



Pelatihan *Basic Typography Digital* Menggunakan Software Adobe Illustrator Bagi Siswa SMK Muhammadiyah 1 Kota Palembang

Hestia Rachmat Nunciata Lubis^{1*}, Bobby Halim², Yosef Yulius³, Fifi Salsabila⁴, Melda Tiana⁵

^{1, 2, 3, 4, 5} Universitas Indo Global Mandiri, Palembang, Indonesia

*Corresponding author: hestia_dkv@uigm.ac.id

Received 02-01-2025

Revised 05-02-2025

Published 06-03-2025

ABSTRAK

Tidak sedikit siswa SMK, terutama yang mengambil jurusan Desain Komunikasi Visual, seringkali menghadapi berbagai tantangan dalam memahami dan mengaplikasikan konsep-konsep dasar tipografi seperti pemilihan jenis huruf, ukuran, jarak antar huruf, dan tata letak. Meskipun telah mengenal software desain, banyak siswa yang belum menguasai fitur-fitur yang berkaitan dengan tipografi secara optimal. Pelatihan tipografi digital bertujuan tidak hanya meningkatkan pemahaman namun juga keterampilan siswa SMK Muhammadiyah 1 Kota Palembang dalam bidang tipografi digital melalui penggunaan software Adobe Illustrator. Materi pelatihan mencakup pengenalan konsep dasar tipografi, pemilihan font yang tepat, pengaturan tata letak, serta penerapannya dalam bidang desain grafis. Metode pelatihan yang digunakan meliputi demonstrasi, praktek langsung, dan diskusi kelompok. Pelatihan menghasilkan peningkatan yang signifikan pada pemahaman dan kemampuan siswa dalam menciptakan karya desain komunikasi visual sampul majalah yang menarik dan profesional sebagai hasil luarannya. Hal ini diharapkan dapat membekali siswa dengan keterampilan yang relevan dengan kebutuhan industri kreatif di era digital.

Kata kunci: Pengabdian; Pelatihan; Desain Komunikasi Visual; Tipografi Digital; Perangkat Lunak Adobe Illustrator

ABSTRACT

Vocational High School students, particularly who majoring in Visual Communication Design, often encounter difficulties in understanding and applying fundamental typography principles such as choosing right font, size, letter spacing, and layout. Furthermore, despite familiarity with design software, many students have yet fully master the features related to typography. This training aims to enhance both comprehension and practical skills of SMK Muhammadiyah 1 Palembang students in digital typography through the utilization of Adobe Illustrator software. The training materials cover typography introduction, the selection of appropriate fonts, layout arrangement and their application in Visual Communication Design. The training methods employed include demonstrations, practice and group discussions. The result of the typography training show a considerable improvement in students' understanding and ability to create attractive and professional magazine cover as an outcome. This initiative is anticipated to equip students with the relevant skills to the needs of current creative industry in digital era.

Keywords: *Dedication; Training; Visual Communication Design; Digital Typography, Adobe Illustrator Software*



PENDAHULUAN

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu satuan penyelenggara pendidikan bagi siswa. Sekolah Menengah Kejuruan merupakan lembaga pendidikan yang bertujuan memberikan bekal dan kecakapan khusus, siswa dipersiapkan memasuki dunia kerja (Elfranata *et al.*, 2023). SMK memiliki orientasi untuk mempersiapkan kemampuan siswa yang mampu mendukung dan memenuhi kebutuhannya di masa depan (Kurniawan *et al.*, 2021). Artinya, berbeda dengan sekolah menengah umum yang lebih menekankan pada teori, sekolah menengah kejuruan tidak hanya memberikan pengetahuan teoritis, tetapi juga melatih siswa untuk memiliki keahlian khusus yang dapat langsung diimplementasikan pada dunia kerja. SMK menawarkan berbagai jurusan dengan keahlian yang spesifik, seperti salah satunya jurusan semakin diminati yaitu jurusan Desain Komunikasi Visual.

