

BIJAK DALAM MEMBANGUN VISUAL IDENTITY MELALUI PELATIHAN KOMPUTER GRAFIS DI ERA TEMPLATE

Oceu Apristawijaya, Kaffah Imanuddin M. R. Santosa

Universitas Pertiwi

Jalan Ir. H. Juanda No.133, Bekasi Jaya, Bekasi Timur, Kota Bekasi, Jawa Barat

oceu.apristawijaya@pertiwi.ac.id¹

ABSTRAK

Fenomena kegunaan *artificial intelligence* mulai lumrah digunakan dalam berbagai bidang. Hal tersebut menjadi suatu keberhasilan besar dalam teknologi untuk mengembangkan kecerdasan buatan yang berorientasi pada pola pikir manusia. Dalam bidang desain, kecerdasan buatan memberikan variasi dalam bentuk *software* yang dihadirkan. Kecepatan dan kemudahan menjadi alasan utama dalam penggunaannya. Tentu fenomena tersebut tetap harus diterima dengan bijak, akan selalu ada sisi positif dan negatif dari setiap perkembangan yang ada. Dalam bidang desain tentu kreativitas dan orisinalitas menjadi taruhannya jika tidak bijak dalam menyikapi kemajuan tersebut. Pengabdian kepada Masyarakat ini diberikan kepada generasi penerus di SMK GPM kota Bekasi, dengan total 46 peserta. Metode pelatihan terdiri dari tahap pre-test, penyuluhan, demonstrasi, dan evaluasi. Berdasarkan temuan, kebiasaan menggunakan *template* desain memang sudah sering dan biasa digunakan peserta. Hal tersebut membatasi kreativitas dalam mengolah visual menjadi representasi visual yang tepat berdasarkan ide yang dirancang serta wawasan yang dimiliki terkait informasi yang akan divisualisasikan. Dengan pelatihan terkait proses mendesain dengan mengadakan *brainstorm* dalam menghasilkan asosiasi visual dari ide yang dibuat, mereka dapat dengan mudah mengatur visual apa yang akan digunakan tanpa harus bergantung pada *template* yang membatasi kreativitas berkarya.

Kata kunci : desain grafis, identitas visual, pengabdian kepada masyarakat

1. PENDAHULUAN

Perkembangan Komputer grafis di era 2024 sudah hampir mencapai titik puncak, banyaknya *software* baru bermunculan dengan bantuan *Artificial Intelligent*. Berbagai macam tools dan teknik dengan mempermudah pembuatan sebuah desain grafis menjadi sangat instan.

Kami khususnya (siswa, mahasiswa, dan profesional) yang bergerak di bidang desain tentu harus bijak dalam menyikapi fenomena tersebut. Di suatu sisi kami harus menerima keadaan ini sebagai keberhasilan keadaan perkembangan teknologi dan di satu sisi kami harus bisa mengantisipasi hal-hal yang kiranya akan terjadi sebagai dampak dari kemajuan teknologi tersebut.

Komputer grafis merupakan sebuah media dalam merancang sebuah visual yang bersifat digital. Komputer grafis sudah lama dan panjang dalam mengalami perubahan, mulai dari di temukannya listrik sebagai sumber utama, dipergunakannya komputer sebagai barang umum (*mess product*) dan semakin mudahnya akses untuk *software* yang bergerak dalam bidang rancang dan olah visual digital.

Kecenderungan *software* yang sangat mudah dan instan adalah mempermudah proses berkarya serta mempersingkat proses berpikir kreatif. Hal tersebut yang harus menjadi perhatian dalam mengimbangi perkembangan teknologi di bidang AI dalam konteks desain. Segala sesuatu dapat dibuat menggunakan AI, yang tak bisa adalah "rasa" Bagaimana cara menerapkan rasa dalam sebuah karya desain. Banyak metode perancangan desain yang melalui proses rasa, *design thinking* misalnya. Desainer harus berempati

terhadap user. Dengan demikian akan tercipta sebuah desain yang sejalan dengan kebutuhan user.

Penanaman rasa dapat diciptakan dengan cara berpikir kreatif dan analitis terhadap sekitar. Dengan demikian desain yang dibuat akan memiliki nafas dan lebih sustainable dalam kehidupan. Visual Identity merupakan sebuah nyawa dalam dunia digital. Banyaknya visual yang tersebar di balik layar membuat kami para desainer harus lebih berpikir panjang dalam menentukan arah desain. Dengan mengenalkan identitas melalui visual ini menjadi sebuah keharusan ditengah padatnya visual di era digital. Kekuatan Identitas Visual akan membangun brand awareness terhadap objek sebagai identitas tersebut.

