

SOSIALISASI DAN *WORKSHOP* DESAIN GRAFIS DI SMA MUHAMMADIYAH AL-AMIN

M Fathurrahman¹, M S Kahar², R B Arsyad³, Ibrahim⁴, F Desembardi⁵, T H I Alam⁶, M I Badarudin⁷, A Rusdi⁸, Wahab Aznul Hidayah⁹
1,2,3,4,6,7,8,9 Universitas Muhammadiyah Sorong, Indonesia
e-mail: r.fathur.ums@gmail.com

Abstrak

Kemajuan teknologi saat ini memberikan dampak signifikan pada institusi pendidikan, khususnya di SMA Muhammadiyah Al-amin di Kota Sorong. Pentingnya penyebaran informasi dan proses pembelajaran efektif di sekolah ini sangat dirasakan oleh para guru. Saat ini, SMA Muhammadiyah Al-amin di Kota Sorong sedang dalam proses menerima siswa baru, yang berarti akan segera memulai kegiatan belajar mengajar pada hari pertama sekolah. Pembuatan spanduk selamat datang untuk siswa baru dan brosur adalah aspek krusial, karena ini membantu siswa baru dalam mendapatkan informasi penting dengan lebih mudah. Para guru diharapkan dapat mengembangkan kemampuan mereka dalam desain grafis, yang akan bermanfaat setelah mereka mengikuti pelatihan. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah workshop. Hasil analisis menunjukkan bahwa 81% guru sangat setuju dengan metode penyampaian materi teori dan praktik desain grafis. Sebanyak 80% guru setuju dengan metode tersebut, sementara 75% guru memberikan respons netral. Namun, ada 40% guru yang tidak setuju dan 20% sangat tidak setuju dengan metode penyampaian materi teori dan praktik desain grafis.

Kata kunci: Desain Grafis, SMA Muhammadiyah Kota Sorong.

Abstract

The current technological advancements have a significant impact on educational institutions, particularly at SMA Muhammadiyah Al-amin in Sorong City. The importance of disseminating information and effective teaching processes in this school is keenly felt by the teachers. Currently, SMA Muhammadiyah Al-amin in Sorong City is in the process of admitting new students, which means that teaching activities will soon commence on the first day of school. The creation of welcome banners for new students and brochures is a crucial aspect, as it helps new students to easily obtain important information. The teachers are expected to develop their skills in graphic design, which will be beneficial after they have undergone training. The method used in this activity is a workshop. Analysis results show that 81% of the teachers strongly agree with the method of delivering theoretical and practical graphic design material. As many as 80% of the teachers agree with this method, while 75% of the teachers have a neutral response. However, there are 40% of teachers who disagree and 20% who strongly disagree with the method of delivering theoretical and practical graphic design material.

Keywords: graphic design, SMA Muhammadiyah Sorong City.

1. PENDAHULUAN

Guru-guru di SMA Muhammadiyah Al-Amin di Kota Sorong memiliki pemahaman yang terbatas tentang desain grafis. Desain grafis memiliki peran krusial di era modern ini. Dalam proses desainnya, para desainer menggunakan berbagai elemen visual seperti warna, bentuk,

garis, gambar, foto, dan teks (Dewajoti, 2019). Elemen-elemen visual ini dikombinasikan dengan cara tertentu untuk menyampaikan pesan secara efektif (Adityawan, 2010). Grafis komputer umumnya digunakan untuk menciptakan ilustrasi yang terdiri dari garis, bentuk, dan warna (Thabrani, 2004), (Tahang, 2019). Pengetahuan tentang desain grafis sangat penting bagi para guru untuk meningkatkan pemahaman mereka mengenai desain grafis, yang dapat sangat berguna dan bermanfaat dalam meningkatkan kualitas SMA Muhammadiyah Al-Amin di Kota Sorong, khususnya dalam pembuatan brosur dan spanduk (Alita, 2022) (Sukmawati, 2024).

Biasanya, brosur terdiri dari selembar kertas yang berisi kata-kata informatif tentang suatu produk, diperkaya dengan beberapa gambar pendukung. Fungsi utama dari brosur adalah untuk menyediakan informasi dan promosi, serta meningkatkan daya tarik dan citra sebuah organisasi di mata konsumen. Agar brosur menjadi menarik, penting bagi desainnya untuk dinamis dan penuh warna. Dalam pembuatan desain poster, alat seperti Figma dan Corel Draw sering digunakan, terutama Corel Draw untuk membuat garis-garis vektor, seperti dalam pembuatan logo (Wardhanie, 2023), (Ibrahim, 2022). Mengembangkan keterampilan dalam desain grafis, khususnya dalam membuat brosur, merupakan tambahan pengetahuan yang berguna bagi para guru di SMA Muhammadiyah Al-Amin di Kota Sorong.

2. METODE

Metode yang diterapkan dalam kegiatan ini adalah workshop atau pelatihan. Ini melibatkan sosialisasi dan pelatihan intensif untuk memahami kepentingan belajar desain grafis. Tujuan dari kegiatan pelatihan ini adalah untuk mengatasi masalah yang dihadapi oleh mitra. Pendekatan ini juga menyediakan solusi untuk mengatasi masalah yang telah diidentifikasi.