SMK Muhammadiyah 1 Kota Palembang sekolah dengan reputasi yang baik dalam mencetak lulusan yang berkualitas. Sekolah ini dikenal dengan jurusan-jurusannya yang relevan dengan dunia kerja serta lingkungan belajar yang kondusif. Jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV) di SMK Muhammadiyah 1 Kota Palembang merupakan pilihan yang menarik bagi siswa yang memiliki minat dalam dunia seni, desain dan komunikasi. Desain Komunikasi Visual (DKV) ini juga biasa disebut dengan desain grafis. Desain grafis atau rancang grafis adalah proses komunikasi menggunakan elemen visual, seperti tulisan, bentuk dan gambar yang dimaksudkan untuk menciptakan persepsi akan suatu pesan yang disampaikan (Budiarto, 2019). Tujuan utamanya adalah berorientasi pada penyampaian pesan, selain itu dari desain tersebut audiens yang melihat dapat terpengaruh hingga merubah perilakunya (Yanuar, 2022). Dengan adanya jurusan DKV di SMK Muhammadiyah menjadikan siswa jurusan DKV SMK Muhammadiyah 1 Kota Palembang memiliki potensi dalam program pengabdian kepada masyarakat. Hal ini dikarenakan siswa dengan keterampilan, kreativitas, dan semangat seni dapat memberikan kontribusi yang berarti di bidang DKV bagi masyarakat kedepannya. Kualitas SDM yang masih perlu ditingkatkan termasuk dalam keterampilan membuat media karya desain grafis, sehingga perlu adanya pelatihan dan pembimbingan khusus agar siswa dapat memiliki skill dalam desain grafis (Darma Dirawan & Muchtar, 2022) Potensi dan peluang yang diharapkan setelah program ini terselenggara siswa mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam mengenai tipografi digital dan penerapannya sehingga siswa dapat mengembangkan kreativitas dan inovasi dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi masyarakat.

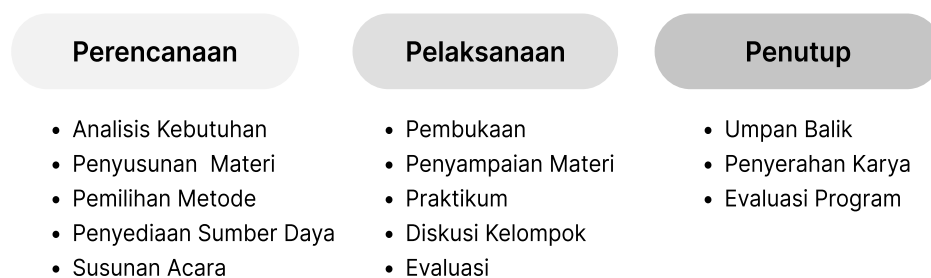
Tipografi adalah suatu ilmu atau seni atau teknik dalam menyusun elemen-elemen huruf ataupun teks agar dapat dibaca dan maknanya tersampaikan dengan jelas dan memiliki nilai estetika (Iswanto, 2023). Pada dasarnya tipografi akan akan menentukan estetika di dalam suatu desain grafis (Putri *et al.*, 2023) Dalam era digital penguasaan tipografi menjadi semakin krusial, terutama bagi generasi muda yang tumbuh di tengah pesatnya perkembangan teknologi. Bila ingin bersaing di era digital ini Indonesia perlu segera meningkatkan kemampuan dan keterampilan sumberdaya

melalui pendidikan, menjadi operator dan analis handal sebagai pendorong industri mencapai daya saing dan produktivitas tinggi (Syamsuar & Reflianto, 2019). Termasuk dalam dunia Desain Komunikasi Visual yang kompetitif, penguasaan tipografi menjadi salah satu faktor penentu keberhasilan. Namun banyak siswa SMK yang masih kesulitan dalam mengaplikasikan prinsip-prinsip tipografi secara efektif dan mengoperasikan software desain seperti software Adobe Illustrator. Adobe Illustrator adalah program editor grafis vektor terkemuka, dikembangkan dan dipasarkan oleh Adobe Systems (Saputro, 2020)

Pada pelatihan ini dengan memberikan pemahaman mengenai font, tata letak, dan tutorial penggunaan software Adobe Illustrator yang diaplikasikan langsung kedalam sebuah karya sampul majalah menjadi solusi atas permasalahan yang dialami siswa. Harapannya setelah siswa mendapatkan pelatihan tipografi digital ini pemahaman teori tipografi dan keterampilan software Adobe Illustrator siswa SMK Muhammadiyah 1 Kota Palembang meningkat sehingga siswa dapat menuangkan teori tipografi yang tepat, mengatur tata letak, dan menciptakan desain tipografi yang menarik.

METODE PELAKSANAAN

Metode yang digunakan dalam program Pengabdian Kepada Masyarakat ini dilakukan dengan metode Penelitian Tindakan Partisipatif. PAR (*Participatory Action Research*). Adapun alasan mengapa metode PAR cocok digunakan dalam pelatihan tipografi digital bagi siswa SMK yaitu PAR menekankan partisipatif siswa dalam setiap tahapan pelatihan, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga tahap penutup/evaluasi. Hal ini memastikan bahwa pelatihan relevan dengan kebutuhan dan minat siswa. Partisipatif dalam arti bahwa ia sebuah kondisi yang diperlukan dimana orang memainkan peran kunci didalamnya dan memiliki informasi yang relevan tentang sistem sosial (komunitas) yang tengah berada di bawah pengkajian, dan bahwa mereka berpartisipasi dalam rancangan dan implementasi rencana aksi itu didasarkan pada hasil penelitian (Rahmat & Mirnawati, 2020).