Yayasan Global Persada Mandiri berdiri pada tahun 2011. Adapun unit pendidikan yang sudah ada di sekolah Global Persada Mandiri ini adalah unit Kelompok Bermain (KB), TK, SD, SMP, SMA dan SMK. Sekolah Global Persada Mandiri merupakan sebuah institusi pendidikan yang telah terakreditasi dengan nilai A untuk seluruh jenjang akademiknya. Terletak di kota Bekasi, Dengan didukung oleh kurikulum yang inovatif dan guru-guru yang berpengalaman serta fasilitas yang tersedia, Sekolah Global Persada Mandiri siap membantu para siswa dalam mengembangkan potensi mereka dan mencapai keberhasilan di masa depan. Dalam Sekolah Menengah Kejuruan di SMK GPM memiliki beberapa Jurusan diantaranya Desain Komunikasi Visual. Kebutuhan kesadaran akan penanaman rasa dalam berkarya desain akan menuntun siswa jurusan desain

komunikasi visual SMK GPM menjadi pribadi yang bijak dalam menyikapi kemajuan teknologi.

Banyak sekali pelajar yang sudah mahir untuk menggunakan alat komunikasi sekedar untuk bermain game, membuka situs web, dan aplikasi mobile [3] Aplikasi web/mobile banyak menghadirkan software yang menyediakan *template* dalam membuat sebuah desain.

Berdasarkan data dari beberapa pengajar di sekolah, kebiasaan menggunakan *template* desain memang sudah sering dan biasa digunakan oleh sebagian siswa/i. Hal tersebut menjadi sebuah perhatian pendidik untuk mencari tahu penyebab dan menanggulangi permasalahan yang terjadi. Dengan demikian Worksop yang diadakan akan menjadi sebuah penguatan dalam proses berkarya melalui komputer grafis dalam memenuhi kebutuhan identitas visual user dengan berpegang pada proses kreatif dan inovatif.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Pelatihan

Pelatihan adalah suatu proses pembelajaran yang memperbanyak praktek dibandingkan teori yang dilakukan pelatih secara mandiri ataupun berkelompok untuk meningkatkan kemampuan dari individu ataupun kelompok. [8]

Pelatihan juga dilakukan sebagai penyuluhan terkait informasi yang akan disampaikan. Informasi tersebut dapat berupa ilmu pengetahuan, maupun ilmu yang digunakan dalam praktik keseharian. Pelatihan ada tahapan demonstrasi, artinya bukan hanya informasi tapi praktik dapat dilakukan guna mengembangkan kemampuan target audience.

2.2. Komputer Grafis

Komputer Grafis merupakan media untuk membuat grafis dalam komputer untuk menghasilkan desain grafis.

Desain Grafis merupakan salah satu bidang Komunikasi Visual yang berkembang sangat pesat di Indonesia. Desain Grafis memiliki peranan yang penting dalam kehidupan baik di lingkungan masyarakat, akademis, industri, maupun pemerintahan [2] Dengan kemajuan teknologi banyak berkembang *software* berbasis *Artificial Intelligence* yang makin hari makin praktis, mudah, dan cepat.

2.3. Identitas Visual

Identitas Visual Brand sangatlah penting keberadaannya, terutama sebagai sarana untuk mengkomunikasikan visi & misi sebuah Brand, sekaligus menjadi salah satu komposisi penting dalam mengenalkan Brand agar selalu menjadi pilihan utama konsumen. Visual identity juga harus mempresentasikan emosi yang terkandung di dalam sebuah Brand yang kemudian diwujudkan kedalam bentuk logo, warna, elemen grafis, dan font yang saling terintegrasi dan selalu digunakan secara konsisten.[4] Dengan demikian dalam membangun

sebuah visual identity, harus dapat merepresentasikan secara umum informasi yang akan divisualkan.

Identitas akan memudahkan dalam segmentasi target. Segmentasi adalah membagi suatu pasar menjadi kelompok pembeli yang lebih homogen. [5] Dengan demikian identitas akan lebih mudah dikembangkan sebagai tanda pengenal di suatu kelompok tertentu.

