

Pengembangan Kreativitas melalui Pelatihan Desain Grafis pada Siswa SMPN 48 Surabaya

¹Yustika Nicky Dwi Tantry, ²Annisa Diana Putri, ³Kun Muhammad Adi

^{1,2,3}Ilmu Komunikasi, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

¹nickytantry@gmail.com, com

Abstract

Graphic design training is expected to help students of class IX SMP Negeri 48 Surabaya in improving their skills and creativity so that they can compete well outside in order to operate editing software. Graphic Design material that is applied to students using the Canva application media. The method used in this activity to solve problems using the method: 1. lecture method 2. practice / application method The targets in this activity are students of SMP Negeri 48 Surabaya. The reason for choosing this target is because previously students have not received graphic design training, some students do not know what graphic design is. In this activity the researcher utilizes practicum directly with students, the purpose of the practicum itself is to increase the skills and creativity of the students of SMP Negeri 48 Surabaya. There are several factors that greatly influence the success of this teaching and learning activity, including the students' desire to carefully follow the material provided, actively participate in activities, and complete assignments properly. Ninth grade students of SMP Negeri 48 Surabaya were very satisfied with the graphic design activity. This is shown by the various graphic design products created which are diverse and unique.

Keywords: *graphic design, campus teaching, SMPN 48 Surabaya*

Abstrak

Pelatihan desain grafis diharapkan akan membantu siswa dan siswi kelas IX SMP Negeri 48 Surabaya dalam meningkatkan keterampilan dan kreativitas mereka sehingga mereka dapat bersaing dengan baik di luar agar dapat mengoperasikan software-software editing. Materi Desain Grafis yang diterapkan pada siswa dengan menggunakan media aplikasi canva. Metode yang digunakan pada Kegiatan ini untuk memecahkan permasalahan dengan menggunakan metode : 1. Metode ceramah 2. Metode praktik/penerapan Sasaran dalam kegiatan ini adalah siswa SMP Negeri 48 Surabaya. Alasan dipilihnya sasaran ini karena sebelumnya siswa belum mendapatkan pelatihan desain grafis, sebagian siswa tidak mengetahui apa itu desain grafis. Dalam kegiatan ini peneliti memanfaatkan praktikum secara langsung dengan siswa, tujuan dari praktikum sendiri untuk menambah keterampilan dan kekreatifan para murid SMP Negeri 48 Surabaya. Terdapat beberapa faktor yang sangat mempengaruhi keberhasilan kegiatan belajar mengajar ini, termasuk keinginan siswa untuk mengikuti dengan cermat materi yang diberikan, berpartisipasi aktif dalam kegiatan, dan menyelesaikan tugas dengan baik. Siswa kelas IX SMP Negeri 48 Surabaya sangat puas dengan kegiatan pemberian materi desain grafis ini. Ini ditunjukkan dengan berbagai produk desain grafis yang dibuat yang beragam dan unik.

Kata kunci: Desain Grafis, Kampus Mengajar, SMPN 48 Surabaya

Pendahuluan

Pendidikan merupakan pilar utama dalam menghasilkan generasi penerus yang unggul dan kreatif. Pengembangan kreativitas adalah komponen penting dalam pembentukan karakter dan kemampuan siswa. Dengan perkembangan teknologi dan informasi yang sangat

pesat, generasi muda dituntut untuk mempunyai keterampilan multimedia dan kemampuan desain grafis menjadi salah satu aspek penting di era digital seperti saat ini.

Desain grafis merupakan proses komunikasi yang menggunakan elemen visual, seperti gambar, tulisan, dan bentuk, untuk meningkatkan kesadaran akan pesan yang ingin disampaikan. Pada awalnya desain grafis digunakan pada media statis, seperti buku, majalah, dan brosur, tetapi seiring berjalannya waktu, desain grafis juga digunakan pada media elektronik, yang sekarang dikenal sebagai desain interaksi atau desain multimedia. Menurut Purnomo (2020) menyatakan bahwa desain grafis adalah kombinasi kompleks antara kata-kata, gambar, grafik, foto, dan ilustrasi yang membutuhkan pemikiran khusus.

Dalam hal ini desain grafis dapat masuk kedalam komunikasi visual yang di mana komunikasi visual merupakan suatu rangkaian yang menyajikan informasi dan pesan kepada khalayak luas dan menggunakan media sebagai landasan yang dapat dilihat oleh manusia dan dapat dimengerti (Sless, 1981, h.15).

