

PELATIHAN DESAIN GRAFIS UNTUK MENUNJANG KREATIFITAS SISWA SMA NEGERI 1 PEMENANG KABUPATEN LOMBOK UTARA

¹⁾Oktaviana Vince Mete, ²⁾Ridho Ardiansyah, ³⁾Syarifah Hairunnisa Irtawanti MC,
⁴⁾Dandi Nurmansyah Wijaya, ⁵⁾Rizki Athala Merlinva Putri, ⁶⁾Abdur Rahman
email. Oktaviana88@gmail.com

1,2,3,4,5,6) Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Pendidikan Mandalika

Abstrak

Media grafis atau yang sering disebut sebagai media visual, merupakan salah media yang banyak digemari oleh banyak orang, selain untuk dunia bisnis bahkan untuk dunia pendidikan untuk nilai edukasi, sehingga tujuan dalam pelatihan ini untuk meningkatkan untuk meningkatkan kreativitas siswa SMA Negeri 01 Pemenang, selain untuk design poster edukasi siswa juga bisa membuat profil sekolah, stiker, logo dan lain-lainnya, adapun software yang dipelajari yaitu coreldrow, photoshop dan canva. Pelatihan ini dilaksanakan selama satu hari, dengan melibat sebagian siswa SMA Negeri 01 Pemenang Kabupaten Lombok Utara NTB. Pelaksanaan pelatihan dilakukan oleh mahasiswa teknologi pendidikan Universitas Pendidikan Mandalika Mataram dan didampingi oleh dosen. Selama pelaksanaan kegiatan siswa sangat antusia melaksanakan mengikuti kegiatan, karena ada dapat pengalaman baru dan memahami pemanfaatan software yang sudah diajarkan, luaran pelatihan ini sudah mencapai target yang diharapkan yaitu (1) adanya peningkatan pemahaman siswa dalam memanfaatkan software design gratif, (2) Kehadiran siswa yang sudah sesuai target, (3) keterlibatan siswa dalam berdiskusi dan menghasilkan salah satu project masing-masing peserta, (4) hasil pelatihan ini publikasi media masa (online).

Kata Kunci: Desain Grafis Untuk Menunjang Kreatifitas Siswa

PENDAHULUAN

Salah satu kebutuhan pokok manusia saat ini adalah adanya pendidikan, sehingga tidak heran sebagian manusia rela mengeluarkan uang banyak hanya untuk mendapatkan pendidikan yang baik. Sehingga diyakini bahwa pendidikan diyakini begitu sangat berguna bagi kehidupan manusia. Menurut Sukoco (2014: 216) pendidikan adalah dilakukan oleh orang dewasa termasuk di dalamnya guru, membantu anak didik mencapai tujuan yang diinginkan.

Sama halnya yang tertuang dalam bunyi Undang-Undang Sisdiknas nomor 20

Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Bunyi undang-undang ini berlaku untuk semua jenjang pendidikan baik formal maupun non formal. Termasuk dalam hal pelatihan design grafis bagian dari pendidikan non formal yang tujuan utamanya adalah meningkatkan skill dan

bagian dari usaha sadar yang dilakukan untuk menunjang peningkatan kualitas sumber daya manusia (SDM) termasuk siswa maupun masyarakat umum. Desain grafis adalah salah satu bentuk seni lukis (gambar) ilmu terapan yang dapat memberikan kebebasan kepada sang perancang untuk memilih, menciptakan, atau mengatur elemen rupa seperti ilustrasi, foto, tulisan, dan garis di atas suatu permukaan dengan tujuan untuk diproduksi dan dikomunikasikan sebagai sebuah pesan. Desain grafis umumnya diterapkan dalam dunia periklanan, packaging, perfilman, dan lain-lain. <https://kelasdesain.com>

Artinya design grafis adalah merancang atau merubah yang sudah ada menjadi lebih baik. Berdasarkan penjelasan tersebut bahwa yang dipelajari dalam pelatihan design grafis ini, materinya termasuk merubah gambar yang sudah ada atau membuat obyek baru, termasuk yang diterapkan dalam pelaksanaan pelatihan di SMA Negeri 01 Pemenang Lombok Utara.

