

# **Pelatihan Penggunaan Adobe Illustrator Bagi Siswa SMK Immanuel**

**Yeni Risyani, Susi Japit, Johan, Yudi, Jimmy, Yuliana, Awan**

Universitas IBBI

e-Mail: ms\_yenir@yahoo.com, susijapit@gmail.com, joh4nhu4ng@yahoo.com, yudifanggawa@gmail.com, jim8470@gmail.com, yulianaibbi@gmail.com, one.awan@gmail.com

## **Abstrak**

Desain Grafis merupakan membuat, merancang suatu produk dengan kombinasi bentuk, teks, warna dan banyak hal lainnya yang menarik. Adobe Illustrator merupakan salah satu program desain grafis berbasis vektor yang berguna untuk anda dalam membuat karya desain yang sangat menarik dan artistik. Dibandingkan dengan program grafis lain, Adobe Illustrator memiliki lebih banyak fasilitas dan keunggulan. Kegiatan PKM ini akan membekali Siswa/I SMK Immanuel dengan kemampuan untuk menggunakan Adobe Illustrator sehingga dapat menghasilkan karya desain yang kreatif dan inovatif. Hasil PKM menunjukkan bahwa ketrampilan dan pemahaman Siswa/I SMK Immanuel terhadap penggunaan Adobe Illustrator semakin meningkat.

Kata Kunci: Adobe Illustrator, Desain Grafis, Vektor

## **1. PENDAHULUAN**

Desain Grafis merupakan membuat, merancang suatu produk dengan kombinasi bentuk, teks, warna dan banyak hal lainnya yang menarik. Aspek grafis yang terdapat tiga elemen yaitu teks, warna dan elemen visual. Adobe Illustrator merupakan salah satu program desain grafis berbasis vektor yang berguna untuk anda dalam membuat karya desain yang sangat menarik dan artistik. Pada versi ini Adobe Illustrator terlihat lebih futuristik dengan tampilan yang lebih kompak sehingga memudahkan anda dalam pengolahan dan pembuatan berbagai macam objek vektor. Adobe Illustrator merupakan salah satu program pengolah grafis berbasis vektor yang telah lama dikenal dan digunakan oleh para desainer grafis dari pemula hingga profesional. Penggunaan media dalam proses belajar mengajar dapat membantu kelancaran, efektivitas, dan efisien pencapaian tujuan pembelajaran. Media salah satu komponen yang tidak bisa diabaikan dalam mengembangkan sistem pembelajaran yang sukses(Wahyuningsih et al., 2020).

Adobe Illustrator adalah program grafis berbasis vektor yang paling tangguh dan populer. Hal ini karena fasilitas-fasilitas di dalamnya dapat digunakan untuk membentuk objek secara 2D dan 3D sehingga hasil yang diperoleh menyerupai objek yang sebenarnya. Adobe Illustrator merupakan salah satu program pengolah grafis berbasis vektor yang telah lama dikenal dan digunakan oleh para desainer grafis dari pemula hingga profesional. Dibandingkan dengan program grafis lain, Adobe Illustrator memiliki lebih banyak fasilitas dan keunggulan. Fitur dan keunggulan tersebut menjadikan Adobe Illustrator sangat diminati oleh berbagai kalangan. Jadi dapat disimpulkan bahwa Adobe Illustrator adalah sebuah program 2D dan 3D berbasis vector yang digunakan untuk mendesain gambar. Harapan setelah dilaksanakan kegiatan ini agar siswa mampu berkreaitivitas dan mengembangkan bakatnya secara mandiri dibidang desain gambar dengan menggunakan Adobe Illustrator(Marpaung et al., 2023).

Kegiatan PKM ini akan membekali siswa SMK Immanuel dengan kemampuan untuk menggunakan Adobe Illustrator sehingga dapat menghasilkan karya desain yang kreatif dan inovatif.

## **2. METODE PENGABDIAN**

Kegiatan PKM ini dilakukan pada tanggal 9 Oktober 2023. Adapun metode yang digunakan di dalam kegiatan PKM ini adalah sebagai berikut.

1. Ceramah

Metode ceramah dimaksudkan sebagai bentuk penyampaian materi pelatihan secara lisan, disampaikan dalam garis-garis besar, singkat dan tidak bertele-tele, segar dan menyenangkan.

2. Bermain peran/simulasi

Bermain peran atau simulasi merupakan metode pelatihan dengan membuat kondisi nyata dari keadaan yang terjadi di masyarakat. Peserta pelatihan secara aktif memainkan perannya masing-masing dalam melakukan interaksi pada situasi yang nyata yang ada di sekitar lingkungannya, dengan menerapkan ilmu pengetahuan yang telah diperoleh atau telah dipelajari sebelumnya.