Dengan adanya materi desain grafis diharapkan akan membantu siswa dan siswi kelas IX SMP Negeri 48 Surabaya untuk meningkatkan keterampilan dan kreativitas mereka sehingga mereka dapat bersaing dengan baik di luar agar dapat mengoperasikan software-software editing. Materi Desain Grafis yang diterapkan pada siswa dengan menggunakan media aplikasi canva. Aplikasi Canva sendiri merupakan platform desain gratis yang menyediakan beberapa fitur desain yang mudah membantu para siswa dan siswi membuat desain dengan hasil desain yang memuaskan. Canva merupakan aplikasi desain yang memungkinkan siswa dan siswa untuk mendesain dengan mudah dan kreatif secara online. Ada banyak jenis desain, termasuk kartu ucapan, poster, brosur, infografis, dan presentasi. Ada beberapa versi Canva saat ini, termasuk versi web, iPhone, dan Android. Di masa seperti sekarang ini, lembaga pendidikan menawarkan kursus bagaimana merancang elemen-elemen yang mendukung kegiatan belajar mengajar.

Kegiatan belajar mengajar ini merupakan proses untuk meningkatkan kemampuan individu atau kelompok daripada teori. Tujuan kegiatan ini untuk melatih individu dan kelompok untuk menjadi mahir dalam keterampilan tertentu. Sifat kegiatan ini meliputi adanya proses untuk meningkatkan keterampilan yang dimiliki, materi digambarkan sebagai keterampilan tertentu yang diperlukan, kegiatan ini berlangsung dalam jangka waktu tertentu, dan dilakukan oleh siswa sehingga menjadi kebiasaan.

Dengan adanya kegiatan ini diharapkan dapat membantu mempersiapkan dan melatih siswa dan siswi SMP Negeri 48 Surabaya dalam menggunakan aplikasi Canva. Kegiatan ini juga bertujuan untuk membantu para siswa menjadi lebih dewasa dan siap dalam menuangkan ide karyanya serta membawa nama baik bagi diri sendiri, organisasi atau bahkan tingkat universitas dan siswa memiliki kualitas yang baik dalam menggunakan aplikasi canva untuk menunjang acara dan kegiatan sekolah

Metode Penelitian

Metode yang digunakan pada Kegiatan Kampus Mengajar di SMPN 48 Surabaya untuk memecahkan permasalahan dengan menggunakan metode:

1. Metode ceramah
2. Metode praktik/penerapan

Metode ceramah untuk menyampaikan materi, Menurut Tarmudji, keunggulan metode ceramah adalah keterlibatan kelas yang mudah dijaga dan mudah menguasai kelas, melatih siswa untuk menggunakan pendengarannya dengan baik, dan menangkap dan mengumpulkan dengan cepat dan tepat, dan materi dapat tersampai kepada semua siswa dengan merata (Nasution 2017). Metode ini Pertama kali digunakan untuk memberikan pengarahan dan presentasi materi.

Selain itu metode praktik/penerapan digunakan untuk menyebarkan pengetahuan dan keterampilan secara langsung dengan memberitahukan tentang langkah-langkah penggunaan aplikasi canva dan cara pembuatan cover, poster, dan desain lainnya. Serta memanfaatkan dan mengoptimalkan fitur-fitur yang ada pada aplikasi Canva dengan menggunakan template maupun desain orisinil yang siswa SMP buat.

Kegiatan belajar mengajar dengan penyampaian materi desain grafis ini dilaksanakan pada bulan Oktober 2023, yang berlokasi di SMP Negeri 48 Surabaya. Kegiatan ini dilakukan oleh 1 (satu) orang dalam penyampaian materi dan 1 (satu) orang dalam proses pendampingan praktikum. Kegiatan ini dimaksudkan untuk memberikan keterampilan desain kepada siswa kelas IX SMPN 48 Surabaya. Diharapkan siswa dapat menggunakan teknologi untuk menyebarkan informasi melalui desain, seperti poster, feed instagram, banner, brosur, cover buku desain produk dan masih banyak lagi.

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan ini dilaksanakan pada bulan Oktober 2023 sampai bulan November pertengahan. Pelatihan ini diikuti oleh kurang lebih 315 siswa kelas 9 SMPN 48 Surabaya. Sasaran dalam kegiatan ini adalah siswa SMP Negeri 48 Surabaya. Alasan dipilihnya sasaran ini karena sebelumnya siswa belum mendapatkan pelatihan desain grafis, sebagian siswa tidak mengetahui apa itu desain grafis. Keterampilan para siswa SMP Negeri 48 Surabaya kurang optimal dan hanya menggunakan template yang ada didalam aplikasi canva.