Gambar 1. Tahapan Program Pengabdian Kepada Masyarakat

Dengan mengatasi masalah-masalah yang dihadapi masyarakat PAR secara tidak langsung berkontribusi dalam meningkatkan kualitas hidup masyarakat dengan memberdayakan masyarakat itu sendiri. Kata pemberdayaan sendiri memiliki arti daya atau kekuatan pada masyarakat. Daya atau kekuatan yang dimaksud adalah kemampuan dalam diri masyarakat secara bersama-sama membangun diri melalui

upaya masyarakat (Qomar *et al.*, 2022). Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat yang dilaksanakan meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan dan penutup. Seluruh tahapan tersebut dilakukan dengan sistematis. Deskripsi singkat tahapan pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat diilustrasikan dalam Gambar 1.

Seperti yang terdapat dalam Gambar 1, tahap perencanaan dimulai dengan survey, wawancara dan diskusi dengan guru dan siswa untuk mengumpulkan data dan mengidentifikasi kebutuhan spesifik siswa SMK terhadap pelatihan tipografi digital. Selanjutnya solusi dikembangkan berdasarkan masalah utama yang ditemukan melalui penyusunan materi yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan dirancang dengan menarik mulai dari konsep dasar tipografi hingga aplikasi praktis menggunakan perangkat lunak Adobe Illustrator. Setelah materi yang relevan disusun, ditentukan metode pembelajaran yang efektif seperti ceramah, demonstrasi, praktikum, diskusi kelompok, atau kombinasi dari semuanya. Sarana dan prasarana yang diperlukan kemudian disiapkan oleh pihak SMK untuk mendukung kegiatan PKM pelatihan tipografi digital ini. Sarana dan prasarana yang dimaksud meliputi proyektor, speaker, mikrofon, komputer, software Adobe Illustrator, dan bahan ajar yang sudah dipersiapkan oleh dosen yang melakukan PKM dalam bentuk slide presentasi dan dikirimkan ke pihak SMK. Selain slide presentasi yang disiapkan oleh dosen, dosen juga membuat jadwal susunan acara yang terperinci termasuk pembagian waktu untuk setiap materi.

Tahap pelaksanaan pelatihan dilakukan dalam bentuk workshop. Workshop tipografi digital diselenggarakan pada hari Jum'at tanggal 20 September 2024, jam 08.00 – 13.00 bertempat di laboratorium komputer DKV SMK Muhammadiyah 1 Kota Palembang dengan jumlah peserta 33 siswa. Tahap ini diawali dengan pembukaan yang dilakukan oleh guru Kepala Jurusan DKV SMK Muhammadiyah 1 Kota Palembang dan Kepala Program Studi DKV Universitas Indo Global Mandiri Palembang, dilanjutkan dengan tahap pre-test sebelum pemaparan materi dimulai. Dapat dilihat pada Gambar 2 siswa diarahkan untuk mengerjakan *brief* soal sampul majalah sebelum mendapatkan materi dan tutorial. Tahap pre-test ini berlangsung selama 30 menit pengerjaan.



Gambar 2. Tahap Pre-test Tipografi Digital

Setelah tahap pre-test selesai, materi disampaikan mulai dari pemaparan mengenai tujuan pelatihan, manfaat yang diperoleh, dan tata tertib selama kegiatan. Materi disampaikan secara sistematis, dimulai dari yang paling sederhana hingga kompleks yaitu dengan diawali pemaparan mengenai pengertian tipografi, konsep dasar tipografi, peluang tipografi di dunia digital dan contoh implementasinya, tipografi yang baik dan yang buruk, bagaimana cara memilih font yang tepat untuk berbagai jenis desain, prinsip desain dalam tipografi, dan pengaturan tata letak yang baik berikut dengan pengaplikasiannya dalam DKV. Materi disampaikan menggunakan gaya bahasa yang mudah dipahami oleh siswa berikut dengan contoh-contoh kasus yang relevan. Setelah seluruh materi disampaikan siswa diberikan kesempatan untuk menyelesaikan post-test dengan *brief* soal yang sama dengan pre-test menggunakan perangkat lunak Adobe Illustrator dengan proyek sampul majalah. Evaluasi dilakukan selama dan setelah pelatihan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa mengenai teori tipografi dan penggunaan software Adobe Illustrator setelah diberikan paparan materi.