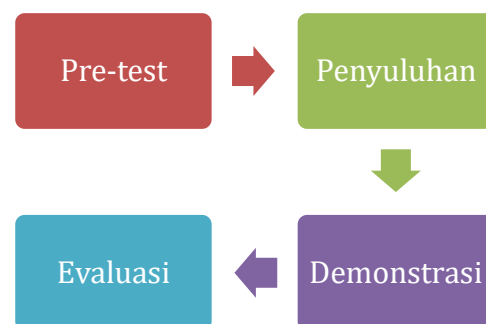
2.4. Kemajuan Teknologi

AI bertujuan untuk memahami dan memodelkan proses berpikir manusia serta merancang mesin agar dapat meniru perilaku manusia. Salah satu manfaat para desainer grafis menggunakan *artificial Intelligence* memudahkan mereka berkarya menjadi lebih efisien dan praktis. Namun, disamping hal tersebut, [6] juga memiliki dampak-dampak negatif dan permasalahan yang perlu diperhatikan. Desainer perlu menyeimbangkan penggunaan teknologi ini dengan menjaga aspek kreatif dan orisinalitas dalam karya mereka.[9]

3. METODE PENELITIAN

Dalam Pengabdian Kepada Masyarakat ini menggunakan Case Method dalam membuat sebuah karya desain grafis menggunakan komputer grafis. Perancangan karya mengarah kepada pemecahan masalah visual identity sederhana dengan objek ice cream sebagai main idea yang akan dikembangkan melalui komputer grafis. PkM ini dilakukan di lingkungan SMK GPM Kota Bekasi dengan total 46 Peserta yang terdiri dari berbagai jurusan di sekolah tersebut.

Metode pengabdian pelatihan dapat dilakukan dengan empat tahap yakni tahap pertama sebagai Pre Test, tahap Kedua melakukan penyuluhan, tahap ketiga adalah demonstrasi, dan tahap terakhir yakni evaluasi[2].



Bagan 1. Langkah Pelatihan

Pengabdian kepada Masyarakat ini melalui tahap pre-test dengan membiarkan peserta mencari *software* termudah untuk membuat sebuah desain, tahap selanjutnya adalah penyuluhan terkait pentingnya orisinalitas dalam desain, kemudian tahap demonstrasi adalah sesi praktik bersama dalam menggunakan aplikasi adobe illustrator sebagai *software* dalam merancang *visual identitas* sederhana. Tahap akhir yakni evaluasi adalah memperlihatkan

dan mengapresiasi karya yang sudah dibuat, serta memberikan kritik dan saran dari hasil tersebut.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan ini bersifat terbuka untuk semua siswa/i SMK GPM dan di khususkan bagi jurusan DKV pada tingkat awal (kelas 10). Adapun tahapan yang telah dijalankan selama proses pelatihan sebagai berikut :

Tabel 1. Tahaan Kegiatan PkM

Tahapan	Kegiatan	Tujuan
I Pre- Test	Membuat Visual benda alam; dengan menggunakan <i>Software</i> Desain (dibebaskan) dengan waktu yang 10 menit	Mengetahui hasil serta kecenderungan penggunaan <i>software</i> yang biasa digunakan
II Penyuluhan	Berdasarkan temuan, banyak siswa/i, bahkan dari jurusan DKV menggunakan <i>software</i> dengan <i>template</i> , sehingga dilakukan penyuluhan pentingnya kreativitas dan orisinalitas dalam profesi desain	Memberikan pemahaman tentang pentingnya kreativitas dan orisinalitas, dengan memberikan contoh real dalam hasil karya yang telah dibuat (pre-test)
III Demonstrasi	Memberikan pemahaman dalam proses mendesain yang baik untuk memunculkan kreativitas dan orisinalitas menggunakan <i>software</i> tanpa <i>template</i>	Meyakinkan bahwa siswa/i dapat menciptakan desain grafis yang sesuai dengan konsep, tanpa bergantung pada <i>template</i> yang ada menggunakan <i>software adobe illustrator</i>
IV Evaluasi	Memberikan apresiasi, kritik, dan saran terhadap hasil karya desain yang kreatif, orisinal, dan representatif dengan tema yang sudah ditentukan	Membangkitkan percaya diri, semangat, dan pengetahuan terkait proses mendesain yang baik bukan hanya terletak pada kemampuan mengolah visual, tapi pemahaman terkait konsep yang akan dibangun (ide)



