

Desain Media Promosi PT. Budi Nabati Perkasa dengan Menggunakan Adobe Photoshop

¹ Bayusi, Darex Susanto ²

^{1,2} Universitas Nurdin Hamzah Fakultas Ilmu Komputer
e-mail: ¹ Bayusibayu17@gmail.com, ² rexsamoy@gmail.com

Abstrak

Peningkatan kualitas dan kemampuan perorangan atau karyawan di dalam suatu instansi atau perusahaan dalam mengikuti perkembangan teknologi. Perkembangan teknologi menjadi salah satu faktor pendukung di berbagai bidang termasuk promosi. Media promosi khususnya desain grafis sangat berpengaruh pada hasil media promosi untuk menyampaikan sesuatu kepada masyarakat. Sehingga Media promosi sering sekali dianggap remeh oleh sebagian karyawan bahwa media promosi begitu penting untuk meningkatkan jumlah penjualan dan menyampaikan informasi suatu produk ke masyarakat. PT. Budi Nabati Perkasa merupakan Perusahaan yang memproduksi dan menjual minyak mentah atau minyak goreng super. Dalam proses penjualan maka disiapkan media promosi agar produksi minyak mentah atau minyak goreng yang akan dijual memiliki daya jual yang menarik. Dalam proses pembuatan media promosi dalam hal ini khususnya desain grafis sering kali PT. Budi Nabati Perkasa hanya mengandalkan pihak luar sehingga media promosi sering kali tidak sesuai dengan apa yang diinginkan oleh perusahaan dan menimbulkan biaya promosi atau desain grafis menjadi tinggi dikarenakan tidak adanya sumber daya manusia yang memiliki kompetensi yang cukup dalam hal pembuatan media promosi dalam hal ini perancangan desain grafis. Mendesain Media promosi yang menarik Menggunakan Adobe Photoshop

Kata kunci: Desain Grafis, Promosi, Adobe Photoshop

Abstract

Increasing the quality and ability of individuals or employees in an agency or company in keeping up with technological developments. Technological development is one of the supporting factors in various fields including promotion. Media promotion, especially graphic design, is very influential on the results of promotional media to convey something to the public. So that the promotional media is often underestimated by some employees that the promotional media is so important to increase the number of sales and convey information about a product to the public. PT. Budi Nabati Perkasa is a company that produces and sells super crude oil or cooking oil. In the sales process, promotional media is prepared so that the production of crude oil or cooking oil to be sold has an attractive selling power. In the process of making promotional media, especially graphic design, PT. Budi Nabati Perkasa only relies on external parties so that promotional media are often not in accordance with what the company wants and cause the cost of promotion or graphic design to be high due to the absence of competent human resources in terms of making promotional media, in this case design graphic design. Designing attractive promotional media using Adobe Photoshop.

Keywords: Graphic Design, Promotion, Adobe Photoshop.

1. Pendahuluan

Peran Teknologi merupakan hal yang paling penting dalam perkembangan media promosi serta peningkatan kualitas dan kemampuan perorangan atau karyawan di dalam suatu instansi atau

perusahaan dalam mengikuti perkembangan teknologi. Perkembangan teknologi menjadi salah satu faktor pendukung di berbagai bidang termasuk promosi. Media promosi khususnya desain grafis sangat berpengaruh pada hasil media promosi untuk menyampaikan sesuatu kepada masyarakat. Sehingga Media promosi sering sekali dianggap remeh oleh sebagian karyawan bahwa media promosi begitu penting untuk meningkatkan jumlah penjualan dan menyampaikan informasi suatu produk ke masyarakat.

Desain grafis (*graphic design*) dikenal sebagai media untuk mengkomunikasikan pesan dalam bentuk *visual*. Produk Desain Grafis sangat beragam, di antaranya adalah poster, desain pada *T-shirt*, baliho, spanduk, brosur, katalog, desain kemasan (*etiket*), gambar tempel (*sticker*), dan masih banyak barang cetak atau media promosi lainnya. Media cetak tersebut sangat sering digunakan jika ada *event* atau pengenalan produk baru dari sebuah *brand*. Media cetak seperti spanduk, baliho, brosur banyak digunakan oleh PT. Budi Nabati Perkasa dalam rangka menjalankan promosi kepada masyarakat. PT. Budi Nabati Perkasa merupakan Perusahaan yang memproduksi dan menjual minyak mentah atau minyak goreng super. Dalam proses penjualan maka disiapkan media promosi agar produksi minyak mentah atau minyak goreng yang akan dijual memiliki daya jual yang menarik. Dalam proses pembuatan media promosi dalam hal ini khususnya desain grafis sering kali PT. Budi Nabati Perkasa hanya mengandalkan pihak luar sehingga media promosi sering kali tidak sesuai dengan apa yang diinginkan oleh perusahaan dan menimbulkan biaya promosi atau desain grafis menjadi tinggi dikarenakan tidak adanya sumber daya manusia yang memiliki kompetensi yang cukup dalam hal pembuatan media promosi dalam hal ini perancangan desain grafis.

