

PELATIHAN DESAIN KONTEN PROMOSI DIGITAL, PENTINGNYA HAKCIPTA DALAM DESAIN GRAFIS, DAN CARA MENGHITUNG RENCANA ANGGARAN BIAYA DESAIN GRAFIS PADA SISWA SMK PGRI SUKOHARJO

Nurita Elfani Prasetyaningrum¹⁾, Ramadhian Agus Triono Sudalyo²⁾, Kurniawati Darmaningrum³⁾ Gesang Kristanto⁴⁾, Evi Dewi Kusumawati⁵⁾, Dewi Kartikasari⁶⁾

¹⁾Program Studi Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Surakarta, Indonesia

^{2), 4)}Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik Elektro dan Informatika Universitas Surakarta, Indonesia

³⁾Program Studi Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Tunas Pembangunan Surakarta, Indonesia

⁵⁾Program Studi Akuntansi Fakultas Ekonomi UPITRA Surakarta, Indonesia

⁶⁾Program Studi Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas UPITRA Surakarta, Indonesia

Corresponding Author : Nurita Elfani Prasetyaningrum
e-mail : elfaniprasetya@gmail.com

ABSTRAK

Belum kokohnya fundamental perekonomian Indonesia mendorong pemerintah untuk membangun struktur ekonomi dengan mempertimbangkan keberadaan Usaha Kecil dan Menengah (UKM). Sektor ini telah terbukti memberikan lapangan kerja dan memberikan kesempatan bagi UKM untuk berkembang di masyarakat. Keberadaan UKM tidak dapat diragukan karena terbukti mampu bertahandan menjadi penggerak ekonomi, terutama setelah krisis ekonomi. Di sisi lain, UKM juga menghadapibanyak masalah, yaitu keterbatasan modal kerja, sumber daya manusia yang rendah, dan kurang cakupnya penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi (Sudaryanto dan Hanim, 2002). Kendala lain yang dihadapi oleh UKM adalah hubungan dengan prospek bisnis yang kurang jelas dan visi perencanaan dan misi yang belum stabil. Pemberian informasi dan jaringan pasar, kemudahan akses pendanaan dan pendampingan serta peningkatan kapasitas teknologi informasi merupakan beberapa strategi peningkatan daya saing UKM Indonesia. Oleh karena itu diperlukan sinergi semua pihak terutama antara pemerintah dan lembaga keuangan mikro.

Desain grafis adalah sebuah profesi yang bertanggung jawab untuk mengembangkan dan merancang komunikasi visual tertentu melalui gambar yang berhasil menyampaikan pesan penting, mengungkapkan perasaan, dan nilai. Ini dicapai dengan menggabungkan elemen gambar secara harmonis seperti tipografi, warna, proporsi, dan lain-lain. Pentingnya profesi ini terutama terletak pada tingkat pertimbangan citra yang dimiliki masyarakat saat ini. Gambar sudah mulai mendominasi teks, itulah sebabnya semakin banyak strategi komunikasi, periklanan, dan pemasaran yang berfokus pada format visual, baik melalui foto, brosur, poster. Adapun strategi bisnis, desain grafis sangat penting ketika meningkatkan citra perusahaan dan untuk lebih menonjol dari pesaing. Di samping seseorang harus menguasai teknik bagaimana mendesain sebuah produk baik secara cetak dan digital. Seseorang desainer grafis sangat perlu memahami perlindungan hak cipta yang penting untuk mencegah pelanggaran hak ekonomi dan hak moral pencipta. Hak cipta merupakan hak yang hasil karyanya di bidang ilmu pengetahuan, sastra, dan seni. Salah satu bentuk ciptaan yang dilindungi hak ciptanya berdasarkan Undang-undang Hak Cipta adalah desain grafis. Setelah memahami pentingnya memiliki kemampuan dalam desain grafis dan penguasaan aspek etika dalam mendesain dan memahami hak cipta. Diperlukan *skill* dalam menghitung rencana anggaran biaya dan *quotation* dari jasa konten kreatif sebuah desain, berdasarkan kriteria-kriteria yang ditentukan.

Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) Universitas Surakarta, Universitas Tunas Pembangunan, dan UPITRA Surakarta di tahun 2022 ini dilaksanakan pada SMK PGRI Kabupaten Sukoharjo, yang dikenal memiliki siswa- siswi yang unggul. Tentunya siswa-siswi SMK PGRI Kabupaten Sukoharjo ini akan lebih terampil dan kreatif untuk menghadapi dunia kerja dan mumpuni dalam profesi bila dibekali dengan penajaman melalui beberapa kegiatan pelatihan antara lain: 1) desain konten promosi digital yang nantinya dapat dituangkan pada

berbagai media terapan baik pada poster, *flyer*, *website*, video, dan media lainnya baik cetak dan digital; 2) Pelatihan etika dalam membuat desain agar tidak melanggar hak cipta dan bagaimana karya cipta terbarukan dari karya siswa SMK nantinya mendapatkan perlindungan hak cipta, sehingga memperoleh apresiasi dari masyarakat melalui desain-desain yang diciptakan, dan 3) Agar siswa dapat mengenal bahwa desain grafis adalah sebuah profesi potensial yang dapat diandalkan untuk memperoleh pendapatan atau penghasilan, maka juga perlu dilatih bagaimana menentukan tarif atau biaya jasa desain grafis pada para pengguna jasa desainer grafis, sesuai pengalaman dan portofolio yang dimiliki dalam rencana anggaran biaya dan *quotation*.