Pada tahap penutup umpan balik dikumpulkan dari siswa mengenai pelatihan, kemudian hasil karya sampul majalah dikembalikan dan souvenir diberikan sebagai tanda penghargaan atas partisipasi siswa. Evaluasi dilakukan secara menyeluruh terhadap program pelatihan untuk mengetahui keberhasilan dan kekurangannya.

HASIL KEGIATAN

Hasil kegiatan PKM dijelaskan secara berurutan dan sistematis sesuai dengan tahapan yang telah dilakukan oleh tim PKM agar menghasilkan capaian yang sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan dan tahap penutup.

Perencanaan

Tahap perencanaan program PKM yang dilakukan adalah menganalisis kebutuhan siswa SMK Muhammadiyah 1 Kota Palembang dengan melakukan survey singkat untuk mengetahui pemahaman awal siswa tentang konsep dasar tipografi seperti pemahaman jenis-jenis font, ukuran, jarak antar huruf, prinsip *layout*, teori warna dan bagaimana penerapannya dalam tipografi, pemahaman konsep hierarki visual dalam desain dan penguasaan perangkat lunak Adobe Illustrator seperti sejauh mana siswa menguasai tools dan fitur Adobe Illustrator yang berkaitan dengan tipografi, apakah siswa mampu membuat desain yang menggunakan tipografi yang sederhana dan efektif, dan apakah siswa mampu mengatasi masalah yang muncul saat membuat desain yang mengaplikasikan tipografi.

Wawancara dengan guru kepala jurusan DKV SMK Muhammadiyah 1 Kota Palembang dan siswa dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi lebih lanjut tentang kemampuan dan harapan siswa dalam mempelajari tipografi digital. Berdasarkan hasil wawancara ditemukan bahwa siswa SMK Muhammadiyah 1 Kota Palembang memiliki minat yang tinggi pada desain dan kreativitas dan dengan memiliki minat terhadap desain dan kreatifitas memberikan siswa peluang di industri

kreatif yang sedang berkembang demikian cepat di era digital sekarang ini. Namun permasalahan yang ditemukan adalah siswa perlu untuk memperbaiki kelemahan yang dimiliki yaitu kurangnya pemahaman tentang konsep dasar tipografi dan kesulitan menggunakan software.

Setelah itu melakukan pengamatan langsung kegiatan belajar mengajar di kelas untuk melihat sejauh mana materi tipografi telah diajarkan untuk mendapatkan masukan mengenai materi yang relevan dan metode pembelajaran yang efektif. Materi pelatihan dirancang dan disesuaikan dengan tingkat pemahaman dan kebutuhan siswa. Metode pembelajaran disesuaikan dengan gaya belajar siswa dan tujuan pelatihan. Sumber daya yang dibutuhkan dipersiapkan oleh pihak SMK Muhammadiyah 1 Kota Palembang, seperti perangkat proyektor, mikrofon, komputer, dan software Adobe Illustrator.

Pelaksanaan Pelatihan Tipografi Digital

Kegiatan pelatihan dimulai dengan tahap pre-test dilanjutkan dengan pemaparan mengenai definisi tipografi, pengertian tipografi, fungsi tipografi, contoh kasus tipografi yang baik dan buruk, ketepatan dalam pemilihan font, 5 bentuk dasar huruf, 6 elemen dalam desain, dan prinsip dalam desain. Dalam penjelasan materi dipaparkan bahwa ada lima bentuk dasar huruf, yaitu *serif*, *sans serif*, *slab serif*, *script* dan *decorative*. Huruf/font adalah salah satu unsur penting yang harus ada dalam sebuah desain (Rinjani *et al.*, 2022) Serif dapat di deskripsikan sebagai ekstensi, tonjolan, atau, lebih tepatnya, sapuan akhir yang memanjang dari ujung karakter (Valentino *et al.*, 2019). Serif cocok digunakan pada konteks yang formal seperti makalah, jurnal, atau *text book*. *Sans Serif* adalah jenis huruf yang tidak berkait atau tidak memiliki serif pada ujung-ujung goresan hurufnya. Karakteristik *sans serif* memberikan kesan yang lebih moderen, minimalis, dan mudah dibaca, terutama pada tampilan digital sehingga jenis huruf sans serif sering digunakan pada desain yang berorientasi pada teknologi dan futuristik seperti website, aplikasi dan presentasi. *Script* adalah jenis huruf yang menyerupai tulisan tangan, dengan goresan yang mengalir dan terhubung, huruf *script* memberikan kesan yang elegan, personal dan artistik. Karena sifatnya yang dekoratif huruf *script* lebih cocok digunakan untuk teks yang singkat seperti judul, undangan, atau logo. *Slab Serif* adalah jenis font yang memiliki kait di ujung goresan hurufnya namun kaitnya tebal dan berbentuk seperti blok, dibandingkan dengan *serif*, *serif* pada *slab serif* memiliki ketebalan yang sama dengan batang hurufnya, sehingga menampilkan kesan yang lebih kuat dan kokoh. Huruf *slab serif* sering kali di asosiasikan dengan desain *vintage/retro*, sehingga apabila ingin menciptakan desain yang bertema *vintage/retro* *slab serif* adalah pilihan yang tepat. *Slab serif* sangat cocok digunakan untuk teks yang singkat dan padat seperti *headline* atau judul yang ingin memberikan kesan kuat dan menarik perhatian. Huruf dekoratif adalah jenis huruf yang dirancang dengan elemen-elemen hias seperti garis lengkung, spiral atau bentuk geometri yang rumit, penggayaan tertentu dan menggunakan ornamen-ornamen yang tidak umum yang bertujuan untuk menarik