3. Diskusi pemecahan masalah/studi kasus

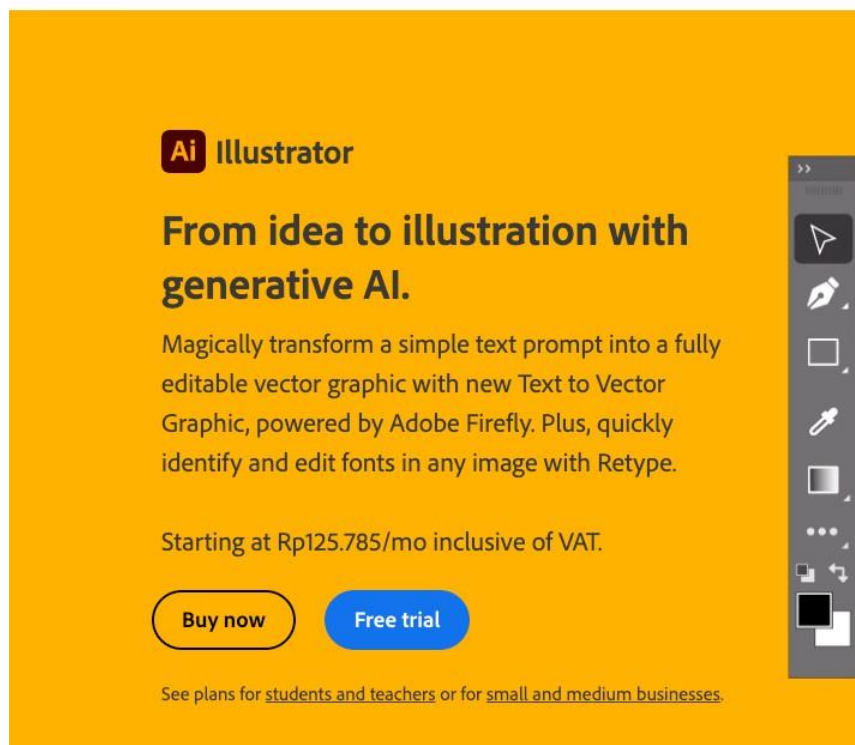
Peserta pelatihan diberikan suatu kasus tertentu, lalu secara berkelompok mereka berdiskusi untuk pemecahan masalah, melalui serangkaian proses yang dimulai dengan mendefinisikan masalah, menentukan penyebab utama dari permasalahan, mencari solusi dan alternatif pemecahan masalah, dan mengimplementasikan solusi tersebut sehingga masalah dapat terselesaikan.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada pelatihan penggunaan Adobe Illustrator, materi yang disampaikan mencakup:

1. Peserta Mampu mengetahui/memahami arti penting belajar desain vector
2. Peserta Mampu mengetahui/memahami Interface dan Tool-tool dasar Adobe Illustrator
3. Peserta mampu mensetting brush tool dan menggambar menggunakan pen tool dan brush
4. Peserta mampu mengoperasikan dan membuat bentuk Shaping pada adobe Illustrator
5. Peserta Mampu mengoperasikan tool pengolah warna/coloring pada adobe Illustrator
6. Peserta mampu mengoperasikan dan membuat Special Effect pada adobe Illustrator
7. Peserta mampu Merancang dan menciptakan karya portofolio desain vector
8. Peserta bertanggung jawab terhadap profesi sebagai perancang desain, dengan menciptakan karya portofolio desain vector
9. Peserta Kreatif dan cermat dalam menciptakan karya desain vector untuk dijual Marketplace Online Dunia
10. Peserta kreatif Merancang dan menciptakan karya portofolio desain vector

Adapun tampilan Adobe Illustrator dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Tampilan Adobe Illustrator

#### 4. KESIMPULAN

Kegiatan PKM ini telah berhasil untuk memberikan pemahaman mengenai Penggunaan Adobe Illustrator. Hasil PKM menunjukkan bahwa ketrampilan dan pemahaman Siswa/I SMK Immanuel terhadap penggunaan Adobe Illustrator semakin meningkat.

#### 5. SARAN

Saran yang dapat diberikan berdasarkan dari hasil kegiatan PKM ini adalah diharapkan agar pemahaman yang telah diperoleh dapat dikembangkan dan diharapkan agar dapat dilakukan kegiatan PKM lanjutan yang bersifat pendalaman dari kegiatan yang telah dilaksanakan.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Marpaung, E. A. P., Mawaddah, M., & Sari, I. M. (2023). Edukasi Keterampilan Adobe Illustrator pada SMA Swasta Cahaya Medan. *Community Development Journal : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), Article 2. <https://doi.org/10.31004/cdj.v4i2.15871>
- [2] Wahyuningsih, D., Romadiana, P., & Kirana, C. (2020). Pelatihan Desain Grafis bagi Siswa Sebagai Pengembangan Pengetahuan di Bidang Multimedia. *Jurnal Abdimastek (Pengabdian Masyarakat Berbasis Teknologi)*, 1(1), Article 1. <https://doi.org/10.32736/abdimastek.v1i1.838>