Dalam kegiatan ini peneliti memanfaatkan praktikum secara langsung dengan siswa, tujuan dari praktikum sendiri untuk menambah keterampilan dan kekreatifan para murid SMP Negeri 48 Surabaya. Materi yang diberikan dalam kegiatan ini yaitu tentang desain grafis, dimulai dengan pengenalan, “Apa itu desain grafis?” dijelaskan : Desain grafis itu adalah cara untuk membuat gambar, teks, dan elemen visual lainnya agar terlihat menarik dan dapat menyampaikan pesan atau informasi dengan baik. Desain grafis sendiri melibatkan penggunaan perangkat lunak seperti komputer, tablet, dan smartphone untuk membuat poster, logo, brosur, atau elemen visual lainnya. Kedua “Apa tujuan dari desain grafis ?” Tujuan dari desain grafis adalah cara untuk menyampaikan pesan atau informasi secara visual melalui media yang berlandaskan kreatif hias dengan tampilan yang menarik. Ke tiga dasar-dasar desain grafis meliputi : bentuk-bentuk, gambar, foto, font, garis dan warna, Keempat menjelaskan tentang pentingnya warna dalam desain grafis dan yang kelima memberikan contoh desain grafis seperti : Brosur, poster, banner, cover book, packing produk dll.

Di era yang serba digital ini desain grafis merupakan salah satu alat komunikasi visual yang menarik para pembaca dan penikmat konten, desain grafis dapat diterapkan pada kehidupan sehari-hari. Dalam hal ini siswa smp perlu diberikan pengetahuan tentang desain grafis dan cara mengaplikasikannya dengan baik dan benar. Pada kegiatan ini 2 pemateri memberikan beberapa tugas untuk membuat suatu desain dengan berbagai tema yang ada. Kegiatan ini diikuti oleh seluruh siswa kelas 9.

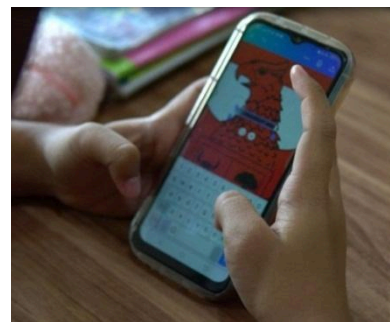
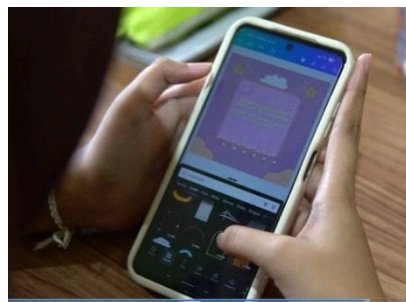


Gambar 1



Gambar 2

Pada Gambar 1 dan 2 memperlihatkan proses kegiatan belajar mengajar yang diikuti oleh para siswa. Pada kegiatan ini proses pemberian materi dilakukan oleh 2 (dua) mahasiswa Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya. Siswa memperhatikan materi melalui layar LCD. Kegiatan belajar mengajar diperlukan agar siswa benar-benar paham dalam mengaplikasikan materi yang diberikan. Pada proses ini, siswa yang menemui kesulitan dalam proses praktik diarahkan dan dibimbing secara langsung, harapannya siswa lebih cepat paham dan mengerti.



Pada gambar 3,4 dan 5 merupakan kegiatan praktek desain grafis yang dilakukan oleh siswa kelas 9. Untuk mempelajari materi secara mendalam, Siswa diwajibkan untuk menghasilkan satu karya. Setiap kelas mempunyai tema poster yang berbeda-beda. Dengan tema, (1) poster Hari Pahlawan, (2) poster Produk (3) poster Cita-Cita (4) poster Bebas.

Tidak hanya sekedar praktik, tapi siswa bebas bertanya dan berdiskusi dengan pemateri tentang desain yang telah mereka buat. Setelah siswa menuntaskan pratiknya siswa diwajibkan mengumpulkan karya mereka melalui link google drive yang sudah disiapkan oleh pemateri.



