

**Pelatihan Desain Grafis Berbasis Vektor Untuk Meningkatkan  
Minat Usaha.**

**Vector Based Graphic Design Training To Improve  
Business Interest.**

**Nanto Purnomo<sup>1</sup>, Nur Qomariyah Nawafilah<sup>2</sup>, Husen<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup> Universitas Islam Lamongan

e-mail: <sup>1</sup>nantopurnomo@unisla.ac.id , <sup>2</sup>nq.nawafil@yahoo.com,

<sup>3</sup>husenmaarif@unisla.ac.id

**Abstrak:** Desain grafis adalah suatu media untuk menyampaikan informasi melalui bahasa komunikasi visual dalam wujud dwimatra ataupun trimatra yang melibatkan kaidah-kaidah estetik. Dilihat dari analisa situasi masalah mitra dapat diidentifikasi sebagai berikut: pertama, kurangnya pengetahuan dari peserta pelatihan mengenai desain grafis. Kedua, terdapat minat peserta yang ingin mengetahui tentang vektor art. Ketiga, terdapat peluang usaha desain grafis terutama vektor art bagi peserta. Tujuan dan manfaat kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah sebagai berikut: pertama, kegiatan ini sebagai salah satu bentuk transfer ilmu pengetahuan tentang desaint grafis vector art. Kedua, peserta diharapkan dapat mengasah kreatifitas masing-masing. Ketiga , melihat peluang usaha yang ada peserta diharapkan timbulnya keinginan atau minat usaha dalam bidang vektor art yang dapat ditekuni. Dari keseluruhan pelaksanaan pelatihan menunjukkan hasil yang positif meningkatkan keterampilan, wawasan dan minat usaha peserta terhadap bidang desain grafis..

**Kata Kunci:** Desain Grafis, Vektor Art, dan Minat Usaha

***Abstract:** Graphic design is a medium for conveying information through the language of visual communication in a two-dimensional or three-dimensional form that involves aesthetic principles. Judging from the analysis of the partner's problem situation, the following can be identified: first, the lack of knowledge of the training participants regarding graphic design. Second, there was an interest in the participants wanting to know about vektor art. Third, there are graphic design business opportunities, especially vector art for participants. The goals and benefits of this community service activity are as follows: first, this activity is a form of knowledge transfer about vector art graphic design. Second, participants are expected to be able to hone their own creativity. Third, seeing the business opportunities available to the participants, it is hoped that there will be a desire or business interest in the vector art field that can be pursued. The overall implementation of the training shows positive results in increasing the participants' skills, insight and business interest in the field of graphic design.*

***Keywords:** Graphic Design, Vector Art, and Business Interest*

## A. Pendahuluan

Pada zaman yang serba digital ini sebagian orang telah mengenal desain grafis sebagai salah satu karya seni rupa. Sebagian yang lain ternyata masih ada yang belum mengenal atau bahkan tidak dapat membuat karya grafis yang baik.

Desain grafis adalah suatu media untuk menyampaikan informasi melalui bahasa komunikasi visual dalam wujud dwimatra ataupun trimatra yang melibatkan kaidah-kaidah estetika (Dewojati, R. K. W, 2015).

Secara teknik desain grafis terdapat 2 teknik yaitu digital dan non digital. Teknik digital pada umumnya menggunakan media komputer yang sering disebut grafis komputer. Terdapat dua jenis grafis komputer, yaitu vektor dan raster atau bitmap. Karya vektor berbeda dengan karya bitmap. Karya berbasis vektor pada umumnya jika diperbesar tidak akan pecah dan kapasitas yang dipakai sedikit berbeda dengan bitmap jika diperbesar akan pecah dan kapasitas yang dipakai besar. Pada saat ini karya yang seperti itu sudah sangat populer sehingga banyak grafikus berkarya dengan model, lalu membuatnya sebagai karya vektor.

Coreldraw adalah editor grafik vektor yang dikembangkan oleh sebuah perusahaan perangkat lunak yang berada di Ottawa, Kanada bernama Corel (lingga fajar ramadhan, 2021). Corel Draw merupakan aplikasi desain grafis yang digunakan untuk membuat berbagai macam desain seperti logo, kartu nama, kalender, poster, stiker dan lain-lain yang terkenal dalam bidang dunia digital.

Corel draw memiliki kegunaan untuk mengolah gambar, oleh karena itu banyak digunakan pada pekerjaan dalam bidang publikasi atau percetakan ataupun pekerjaan di bidang lain yang membutuhkan proses visualisasi.

Dilihat dari analisa situasi masalah mitra dapat diidentifikasi sebagai berikut: pertama, kurangnya pengetahuan dari peserta pelatihan mengenai desain grafis. Kedua, terdapat minat peserta yang ingin mengetahui tentang vektor art. Ketiga, terdapat peluang usaha desain grafis terutama vektor art bagi peserta.

Tujuan dan manfaat kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah sebagai berikut: pertama, kegiatan ini sebagai salah satu bentuk transfer ilmu pengetahuan tentang desain grafis vektor art. Kedua, peserta diharapkan dapat mengasah kreatifitas masing-masing. Ketiga, melihat peluang usaha yang ada peserta diharapkan timbulnya keinginan atau minat usaha dalam bidang vektor art yang dapat ditekuni. Maka dari itu untuk meningkatkan kreatifitas dan minat usaha diperlukan sebuah pelatihan yang akan mampu meningkatkan sumber daya manusia dalam hal ilmu pengetahuan, keterampilan dan kreatifitas.

