

Penerapan Desain Grafis dalam Pembuatan Tiket Masuk Acara Bandung Rockshow 1 – GEMS Competition oleh Sigertengah Menggunakan CorelDRAW

¹⁾Santi Purwanti, ²⁾Jaja*, ³⁾Rakhmayudhi

^{1,2,3)}Sistem Informasi, Universitas Subang, Subang, Indonesia
Email Corresponding: jaja.akun@gmail.com*

INFORMASI ARTIKEL	ABSTRAK
Kata Kunci: Desain Tiket CorelDRAW Pengabdian Masyarakat Acara Batu Akik Desain Grafis	Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini bertujuan untuk membantu komunitas Sigertengah sebagai penyelenggara Bandung Rockshow 1 – GEMS Competition dalam merancang desain tiket masuk acara menggunakan perangkat lunak CorelDRAW . Permasalahan yang dihadapi oleh komunitas ini adalah keterbatasan sumber daya manusia yang memiliki keahlian desain grafis, serta kebutuhan untuk menciptakan desain tiket yang menarik dan sesuai dengan tema acara. Metode pelaksanaan meliputi identifikasi kebutuhan desain, pengumpulan data, proses desain dengan CorelDRAW, revisi berdasarkan umpan balik penyelenggara, hingga finalisasi dan penyerahan desain akhir. Hasil dari kegiatan ini adalah desain tiket profesional yang sesuai dengan karakter acara dan siap digunakan dalam proses distribusi kepada peserta dan pengembar batu akik. Kegiatan ini menunjukkan bahwa kolaborasi antara dosen dan komunitas lokal dapat memberikan solusi nyata terhadap kebutuhan desain visual dalam penyelenggaraan event. Selain itu, PkM ini juga memperkuat peran akademisi dalam penerapan ilmu desain grafis secara langsung di masyarakat.
Keywords: Ticket Design CorelDRAW Community Service Gemstone Event Graphic Design	ABSTRACT This Community Service (PkM) activity aims to help the Sigertengah community as the organizer of Bandung Rockshow 1 - GEMS Competition in designing entrance ticket designs for events using CorelDRAW software. The problems faced by this community are limited human resources with graphic design skills, as well as the need to create attractive ticket designs that are in accordance with the theme of the event. The implementation method includes identifying design needs, collecting data, designing with CorelDRAW, revising based on feedback from the organizer, to finalizing and submitting the final design. The result of this activity is a professional ticket design that is in accordance with the character of the event and is ready to be used in the distribution process to participants and gemstone enthusiasts. This activity shows that collaboration between lecturers and local communities can provide real solutions to the need for visual design in organizing events. In addition, this PkM also strengthens the role of academics in applying graphic design knowledge directly to the community. This is an open access article under the CC-BY-SA license.



I. PENDAHULUAN

Industri kreatif di Indonesia, khususnya dalam bidang batu akik dan permata, mengalami perkembangan yang pesat dalam beberapa tahun terakhir. Kegiatan seperti pameran, kompetisi batu akik, dan festival komunitas kolektor menjadi ruang ekspresi penting bagi para pecinta batu nusantara, sekaligus mendorong pertumbuhan ekonomi lokal melalui perdagangan dan apresiasi terhadap kekayaan alam Indonesia (Astuti et al., 2021). Fenomena ini juga tercermin dari meningkatnya minat masyarakat terhadap batu mulia lokal, yang tidak hanya memiliki nilai estetika tetapi juga nilai historis dan budaya (Tiara Dewi, Muhammad Amir Masruhim, 2016). Salah satu kegiatan tersebut adalah Bandung Rockshow 1 – GEMS Competition yang diselenggarakan oleh komunitas kreatif Sigertengah di Kota Bandung.

Sebagai bagian dari penyelenggaraan acara, kebutuhan akan materi visual seperti desain tiket masuk menjadi elemen penting yang tidak hanya berfungsi sebagai alat administratif, tetapi juga sebagai

representasi citra profesional acara. Desain tiket yang menarik dan terstruktur dengan baik mampu meningkatkan daya tarik publik serta mendukung branding acara secara keseluruhan. (Sahertian, 2021).

Namun, masih banyak komunitas penyelenggara acara yang menghadapi keterbatasan dalam akses dan kemampuan teknis untuk menghasilkan desain profesional. Untuk itu, keterlibatan dosen dari bidang desain dan teknologi komputer dalam kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) dilakukan dengan membuat desain tiket masuk secara langsung untuk mendukung kebutuhan visual acara Bandung Rockshow 1.

