

## **WORKSHOP DESAIN BROSUR SEKOLAH SMK MAHARDIKA BERBASIS BITMAP**

Setyorini<sup>1</sup>, Jainal Arifin<sup>2</sup>, Nicholas Wayong Kabelen<sup>3</sup>

<sup>1</sup>STMIK ASIA Malang. E-mail: setyorini@asia.ac.id

<sup>2</sup>STMIK ASIA Malang. E-mail: jaenalarifin@asia.ac.id

<sup>3</sup>STMIK ASIA Malang. E-mail: wayongkabelen@gmail.com

### **ABSTRACT**

*Training is a process of helping students to get soft skills to prepare for the future world of work through the development of skills, thoughts, actions, knowledge and good attitude. SMK Mahardika is a vocational school that has the purpose to create students who are ready to work with a given skills that match the needs in their work place. Designing brochure is one of the additional skills students can have to show their ability that can be utilized in the workplace. One of the skills designing that they can make brochures, banners, posters and stickers by using object images formed based on point and color combination (Graphic Bitmap). Community Service Commitment is one part of Tri Darma Perguruan Tinggi which must be implemented by the academic community, especially the lecturers. In this period the title of the workshop is "Workshop Design of School Brochure of SMK Mahardika Based Bitmap". As the result, this workshop got positive response from school and beneficial for students of SMK Mahardika Malang. So it is expected that students can practice science which he got directly to their work place.*

**Keywords:** Brochure, Based, Bitmap, Workshop, Design

### **ABSTRAK**

*Kegiatan pelatihan merupakan proses membantu siswa untuk mendapatkan soft skill untuk mempersiapkan dunia kerjadimasa mendatang melalui pengembangan kebiasaan tentang keterampilan, pikiran, tindakan, kecakapan, pengetahuan dan sikap yang baik. SMK Mahardika adalah sekolah SMK yang memiliki tujuan mencetak peserta didik yang siap kerja dengan memiliki bekal ketrampilan yang sesuai dengan kebutuhan di dunia kerja. Pembuatan desain brosur adalah salah satu ketrampilan tambahan yang dapat dimiliki oleh siswa sebagai bentuk kemampuan lebih yang dapat dimanfaatkan di dalam dunia kerja. Salah satunya adalah pembuatan desain brosur, banner, poster dan stiker dengan menggunakan objek gambar yang dibentuk berdasarkan titik dan kombinasi warna (Grafis Bitmap). Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat adalah salah satu bagian dari Tri Darma Perguruan Tinggi yang harus dilaksanakan oleh civitas akademik khususnya para pengajar. Pada periode ini kegiatan pengabdian masyarakat berjudul "Workshop Desain Brosur Sekolah SMK Mahardika Berbasis Bitmap mendapatkan respon positif dari sekolah dan bermanfaat bagi siswa SMK Mahardika Malang, sehingga dapat mempraktekkan keilmuan yang didapatkannya secara langsung pada dunia kerja.*

**Kata Kunci:** Brosur, Berbasis, Bitmap, Desain, Workshop

### **PENDAHULUAN**

Dalam pembuatan brosur, banyak sekali aplikasi dalam komputer yang bisa digunakan misalnya corel draw. Corel draw merupakan software desain grafis yang di khususkan untuk pengolahan gambar yang disusun dari gabungan garis dan titik (

Candra 2017). Format dalam membuat brosur salah satu yang sering digunakan adalah format Bitmap. Objek grafis bitmap gambar dibentuk oleh titik-titik dan kombinasi warna (Dudung, 2015).

Pada beberapa sekolah kejuruan (SMK) beberapa aplikasi komputer yang mendukung untuk pembuatan brosur juga telah banyak diajarkan. Program aplikasi tersebut banyak diajarkan karena nantinya akan banyak berguna bagi mereka baik saat mereka bekerja, maupun saat mereka melakukan kegiatan-kegiatan tertentu saat masih bersekolah.