Kata kunci: pelatihan, desain grafis, hak cipta, rencana anggaran biaya

ABSTRACT

Graphic design is a profession that is responsible for developing and designing certain visual communications through images that successfully convey important messages, express feelings, and values. This is achieved by harmoniously combining image elements such as typography, colors, proportions, etc. The importance of this profession mainly lies in the level of consideration of the image that society currently has. Images have started to dominate text, which is why more and more communication, advertising and marketing strategies are focusing on visual formats, whether through photos, brochures, posters. As for business strategy, graphic design is very important when enhancing a company's image and standing out from the competition. In addition, someone must master the techniques of how to design a product both in print and digitally.

A graphic designer really needs to understand copyright protection which is important to prevent violations of the economic rights and moral rights of creators. Copyright is a right for his work in the fields of science, literature and art. One form of creation that is protected by copyright under the Copyright Act is graphic design. After understanding the importance of having skills in graphic design and mastery of ethical aspects in designing and understanding copyright. Skills are needed in calculating the budget plan and quotations from creative content services for a design, based on the specified criteria.

Community Service (PkM) of Universitas Surakarta, Universitas Tunas Pembangunan, dan UPITRA Surakarta in 2022 will be carried out at the PGRI Vocational School, Sukoharjo Regency, which is known to have excellent students. Of course, the students of SMK PGRI Sukoharjo Regency will be more skilled and creative to face the world of work and qualified in the profession if equipped with sharpening through several training activities including: 1) digital promotional content design which can later be poured on various applied media both on posters, flyers, websites, videos, and other media, both print and digital; 2) Ethical training in making designs so as not to violate copyright and how renewable copyrighted works from the works of SMK students will later receive copyright protection, so as to gain appreciation from the community through the designs created, and 3) So that students can recognize that graphic design is a potential profession that can be relied upon to earn income or income, it is also necessary to be trained on how to determine the rates or fees for graphic design services to users of graphic design services according to their experience and portfolio in the budget plan and quotation.

Keywords: training, graphic design, copyright, budget plan

PENDAHULUAN

Dekade ini perkembangan teknologi sudah semakin maju dari tahun ke tahun. Hal ini menjadikan informasi juga semakin mudah diakses. Dengan adanya teknologi pada ponsel yang semakin berkembang, aplikasi dalam ponselpun ikut berkembang. Salah satunya adalah pada aplikasi sosial media. Berdasarkan survei dari data boks katadata.co.id, populasi masyarakat Indonesia pada Januari 2019 sebanyak 268,2 juta jiwa, pengguna aktif media sosial telah mencapai 150 juta pengguna. Hal ini menandakan bahwa ada lebih dari 50% penduduk Indonesia adalah pengguna media sosial. Melihat besarnya potensi pengguna media sosial di Indonesia saat ini, beberapa pihak ternyata mulai memanfaatkannya. Salah satunya untuk kepentingan beriklan dan memasarkan produk melalui berbagai macam *platform* media sosial. Selain untuk kepentingan beriklan, kini media sosial juga mulai banyak digunakan oleh perusahaan atau instansi untuk mengenalkan atau meningkatkan citra diri perusahaan atau instansi yang dijalankan ke masyarakat umum. Salah satu bentuk konten pada media sosial adalah konten gambar. Konten ini lebih menarik dilihat, daripada konten berupa tulisan yang memerlukan waktu untuk mencerna informasi di dalamnya, (Abadi, 2021).

Saat seseorang melihat sebuah gambar, tentu akan lebih mudah mengingat dibandingkan dengan tulisan. Di era digital ini, gambar adalah suatu yang sangat dibutuhkan dan penting yang bersinergi dengan teks. Manfaat desain grafis tidak hanya lagi sekedar pembuatan logo dan slogan usaha seperti puluhan tahun yang lalu. Desain grafis telah menjadi bagian yang penting pada bisnis dalam berbagai kesempatan termasuk sebagai strategi pemasaran dan membuat *branding* yang menarik, (Mulyani, 2021). Salah satu keterlibatan penting seorang desainer grafis di era digital adalah pembuatan *e-flyer*, video, hingga *website*. Produk-produk yang dihasilkan diawali mulai dari desain haruslah mencerminkan sebuah identitas perusahaan dan filosofi produk dan jasa, ditinjau baik dalam pemilihan warna pada *background*, warna pada tulisan, ornamen, gradasi, bidang, dan penataan gambar sehingga menarik kesan pengguna.

Desain grafis juga berperan penting dalam pemasaran melalui *billboard* baik cetak dan digital, *layout* majalah hingga koran baik cetak dan digital, sosial media, *banner* cetak

dan digital, poster, kemasan, dan lain sebagainya. Desain grafis berfungsi mengkomunikasikan pesan perusahaan kepada calon *customer* secara visual.

Desain grafis merupakan sebuah profesi yang bertanggung jawab untuk mengembangkan dan merancang komunikasi visual tertentu melalui gambar yang berhasil menyampaikan pesan penting, mengungkapkan perasaan, dan nilai. Ini dicapai dengan menggabungkan elemen gambar secara harmonis seperti tipografi, warna, proporsi, dan lain-lain. Pentingnya profesi ini terutama terletak pada tingkat pertimbangan citra yang dimiliki masyarakat saat ini. Gambar sudah mulai mendominasi teks, itulah sebabnya semakin banyak strategi komunikasi, periklanan, dan pemasaran yang berfokus pada format visual, baik melalui foto, brosur, poster. Adapun strategi bisnis, desain grafis sangat penting ketika meningkatkan citra perusahaan dan untuk lebih menonjol dari pesaing. Selain itu, gambar biasanya merupakan kontak pertama pengguna atau klien dengan perusahaan dan hubungan masa depan usaha bergantung pada sebuah desain. Dari sudut pandang sosial, desain grafis juga memiliki tanggung jawab untuk menghasilkan pesan yang berkontribusi positif kepada masyarakat, menyebarkan elemen visual yang mampu berkolaborasi dengan perkembangan sosial dan membangkitkan kesadaran akan kekuatan visual. Seperti yang berkembang saat ini, bahwa desain grafis adalah proses penciptaan visual yang tujuan utamanya adalah untuk menyebarkan pesan visual yang tepat, mampu mentransmisikan, selain informasi, perasaan, emosi, dan nilai, (Prihatmoko, 2022).

