



## PENGUNAAN APLIKASI ADOBE ILLUSTRATOR DALAM MERANCANG DESAIN BUSANA PADA SMK NEGERI 1 LAWANG WETAN MUSI BANYUASIN

Oleh

Fakhri Lambardo<sup>1</sup>, Hadi Syaputra<sup>2</sup>, Rolia Wahasusmiah<sup>3</sup>, Muhammad Iqbal Ramdhani<sup>4</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Sjakhyakirti

<sup>2</sup>Program Studi Ilmu Komputer, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Sumatera Selatan

<sup>3</sup>Program Studi Akuntansi, Politeknik Prasetiya Mandiri

<sup>4</sup>Program Studi Ilmu Administrasi Negara, STIA Bala Putra Dewa

Email: <sup>1</sup>[fakhrilambardo@unisti.ac.id](mailto:fakhrilambardo@unisti.ac.id), <sup>2</sup>[hadisyaputra@uss.ac.id](mailto:hadisyaputra@uss.ac.id).

<sup>3</sup>[roliawahasusmiah@gmail.com](mailto:roliawahasusmiah@gmail.com), <sup>4</sup>[miqbalramdhani89@gmail.com](mailto:miqbalramdhani89@gmail.com)

### Article History:

Received: 20-11-2024

Revised: 11-12-2024

Accepted: 22-12-2024

### Keywords:

Adobe illustrator,  
Guru, Peningkatan,  
Smk Negeri 1 lawang  
Wetan Musi  
Banyuasin.

**Abstract:** Kegiatan ini bertujuan peningkatan kemampuan para guru penggunaan aplikasi adobe illustrator dalam merancang desain busana pada smk negeri 1 lawang wetan musu banyuasin. Pengabdian ini dilakukan di Smk Negeri 1 Lawang Wetan Musi Banyuasin dengan Metode yang digunakan dalam PKM ini dalam bentuk seminar atau ceramah, pelatihan. Untuk tempat pengabdian masyarakat ini berada pada lingkungan sekolah yang nantinya akan berlangsung selama 3 jam dan mengenai waktu pelaksanaan pengabdian masyarakat ini pada hari Selasa tanggal 19 September 2024. 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 desaignrafis. Para peserta sudah bisa mengimplementasikan berbagai logo dengan tingkat kreativitasmasing-masing. Persoalan yang terjadi para pesera 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 grafiskhususnya menggunakan software adobe illustrator

## 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 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.

Kurniawan (2011) menyebut bahwa 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

Pengabdian ini dilakukan di Smk Negeri 1 Lawang Wetan Musi Banyuasin dengan Metode yang digunakan dalam PKM ini dalam bentuk seminar atau ceramah, pelatihan. Untuk tempat pengabdian masyarakat ini berada pada lingkungan sekolah yang nantinya akan berlangsung selama 3 jam dan mengenai waktu pelaksanaan pengabdian masyarakat ini pada hari Selasa tanggal 19 September 2024. Metode seminar diberikan untuk mengenalkan materi Adobe Illustrator kepada para guru Smk Negeri 1 Lawang Wetan Musi Banyuasin. Sebelum materi diberikan maka diberikan kuis pre test dan sesudah materi diberikan maka untuk mengevaluasi kemampuan guru diberikan kuis post test.

Sesi 1 disampaikan oleh Bapak Iqbal Ramdhani. Sesi ini membuka acara PKM dengan doa dan pengenalan Adobe Illustrator yang perlu dipahami oleh guru Smk Negeri 1 Lawang Wetan Musi Banyuasin.

Sesi 2 disampaikan oleh Fakhri Lambardo, yang membahas cara Adobe Illustrator. Dalam sesi ini ditunjukkan cara desain yang dibuat dengan Adobe Illustrator yaitu perangkat untuk desain grafis, ini digunakan untuk pembuatan desain



PKM ini diakhiri dengan diskusi dan pengisian quisioner post test untuk mengevaluasi pemahaman guru berkaitan dengan desain graphis.