Metode yang diterapkan dalam kegiatan ini adalah pendekatan kolaboratif dan langsung. Langkah pertama adalah identifikasi kebutuhan desain, di mana dosen berdiskusi dengan penyelenggara acara untuk menentukan elemen-elemen yang diperlukan dalam desain tiket, seperti tema, informasi, dan logo acara. Setelah itu, pengumpulan data dan bahan dilakukan untuk memastikan bahwa semua informasi yang dibutuhkan tersedia dengan akurat. Proses desain tiket sendiri menggunakan CorelDRAW, sebuah perangkat lunak desain grafis yang banyak digunakan untuk membuat desain profesional, yang mencakup pembuatan layout, pemilihan warna, dan penataan elemen visual lainnya. (Pristiansyah et al., 2022)

Setelah desain awal selesai, dilakukan revisi dan persetujuan dengan penyelenggara acara untuk memastikan hasil desain memenuhi harapan dan kebutuhan acara. Pada akhirnya, desain tiket yang sudah disempurnakan diserahkan dalam format yang siap untuk produksi cetak dan digunakan pada acara tersebut.

Kegiatan ini tidak hanya mendukung penyelenggaraan acara dari sisi visual, tetapi juga menjadi wujud nyata peran perguruan tinggi dalam mendampingi dan memperkuat komunitas kreatif melalui kolaborasi lintas bidang. Dengan demikian, kegiatan ini menjadi bentuk aktualisasi peran dosen dalam menjawab kebutuhan nyata di masyarakat melalui karya terapan.

II. MASALAH

Komunitas **Sigertengah** selaku penyelenggara acara **Bandung Rockshow 1 – GEMS Competition** menghadapi beberapa permasalahan teknis terkait kebutuhan visual acara, khususnya dalam hal pembuatan **desain tiket masuk**, yaitu:

1. **Keterbatasan SDM dalam Bidang Desain Grafis:** Tim penyelenggara tidak memiliki sumber daya manusia yang memiliki kompetensi khusus dalam menggunakan perangkat lunak desain seperti **CorelDRAW**. Hal ini menyulitkan mereka untuk memproduksi desain yang menarik, profesional, dan sesuai standar cetak.
2. **Tidak Tersedianya Desain Tiket yang Sesuai dengan Tema Acara:** Acara ini memiliki konsep khusus, yaitu Batu akik dan semangat kompetisi, sehingga diperlukan desain tiket yang mampu mencerminkan nuansa tersebut. Namun, hingga menjelang pelaksanaan acara, belum tersedia desain tiket yang mampu mewakili identitas acara secara visual.
3. **Keterbatasan Waktu dalam Proses Produksi Materi Promosi:** Dalam pelaksanaan event, waktu menjadi faktor penting. Keterlambatan dalam pembuatan desain tiket dapat berdampak pada proses pencetakan dan distribusi tiket ke peserta dan penggemar batu akik.
4. **Kurangnya Pemahaman Tentang Standar Desain Cetak:** Panitia belum memahami detail teknis seperti ukuran standar tiket, resolusi gambar untuk cetak, layout teks yang proporsional, dan pemilihan warna yang optimal, yang semuanya penting agar hasil cetak tidak mengalami masalah visual.

Berdasarkan permasalahan di atas, dibutuhkan keterlibatan akademisi dari bidang komputer atau desain grafis untuk membantu menyusun dan merealisasikan desain tiket secara profesional. Kegiatan PkM ini menjadi solusi konkret melalui penerapan keahlian dosen dalam bentuk karya desain yang mendukung kesuksesan penyelenggaraan acara

III. METODE

Metode yang digunakan dalam kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini adalah pendekatan kolaboratif dan langsung, dengan tahapan sebagai berikut:

1. **Identifikasi Kebutuhan Desain:** Pada tahap awal, dilakukan diskusi antara dosen dan penyelenggara acara Bandung Rockshow 1 – GEMS Competition untuk memahami kebutuhan spesifik terkait desain tiket masuk. Diskusi ini mencakup elemen visual yang diperlukan, seperti logo acara, tema desain, serta informasi yang harus tercantum pada tiket. Proses ini penting untuk menentukan kesesuaian desain dengan karakteristik acara dan audiens target (Soffa et al., 2025).