Di samping seseorang harus menguasai teknik bagaimana mendesain sebuah produk baik secara cetak dan digital. Seseorang desainer grafis sangat perlu memahami perlindungan hak cipta yang penting untuk mencegah pelanggaran hak ekonomi dan hak moral pencipta. Hak cipta merupakan hak yang hasil karyanya di bidang ilmu pengetahuan, sastra, dan seni. Salah satu bentuk ciptaan yang dilindungi hak ciptanya berdasarkan Undang-Undang Hak Cipta adalah desain grafis. Desain grafis merupakan bentuk hasil karya manusia yang berbentuk gambar dan tulisan yang didalamnya memiliki makna tersendiri. Adanya Undang-Undang Hak Cipta tersebut belum membuat masyarakat Indonesia patuh akan perlindungan hak cipta. Masih sering terjadi penggunaan dan penggandaan desain grafis tanpa memperoleh izin dari pencipta, maka sangatlah perlu kajian

hak pencipta terhadap desain grafis yang digunakan dalam produk penjualan di Indonesia disampaikan dalam sebuah pelatihan dan diskusi, sehingga hukum normatif dengan pendekatan perundang-undangan, menjadikan masyarakat memahami bahwa terdapat beberapa perlindungan hukum yang dapat dilakukan oleh pencipta yaitu preventif dan represif, serta memberikan sosialisasi pengetahuan mengenai pentingnya perlindungan hak cipta. Untuk mencegah terjadinya pelanggaran terhadap karya intelektualnya, pencipta dapat melakukan pendaftaran atau pencatatan atas desain grafisnya. Apabila pencipta dirugikan haknya, maka pencipta dapat mengajukan gugatan sebagaimana telah disebutkan di dalam Undang-undang Hak Cipta, (Disemadi dan Romadona, 2021).

Perlu disadari, bahwa hak cipta melindungi desainer sebagai pemegang hak cipta atas desain grafis dan jika seseorang hanya terinspirasi dengan desain grafis orang lain tidak dapat dikategorikan dalam pelanggaran pembajakan. Mengambil ciptaan orang lain secara penuh tanpa ada suatu modifikasi untuk membedakan sama dengan melakukan pembajakan, dimana pembajakan dilarang oleh undang-undang dan termasuk pelanggaran hak cipta. Maka dari itu, jika seseorang melakukan pelanggaran pembajakan hak cipta desain grafis maka orang tersebut akan memperoleh sanksi hukum berdasarkan undang-undang yang berlaku, dalam Pasal 9 ayat (3) jelas dibahas mengenai pelanggaran melakukan penggandaan dan/atau penggunaan secara komersil jika tidak adanya izin dari pencipta.

Jika hal tersebut dilakukan maka harus siap menanggung sanksi yang diatur dalam pasal 113 ayat (3) dan (4) undang-undang hak cipta, dimana hukuman paling berat tertulis pada ayat 4 undang-undang tersebut yaitu dapat dipidana 20 (dua puluh) tahun penjara dan pidana denda paling banyak empat miliar rupiah.

Untuk meminimalisir terjadinya pengakuan karya desain pribadi oleh orang lain yang tidak bertanggungjawab, maka diutamakan untuk melakukan pencatatan, hal ini diperlukan jika terjadi suatu sengketa dengan pihak ketiga, maka pencatatan tersebut dapat dijadikan alat bukti, (Mulyawan dan Priyana, 2021).

Setelah memahami pentingnya memiliki kemampuan dalam desain grafis dan penguasaan aspek etika dalam mendesain dan hak cipta. Ketiga diperlukan *skill* dalam menghitung rencana anggaran biaya dan

quotation dari jasa konten kreatif sebuah desain, berdasarkan kriteria-kriteria yang ditentukan. Melalui diskursus tentang penetapan *rate* desainer, tentunya akan membuka peluang bagi bidang desain grafis atau desain komunikasi visual yang dibutuhkan oleh masyarakat. Mulai dari sekolah dan perguruan tinggi memiliki prospek bagi siswa atau mahasiswanya dimana *output* setelah lulus nantinya, terdapat peluang lebar melalui berbagai pilihan menjadi karyawan perusahaan bergengsi dan wirausaha di bidang desain grafis.