SMK Mahardika adalah salah satu SMK yang berada di Karangploso Kabupaten Malang dengan memiliki beberapa bidang studi, diantaranya adalah Jurusan Teknik Mesin konsentrasi pada mekanik atau montir mobil dan sepeda motor, mengelola bengkel las listrik dan karbit, operator mesin bubut, frais, sekrup dan CNC. Jurusan Teknik Informatika bidang perakitan komputer, teknisi perangkat keras (hardware), perangkat lunak (software), dan jaringan komputer.

Salah satu kegiatan SMK Mahardika dalam dunia Teknologi Informasi adalah melalui kegiatan pengenalan dan perancangan dasar robotika yang merupakan bagaian dari matapelajaran teknik elektro dasar. Tujuan dari kegiatan dari kegiatan robotika ini adalah siswa dapat mengenal dan menguasai teknologi robotic dan mampu membuat berbagai inovasi kreatif dengan memanfaatkan skill teknologi yang telah dikuasai. Robotic juga akan diarahkan untuk mengikuti berbagai macam perlombaan robotic, sehingga mengharumkan nama sekolah.

Sedangkan dalam bidang desain grafis, SMK Mahardika belum pernah melakukan kegiatan besar atau ketrampilan dasar cara membuat desain grafis, baik itu berupa pembuatan gambar brosur, stiker, pamphlet dan lain sebagainya. Dari kekurangan tersebut maka team pengabdian ingin bersumbangsih memberikan workshop pembuatan desain grafis guna meningkatkan daya kreatifitas dan skill siswa dibidang desain grafis.

Dalam kegitan pengabdian masyarakat yang dilakukan tim dosen STMIK ASIA Malang untuk mitra pengabdian (SMK Mahardika Malang) adalah bagaimana cara memberikan ketrampilan dasar desain grafis kepada siswa, memberikan latihan praktikum pembuatan brosur kepada siswa, dan memberikan evaluasi hasil praktikum sebagai tolak ukur kemampuan siswa di bidang desain grafis.

## **METODE PELAKSANAAN**

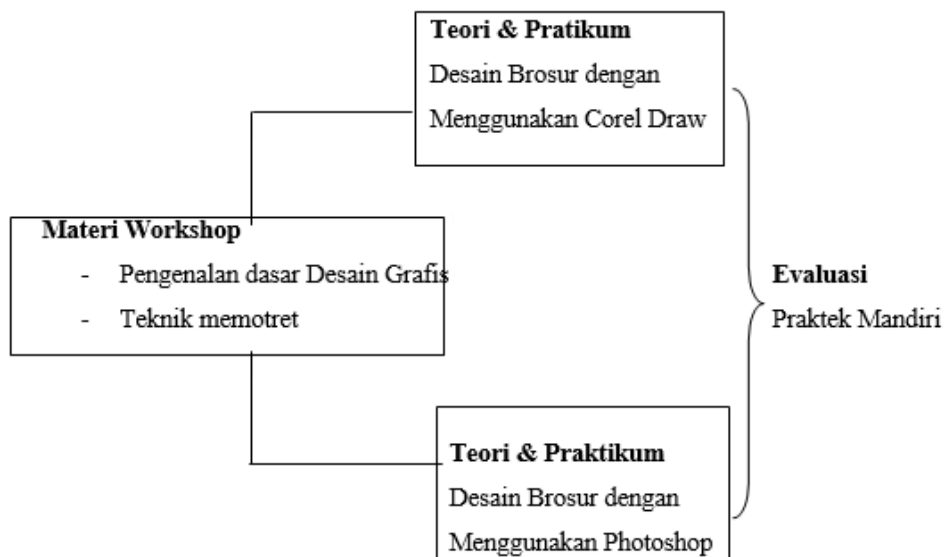
Mekanisme pelaksanaan kegiatan ada 3 tahapan yang dilaksanakan selama 3 hari, yang pertama adalah memberika teori dan praktikum kecil dalam pembuatan brosur sebagai salah satu media marketing yang bersifat harus benar-benar informatif, menarik, komunikatif, serta mampu membujuk dan mengajak audiens yang ditargetkan. Agar dapat menghasilkan brosur yang baik dan berkualitas diperlukan beberapa