perhatian, menciptakan nuansa atau suasana tertentu dan memberikan elemen kreatif yang unik pada desain. Tampilan huruf dekoratif sering kali tidak konvensional dan menonjol dibandingkan jenis huruf lainnya. Dikarenakan oleh tampilannya yang unik dan tidak umum, jenis huruf dekoratif sangat cocok digunakan untuk menarik perhatian seperti judul dan logo.

Materi selanjutnya merupakan pengenalan 6 elemen dalam desain, yaitu titik, garis, bidang, tekstur, ruang dan warna. Titik merupakan elemen terkecil dalam desain. Sementara garis merupakan, penghubungan antara satu titik dan titik lainnya. Bidang adalah unsur visual yang memiliki dimensi panjang dan lebar. Tekstur merupakan corak dari permukaan benda. Ruang/*space* yaitu *positive space* dan *negative space*. *Positive space* merupakan bagian yang terisi objek sedangkan *negative space* merupakan bagian yang kosong. Warna dalam desain dibagi menjadi dua, CMYK dan RGB. CMYK adalah sistem warna yang digunakan dalam dunia percetakan, sedangkan RGB warna yang digunakan pada layar dalam dunia digital, seperti layar handphone, tablet, komputer, laptop, televisi dan proyektor.

Setelah menjelaskan elemen-elemen pada desain, kemudian dilanjutkan dengan penjelasan prinsip-prinsip dalam desain dan juga penerapannya dalam tipografi digital. Prinsip pertama merupakan kesatuan/*unity* yang memiliki pengertian bahwa elemen-elemen desain yang digunakan selaras dan harmonis sehingga memberikan kesan menyatu. Untuk dapat mendapatkan kesan kesatuan ini ada beberapa upaya yang bisa dilakukan mulai dari penggunaan *proximity* (pengelompokkan), *alignment* (ketertiban dan organisasi antar elemen), *repetition* (pengulangan) dan *contrast* (penekanan). Prinsip selanjutnya adalah *balance*/keseimbangan, yaitu keseimbangan simetris dan keseimbangan asimetris. Prinsip yang ketiga adalah *rhythm*/ritme terbagi menjadi empat jenis yaitu ada ritme repetisi murni, ritme repetisi variasi, ritme progresif/gradasi, dan ritme *flowing*. Prinsip keempat adalah *emphasis*/penekanan, penekanan adalah bagian yang ditonjolkan dari sebuah desain bertujuan untuk mengarahkan pandangan mata *audience* sehingga apa yang ingin disampaikan dapat tersalurkan. Pada bagian penekanan ini diberikan contoh implementasi pada poster acara. Prinsip desain yang kelima adalah proporsi/*proportion*, proporsi merupakan perbandingan antara sebuah bagian desain dengan elemen desain keseluruhan sehingga menghasilkan desain dengan urutan informasi yang jelas dan nyaman dibaca.

Selanjutnya materi yang disampaikan adalah hirarki pada tipografi. Hirarki dalam tipografi adalah suatu konsep pengaturan teks desain grafis yang bertujuan untuk menyoroti dan membedakan elemen-elemen tertentu berdasarkan tingkat kepentingannya. Dengan memberikan pemahaman mengenai hirarki bertujuan agar siswa dapat memahami bahwa penting untuk mengetahui cara memilah informasi dalam sebuah teks agar pembaca dapat dengan mudah memahami mana informasi yang paling penting dan mana informasi yang selanjutnya perlu untuk pembaca ketahui. Hirarki yang baik dapat membuat teks lebih mudah dibaca dan dipahami, hal ini membuat pembaca lebih mudah memahami isi teks. Selain itu hirarki dalam