Komponen pada gambar 6 dapat dilihat seperti keseimbangan dari desain tersebut sudah pas. Palet warna: Pemilihan kombinasi warna yang sesuai dan harmonis menyatu dan seimbang. Font: Pemilihan jenis huruf yang sesuai dengan pesan dan gaya desain. Kontras: Membedakan elemen-elemen agar mudah dibaca dan dipahami. Keseimbangan: Menyeimbangkan elemen-elemen desain secara visual dan yang terakhir yaitu tata letak, yang di mana dalam desain tersebut penaruhan tata letaknya sudah pas dan enak dilihat oleh mata. Elemen-elemen yang digunakan juga sudah sesuai dengan tema yang diberikan “PAHLAWAN” isi teks juga berkaitan dengan pahlawan dan gambar berkaitan juga dengan pahlawan.

Komponen pada gambar 7, pemilihan gaya: Memilih elemen-elemen desain yang mencerminkan tema yang telah diberikan. Tidak banyak kata, pesan yang disampaikan jelas menunjukkan bahwa poster dibuat untuk memperingati Hari Pahlawan Nasional. Grid: Struktur dasar untuk menempatkan elemen-elemen desain, proporsi sudah pas dan center. Pada gambar 6 dan 7 merupakan hasil karya poster lomba siswa kelas 9 dengan tema “Pahlawan”.

Setiap kelas mempunyai tema yang berbeda-beda. Gambar 8 merupakan hasil karya dengan tema bebas.



Gambar 8

Dapat dilihat dari hasil-hasil karya siswa kelas 9, siswa mulai mengerti cara penggunaan aplikasi canva sebagai aplikasi pendukung untuk pembuatan desain grafis. Dengan adanya kegiatan ini siswa memiliki bekal keterampilan dalam hal desain, dengan harapan siswa mampu memanfaatkan teknologi menjadi sebuah penyampaian informasi dengan tepat.

Penutup

Kegiatan pemberian materi dan praktek desain grafis ini telah terselenggara dengan baik dan lancar. Terdapat Beberapa faktor yang sangat mempengaruhi keberhasilan kegiatan belajar mengajar ini, termasuk keinginan siswa untuk mengikuti dengan cermat materi yang diberikan, berpartisipasi aktif dalam kegiatan, dan menyelesaikan tugas dengan baik. Siswa kelas IX SMP Negeri 48 Surabaya sangat puas dengan kegiatan pemberian materi desain grafis ini. Ini ditunjukkan dengan berbagai produk desain grafis yang dibuat yang beragam dan unik.

Manfaat dengan adanya pelatihan desain grafis ini untuk bekal siswa ke jenjang selanjutnya, oleh karena itu, pelatihan desain grafis mengajarkan siswa bukan hanya keterampilan teknis tetapi juga pola pikir kreatif dan analitis yang membantu mereka berhasil di sekolah dan di dunia kerja.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Suharto, Risah Subariah, Salman Farizy. "PELATIHAN DAN PEMANFAATAN APLIKASI CANVA UNTUK." *J. A. I : Jurnal Abdimas Indonesia*, 2022.
- Budiarto, Sony Panca. "Pelatihan Desain Grafis dan Multimedia di Sekolah Menengah Kejuruan Persatuan Guru Republik Indonesia Banyuputih Situbondo." *JPM (Jurnal Pemberdayaan Masyarakat)*, 2019: 308 - 313.
- Hasbullah, Anthony Anggrawan, Christofer Satria, I Nyoman Yoga Sumadewa, Baiq Fitria Rahmiati. "Pendampingan Fotografi dan Desain Grafis di Sekolah Menengah Pertama Katolik (SMPK Kesuma) Mataram." *Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2022.
- Kusnadi. "Dasar desain grafis." (Edu Publisher) 2018.
- Nasution, Mardiah Kalsum. "Penggunaan Metode Pembelajaran Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa." 2017.
- Pranoto, A. "Pentingnya Desain Bagi Generasi Muda." 2015.
- Purnomo, Alia Nutrisiany S.T. *Dasar Desain Grafis Untuk SMK/MAK Kelas X*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana, 2020.
- Sless, David. "Learning and Visual Communication." Dalam *Learning and Visual Communication*, oleh David Sless, 15. London: Routledge, 2018.
- Stefanie Juliana Tjandra, Elisabeth Christine Yuwono. "Perbandingan Teori dan Praktik Perancangan Desain Grafis pada Proyek Internship di Studio Grafis." *Jurnal DKV Adiwarna*, 2022.
- Vina Oktaviani, Henita Rahmayanti, Ferdi Fauzan Putra. "PEMBERDAYAAN MASYARAKAT DESA DALAM MENGEMBANGKAN KEMANDIRIAN." *Jurnal Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat*, 2019.