Dalam kasus *freelance* para desainer muda atau desainer pemula yang belum berpengalaman sering kali memiliki permasalahan menetapkan harga sebuah jasa desain dan rincian biaya produksinya ketika bertemu konsumen. Ketepatan dan rasionalitas rincian biaya desain yang ditawarkan tersebut, sebagai ukuran tingkat keprofesionalan desainer muda tersebut, jika biaya desain yang ditawarkan terkesan tidak rasional maka konsumen sering kali melakukan upaya penawaran yang memungkinkan kesepakatan harga akan merugikan desainer tersebut, (Atmaji, 2019)

Pengabdian kepada masyarakat di perguruan tinggi merupakan kegiatan sivitas akademika dalam mengamalkan dan membudayakan ilmu, pengetahuan, teknologi untuk memajukan kesejahteraan umum dan mencerdaskan kehidupan bangsa seperti yang dijelaskan dalam Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi Pasal 47 dan 48. Tujuan pengabdian kepada masyarakat di perguruan tinggi adalah melaksanakan pengabdian kepada masyarakat yang sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional PendidikanTinggi:

- 1) Mengembangkan model pemberdayaan masyarakat;
- 2) Meningkatkan kapasitas pengabdian kepada masyarakat;
- 3) Memberikan solusi berdasarkan kajian akademik atas kebutuhan, tantangan, atau persoalan yang dihadapi masyarakat, baik secara langsung maupun tidak langsung;
- 4) Melakukan kegiatan yang mampu memberdayakan masyarakat pada semua strata, secara ekonomi, politik, sosial, dan budaya;
- 5) Melakukan alih teknologi, ilmu, dan seni kepada masyarakat untuk pengembangan martabat manusia berkeadilan gender dan inklusi sosial serta kelestarian sumber daya alam, (Direktorat Jenderal

Pendidikan Tinggi, Riset, dan Teknologi, 2022).

Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) Universitas Surakarta, Universitas Tunas Pembangunan, dan UPITRA Surakarta pada bulan November 2022 ini dilaksanakan pada SMK PGRI Kabupaten Sukoharjo, yang dikenal memiliki siswa-siswi yang unggul. Tentunya siswa-siswi SMK PGRI Kabupaten Sukoharjo ini akan lebih terampil dan kreatif untuk menghadapi dunia kerja dan mumpuni dalam profesi bila dibekali dengan penajaman melalui beberapa kegiatan pelatihan antara lain:

1) desain konten promosi digital yang nantinya dapat dituangkan pada berbagai media terapan baik pada poster, *flyer*, *website*, video, dan media lainnya baik cetak dan digital; 2) Pelatihan etika dalam membuat desain agar tidak melanggar hak cipta dan bagaimana karya cipta terbarukan dari karya siswa SMK nantinya mendapatkan perlindungan hak cipta, sehingga memperoleh apresiasi dari masyarakat melalui desain-desain yang diciptakan, dan 3) Agar siswa dapat mengenal bahwa desain grafis adalah sebuah profesi potensial yang dapat diandalkan untuk memperoleh pendapatan atau penghasilan, maka juga perlu dilatih bagaimana menentukan tarif atau biaya jasa desain grafis pada para pengguna jasa desainer grafis sesuai pengalaman dan portofolio yang dimiliki.

Melalui pelatihan ini obsesi dan tujuan dari tim pengabdian kepada masyarakat adalah membentuk siswa SMK yang pada saat lulus nanti mampu berwirausaha sebagai praktisi yang kompeten dalam bidang desain grafis atau sebagai karyawan yang memiliki spesialisasi desain grafis yang *qualified*.

METODE PELAKSANAAN

Berdasarkan pertemuan dan koordinasi dengan tim PkM yang berjumlah enam orang dosen sinergi dari tiga Universitas, maka ditentukan lokasi kegiatan PkM yakni pada SMK PGRI Kabupaten Sukoharjo. Kegiatan PkM ini dengan sasaran peserta siswa-siswi SMK PGRI Sukoharjo yang memiliki minat pada konsentrasi desain grafis sebagai dasar dalam pembuatan produk baik untuk desain *packaging*, desain *e-flyer* iklan, desain poster *public service advertisement*, desain untuk *website*, dan sebagainya. Metode ceramah, latihan, dan diskusi tanya jawab digunakan sebagai pendekatan yang digunakan dalam kegiatan pengabdian

kepada masyarakat. Agar pelatihan berlangsung efektif dan implementatif pelatihan dilaksanakan secara tatap muka, dengan durasi delapan jam dimulai jam 08.00-12.00 & 13.00-17.00 WIB. Menggunakan fasilitas ruang laboratorium komputer SMK PGRI Kabupaten Sukoharjo.

Sedangkan manfaat yang diperoleh dari kegiatan pelatihan ini adalah: 1) meningkatkan kemampuan siswa dalam mendesain konten promosi digital, melalui desain dengan ide-ide yang kreatif akan berkorelasi dengan produk-produk promosi yang dihasilkan, beberapa diantaranya desain untuk *mug*, kaos, *sticker*, *goody bag*, dan pada media-media promosional lainnya dari terkecil hingga media luar ruang baik cetak ataupun digital, seperti *digital banner*; 2) Desain-desain yang dihasilkan oleh para siswa-siswi ini perlu diberi *knowledge* baik secara etika profesi dan perundang-undangan hak cipta sehingga tidak melanggar dengan menduplikasi secara utuh sebuah karya orang lain baik gambar, logo, *tagline*, dan sebagainya sebagai identitas usaha atau perusahaan pihak lain. Termasuk bila siswa memiliki karya yang benar-benar terbarukan, maka perlu diberi pemahaman bahwa karya tersebut dapat didaftarkan pada Kementerian Hukum dan HAM RI pada Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual untuk mendapatkan hak cipta dari Pemerintah Republik Indonesia, karena desain-desain yang dihasilkan para siswa siswi SMK adalah karya seni yang dilindungi undang-undang di Republik Indonesia; dan 3) Siswa-siswi juga perlu diberi pelatihan tentang bagaimana menyusun rencana anggaran biaya dan *quotation* secara akuntansi sederhana dalam desain grafis termasuk penentuan jasa desain grafis pada pengguna jasa desain grafis, agar profesi desainer dalam bentuk ide-ide kreatif grafis dihargai masyarakat.