2. **Pengumpulan Data dan Bahan:** Penyediaan materi dasar yang diperlukan untuk desain, seperti logo acara, gambar terkait tema rockshow, dan informasi teknis lainnya (misalnya tanggal, lokasi, jenis tiket, dan sebagainya). Dosen kemudian mengumpulkan dan memverifikasi data ini untuk memastikan akurasi dan kesesuaian dalam desain. Pengumpulan bahan yang baik merupakan dasar dari setiap desain grafis yang efektif dan komunikatif (Mutiarani et al., 2020).
3. **Proses Desain Menggunakan CorelDRAW:** Menggunakan perangkat lunak CorelDRAW, dosen merancang desain tiket sesuai dengan kebutuhan dan standar profesional. Langkah ini melibatkan pembuatan layout, pemilihan warna, penataan teks, dan penempatan elemen visual secara harmonis, sehingga menghasilkan desain tiket yang menarik dan sesuai dengan citra acara. CorelDRAW dipilih karena kemampuan perangkat lunak ini dalam menghasilkan desain berkualitas tinggi dan fleksibilitas dalam pengolahan elemen grafis (Pebrianto et al., n.d.).
4. **Revisi dan Persetujuan:** Setelah desain awal selesai, hasilnya diserahkan kepada penyelenggara acara untuk mendapatkan masukan dan melakukan revisi jika diperlukan. Revisi dilakukan berdasarkan umpan balik yang diberikan oleh penyelenggara, memastikan desain final sesuai dengan ekspektasi dan kebutuhan praktis. Proses iteratif antara desain dan revisi adalah bagian penting dari pembuatan desain grafis yang efektif (Mutiarani et al., 2020).
5. **Finalisasi dan Penyerahan Desain:** Setelah revisi dan persetujuan akhir, desain tiket yang sudah disempurnakan diserahkan dalam format yang siap untuk diproduksi, baik dalam bentuk digital maupun cetak. Desain tiket kemudian digunakan dalam proses registrasi peserta acara Bandung Rockshow 1. Penyelesaian finalisasi desain yang cermat memastikan kualitas produk akhir sesuai dengan standar produksi dan ekspektasi pengguna (Mutiarani et al., 2020).
6. **Evaluasi dan Dokumentasi:** Pada tahap akhir, evaluasi dilakukan untuk menilai keberhasilan proses pembuatan desain tiket dalam mendukung kelancaran acara. Dokumentasi tentang proses desain dan hasilnya dipublikasikan sebagai bentuk laporan kegiatan PkM yang dapat dijadikan referensi bagi kegiatan serupa di masa depan. Evaluasi dan dokumentasi hasil kegiatan adalah bagian dari pengembangan berkelanjutan dalam proses pengabdian masyarakat (Mutiarani et al., 2020).

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) dalam bentuk **pembuatan desain tiket masuk untuk acara Bandung Rockshow 1 – GEMS Competition** telah dilaksanakan dengan mengikuti tahapan yang telah direncanakan. Hasil dan pembahasan kegiatan ini dijabarkan sebagai berikut:

1. Identifikasi Kebutuhan Desain

Dosen melakukan pertemuan dengan tim penyelenggara dari komunitas Sigertengah untuk menggali informasi penting terkait acara. Dalam pertemuan ini dibahas elemen visual yang diinginkan, seperti logo acara, tema warna yang merepresentasikan musik rock, dan informasi penting yang harus dicantumkan di tiket (tanggal, lokasi, jenis tiket, dan lain-lain). Hasil identifikasi menunjukkan bahwa tema visual yang diinginkan adalah glamor-elegan dengan sentuhan etnik klasik dan nuansa malam, menonjolkan kemewahan dan nilai seni batu permata dalam konteks acara profesional.

Data hasil wawancara: Tema desain diinginkan bernuansa warna yang dominan gelap dengan aksen emas, dengan elemen seperti batu permata font tegas, dan latar yang menggambarkan atmosfer kompetisi. Tanggal kegiatan identifikasi: 26 April 2025

2. Pengumpulan Data dan Bahan

Tim penyelenggara menyerahkan file pendukung seperti komunitas, nama kegiatan, tanggal acara, dan sponsor. Semua data tersebut digunakan sebagai komponen dalam desain tiket dan memastikan bahwa semua file memiliki kualitas resolusi yang cukup untuk kebutuhan cetak. Jumlah elemen visual yang diterima: lima file Format file yang digunakan : JPEG

3. Proses Desain Menggunakan CorelDRAW

Desain ini menggunakan perangkat lunak CorelDRAW versi 2024 untuk merancang tiket masuk sesuai dengan spesifikasi yang telah dikumpulkan. Proses desain dilakukan selama tiga hari, dan menghasilkan layout. Ukuran desain tiket : 14 cm x 10 cm, Font utama yang digunakan: Arial Warna dominan: hitam

4. Revisi dan Persetujuan

Setelah draft awal disampaikan, panitia memberikan masukan pada beberapa elemen seperti ukuran logo sponsor dan posisi nomor. Revisi dilakukan sebanyak dua kali sebelum desain disetujui. Persetujuan akhir diberikan oleh ketua panitia.