tahapan persiapan. Mulai dari pengumpulan materi, menentukan konsep 1 dan 2 desain sesuai dengan tema yang diharapkan, membuat mock up/dummy, layout, proofing, final artwork, hingga cetak. Tahapan-tahapan tersebut harus benar-benar dipahami dan diimplementasikan karena akan berujung pada penentuan kualitas hasil akhir dari brosur yang dibuat.

Kedua adalah tahap evaluasi desain brosur, setelah kegiatan pengenalan konsep dasar desain grafis, praktikum pembuatan brosur, kegiatan terakhir yang dilakukan adalah evaluasi desain brosur yang sudah dibuat oleh siswa. Sedangkan ketiga adalah kegiatan evaluasi, dimana evaluasi tersebut berupa pengumpulan hasil akhir desain dari siswa, memberikan masukan atau saran kepada siswa mengenai penggunaan warna yang sesuai, peletakan tulisan yang strategis dan memberikan tips dan trik pembuatan brosur yang menarik.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut adalah gambaran pelaksanaan kegiatan :



**Gambar 1.** Gambaran Pelaksanaan Kegiatan

Dimana struktur dari kegiatan pengabdian yang sudah dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Hari Pertama :

Memberikan Materi pengantar seputar dasar desain grafis, teknik bitmap, teknik memotret sekaligus praktikum foto grafi yang dilakukan oleh siswa.



**Gambar 2.** Materi Bitmap dan Foto Grafi

2. Hari Kedua:

Memberikan teori mengenai teknik pembuatan brosur dengan menggunakan coreldraw & photoshop serta siswa melakukan praktikum kecil pemanfaatan software tersebut.



**Gambar 3.** Materi Teknik Pembuatan Brosur

3. Hari Ketiga:

Siswa melakukan evaluasi dari seluruh materi yang sudah didapatkan dari pertemuan sebelumnya dengan membuat project pembuatan brosur sekolah secara mandiri.



**Gambar 4.** Evaluasi Pembuatan Brosur

Dengan memberikan pelatihan ketrampilan dasar desain grafis bitmap, pelatihan memotret, praktikum langsung dalam pembuatan brosur sekolah menggunakan corel draw dan photoshop dapat memberikan dampak positif dan manfaat besar untuk siswa masa mendatang di dunia kerja.

#### **SIMPULAN**

Simpulan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah memberikan pengetahuan dan ketrampilan untuk para siswa dalam membuat desain grafis. Hal ini dapat dilihat dari hasil pengabdian masyarakat pada tahap evaluasi, dimana siswa melakukan aktifitas mulai dari pengambilan gambar secara langsung melalui kamera, mendesain brosur secara mandiri dengan menggunakan Adobe Photoshop dan Corel Draw, sehingga karya siswa dapat didedikasikan secara langsung untuk kebutuhan promosi sekolah.

#### **DAFTAR RUJUKAN**

- Candra. (2017, September 14). *Persamaan Corel Draw dan Illustrator*. Dipetik September 20, 2017, dari Flashcom ID IT Solution: [www.flashcom.id/persamaan-coreldraw-dan-illustrator/](http://www.flashcom.id/persamaan-coreldraw-dan-illustrator/)
- Dudung. (2015, Desember 2015). *Pengertian, Kelebihan Dan Kekurangan Grafis Bitmap Dan Vektor*. Dipetik September 15, 2017, dari Dosen Pendidikan: <http://www.dosenpendidikan.com/pengertian-kelebihan-dan-kekurangan-grafis-bitmap-dan-vektor/>