Kegiatan pelatihan ini memiliki tiga hasil yang pertama, siswa dibimbing untuk membangun ide kreatif dalam desain yang dituangkan dalam aplikasi desain grafis untuk dapat menghasilkan karya-karya mulai dari logo, *tagline*, *quote*, dan gambar-gambar untuk menguatkan pesan yang disampaikan baik untuk produk atau *campaign*; kedua, siswa paham apakah hak cipta, cara menghargai hak cipta, dan bagaimana cara mendaftarkan hak cipta atau kekayaan intelektual, sehingga siswa termotivasi untuk membangun ide dan mencipta tidak melakukan plagiasi karya cipta desain grafis pihak lain; ketiga, diharapkan suatu saat siswa-siswi SMK ingin menjadikan profesi desain grafis ini sebagai bidang usaha dapat menentukan tarif jasanya termasuk biaya operasional dalam rencana anggaran biaya.

Dalam pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini, diawali tim pengabdian kepada masyarakat melakukan komunikasi awal membahas kebutuhan-kebutuhan para siswa- siswi untuk diperdalam yang nantinya akan berguna saat lulus. Kemudian dilanjutkan dengan pertemuan dan diskusi spesifik dengan Kepala Program Studi Multimedia SMK PGRI Kabupaten Sukoharjo dan para guru untuk mengetahui pelatihan yang tepat diberikan sebagai bekal sebelum siswa-siswi lulus berupa keterampilan dan pemahamankhusus.

Pembahasan ditutup dengan menentukan jumlah peserta, tanggal dan waktupelaksanaan, serta tempat diselenggarakan pelatihan desain konten promosi, hak cipta, dan menyusun rencana anggaran biaya yang dilaksanakan oleh tim pengabdian kepada masyarakat.

Kegiatan PKM ini didampingi oleh Kepala Program Studi Multimedia dan para guru program studi Multimedia SMK PGRI Kabupaten Sukoharjo. Pelatihan disampaikan oleh tim pengabdian kepada masyarakat, yaitu:

1. Ramadhian Agus Triono Sudalyo, S.Ag., S.Kom., M.M (Ketua Pelaksana)

2. Nurita Elfani Prasetyaningrum (Anggota)
3. Gesang Kristanto, S.Kom., M.H (Anggota)
4. Kurniawati Darmaningrum (Anggota)
5. Evi Dewi Kusumawati (Anggota)
6. Dewi Kartikasari (Anggota)

PEMBAHASAN

Pada Kegiatan PKM di SMK PGRI Kabupaten Sukoharjo dilaksanakan dengan tiga tahap, dimulai dengan tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi.

1. Perencanaan

Pada tahap perencanaan ini dimulai dengan membentuk tim pengabdian kepada masyarakat yang terdiri dari tiga bidang keahlian yang berbeda yaitu: pertama, bidang promosi dan desain grafis; kedua bidang hukum pada konsentrasi hak cipta dan etika profesi; dan ketiga di bidang akuntansi dan keuangan. Setelah tim terbentuk, dilanjutkan dengan menetapkan obyek PKM yang kemudian disepakati obyek pada SMK PGRI Kabupaten Sukoharjo. Kemudian tim pengabdian kepada masyarakat menetapkan jadwal observasi dan dilakukan kunjungan ke obyek

pengabdian kepada masyarakat. Tim ditemui oleh Kepala Sekolah SMK PGRI Kabupaten Sukoharjo Bapak Ngadimin, S.Pd., M.Pd, setelah dilakukan diskusi maksud dan tujuan PKM sesuai dengan bidang keahlian tim pengabdian kepada masyarakat, pembahasan mengerucut pada kebutuhan program studi multimedia, yang mana siswa-siswi perlu diberikan pelatihan penguasaan khusus dalam desain grafis, etika profesi dalam desain grafis, hingga proses penyusunan anggaran biaya saat nanti masuk ke ranah wirausaha dalam profesi desain grafis. Siswa-siwi dalam proses belajar mengajar hanya diberikan materi-materi dasar belum masuk pada aspek penguasaan dan pengetahuan secara mendalam. Untuk itu Kepala Sekolah mengharapkan tim pengabdian kepada masyarakat dapat memberikan pelatihan agar siswa-siswi program studi multimedia dapat lebih tajam dalam memahami materi khusus pada bidang desain grafis.

Kondisi situasi pada dunia kerja yang sangat ketat, dengan pelatihan yang diberikan mendapatkan aset *hard skill* dan juga memperoleh kapabilitas *soft skill* yang menjadi pengalaman berharga, sehingga pada saat siswa-siswa lulus dan masuk pada dunia kerja, sudah memahami seluk beluk profesi desain grafis mulai dari menemukan ide, teknik mendesain, etika dalam proses mendesain, hingga bagaimana menentukan rencana anggaran biaya dalam menawarkan keahlian yang dimiliki bagi para pengguna jasa desain grafis.

Skill dalam desain grafis, meski tidak menyentuh level *expert* tentunya akan sangat membanggakan di era digital seperti sekarang ini. Hasil karya yang dipamerkan salah satunya pada media sosial, menjadi motivasi dan semangat saat memperoleh respons mulai dari *like* hingga tanggapan warganet. Akan membanggakan lagi pada saat siswa-siswi menawarkan jasa desain grafis baik logo, bidang, gambar, dan sebagainya kepada warganet, kemudian direspons dengan pesanan, sehingga menjadi usaha rintisan yang secara bertahap dapat terus dikembangkan baik *skill* dan manajerial usahanya.