tipografi memberikan struktur visual pada desain, sehingga tampilannya menjadi menarik dan teratur. Pada bagian ini dijelaskan bahwa setiap urutan informasi dapat dibedakan menggunakan ukuran font dari ukuran yang paling besar sampai dengan yang terkecil, seperti headline/judul teks memiliki ukuran font yang terbesar dalam sebuah *layout* desain, kemudian yang selanjutnya adalah *standfirst* ukurannya lebih kecil dari judul namun lebih besar dari *subheadline*, *subheadline* ukurannya lebih besar dari *sub-subheadline*, *sub-subheadline* ukurannya lebih kecil dari *subheadline* namun masih lebih besar dari *body text*, *body text* menggunakan font yang paling umum dan mudah dibaca, *bullet point*, *picture caption*, *photo credit*, dan yang terkecil adalah *footer*. Adapun elemen-elemen yang membentuk hirarki dalam tipografi seperti ukuran huruf yang lebih besar biasanya menunjukkan judul atau informasi yang paling penting. Font yang berbeda dapat memberikan kesan yang berbeda, font yang tebal dan tegas biasanya digunakan untuk judul, sedangkan font yang tipis dan elegan lebih cocok untuk teks biasa. Warna yang cerah dan kontras dapat menarik perhatian pembaca. Jarak antar baris, kata atau huruf dapat mempengaruhi kesan visual dan keterbacaan teks. Huruf yang dicetak tebal, miring atau bergaris bawah dapat memberikan penekanan pada kata atau kalimat tertentu. Intinya adalah hirarki tipografi sangat bermanfaat dalam desain grafis. Dengan memahami konsep ini siswa dapat menciptakan desain yang tidak hanya estetik namun juga informasi tersampaikan dengan efektif kepada target audiens.

Setelah seluruh materi diberikan, siswa diberikan tutorial cara penggunaan perangkat lunak Adobe Illustrator mulai dari penjelasan mengenai menyiapkan canvas untuk mendesain, tools yang paling banyak digunakan dalam pembuatan desain layout tipografi digital sampai dengan cara menyimpan desain yang telah dihasilkan dalam format Adobe Illustrator, PDF maupun JPEG, dan menggunakan format warna CMYK untuk keperluan cetak atau RGB yang diperuntukkan design pada layar. Dapat dilihat pada Gambar 3 proses tutorial software Adobe Illustrator.



Gambar 3. Tutorial Software Adobe Illustrator

Setelah pemahaman perangkat lunak Adobe Illustrator diberikan, siswa harus menyelesaikan post-test yaitu tantangan untuk mengimplementasikan teori yang telah

disampaikan kedalam sebuah desain sampul majalah menggunakan perangkat lunak yang telah disediakan di komputer SMK Muhammadiyah 1 Palembang yaitu Adobe Illustrator. Tema sampul majalah bebas, tugas yang diberikan adalah penerapan elemen desain, prinsip desain dan hirarki tipografi dalam perancangan sebuah layout sampul majalah. Tujuan utama layout adalah menampilkan elemen gambar dan teks agar menjadi komunikatif dalam sebuah cara yang dapat memudahkan pembaca menerima informasi yang disajikan (Lukitasari, 2021) Sebuah majalah harus ditata tampilannya dengan susunan yang menarik supaya informasi yang dimuat bisa diterima dengan baik oleh pembacanya (Witari & Wardana, 2017) Siswa diharapkan tidak hanya memahami teori dalam tipografi namun juga memahami bagaimana cara menerapkannya pada sebuah desain agar menarik secara visual dan memiliki penyampaian informasi yang efektif.

Penutup/Evaluasi

Pada tahap penutup yang merupakan tahap evaluasi dalam program Pengabdian Kepada Masyarakat merupakan tahap penting untuk memastikan bahwa program PKM memberikan dampak yang positif dan berkelanjutan bagi siswa SMK Muhammadiyah 1 Palembang. Seperti yang dapat dilihat pada Gambar 4, tahap penutup dimulai dari proses cetak dan pemberian umpan balik kepada seluruh hasil karya desain berukuran A4 milik siswa yang berpartisipasi sebanyak 33 siswa.