METODE

Adapun metode yang digunakan dalam pelatihan ini dengan pendekatan partisipatif dan komunikasi individual, artinya bahwa siswa diajak untuk memahami teori, kemudian dilakukan pendekatan secara person dan diampingi untuk mendukung pelaksanaan praktik. Selain itu adapun tahapan secara umum yang dilakukan mulai dari persiapan, sosialisasi program, pembekalan sampai pada tahapan pelatihan dan terakhir pelaksanaan evaluasi sebagai bagian dari evaluasi untuk mengetahui keberhasilan program.

Berikut ini merupakan gambaran teknis pelaksanaan pelatihan yang sudah dilakukan, mulai dengan analisis kebutuhan di lapangan sehingga mendukung

pelaksanaan program, untuk itu metode dan tahapan tersebut dijabarkan sebagai berikut:

1. Metode ceramah bervariasi dan persuasif. Kehadiran metode ini sangat bermanfaat dalam meningkatkan pemahaman peserta, ceramah bervariasi dipilih karena merupakan metode yang berguna untuk meningkatkan kemampuan peserta sarasehan (Raden Rizky Amaliah, Abdul Fadhil, 2014).
2. Dengan menggunakan metode demonstrasi, tujuan penggunaan metode ini yaitu untuk mendemonstrasikan hasil karya sebelumnya dan menjadi contoh untuk dilakukan praktik pada peserta.
3. Pelatihan, untuk meningkatkan keahlian, pengetahuan, pengalaman, ataupun perubahan sikap seseorang individu Simamora (Kamil, 2012. 4). Maka dalam pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan pengalaman siswa tentang pemanfaatan aplikasi edit video kinemaster untuk siswa SMAN 01 Pemenag.

Berdasarkan gambaran tahapan pelaksanaan di atas maka dilakukan evaluasi sebagai bagian untuk mengetahui sejauh mana kemampuan peserta dalam memahami materi yang sudah dipelajari, sebagai tahapan akhir dilakukan evaluasi karena evaluasi sebagai *judgement* profesional (Mutrofin, 2010. 82). Metode pelaksanaan evaluasi dalam pelatihan ini dengan studi berbasis sasaran/tujuan yaitu studi yang berorientasi pada pertanyaan (Mutrofin, 2010. 117). Pelaksanaan evaluasi dilakukan saat pelaksanaan pelatihan maupun yang lebih utama adalah pasca penyampaian materi dengan mengajukan pertanyaan langsung, pertanyaan terstruktur dan melalui angket, kemudian evaluasi kedua dilakukan secara berkala sesuai kondisi dan perkembangan

peserta yang ada di SMAN 01 Pemenang Lombok Utara

HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun tempat pelaksanaan kegiatan pelatihan dilakukan di SMA Negeri 01 Pemenang kabupaten Lombok Utara, peserta merupakan sebagian siswa saja, dengan jumlah siswa 35. Pelaksanaan pelatihan dengan materi pengantar awal tentang gambaran umum paradigma design grafis, kemudian dilanjutkan dengan teori dan praktik penggunaan software coreldraw, photosop dan canva secara bertahap.

Berdasarkan hasil evaluasi bahwa pelatihan menunjukkan antusias para siswa bahkan sebagian besar siswa mengetahui beberapa manfaat secara umum software coreldraw, photosop dan canva, sehingga diskusi dan tanya jawab berjalan secara efektif. Dari beberapa hal yang ditanyakan siswa belum sepenuhnya memahami memanfaatkan beberapa software tersebut, sehingga pelaksanaan pelatihan ini sangat bermanfaat bagi siswa.