2. Tahap Pelaksanaan

Proses pelaksanaan, dari pihak sekolah menseleksi siswa-siswi sesuai kriteria dan potensi, yang akhirnya dipilih 20 peserta siswa-siswi SMK PGRI Kabupaten Sukoharjo dari kelas XII. Pukul 07.00 WIB para peserta telah datang ke lokasi pelatihan di laboratorium komputer, mengisi daftar hadir, dan menempati meja dan kursi sesuai nomor peserta dengan fasilitas pendukung pelatihan yaitu 20 set komputer. Satu peserta menggunakan satu set komputer yang terdiri dari satu unit personal computer (pc) dan satu unit monitor komputer. Kemudian Printer disiapkan oleh pihak sekolah sebanyak dua unit, masing-masing printer digunakan oleh 10 orang peserta bagi yang telah selesai berlatih desain untuk dicetak dan menunjukkan hasil karyanya kepada para narasumber.

Triono Sudalyo, S.Ag., S.Kom., M.M yang secara garis besar menyampaikan bahwa suksesnya pelaksanaan PkM UNSA tidak lepas dari apresiasi dan dukungan dari Pimpinan dan Jajaran SMK PGRI Kabupaten Sukoharjo, sehingga kegiatan PkM dapat memberi manfaat bagi para siswa-siswi SMK PGRI Sukoharjo yang di tahun 2023 nanti akan lulus dan akan masuk pada dunia kerja. Sinergi antara tim PkM Universitas Surakarta dan SMK PGRI Kabupaten Sukoharjo, tidak hanya sampai disini, terus akan dilanjutkan dengan pelatihan-pelatihan yang lebih prospektif secara manfaat dan kegunaan.

Jadwal kegiatan pelatihan ayang terdiri dari pemateri, topik pelatihan, dan waktu pelaksanaan diuraikan pada tabel berikut:

Tabel 1. Jadwal Pengabdian kepada Masyarakat

Sesi	Pemateri	Materi	Waktu
1	Ramadhian Agus Triono S., S.Ag., S.Kom., M.M	<ul style="list-style-type: none"> • Apakah Desain Grafis dan Pentingnya Menguasai Desain Grafis • Membangun Ide Kreatif untuk Konsep Desain • Mengenal Aplikasi Desain Grafis • Cara Mendesain Logo • Simulasi dan Latihan 	08.00-10.30 WIB
2	Genang Kristanto, S.Kom., M.H	<ul style="list-style-type: none"> • Etika Profesi Dalam Desain Grafis • Hak Atas Kekayaan Intelektual • Bagaimana Mendapatkan Karya Seni Untuk Memperoleh Hak Cipta • Contoh Kasus 	10.30-12.00 WIB
3	1. Kurniawati Darmasugrum 2. Evi Dewi Kusumawati 3. Dewi Kartikasari	<ul style="list-style-type: none"> 1) Cara Membuat Desain Poster 2) Simulasi & Latihan 	13.00-13.30 WIB
4	Nurita Elfani Prasetyaningrum S.E., M.Si	<ul style="list-style-type: none"> 3) Cara Menyusun Rencana Anggaran Biaya 4) Cara Menentukan Tarif Jasa Desain Grafis 5) Latihan 	13.30-16.00 WIB

Dari seluruh hasil desain yang dikumpulkan, maka narasumber akan memilih tiga desain terbaik sebagai apresiasi dari karya yang dihasilkan untuk dibingkai sebagai kenang-kenangan sekaligus portofolio bahwa siswa-siswi yang berlatih dengan sangat serius dan memperoleh hasil yang baik dan berkualitas. Dalam pelatihan desain grafis menggunakan tiga aplikasi desain grafis populer yaitu Inkscape, Canva, dan Coreldraw. Sedangkan aplikasi untuk membuat rencana anggaran menggunakan Microsoft Word dan Microsoft Excel. Kegiatan pelatihan yang disampaikan berakhir pada pukul 17.00 WIB, dengan masa istirahat dan shalat selama satu jam yaitu pada pukul 12.00-13.00 WIB.

Dalam pelatihan ini seluruh peserta tetap patuh pada protokol kesehatan untuk mencegah penyebaran Covid 19. Baik tim PkM dan seluruh peserta memakai masker dan oleh pihak sekolah disiapkan *hand sanitizer* agar tangan yang dalam waktu yang lama menyentuh perangkat komputer tetap steril.

Kegiatan pelatihan dibuka oleh Kepala Sekolah SMK PGRI Sukoharjo Bapak Ngadimin, S.Pd., M.Pd dan dilanjutkan penyampaian ucapan terima kasih oleh Ketua Pelaksana PkM Universitas Surakarta Ramadhian Agus

Pelaksanaan kegiatan pelatihan dilakukan dengan empat sesi sebagai berikut :

a. Sesi Pertama

Narasumber Ramadhian Agus Triono Sudalyo, S.Ag., S.Kom., M.M. melaksanakan penyampaian materi dalam dua sesi. Pada sesi pertama dalam durasi 2,5 jam menyampaikan empat topik, yaitu:

- 1) Apakah desain grafis dan pentingnya menguasai desain grafis
- 2) Membangun ide kreatif untuk konsep desain

3) Mengenai aplikasi desain grafis

4) Cara mendesain logo.

Pada dua topik pertama narasumber fokus menjelaskan fungsi, manfaat, dan pentingnya menguasai desain grafis di era digital saat ini. Bahwa desain grafis dalam konteks penerapan pada produk cetak dan produk digital sangat dibutuhkan, sehingga tidak akan ada satu produk pun yang akan diproduksi tanpa melalui proses desain grafis. Begitupun pentingnya proses pengembangan ide kreatif yang akan dituangkan pada desain.