Gambar 1. Materi yang diberikan

Sebelum dimulai pelatihan terkait penggunaan komputer grafis sebagai agenda utama dalam pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat di lingkungan SMK Global Persada Mandiri Bekasi, akan diberikan pengarahan materi terkait ruang lingkup komputer grafis dalam bidang desain komunikasi visual. Termasuk setelah proses pre-test, yakni pentingnya orisinalitas dan kreativitas dalam merancang sebuah objek desain. Pemahaman terkait banyaknya kemunculan *software* desain berbasis *artificial intelligence* juga menjadi perhatian penting. Dipaparkan juga bahwa bukan tidak boleh menggunakan kecerdasan buatan, tapi bagaimana kita bisa bijak dalam menggunakannya sesuai dengan kebutuhan, jika digunakan hanya sebatas untuk keperluan diluar profesional desain yang tidak membutuhkan orisinalitas maka tidak masalah. Tapi untuk belajar dalam meningkatkan kreativitas, alangkah baiknya kecerdasan buatan hanya dijadikan sebagai referensi, bukan menjadi hasil akhir yang akan berhubungan dengan tingkat keorisinalan dalam sebuah karya desain.

Adapun pemahaman teoritik terkait proses mendesain bukan hanya terletak pada kemampuan

menjalankan *software* saja, lebih dari itu sebagai disainer harus memiliki ide dan wawasan yang luas terkait visual yang akan dibangun. Sehingga karya desain yang dibuat akan representatif terhadap konsep awal yang dirancang.



Gambar 2. Tahapan Perancangan Visual Identity

Komputer Grafis merupakan sebuah media untuk menghasilkan visual berbentuk digital yang kemudian dapat diimplementasikan menjadi sebuah desain. Siswa-siswi jurusan desain komunikasi visual SMK Global Persada Mandiri diberikan bekal terkait alur penciptaan Desain yang meliputi proses pembentukan Ide yang berkaitan dengan gagasan, hasil pemikiran, dan cita-cita. Langkah kedua akan menggunakan empiris dan pengetahuan untuk mengerucutkan ide yang akan digunakan berdasarkan keilmuan desain komunikasi visual yang mencakup objek sebagai unsur dan prinsip visual, serta subjek sebagai wawasan dan keilmuan. Sehingga proses pembentukan konsep akan sesuai dengan kebutuhan sesuai dengan identitas yang akan dibangun. Kemudian langkah ke tiga merupakan eksekusi atau tahapan teknis yang berkaitan dengan kemampuan teknis menguasai tools pada *software* yang telah ditentukan bersama.

Dalam Pelatihan ini telah ditentukan main idea yang akan dijadikan visual yakni "Ice Cream". Sebelum maju ke tahap eksekusi tentunya siswa-siswi

diajak membayangkan dan menganalisis ide utama hingga merumuskan berbagai kata yang dapat menjadi asosiasi dari ide utama. Kebanyakan siswa-siswi merumuskan ice cream menjadi beberapa kata berikut.

Tabel 2. Asosiasi Es Krim Berdasarkan Perspektif Siswa-Siswi SMK GPM

No	Asosiasi Es Krim	Visualisasi
1	Dingin	Garis lengkung efek asap dingin
2	Meleleh	Garis lengkung mencair bagian bawah
3	Lembut	Menghindari garis lurus dan sudut lancip
4	Manis	Menggunakan warna candy
5	Cone	Basic shape segitiga
6	Stik	Elemen persegi panjang

Siswa-siswi jurusan Desain Komunikasi Visual aktif dalam merumuskan asosiasi visual yang akan berhubungan dengan ide utama yaitu Es krim. Asosiasi disebutkan berdasarkan empirik terkait hubungan masing-masing siswa terhadap es krim juga berbagai literasi yang mereka cari mengenai studi bentuk visualisasi es krim melalui medi internet secara bersamaan. Dalam keilmuan Desain Komunikasi Visual, akan mengambil banyak teori terkait asosiasi sebagai perspektif terhadap komunikasi visual yang ditampilkan. Bentuk dasar yang diambil harus memiliki hubungan erat dengan makna yang akan dibangun. Dalam case ini pelatihan yang dijalankan telah menentukan "Ice Cream" sebagai ide utama visual.