Dari pelaksanaan pelatihan selama satu hari bahwa tujuan dan target kegiatan pelatihan yaitu untuk meningkatkan kreativitas siswa design grafis, bahwa adanya peningkatan pengetahuan dan pemahaman, siswa mengetahui teknik cara memanfaatkan software dengan merancang beberapa obyek baik, foto, logo, spanduk dan leaflet dan lain-lain. Kemudian dilihat dari respon siswa menunjukkan kepuasan pelaksanaan pelatihan, yaitu dengan hasil dari instrumen non tes berupa angket (Widoyoko, 2013: 101). Dari keseluruhan jumlah guru bahwa 90% (kategori sangat puas), 5% (kategori cukup puas) dan 5% (kategori puas), sedangkan respon pihak sekolah yaitu berharap bahwa UNDIKMA Mataram dapat menjadi mitra untuk

melanjutkan program-program yang sama pada periode berikutnya.

KESIMPULAN

Berdasarkan gambaran dari hasil pembahasan bahwa pelaksanaan kegiatan pelatihan secara umum, mencakup beberapa poin yaitu; (1) keberhasilan menghasilkan output yang bagi bagi peserta pelatihan, (2) keberhasilan dalam partisipasi peserta dengan adanya jumlah peserta dan keaktifan siswa dalam berdiskusi, (3) Tercapainya tujuan pelatihan yang diharapkan, (4) Tercapainya materi sesuai dengan rencana dan target dan (5) peningkatan kemampuan peserta lebih baik terhadap penguasaan materi. Pelatihan design grafis sudah mencapai target yang diharapkan dengan adanya beberapa model obyek yang sudah dikerjakan siswa sudah mencapai target yang diharapkan, target peserta sudah sesuai yang 35 siswa, kemudian tujuan ketercapaian tujuan penyampaian materi dapat berjalan dengan maksimal dan dapat dilakukan praktek secara langsung, sehingga dapat disimpulkan bahwa tujuan pelatihan telah dapat tercapai, kemudian kemampuan peserta dilihat dari penguasaan materi sangat bagus dilihat dari kemampuan siswa dalam mengoperasikan beberapa software tersebut.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pelatihan dapat dinyatakan berhasil, karena dapat dilihat dari respon siswa saat proses pelaksanaan pelatihan dan dari feedback instrument yang telah diisi oleh peserta di akhir acara yang menunjukkan kepuasan peserta setelah mengikuti kegiatan pelatihan tersebut. Sebagai tim penulis dan pelaksana program pelatihan design grafis, mengucapkan terima kasih kepada semua pihak terlebih Program studi Teknologi Pendidikan Undikma, mahasiswa, dosen dan SMAN 01

Pemenang Kabupaten Lombok Utara dan berharap bisa mitra yang bisa

DAFTAR PUSTAKA

- Kamil Mustofa. 2012. Model Pendidikan dan Pelatihan, Konsep dan Aplikasi. Alfabeta. Bandung
- Mutrofin. 2010. Evaluasi Program, Teks Pilihan Untuk Pemula. LaksBang PRESSindo. Yogyakarta
- Ristekdikti. (2016). *Panduan Pelaksanaan Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat di Perguruan Tinggi Edisi X Tahun 2016*. Direktorat Riset dan Pengabdian Kepada Masyarakat. Direktorat Jenderal Penguatan Riset dan Pengembangan. Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi
- Sukoco, dkk. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Untuk Peserta Didik Mata Pelajaran Teknik Kendaraan Ringan. Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, Vol. 22, No. 2, 215-226.
- Wono Aden. Mila Crismawati Paseleng. 2015. Penggunaan media video tutorial dalam upaya meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran TIK Kelas IXE di SMP Negeri 8 Salatiga.https://repository.uksw.edu/bitstream/123456789/14023/7/T1_702010151_Judul.pdf (15/072021)
- Widoyoko Eko Putro. 2013. Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian. Pustaka Pelajar. Yogyakarta
- .