Catatan revisi:

- a. Menyesuaikan kontras warna teks agar terbaca lebih jelas
- b. Menambahkan watermark khusus untuk keamanan tiket

5. Finalisasi dan Penyerahan

Desain akhir diserahkan dalam format **PDF siap cetak** dan juga dalam format **CDR (editable)**. File diserahkan melalui flashdisk kepada panitia. Desain ini kemudian digunakan sebagai tiket resmi untuk acara Bandung Rockshow 1.



Gambar 1. Tiket Masuk

6. Evaluasi dan Dokumentasi

Setelah acara berlangsung, panitia memberikan tanggapan positif terhadap hasil desain tiket. Mereka menyatakan bahwa desain tersebut tidak hanya fungsional, tetapi juga memberikan citra profesional terhadap acara.

Hasil wawancara evaluasi:

"Tiketnya keren, banyak yang memuji tampilannya. Kesan acara jadi lebih serius dan terorganisir."

Kegiatan ini menunjukkan bahwa keterlibatan dosen dalam bidang keahlian desain grafis dapat secara langsung mendukung kebutuhan nyata komunitas. Penerapan perangkat lunak CorelDRAW terbukti efektif dalam menghasilkan desain profesional yang memenuhi standar cetak.

Pendekatan kolaboratif antara dosen dan penyelenggara acara memungkinkan pertukaran informasi yang cepat dan efektif. Proses revisi yang dilakukan juga menunjukkan bahwa desain grafis adalah proses iteratif yang sangat bergantung pada komunikasi dua arah. Hasil akhirnya memberikan kontribusi positif terhadap kualitas visual dan kesuksesan penyelenggaraan acara.

V. KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini berhasil dilaksanakan dengan tujuan membantu komunitas Sigertengah sebagai penyelenggara Bandung Rockshow 1 – GEMS Competition dalam pembuatan desain tiket masuk yang profesional dan sesuai dengan tema acara. Keterlibatan dosen dalam merancang desain menggunakan CorelDRAW memberikan kontribusi nyata dalam mendukung aspek visual dan branding acara.

Hasil desain tiket menunjukkan bahwa pendekatan kolaboratif, pemanfaatan teknologi desain grafis, serta komunikasi yang efektif dengan pihak penyelenggara mampu menghasilkan produk akhir yang memenuhi kebutuhan teknis dan estetika. Selain memberikan solusi langsung atas keterbatasan sumber daya desain yang dimiliki komunitas, kegiatan ini juga menjadi bentuk nyata dari peran perguruan tinggi dalam menjawab kebutuhan masyarakat berbasis keahlian dosen.

Dengan demikian, PkM ini tidak hanya berdampak pada keberhasilan pelaksanaan acara, tetapi juga menjadi model kontribusi akademik dalam bidang desain grafis terapan yang dapat diadopsi dalam kegiatan masyarakat lainnya..

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, R., Permadi, B., Nopiantika, D. I., Murwanti, A., & Kamal, F. P. (2021). *Panduan Pendampingan Subsektor Kriya*. 64. https://api2.kemendikbud.go.id/storage/app/resources/MEDIUM_Panduan_Pendampingan_Subsektor_Kriya_4415945ea9.pdf
- Mutiarani, R. A., Novitasari, D., & Andika, I. G. (2020). Perancangan Desain Logo Untuk Aplikasi Web Dan Android “Nulisbali.” *Jurnal Nawala Visual*, 2(1), 25–32. <https://doi.org/10.35886/nawalavisual.v2i1.67>
- Pebrianto, J., Susanto, R., & Wiliantoro, P. (n.d.). *KOMMAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Pamulang KOMMAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Pamulang memasarkan produk-produk yang mereka jual salah satunya melalui desain produk-produk yang penjualan mereka banyak diminati s.* 59–65.
- Pristiansyah, Pranandita, N., Haritsah Amrullah, M., & Hasdiansah. (2022). Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat JURNAL DAMARWULAN Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 45–49. <https://ejournal.iaifa.ac.id/index.php/JPMD/article/view/485>
- Sahertian, G. C. (2021). Implementasi Perancangan Identitas Visual Dalam Konser Talun Di Museum Kota Bandung. *Serat Rupa Journal of Design*, 5(1), 01–18. <https://doi.org/10.28932/srjd.v5i1.3092>
- Soffa, A. M., Wardani, T. I., Pribadi, J. D., Malang, P. N., & Malang, K. (2025). *PEMBUATAN DESAIN KEMASAN MENGGUNAKAN MEDIA*. 3(1).
- Tiara Dewi, Muhammad Amir Masruhim, R. S. (2016). Komunikasi Pariwisata, Budaya dan Pengembangan Potensi Daerah. In *Laboratorium Penelitian dan Pengembangan FARMAKA TROPIS Fakultas Farmasi Universitas Mulawarman, Samarinda, Kalimantan Timur* (Issue April).