Seorang desainer harus memiliki daya imajinasi yang kuat sehingga seluruh filosofi usaha, produk, dan jasa yang disampaikan oleh pemberi *order* atau pemberi pekerjaan dapat dituangkan pada desain, sehingga akan berpengaruh pada ketepatan dan kekuatan desain. Pada topik ketiga dan keempat masuk ke ranah yang sifatnya lebih teknik mulai dari pengenalan aplikasi dan diskusi dari beberapa aplikasi yang disampaikan. Peserta ditanya, dari tiga aplikasi yang dikenalkan sudah pernah mengenal atau menggunakan aplikasi apa? Melalui diskusi tersebut lebih memudahkan pemateri saat masuk pada topik keempat. Pada sesi keempat narasumber menyampaikan materi teknik bagaimana cara membuat logo usaha, menggunakan satu aplikasi yang disepakati untuk digunakan oleh seluruh peserta, diawali dengan menentukan logo apa yang akan dibuat, dapat dipilih logo nama perusahaan atau usaha, logo nama produk, dan logo nama sebuah jasa, misalnya adalah logo jasa cuci sepatu dan tas. Logo yang dibuat juga terdiri dari tiga macam, dapat logo teks, logo gambar, dan logo teks dan gambar. Setelah disimulasikan cara membuat desain logo, yang terakhir adalah seluruh peserta diminta untuk membuat sebuah logo dan narasumber mendampingi satu persatu peserta hingga proses desain logo selesai dibuat.

Gambar 1. Pendampingan Narasumber Kepada Peserta Pelatihan



Gambar 2. Materi Dengan Topik Desain Grafis

b. Sesi Kedua

Dalam sesi kedua materi disampaikan oleh Gesang Kristanto, S.Kom., M.H yang dalam durasi 1,5 jam menyampaikan empat topik, yaitu:

- Etika profesi dalam desain grafis
- Pentingnya hak cipta
- Bagaimana mendaftarkan karya seni untuk memperoleh hak cipta?

• Contoh kasus.

Topik pertama memberikan materi etika profesi dalam desain grafis agar peserta tidak terjebak pada kemalasan seni yang selalu meniru secara utuh hasil karya orang lain tanpa adanya pengembangan dan modifikasi, sehingga tidak disadari apabila menggunakan cara-cara yang tidak terpuji dapat masuk ke ranah hukum dan dapat dikenai pasal Undang-Undang Hak Cipta, karena menggunakan karya orang lain. Topik kedua pembicara fokus pada penyampaian materi, bahwa desain grafis termasuk karya seni, sehingga apabila mengkreasikan suatu karya yang orisinal dan terbaru, maka dapat didaftarkan pada Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual Kementerian Hukum dan HAM Republik Indonesia, dimana setiap karya seni



pembicara menjelaskan alur untuk mendaftarkan sebuah karya dalam memperoleh hak cipta dan perlindungan hak cipta.

Terakhir pembicara menyampaikan kasus-kasus yang terjadi di Indonesia dan luar negeri tentang pelanggaran hak cipta, sehingga peserta memahami arti pentingnya menghargai karya orang lain, karena karya para peserta yang dihasilkan pun tidak ingin kemudian diklaim oleh orang lain tanpa seijin pemegang hak cipta.



Gambar 3. Materi Pentingnya Hak Cipta

c. Sesi Ketiga

Setelah seluruh peserta istirahat makan siang dan ibadah Shalat Dhuhur, sesi ketiga materi disampaikan oleh Kurniawati Darmaningrum, Evi Dewi Kusumawati, dan Dewi Kartikasari dengan topik cara membuat desain poster. Pada topik ini narasumber menyampaikan tahapan-tahapan dalam mendesain untuk produk poster, dilanjutkan dengan simulasi menggunakan aplikasi Coreldraw. Setelah diberi contoh, maka peserta diminta oleh narasumber untuk membuat sebuah desain poster *public service advertisement* atau yang biasa dikenal masyarakat dengan iklan layanan masyarakat. Melalui panduan dan pendampingan dari narasumber dengan durasi kurang dari dua jam seluruh peserta dapat menyelesaikan desain poster dan dicetak, kemudian oleh narasumber dipilih tiga hasil desain terbaik



Gambar 4. Peserta dan Hasil Poster Terbaik

d. Sesi Keempat

Untuk sesi keempat yang merupakan sesi terakhir, disajikan oleh narasumber Nurita Elfani Prasetyaningrum, S.E., M.Si. topik yang dibahas tentang:

- 1) Cara menyusun rencana anggaran belanja
- 2) Cara menentukan tarif jasa desain grafis
- 3) Latihan.

Narasumber menyampaikan bahwa dalam sebuah profesi dibutuhkan kemampuan dalam menyusun anggaran salah satunya adalah menyusun rencana anggaran biaya dan menyusun *quotation*. Dikarenakan profesi desain grafis ini masuk dalam usaha jasa maka sangat diperlukan sebuah dokumen yang diberikan oleh desainer sebagai pemberi jasa untuk pemberi pekerjaan atau klien. RAB dan *quotation* ini berisi penawaran harga untuk barang atau jasa, serta beberapa syarat dan ketentuannya. RAB dan *quotation* ini dibuat agar calon pembeli memahami harga jasa yang ditawarkan sebelum benar-benar memutuskan untuk menyetujuinya. Aplikasi yang digunakan pada sesi ini adalah Microsoft Word dan Microsoft Excel.

Setelah narasumber menyampaikan materi dan simulasi penyusunan, kemudian dilanjutkan dengan latihan singkat oleh seluruh peserta didampingi oleh narasumber.



