelatihan ini sangat bermanfaat dalam upaya meningkatkan wawasan dan pengetahuan para wirausahawan dan desainer grafis di periklanan dalam menyikapi perkembangan teknologi digital dan menghadapinya dengan sumber daya manusia yang berkualitas. Beberapa saran yang dapat diterapkan, yakni :

1. Program pelatihan perancangan multimedia sering diselenggarakan agar pola penyampaian materi pelajaran lebih menarik dan variatif.
2. Program ini dapat terus berlanjut sehingga lebih banyak lagi

wirausaha digital printing di kota Palembang yang dapat merasakan manfaatnya.

3. Para peserta pelatihan diharapkan dapat ikut aktif berperan dalam meningkatkan kualitas iklan para klien dan mampu memberikan kualitas desain multimedia yang kompetitif sesuai dengan target produsen atau klien.

KEPUSTAKAAN

Amirin, Tatang M., 1992, *Pokok-pokok Teori Sistem*, Jakarta: Rajawali Pers. Dameria, Anne. (2009). *Digital Printing Handbook*. Penerbit Link & Match Graphics

Idris, Zahara dan Lisma Jamal. 1992. *Pengantar Pendidikan*, Jakarta: PT Gramedia Widia Sarana.

Kholil, S., (Ed), (2011). *Teori Komunikasi Massa*. Bandung: Ciptapustaka Media. Liliweri, A., (2009). *Dasar-Dasar Komunikasi Antarbudaya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Offset. Saefullah, U., (2013). *Kapita Selekt Komunikasi Pendekatan Budaya dan Agama*. Bandung:

Simbiosis Rekatama Media. M. Suyanto (2005). *Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: Penerbit Andi.