## B. Metode

Pendekatan yang dilakukan untuk pemecahan masalah adalah memberikan pemahaman tentang materi dasar, tool aplikasi dan contoh desain aplikasi desain grafis sebagai berikut :

1. Tahap pertama dilakukan pre- test terkait pengetahuan dan keterampilan desait grafis dan minat usaha
2. Tahap kedua, penyampaian teori wirausaha yang diharapkan mampu menumbuhkan motivasi dan dapat melihat peluang usaha yang ada di bidang desaint grafis
3. Tahap ketiga, diperkenalkan dengan pengertian dasar desain grafis dan tool-tool pada aplikasi desain grafis.
4. Tahap keempat dilakukan pengajaran contoh praktek desaint grafis berbasis vektor.
5. Tahap kelima dilakukan post- test terkait keterampilan desait grafis dan minat usaha

### **C. Hasil dan Pembahasan**

Kegiatan pelatihan telah dilaksanakan dengan lancar dan baik. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil pre- test yang mana dari 15 peserta yang ikut pelatihan hasil pre-test menunjukkan 3 peserta yang pernah mencoba membuat desait grafis dan berminat untuk menekuni dunia desait grafis. Setelah dilakukan pelatihan peneliti melakukan post test yang mana menunjukkan hasil dari 15 peserta yang mengikuti pelatihan 100 % peserta menyatakan mendapatkan ilmu dan keterampilan baru dan terdapat minat untuk menekuni dunia desait grafis terutama vektor art.

Salah satu karya vector adalah karya vector art suatu karya yang dibuat dengan aplikasi berbasis vector dengan laptop, komputer, handphone dan sebagainya dimana objeknya adalah suatu tiruan benda, orang, tumbuhan, binatang, pemandangan alam. Karya ini merupakan perpaduan dari garis (line), gelap terang dan warna yang dikomposisikan dengan tujuan menciptakan kemiripan pada objek gambar yang dijadikan sebagai model dan setiap karyanya pasti akan memiliki karakter. Dalam karya ini, metode dan karakteristik yang didapat dari unsur-unsur visual sangatlah penting. Karena karakteristik yang dihasilkan oleh unsur visual yaitu gairis warna dan gelap dapat mempengaruhi sesuatu kreatifitas seorang grafiskus terutama vectoris dalam berkarya dan menjadi suatu karakteristik pada karya tersebut.

Dengan adanya pelatihan ini semua peserta pelatihan desain grafis berbasis vektor art dapat memahami, mengoperasikan, mengimplementasikan, menuangkan kreasi dan kreatifitas mereka melalui desain grafis secara baik. Disamping itu dengan pelatihan ini diharapkan dapat menumbuhkan kegiatan yang positif dan keinginan berwirausaha peserta yang pada akhirnya diharapkan akan mengurangi pengangguran dan kriminalitas remaja di dalam kehidupan bermasyarakat.

Dalam pelatihan ini peneliti dibantu oleh anwar kreatif sebagai narasumber pelatihan desain grafis berbasis vektor untuk meningkatkan minat usaha. Anwar Kreatif merupakan usaha perorangan yang bergerak dibidang percetakan dan desait grafik terutama vektor art. Dimana anwar kreatif ini dipimpin oleh bapak saiful anwar.. Dimana salah satu karyanya sudah perna dikomersialisasi dalam bentuk

(Nanto Purnomo, dkk)

---

gambar, Mug dan gambar yang berpigora Fiber. Salah satu karya anwar kreatif diantaranya yaitu vektor art wajah orang yang di jual dalam range harga 50 rb – 100 rb rupiah seperti gambar berikut :



Gambar 1. Vektor Art Orang



Gambar 2. Vektor Art Mobil



Gambar 3. Vektor Art Binatang

#### D. Simpulan

Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat dengan tema Pelatihan desain grafis untuk memberikan tambahan pengetahuan dan keterampilan berjalan dengan baik, tertib dan lancar sesuai apa yang direncanakan sebelumnya. Peserta kegiatan pelatihan ini sangat antusias mengikuti pelatihan desain grafis. Dari keseluruhan pelaksanaan pelatihan menunjukkan hasil yang positif meningkatkan keterampilan, wawasan dan minat usaha peserta terhadap bidang desain grafis.

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Dengan adanya pelatihan ini peserta dapat mengembangkan ide dan kreatifitas nya.
2. Peserta mendapatkan ilmu pengetahuan baru tentang desain grafis terutama vektor art
3. Dengan adanya pelatihan ini Peserta diharapkan dapat menumbuhkan keinginan atau minat wirausaha dan diharapkan pula dapat membuka peluang usaha kedepannya.

#### Daftar Rujukan

- Dewojati, R. K. W. (2015). Desain Grafis Sebagai Media Ungkap Periklanan. *Imaji*, 7(2).175-182
- Efendi, yoyon, dkk.(2023). Pelatihan desain grafis untuk meningkatkan kreatifitas minat usaha pemuda tua karya pekanbaru. *J-pemas stmik amik riau*,4(1),17-22
- Fadlil, Abdul, dkk. (2022). Pelatihan Desain Grafis dengan Software Photoshop sebagai Peluang Usaha bagi Guru/Siswa SMAN 3 Singingi Hilir. *Bubungan tinggi: jurnal pengabdian masyarakat*, (4)2, 230-236
- Harahap, lulu riskiah, dkk.(2020). Analisis karakteristik vektor art pada vectorina

(Nanto Purnomo, dkk)

---

medan community tahun 2019 ditinjau dari elemen visual. *Gorga:jurnal seni rupa*, 9(1),152-157

Purnomo, Eko, dkk. (2021). PKM Pelatihan Desain Grafis berbasis Vektor bagi Mahasiswa Universitas Nurul Jadid Probolinggo. *Guyub:journal of community engagement*, 2(3), 509-528