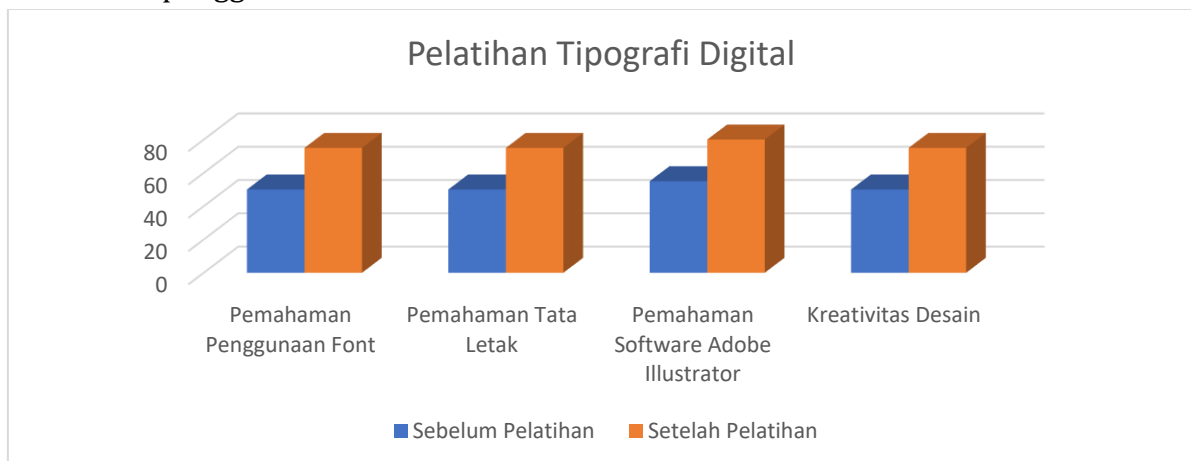


Gambar 4. Tahap Review Hasil Karya dan Pemberian Feedback

Hasil dan Pembahasan

Program PKM pelatihan tipografi digital untuk siswa ini di laksanakan di SMK Muhammadiyah 1 Kota Palembang menggunakan software adobe illustrator. Tim PKM bekerja sama dengan kepala jurusan Desain Komunikasi Visual SMK Muhammadiyah 1 Kota Palembang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan sampai dengan tahap penutup/evaluasi. Teori tipografi digital dan tutorial perangkat lunak adobe illustrator diimplementasikan pada karya desain sampul majalah. Tahap pelaksanaan menjadi fokus utama, karena pada tahap ini memiliki peran krusial bagi siswa dalam

menghubungkan teori dan praktik. Siswa melakukan tahap praktik pengerjaan karya desain grafis sampul majalah selama 1 jam pengerjaan. Melalui tahap ini siswa tidak hanya sekedar memahari konsep-konsep dalam tipografi, tetapi juga mampu menerapkannya secara langsung dalam proyek desain. Pada tahap ini tim PKM dapat menguji pemahaman siswa terhadap berbagai prinsip tipografi seperti pemilihan font, tata letak, hierarki visual, dan lainnya dalam konteks desain yang nyata, dengan siswa menghadapi tantangan dalam implementasi, siswa dapat mengidentifikasi celah dalam pemahaman mereka dan mencari solusi yang kreatif. Siswa juga akan terlatih menggunakan perangkat lunak Adobe Illustrator untuk mengolah tipografi, tata letak sampul majalah, hierarki informasi, pemilihan font dan penggunaan *white space*. Setelah siswa menyelesaikan desain sampul majalah, tim PKM akan memberikan evaluasi terhadap karya desain siswa. Evaluasi karya merupakan tahap untuk mengukur keberhasilan suatu desain dalam mencapai tujuan yang telah dirancang, yang ditinjau dari segi estetika, fungsionalitas, konsistensi, originalitas, kreatifitas dan kerapihan karya. Hasil post-test memiliki peningkatan pemahaman tipografi dan kemampuan dalam menggunakan software Adobe Illustrator sebesar 50%. Perbandingan persentase *pre-test* dan *post-test* dapat dilihat lebih detail pada Gambar 5 dan hasil *post-test* dapat dilihat pada Gambar 6.. Setelah tahap evaluasi kemudian siswa diberikan umpan balik menekankan pada aspek-aspek yang perlu diperbaiki dan memberikan saran yang spesifik, Evaluasi pada karya desain sangat penting untuk memastikan desain yang dihasilkan berkualitas tinggi, efektif dan memenuhi kebutuhan pengguna dari desain tersebut.



Gambar 5. Column Chart Sebelum dan Setelah Pelatihan Tipografi Digital



Gambar 6. Hasil Post-test Tipografi Digital

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil evaluasi, sebagian besar peserta merasa puas dengan pelatihan tipografi digital dan terdapat peningkatan sebesar 50% pada pemahaman teori maupun keterampilan software. Materi pelatihan dianggap relevan dan bermanfaat. Saran untuk perbaikan pelatihan di masa mendatang yaitu durasi pelatihan dibuat lebih panjang, sesi pagi fokus pada penyampaian materi teori dan sesi siang sampai sore tutorial penggunaan perangkat lunak adobe illustrator dan pengerjaan karya desain implementasi dari materi yang telah diberikan di sesi 1. Dengan pelatihan 1 hari penuh dari pagi hingga sore, diharapkan dapat memberi peningkatan pemahaman yang lebih besar dan memberi siswa cukup waktu untuk pengerjaan desain agar hasil karya lebih berkualitas.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih diucapkan kepada Universitas Indo Global Mandiri dan SMK Muhammadiyah 1 Kota Palembang atas kepercayaan dan dukungannya. Ucapan terimakasih juga diucapkan atas partisipasi aktif dari pihak-pihak yang terlibat sehingga kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat berjalan dengan lancar. Semoga hasil dari kegiatan ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang terlibat.