Gambar 5. Materi Penyusunan Rencana Anggaran Biaya dan Quotation

3. Tahap Evaluasi

Pelatihan dalam empat sesi selesai dilaksanakan, tim PkM Universitas Surakarta selanjutnya melakukan diskusi ringan dengan para peserta sebagai umpan balik, dengan pertanyaan utama apa manfaat dan kesan yang diperoleh setelah melaksanakan pelatihan? Dari 20 orang peserta, 10 orang peserta ditunjuk secara acak untuk menyampaikan jawabannya. Seluruh peserta menyampaikan bahwa peserta mendapat metode baru dalam proses desain grafis mulai dari menggali ide hingga proses desain yang baik sesuai dengan penerapan pada media atau produk. Para peserta juga menyampaikan, mendapat pengetahuan bagaimana mendesain untuk kepentingan promotional yang menarik sehingga tidak terkesan kaku dan klasik. Begitu pula setelah mendapat pelatihan tentang hak cipta para peserta mendapat atmosfer baru bahwa berkarya itu penting, sehingga menjauhi untuk menduplikasi hasil karya orang lain dan peserta mendapat pengetahuan baru bahwa mendaftarkan karya ciptanya dapat dilakukan juga secara online tidak seperti yang dibayangkan harus berbelit-belit dan harus datang ke Kementerian Hukum dan HAM.

Terakhir para peserta menyampaikan komentarnya bahwa ternyata baru saat ini diberi pengetahuan bagaimana menyusun rencana anggaran biaya dan *quotation*, sehingga dari pengalaman ini menjadi bekal untuk dapat diimplementasikan saat terjun langsung pada profesi desain grafis.

Ketua Pelaksana pengabdian kepada masyarakat Ramadhian Agus Triono Sudalyo memberikan apresiasi kepada para peserta yang selalu aktif bertanya saat terdapat hal-hal yang belum dipahami dan dikuasai. Pelatihan ini dapat dikatakan efektif karena antusiasnya peserta dalam mengikuti seluruh kegiatan pelatihan.

KESIMPULAN

Pelatihan Desain Konten Promosi

Digital, Pentingnya Hak Cipta Dalam Desain Grafis, dan Cara Menghitung Rencana Anggaran Biaya Desain Grafis Pada Siswa SMK PGRI Sukoharjo, merupakan salah satu upaya dalam membangun *hard skill* dan *soft skill* sumber daya manusia secara beriringan. Membangun etika dan budaya yang jujur dengan berkarya melalui hasil dan kemampuannya sendiri dengan tidak mengambil hasil karya orang lain merupakan satu capaian untuk maju berkembang sehingga mampu bersaing pada percaturan global. *Startup* asing yang berinvestasi di Indonesia sudah mulai masuk dan merambah, bila tidak pernah dimulai dengan aksi apapun, negara Indonesia akan tertinggal karena minim inovasi dan kreativitas. pengabdian kepada masyarakat memulai pelatihan yang terbatas dengan peserta 20 orang, namun dilaksanakan dengan pembinaan yang efektif dan pengabdian kepada masyarakat ini akan terus dilaksanakan secara berkesinambungan di tempat-tempat yang berbeda, maka tim pengabdian kepada masyarakat optimis akan mencetak generasi unggul yang mandiri dan kreatif berkarya, sehingga menjadi dambaan dan andalan bangsa Indonesia tercinta ini

DAFTAR PUSTAKA

- Atmaji, Lutfi Tri. 2019. *Proses Penentuan Harga Desain Pada Desainer Grafis Freelance*. Jurnal Tata Kelola Seni. Vol. 5 No. 1 Hal. 42.49. Yogyakarta: Program Studi Tata Kelola Seni Institut Seni Indonesia
- Abadi, Muhammad Mukti. 30 November 2021. *Desain Grafis untuk Memaksimalkan Konten di Media Sosial*. Jakarta: Kementerian Keuangan Republik Indonesia. Retrieved from: <https://www.djkn.kemenukeu.go.id/kpknl-pamekasan/baca-artikel/14449/Desain-Grafis-untuk-Memaksimalkan-Konten-di-Media-Sosial.html>
- Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Riset, dan Teknologi. 2022. *Layanan Direktorat Riset, Teknologi, dan Pengabdian Kepada Masyarakat*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. Retrieved from: <https://dikti.kemdikbud.go.id/layanan-direktorat-riset-teknologi-dan-pengabdian-kepada-masyarakat/>

- Disemadi, Hari Sutra dan Romadona, Hanifah Ghafila. 2021. *Kajian Hukum Hak Pencipta Terhadap Desain Grafis Yang Dipergunakan Dalam Produk Penjualan Di Indonesia*. Jurnal Meta-Yuridis. Vol. 4 No. 2 Hal. 45-66. Semarang: Fakultas Hukum Universitas PGRI
- Mulyawan, Adam dan Priyana, Putri. 2021. *Perlindungan Hak Cipta Desain Grafis Pada Usaha Print on Demand*. Jurnal Kerta Semaya. Vol 9 No. 9. Hal. 1488-1500. Bali: Fakultas Ilmu Hukum Universitas Udayana
- Mulyani, Eva Astuti. (2021). *Desain Grafis*. Media Sains Indonesia.
- Prihatmoko, Setiyo. 16 Juni 2022. *Pentingnya Desain Grafis*. Semarang: Universitas STEKOM.
Retrieved from: <http://desain-grafis-s1.stekom.ac.id/informasi/baca/Pentingnya-desain-grafis/4894f79969ea52726d0e4a38cf0c1114c60e8d2f>