Dalam hal keinginan ataupun standar dari PT. Budi Nabati Perkasa adalah media promosi yang bersifat sederhana dan mudah dimengerti masyarakat. Untuk menangani hal tersebut, maka diharapkan dapat mengembangkan kompetensi sumber daya manusia dalam pembuatan media promosi terutama dalam hal desain grafis pada PT. Budi Nabati Perkasa. Peneliti tertarik untuk membahas mengenai desain grafis dengan menggunakan *Adobe Photoshop* dengan judul “**Desain Media Promosi PT. Budi Nabati Perkasa dengan Menggunakan Adobe Photoshop**”

2. Metode Penelitian

2.1 Desain Grafis

Desain grafis adalah suatu bentuk komunikasi visual yang menggunakan gambar untuk menyampaikan informasi atau pesan seefektif mungkin. Dalam desain grafis, teks juga dianggap gambar karena merupakan hasil abstraksi simbol-simbol yang bisa dibunyikan. Desain grafis diterapkan dalam desain komunikasi dan *fine art*. Seperti jenis desain lainnya, desain grafis dapat merujuk kepada proses pembuatan, metoda merancang, produk yang dihasilkan (rancangan), atau pun disiplin ilmu yang digunakan (desain). Seni desain grafis mencakup kemampuan kognitif dan keterampilan *visual*, termasuk di dalamnya tipografi, ilustrasi, fotografi, pengolahan gambar, dan tata letak. Desain grafis pada awalnya diterapkan untuk media-media statis, seperti buku, majalah, dan brosur. Sebagai tambahan, sejalan dengan perkembangan zaman, desain grafis juga diterapkan dalam media elektronik, yang sering kali disebut sebagai desain interaktif atau desain multimedia. Batas dimensi pun telah berubah seiring perkembangan pemikiran tentang desain. Desain grafis bisa diterapkan menjadi sebuah desain lingkungan yang mencakup pengolahan ruang. Unsur dalam desain grafis sama seperti unsur dasar dalam disiplin desain lainnya. Unsur-unsur tersebut (termasuk *shape*, bentuk (*form*), tekstur, garis, ruang, dan warna) membentuk prinsip-prinsip dasar desain *visual*. Prinsip-prinsip tersebut, seperti keseimbangan (*balance*), ritme (*rhythm*), tekanan (*emphasis*), proporsi (*proportion*) dan kesatuan (*unity*), kemudian membentuk aspek struktural komposisi yang lebih luas.

Peralatan yang digunakan oleh desainer grafis adalah ide, akal, mata, tangan, alat gambar tangan, dan komputer. Sebuah konsep atau ide biasanya tidak dianggap sebagai sebuah desain sebelum direalisasikan atau dinyatakan dalam bentuk *visual*. Pada pertengahan 1980, kedatangan *desktop publishing* serta pengenalan sejumlah aplikasi perangkat lunak grafis memperkenalkan satu generasi desainer pada manipulasi *image* dengan komputer dan penciptaan *image 3D* yang sebelumnya adalah kerja yang susah payah. Desain grafis dengan komputer memungkinkan perancang untuk melihat hasil dari tata letak atau perubahan tipografi dengan

seketika tanpa menggunakan tinta atau pena, atau untuk mensimulasikan efek dari media tradisional tanpa perlu menuntut banyak ruang. Seorang perancang grafis menggunakan sketsa untuk mengeksplorasi ide-ide yang kompleks secara cepat, dan selanjutnya ia memiliki kebebasan untuk memilih alat untuk menyelesaikannya, dengan tangan atau komputer.

2.2 Adobe Photoshop

Dikutip jurnal Kiki Firmantoro dkk *Adobe Photoshop* merupakan *software* yang paling sering digunakan untuk mengedit/memanipulasi *image*/foto. Alasan mengapa *software* ini banyak digunakan oleh orang karena *software* ini menyediakan fasilitas yang sangat lengkap, yaitu mencakup *tools-tools* yang digunakan untuk mengedit *image*, fasilitas *filter* yang digunakan untuk memberikan berbagai efek pada *image*, fasilitas untuk memanipulasi warna, dan lain-lain (Setiawan, 2008). *Adobe Photoshop* sebagai perangkat lunak pengolahan gambar dan pembuatan efek yang memiliki hasil dan kualitas terbaik dan telah banyak memberikan kemudahan dalam penyempurnaan sebuah gambar atau foto.