DAFTAR PUSTAKA

- Budiarto, S. P. (2019). Pelatihan Desain Grafis dan Multimedia di Sekolah Menengah Kejuruan Persatuan Guru Republik Indonesia Banyuputih Situbondo. *JPM (Jurnal Pemberdayaan Masyarakat)*, 4(1), 308–313. <https://doi.org/10.21067/jpm.v4i1.3059>
- Darma Dirawan, G., & Muchtar, A. (2022). PKM Pelatihan Desain Grafis pada Siswa SMA Negeri 3 Gowa. In *PENGABDI: Jurnal Hasil Pengabdian Masyarakat* (Vol. 3, Issue 2). <https://doi.org/https://doi.org/10.26858/pengabdi.v3i2.40858>
- Elfranata, S., Daud, D. J., Yeni, Y., Pratiwi, N., Meliyani, E., Ervin, E., & Mecang, H. K. (2023). Pengaruh Self Esteem dan Self Efficacy Terhadap Kesiapan Kerja Siswa SMK Negeri di Kecamatan Pontianak Utara. *JEID: Journal of Educational Integration and Development*, 2(4), 260–270. <https://doi.org/10.55868/jeid.v2i4.147>
- Iswanto, R. (2023). Perancangan Buku Ajar Tipografi. *Nirmana*, 23(2), 123–129. <https://doi.org/10.9744/nirmana.23.2.123-129>
- Kurniawan, N. A., Hidayah, N., & Rahman, D. H. (2021). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMK. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 6(3), 334. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v6i3.14579>
- Lukitasari, E. H. (2021). Pengabdian Penempatan Typografi Pada Majalah di Smk N Jenawi. *JURNAL PENGABDIAN TEKNOLOGI TEPAT GUNA*, 2(1), 34–44. <https://doi.org/10.47942/jpttg.v2i1.718>
- Putri, H. R. D., Hijriah, & Depari, An. S. (2023). Pelatihan Penggunaan Warna Dan Tipografi Pada Media Poster PPDB Di Sekolah Nasional KPS Balikpapan. *Lp3Mkil*, 3(1), 23–31. <https://jurnal.lp3mkil.or.id/index.php/pkml/article/view/462/400>
- Qomar, M. N., Karsono, L. D. P., Aniqoh, F. Z., Aini, C. N., & Anjani, Y. (2022). Peningkatan Kualitas Umkm Berbasis Digital Dengan Metode Participatory Action Research (PAR). *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1).

- <https://doi.org/10.31004/cdj.v3i1.3494>
- Rahmat, A., & Mirnawati, M. (2020). Model Participation Action Research Dalam Pemberdayaan Masyarakat. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 6(1). <https://doi.org/10.37905/aksara.6.1.62-71.2020>
- Rinjani, D., Sari, M. P., & Padmasari, A. C. (2022). Ensiklopedia Tipografi Sebagai Media untuk Meningkatkan Pemahaman Terhadap Tipografi. *Jurnal Pendidikan Multimedia (Edsence)*, 4(2), 101–108. <https://doi.org/10.17509/edsence.v4i2.52186>
- Saputro, N. (2020). Apa itu Adobe Illustrator? *Nesabamedia*.
- Syamsuar, S., & Reflianto, R. (2019). Pendidikan Dan Tantangan Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Di Era Revolusi Industri 4.0. *E-Tech : Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 6(2). <https://doi.org/10.24036/et.v2i2.101343>
- Valentino, D. E., Lp3i, P., & Pekanbaru, K. K. (2019). *PENGANTAR TIPOGRAFI* (Vol. 6, Issue 2).
- Witari, N. N. S., & Wardana, K. N. H. (2017). Analisis Visual Sampul Majalah “Bobo” Edisi Bulan April 2016. *PRASI*, 12(01). <https://doi.org/10.23887/prasi.v12i01.13917>
- Yanuar, Y. (2022). Tinjauan Bibliometrik Elemen Dan Prinsip Desain Tahun 2016-2021. *Jurnal Dasarupa: Desain Dan Seni Rupa*, 4(1). <https://doi.org/10.52005/dasarupa.v4i1.120>