Dengan dilaksanakannya penyuluhan dan demonstrasi, didapatkan temuan bahwa siswa/i dapat mengikuti proses dengan baik dan menghasilkan karya desain yang representatif. Pada tahap IV (evaluasi) dilakukan apresiasi dan penayangan karya dihadapan seluruh peserta dengan menentukan beberapa karya terbaik dari keseluruhan peserta



Gambar 3. Hasil Karya Desain Pelatihan Komputer Grafis

Dengan melihat 46 karya peserta dengan tema yang sudah ditentukan diambil 3 karya terbaik yang mampu merepresentasikan bentuk identitas ice cream melalui proses yang benar. Dengan membiasakan menjalankan proses mendesain yang baik, maka akan semakin terbiasa dalam memecahkan masalah visual yang dibutuhkan.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Bimbingan teknis dalam membangun identitas visual ini bukan hanya sekedar memberikan demonstrasi dalam merancang desain grafis, jauh daripada itu pemahaman terkait fenomena yang terjadi saat ini juga didiskusikan dengan jelas, sehingga peserta dapat mengetahui hal positif dan negatif dari kemajuan teknologi pada *software* berbasis *artificial intelligence* dengan harapan mereka dapat bijak dalam menggunakan kecerdasan buatan khususnya dalam bidang desain. Tahapan dalam kegiatan ini dibagi menjadi 4 tahap, yakni *pre-test*, penyuluhan, demonstrasi, dan evaluasi dimana langkah tersebut memuat kegiatan dan tujuannya masing-masing untuk memotivasi, meningkatkan kemampuan, dan meningkatkan percaya diri dalam membuat sebuah desain.

Berdasarkan temuan, kebiasaan menggunakan *template* desain memang sudah sering dan biasa digunakan. Hal tersebut membatasi kreativitas dalam mengolah visual menjadi representasi visual yang tepat berdasarkan ide yang dirancang dan wawasan yang dimiliki terkait informasi yang akan divisualisasikan. Namun dengan pengetahuan terkait proses mendesain dengan mengadakan *brainstorm* untuk menghasilkan asosiasi dari ide yang dibuat, mereka dapat dengan mudah mengatur visual apa yang akan dibuat. Dengan diadakannya Pengabdian kepada Masyarakat di SMK GPM ini, akan menjadi sebuah pengetahuan dasar yang berguna kelak ketika siswa/i terjun dalam dunia profesional di bidang desain. Untuk memperdalam kemampuan teknis dalam proses mendesain diperlukan sesi khusus untuk mengajarkan beberapa *tools* penting.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Fadlil, Abdul., dkk (2022) Pelatihan Desain Grafis dengan *Software* Photoshop sebagai Peluang Usaha Guru/Siswa SMAN 3 Singingi Hilir. Bubungan Tinggi : Jurnal Pengabdian Masyarakat, Vol. 4, No. 1, Hal 230-236
- [2] Lisnawita., Van FC, Lucky Lhaura, Musfawati. (2020). Pelatihan Deain Grafis untuk Meningkatkan Kreatifitas Siswa. DINAMISIA-Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Vol.4, No.2, Hal 231-235
- [3] M. R. Santosa, Kaffah I., dkk (2025) Perancangan Desain User Interface Berbasis Aplikasi Mobil. Jurnal JATI Vol. 9 No. 1
- [4] M. R. Santosa, Kaffah I., & Purnomo, A. W. (2024). Perancangan Ilustrasi sebagai Media Promosi dan Visual Branding Pantai Cibuaya. Jurnal Desain Unindra Vol.11, No.2, hal. 292-302
- [5] M. R. Santosa, Kaffah I (2023) Perancangan Kartu Bergambar "Sakadang Kuya Jeung Sakadang Monyet" Sebagai Media Pembelajaran Membaca Untuk Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Lutfia Kota Bandung. *Jurnal Stars*, 2(1 Mei), 1-10.

- [6] Rayendra, S. L., Perdana, R. W., & Yendrizar, N. M. (2022). Kecerdasan Buatan. CV. Mitra Cendekia Media.
<https://scholar.google.com/scholar?cluster=624491913617452173&hl=en&oi=scholar>
- [7] Sitompul, Juliana N., dkk (2022) Pelatihan Desain Grafis untuk Siswa-Siswi SMA Negeri 6 Binjai. ZADAMA – Jurnal Pengabdian Masyarakat. Vol. 1, No. 1 hal 7-10
- [8] Yuliati, Tri (2020). Pelatihan Komputer Grafis sebagai Upaya Peningkatan Softskill Bidang desain dan Editing pada STT Dumai. JPKM-Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat. Vol. 26, No.2, hal 77-80
- [9] Zakaria, Alam T., & Haikal, J (2020) Dampak Produksi Desain Grafis Pada Penggunaan Teknologi Artificial Intelligence (AI) Dengan Menggunakan Grounded Theory). *Jurnal Seni Nasional Cikini*, 10(1), 15 - 26.