## HASIL

Kegiatan Pengabdian Masyarakat ini diikuti oleh 20 orang guru dari Smk Negeri 1 Lawang Wetan Musi Banyuasin, yang Jl. Propinsi Dusun 1 Desa Ulak Paceh Kec. Lawang Wetan Kab. Musi Banyuasin Propinsi Sumatera Selatan - Indonesia, Sumatera Selatan, Sumatera Selatan. Tema pelaksanaan kegiatan Pengabdian Masyarakat ini yaitu "Penggunaan Aplikasi Adobe Illustrator Dalam Merancang Desain Busana Pada Smk Negeri 1 Lawang Wetan Musi Banyuasin". Sebelum pelaksanaan mempersiapkan perangkat lunak/aplikasi untuk pelatihan mengenai Penggunaan Aplikasi Adobe Illustrator dan Desain Busana yang meliputi:

**Tabel 1. Aplikasi yang Digunakan**

<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 <i>Line</i> .
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>	

Pengabdian Masyarakat ini diberikan materi dasar desain graphis dan desain busana beserta latar belakangnya, seperti :mengenal aplikasi editing (IDE, Library, dan lain-lain).



**Gambar 1. Photo Pembelajaran**



Tabel 2. Rekapitulasi Keaktifan dan Hasil Luaran Pengabdian Masyarakat

Persiapan		
Tahapan	Tujuan	Hasil
Pembentukan Panitia Kegiatan.	Pembuatan struktur dan pembagian tugas.	Struktur terdiri dari tim Dosen Sjakyakirti, Dosen STIA Bala Putra Dewa, Dosen Politeknik Prasetiya Mandiri, Dosen Universitas Sumatera Selatan
Administrasi Kegiatan Pengabdian Masyarakat.	Mengelola kegiatan dan bukti hasil kegiatan Pengabdian Masyarakat.	Daftar hadir peserta dan tim dosen serta berita acara pelaksanaan Pengabdian Masyarakat.
Pembuatan Modul dan Banner	Membuat modul dan banner serta bahan presentasi	Materi berupa penggunaan aplikasi desain grafis.
Pelaksanaan dan Penutup		
Tahapan	Tujuan	Hasil
Pelatihan	Memberi pemahaman tentang penggunaan aplikasi desain grafis	Pengetahuan mengenai penggunaan aplikasi desain grafis
Evaluasi Kegiatan	Mengetahui hal yang belum sesuai dengan tujuan kegiatan.	Petunjuk dan saran untuk kegiatan dimasa berikutnya.

Materi yang disampaikan yaitu **Penggunaan Aplikasi Adobe Illustrator Dalam Merancang Desain Busana Pada Smk Negeri 1 Lawang Wetan Musi Banyuasin** Pengimplementasian penggunaan aplikasi desain dan adobe illustrator di **Smk Negeri 1 Lawang Wetan Musi Banyuasin** sebetulnya akan memberikan dampak yang besar apalagi melihat kompetensi para guru yang dapat dikaitkan dengan penggunaan aplikasi desain dan adobe illustrator seperti berbagi praktik baik, saatnya para guru mendapatkan kompetensi yang lebih baik.



Gambar 2. Photo Bersama



## 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

## DAFTAR REFERENSI

- [1] Darusuprpta. (2002). Pedoman Penulisan Huruf Jawa. Yogyakarta: Yayasan Pustaka Nusantara,
- [2] IKAPI. (2008). Video Editing dan Video Production. Jakarta: PT.Elex Media Komputindo.
- [3] Tjiharjadi, S., & Sanwill, S. (2015). Watermarking citra digital menggunakan teknik amplitude modulation. *Jurnal Informatika*, 2(2), 109-121.
- [4] Rahmad, I.F., & Kurniawan H. (2011). Kompresi file citra bitmap menggunakan algoritma RLE dan LZ78. *CSRID Journal*, 3(2), 81-92.



HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN