



PELATIHAN MEMBUAT DESAIN LOGO VECTOR MENGGUNAKAN ADOBE ILLUSTRATOR DAN ADOBE FLASH DI SMK BINA CIPTA PALEMBANG

Novan Wijaya¹

Abstrak: Teknologi informasi secara terus menerus berkembang pesat khususnya di bidang desain grafis yang juga bermanfaat untuk kemajuan dunia pendidikan. Pada ilmu desain grafis dapat memberikan peserta keterampilan dalam berkomunikasi secara visual, bisa melalui teks ataupun gambar untuk menyampaikan sebuah informasi atau pesan dengan menguasai *software* desain grafis. Keterampilan desain grafis sangat dibutuhkan dalam berbagai bidang usaha, seperti percetakan, advertising, multimedia, fashion, industry dan pendidikan sampai ke industri-industri kreatif lainnya. *Software* yang digunakan dalam pengabdian masyarakat yaitu *Adobe Illustrator*. *Software* yang digunakan dalam pelatihan ini berbasis vektor. Sehingga hasil akhir yang didapatkan berkualitas lebih baik apabila dilakukan pembesaran/*zoom*. Sehingga target keluaran kegiatan ini adalah peserta dapat mengimplementasikan desain grafis baik di dalam lingkungan sekolah berupa pembuatan majalah dinding atau pengumuman lainnya serta bisa diimplementasikan di dunia pekerjaan yang berhubungan dengan desain grafis.

Kata Kunci: Desain Grafis, Adobe Illustrator, Vektor.

Training Vector Logo Design Using Adobe Illustrator and Adobe Flash at SMK Bina Cipta Palembang

Abstract: Information technology is growing rapidly, especially graphic design which beneficial to the advancement of education. In the science of graphic design can give participants skill to communication visually, either text or images to convey a message. Graphic design skills are needed in various fields of business such as printing, advertising, multimedia, fashion, industry and education until creative industries. Software used is Adobe Illustrator. Adobe illustrator based on vectors. Final result obtained better than quality if magnification/zoom. Output of this activity is participants can implement graphic design either form of making school environment a bulletin board or other announcements can be implemented in the world as well as work related to graphic design.

Keywords: Graphic Design, Adobe Illustrator, Vector.

PENDAHULUAN

Adobe Illustrator adalah salah satu software pengolah gambar yang berbasis vektor. Menurut Tjiharjadi, & Sanwill (2006), gambar vektor merupakan gambar yang terbentuk bukan dari kumpulan titik melainkan terbentuk dari sejumlah garis dan kurva. Karena gambar jenis vektor ini bukan terdiri dari titik, maka apabila tampilan gambar ini diperbesar tetap tidak akan kehilangan detailnya sehingga kualitas gambarnya tetap baik. Contoh gambar ini adalah teks dan logo. Perangkat lunak yang sering digunakan untuk mengolah gambar jenis vektor ini adalah

¹ Program Studi Manajemen Informatika, STMIK GI MDP; email: novan.wijaya@mdp.ac.id.

Adobe Illustrator, CorelDRAW, Freehand, Inkscape, dan lain-lain. Monitor biasanya akan menampilkan gambar dalam bentuk piksel, maka semua gambar baik jenis *vector* maupun *bitmap* akan ditampilkan dalam bentuk piksel. Gambar ini mengandung unsur matematis seperti arah, ukuran sudut, ketebalan, warna, dan lain sebagainya.

Sedangkan menurut Kurniawan (2011) tampilan *bitmap* sering disebut dengan gambar *raster* yaitu tampilan gambar yang terdiri dari titik-titik atau piksel. Masing-masing piksel ini mempunyai lokasi serta warna tersendiri yang secara keseluruhan membentuk sebuah tampilan gambar pada saat gambar diperbesar. Kehalusan tampilan gambar ini sangat tergantung kepada resolusi serta titik atau piksel yang membentuk gambar tersebut. Apabila gambar ini diperbesar maka ini kelihatan kotak-kotak, semakin besar tampilan gambar maka semakin besar pula kotak-kotak tersebut, yang sebetulnya merupakan tampilan piksel yang diperbesar. Contoh gambar *bitmap* antara lain *photo*, gambar-gambar hasil scanner serta gambar yang dihasilkan dari software grafis seperti *Adobe Photoshop, Corel PHOTO-PAINT, GIMP*.

Adobe Flash adalah *Software* pembuat vektor animasi 2 Dimensi, dulunya bernama *Macromedia Flash*, hingga pada akhirnya *Adobe* mengakuisisi / membeli semua produk *Macromedia*, sehingga namanya menjadi *Adobe Flash*. *Software* ini mempunyai file *extension* (.swf) dan dapat digunakan pada website yang sudah dipasang *Adobe Flash Player*. *Flash* dirancang oleh *Adobe* sebagai pembuat animasi 2 Dimensi yang mudah dan ringan, sehingga banyak digunakan untuk memberikan efek animasi pada *website*, CD interaktif atau semacamnya. Pada *software* ini hanya sebagai pendukung dalam pembuatan desain logo *vector*. Dikarenakan pada *adobe flash* kita hanya membutuhkan beberapa *tool* untuk menutupi kekurangan *tool* yang ada di *adobe illustrator*.

Berdasarkan keunggulan dan kegunaan kedua aplikasi desain grafis di atas, maka penting untuk diadakan program pelatihan. Sehingga, adanya pelatihan ini, peserta dapat, 1) pengalaman membuat logo *vector* secara praktik dan interaktif; 2) menggunakan imajinasi kreativitas untuk menerapkan warna pada logo *vector* sehingga menjadi lebih menarik; dan 3) Implementasi teknologi secara langsung.

METODE PELAKSANAAN

Teknis penyampaian materi pelatihan menggunakan metode presentasi (ceramah) dan praktik secara langsung. Sementara bimbingan interaktif pada saat peserta mengalami kesulitan atau memberikan pertanyaan dalam menyelesaikan materi logo *vector* secara teknis dibantu oleh rekan yang lainnya. Peserta menggunakan PC yang telah disediakan oleh SMK Bina Cipta Palembang. Pada saat satu anggota tim memberikan penjelasan, maka anggota lainnya mendampingi peserta untuk memberikan bimbingan atas kendala yang dihadapi selama pelatihan. Harapan tim pelaksana, agar pelatihan ini dapat menjadi

motivasi dan mendorong semangat untuk mengoptimalkan kemampuannya bagi peserta di SMK Bina Cipta Palembang, selain itu memberikan nilai tambah bagi pihak sekolah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan pada hari kamis tanggal 12 Mei 2016 bertempat bengkel lab komputer SMK Bina Cipta Palembang yang dihadiri oleh kelas X jurusan TKJ yang berjumlah 36 orang terdiri dari guru dan siswa, dimulai pada pukul 10.00 WIB sampai dengan pukul 13.00 WIB yang dibagi menjadi 2 sesi. Materi disampaikan menjadi dua sesi dikarenakan keterbatasan komputer yang tersedia, dan masing-masing materi disampaikan lebih kurang 100 menit. Materi pertama yang disampaikan pengenalan Vector selanjutnya disampaikan dalam bentuk Adobe Illustrator dalam membuat logo vector.

Kegiatan pengabdian masyarakat yang diimplementasikan oleh STMIK GI MDP Program Studi Manajemen Informatika direspon sangat baik oleh pihak SMK Bina Cipta Palembang. SMK Bina Cipta Palembang khususnya jurusan Teknik Komputer Jaringan (TKJ) kurikulum yang dipakai masih fokus ke bagian jaringan komputer. Dengan adanya pengabdian masyarakat yang dilakukan di sana, pertama seluruh peserta dapat mengimplementasikan atau menghasilkan desain grafis yang menarik. Kedua, peserta juga dapat mengikuti berbagai macam lomba desain grafis yang ada karena *software adobe illustrator* merupakan *software* umum yang biasa dipakai untuk mengikuti lomba internasional. Ketiga, peserta meningkatkan kreativitas atau berimajinasi berupa gambar.

Tabel 1. Materi yang disampaikan

<i>Adobe Illustrator</i>	<i>Adobe Flash</i>
1. Pengenalan <i>tools</i> pada <i>adobe illustrator</i>	1. Pengenalan <i>tools</i> pada <i>adobe flash</i> .
2. Pengenalan dan penerapan gradiasi	2. Pengenalan Line.
3. Pengenalan dan penerapan <i>pen tools</i>	3. Pemberian warna.
4. Pengenalan dan penerapan <i>rectangle tool</i>	4. Mengenal fungsi <i>Eyedroper tool</i> .
5. Pengenalan dan penerapan <i>shaping builder tool</i>	5. Konversi file agar dapat di terapkan di <i>adobe illustrator</i> .
6. Latihan membuat logo <i>vector Flight</i> .	
7. <i>Save</i> dan <i>Export file</i>	

Pelatihan Membuat Desain Logo Vector Menggunakan Adobe Illustrator dan
Adobe Flash di SMK Bina Cipta Palembang



Gambar 1. Peserta memperhatikan penjelasan dari instruktur



Gambar 2. Instruktur membantu para peserta

KESIMPULAN

Kegiatan pelatihan merupakan salah satu kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan di suatu sekolah. Metode presentasi (ceramah) yang digunakan oleh instruktur cukup membantu para peserta sehingga peserta menjadi interaktif dalam melakukan pertanyaan mengenai desain grafis. Para peserta

sudah bisa mengimplementasikan berbagai logo dengan tingkat kreativitas masing-masing. Persoalan yang terjadi para peserta memerlukan perhatian dan motivasi dari berbagai pihak atau kerjasama antara pihak percetakan, *advertising*, *multimedia* dan sebagainya agar peserta mampu mengasah sejauh mana tingkat kreativitasnya dalam bidang desain grafis khususnya menggunakan *software adobe illustrator*.

REFERENSI

- Tjiharjadi, S., & Sanwill, S. (2015). Watermarking Citra Digital Menggunakan Teknik Amplitude Modulation. *Jurnal Informatika*, 2(2), 109-121.
- Rahmad, I. F., & Kurniawan H. (2011). Kompresi File Citra Bitmap Menggunakan Algoritma RLE dan LZ78. *CSRID Journal*, 3(2), 81-92.