Gambar 2.1 Adobe Photoshop

2.3 Metode Pengumpulan Data

Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan deskriptif kualitatif. Moleong (2007:6) mengatakan bahwa penelitian deskriptif kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subyek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan lain-lain, secara holistik dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahan, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah. Subjek penelitian ini adalah karyawan PT. Budi Nabati Perkasa. Data penelitian dikumpulkan melalui observasi, dokumentasi, dan wawancara

Metode Penelitian memberikan penjelasan tentang langkah-langkah, data, lokasi penelitian, metode evaluasi yang digunakan serta penjelasan terstruktur tentang algoritma atau metode dari penelitian yang dibahas.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Sistem yang sedang berjalan

Aliran sistem informasi yang sedang berjalan bertujuan untuk mengetahui lebih jelas bagaimana cara kerja sistem tersebut dan masalah yang dihadapi sistem untuk dapat dijadikan landasan usulan perancangan analisa sistem yang sedang berjalan yang dilakukan berdasarkan urutan kejadian yang ada dan dari urutan kejadian tersebut dan mengetahui masalah sistem yang sedang berjalan. Analisa sistem yang sedang berjalan pada PT. Budi Nabati Perkasa dalam hal media promosi yang terkhususnya desain grafis saat ini dikerjakan oleh pihak luar sehingga mengakibatkan sering kali tidak sesuai dengan apa yang di inginkan oleh perusahaan dan menimbulkan biaya promosi atau desain grafis menjadi tinggi dikarenakan tidak adanya sumber

daya manusia yang memiliki kompeten yang cukup dalam hal pembuatan media promosi dalam hal ini perancangan design grafis.

3.2 Kendala Sistem yang sedang berjalan

Kendala yang sering di alami PT. Budi Nabati Perkasa dalm hal media promosi khususnya dalam desain grafis kurangnya sumber daya manusia yang mampu dalam desain grafis menggunakan aplikasi *Adobe Photoshop* dalam proses pembuatan materi promosi.

3.3 Penyelesaian Kendala Sistem

Desain Grafis merupakan materi pengolah *visual* dari media promosi sebuah perusahaan, Pelatihan *Adobe Photoshop* terdiri dari beberapa karyawan yang terdiri dari bagian Umum dengan waktu pertemuan 1 X 90 menit. Proses melatih dan memberikan pengetahuan tentang desain grafis akan diuraikan menurut unsur-unsur yang terdapat dalam pelatihan yang meliputi tujuan pelatihan, strategi pelatihan, bahan pelatihan, metode pelatihan, media pelatihan, perlengkapan berkarya, dan interaksi karyawan dengan peneliti dalam proses pelatihan, serta evaluasi pelatihan.

a. Tujuan Pelatihan

Peneliti sebelum mendisain media promosi terlebih dahulu memastikan bahwa semua perangkat yang digunakan sudah ter-*install software Adobe Photosho*, setelah memastikan peneliti baru membuat materi pengajaran terlebih dahulu yang menjelaskan bahwa materi yang digunakan adalah materi desain grafis yang dalam proses berdesainnya menggunakan media alat komputer dan printer dengan media bahan kertas.

Materi yang telah dirumuskan oleh peneliti memiliki tujuan pembelajaran sebagai berikut :

1. Agar Karyawan dapat memahami arti dari warna yang digunakan dalam desain grafis.
2. Agar Karyawan dapat menjelaskan kembali sifat-sifat warna yang digunakan dalam desain grafis.
3. Agar Karyawan dapat memahami langkah-langkah membuat *leaflet*
4. Agar Karyawan dapat membuat *leaflet*

Tujuan di atas menjelaskan bahwa mendisain media promosi yang melibatkan karyawan selain dituntut agar dapat mengerti arti dan sifat warna dalam desain grafis sehingga dalam mengolah sebuah desain melalui *software grafis Adobe Photoshop* dapat menggunakan warna untuk *background* dan objek dalam *leaflet* mempunyai komposisi warna yang tepat dalam arti warna background tidak mengalahkan warna objek.

b. Materi Pembelajaran

Peneliti menggunakan materi pelatihan yang menggunakan fasilitas dan fungsi *tools* yang terdapat pada *toolbox* dan mengolah *image*, memanipulasi dan memperbaiki foto atau membuat gambar *digital* dan mengetahui fasilitas penting yang mempunyai fungsi dalam mengolah gambar *bitmap* melalui *Adobe Photoshop* di antaranya *menu bar*, *tools panel*, *control panel/option bar*, *pallette*, dan *document window*, dan dengan materi tambahan yang menjelaskan psikologi warna dan kesesuaian warna yang cocok untuk digunakan sebagai *background* dan objek.

c. Strategi pembelajaran

Strategi yang dipakai dalam pelatihan Desain Grafis di PT. Budi Nabati Perkasa adalah *Contextual Teaching and Learning (CTL)*. Strategi *Contextual Teaching and Learning (CTL)* adalah konsep belajar yang membantu peneliti dalam mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata karyawan dan mendorong karyawan berbuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapan dalam kehidupan mereka sehari-hari.

d. Metode Pembelajaran

Dalam penelitian berlangsung, peneliti menggunakan beberapa metode dalam tahap pelatihan desain grafis seperti metode ceramah, dalam pelatihan desain grafis tidak hanya menggunakan metode ceramah saja namun mengkolaborasikan beberapa metode lain, di antaranya

metode tanya jawab, dan metode demonstrasi saat menjelaskan langkah-langkah berdesain desain grafis sehingga menciptakan suasana belajar yang terasa santai tetapi tetap serius.

e. Media Pembelajaran

Media pelatihan yang digunakan dalam pelatihan desain grafis oleh peneliti yaitu seperangkat Komputer, *LCD proyektor*, dan *whiteboard*. Peneliti menggunakan media tersebut dalam pembelajaran desain grafis agar memudahkan peneliti dalam menyampaikan materi dan tahap-tahap dalam membuat gambar.

f. Media Desain Grafis

1. Alat

Dalam membuat sebuah desain grafis alat yang digunakan adalah seperangkat komputer yang telah disiapkan dari PT. Budi Nabati Perkasa sehingga karyawan tinggal menggunakannya saja.

2. Fasilitas *Software* Yang Digunakan

Dalam pelatihan karyawan akan diajarkan menggunakan *software* grafis seperti *Adobe Photoshop* karena itu merupakan sebuah perangkat dasar untuk membuat karya desain grafis.

g. Interaksi Karyawan dengan Peneliti Dalam Proses Pelatihan

Berdasarkan pengamatan peneliti, suasana pembelajaran saat proses pelatihan desain grafis yang berupa penyampaian teori dan praktik oleh peneliti berlangsung, karyawan terlihat tertib dalam mengikuti pelatihan. Pelaksanaan pelatihan desain grafis dilaksanakan dalam 1 x 90 Menit dalam satu tugas. Sebelum penugasan diberikan kepada karyawan, peneliti menjelaskan terlebih dahulu konsep dan prosedur yang karyawan harus kerjakan.

h. Evaluasi Pembelajaran Desain Grafis

Evaluasi pelatihan dilakukan sebelum, saat, dan setelah pelatihan desain grafis berlangsung. Uji praktek dapat dilakukan dengan menugaskan karyawan membuat desain grafis dengan menggunakan *software* yaitu *Adobe Photoshop* dengan menggunakan media alat komputer yang telah disediakan di PT. Budi Nabati Perkasa. Dari hasil evaluasi tersebut pihak personalia dapat menilai perkembangan karyawan dalam hal penguasaan materi desain grafis sehingga kedepannya dapat mempermudah PT. Budi Nabati Perkasa dalam hal media promosi sesuai dengan standar dan keinginan dari perusahaan.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti dapat menarik beberapa kesimpulan bahwa penelitian ini menghasilkan pengembang karyawan dalam hal desain grafis. Dengan adanya aplikasi *Adobe Photoshop* maka karyawan yang mengikuti pelatihan dapat melakukan pembuatan materi promosi sendiri. Dengan Strategi *Contextual Teaching and Learning (CTL)* peneliti dalam mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata kepada karyawan.

Daftar Pustaka

- [1] Elfrianto.. "Manajemen Pelatihan Sumber Daya Manusia Dalam Meningkatkan Mutu Lulusan". Jurnal Edutech, 2(ISSN 2442-6024), 48. (2016)
- [2] Firmantoro, Kiki, Dkk. "Animasi Interaktif Pengenalan Hewan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini". Jurnal Edutech Nusa Mandiri, 2 (ISSN : 1978-2136), 16. (2016)
- [3] Maulina, Ajeng.. "Pembelajaran Desain Grafis Pada Mata Pelajaran Multimedia di SMK Negeri 02 Adiwarna Tegal". Eduarts: Journal of Visual Arts. 3 (1).46 2014