Tabel 1. Solusi Penyelesaian Rumusan Permasalahan.

No.	Permasalahan	Solusi
1.	Pengetahuan yang dimiliki guru mengenai desain grafis.	1. Sosialisasi (Presentasi)
2.	Kurang paham dan mengertinya guru terhadap desain grafis.	1. Presentasi 2. Teori 3. Praktek

Metode *workshop* yang digunakan akan dilaksanakan selama 1 hari dengan struktur program pelaksanaan kegiatan *workshop* ini sebagai berikut.

Table 2. Struktur Program Pelaksanaan Kegiatan Workshop

No	Materi	Kegiatan	Jumlah Jam
1.	Pengenalan desain grafis.	1. Presentasi (power point)	20 menit
2.	Pengenalan desain grafis.	1. Praktek desain grafis	60 menit

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Program pelatihan desain grafis yang diselenggarakan di SMA Muhammadiyah Al-Amin, Kota Sorong, pada 1 April 2021, melibatkan kehadiran 10 peserta yang merupakan guru dari berbagai bidang. Dalam pelatihan ini, peserta tidak hanya menerima materi teoritis, tetapi juga melakukan praktik langsung dalam pembuatan brosur dan spanduk dengan tema menyambut peserta didik baru.

Penyelenggara pelatihan menyampaikan materi dasar tentang Figma dan Corel Draw, dengan fokus yang lebih besar pada praktik langsung. Selanjutnya, materi disajikan menggunakan media PowerPoint.



Gambar 1. Penjelasan Desain Grafis Secara Teori

Gambar 1 menunjukkan proses pelatihan yang diikuti oleh para guru. Dalam kegiatan ini, penyampaian materi dilakukan oleh staf Humas dan Media Sosial dari Universitas Muhammadiyah Sorong.



Gambar 2. Proses Pendampingan Praktek Desain Grafis

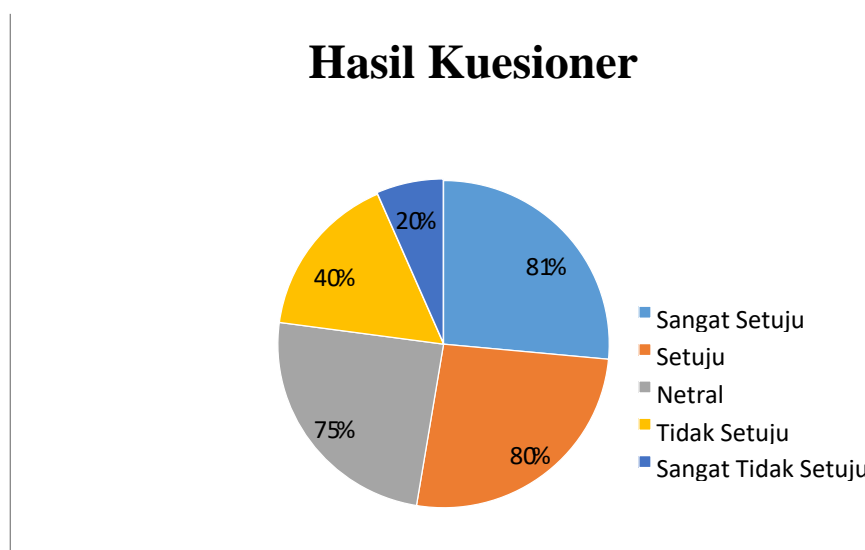
Dalam kegiatan pelatihan ini, pendampingan praktikum sangat penting untuk memastikan para guru benar-benar memahami dan mampu menerapkan materi yang diajarkan. Gambar 2

menggambarkan proses pendampingan peserta. Selama proses pendampingan, guru yang mengalami kesulitan dalam praktikum diberikan arahan dan bimbingan secara langsung. Tujuannya adalah agar para guru dapat memahami dan menguasai materi dengan lebih cepat.

Mayoritas guru menunjukkan antusiasme yang tinggi terhadap materi ini, terutama karena ini adalah pengalaman pertama mereka belajar tentang desain grafis. Tingkat antusiasme ini terlihat jelas selama proses pendampingan, seperti yang digambarkan dalam gambar tersebut.

Setelah pelaksanaan pelatihan dan pendampingan intensif, terjadi peningkatan dalam keterampilan desain grafis para guru di SMA Muhammadiyah Al-Amin Kota Sorong. Para guru menunjukkan kemajuan dalam menciptakan berbagai objek dasar dengan tingkat kerapian yang baik dan hasil yang menarik secara visual. Mereka telah memahami cara memberikan variasi warna dan latar belakang, yang secara signifikan meningkatkan keindahan objek yang mereka buat. Lebih lanjut, guru-guru tidak hanya mampu membuat teks, tetapi juga mengedit jenis dan ukuran font, sehingga meningkatkan keindahan dan kreativitas desain yang mereka hasilkan.

Untuk mengevaluasi tingkat pemahaman para guru tentang desain grafis, kami mendistribusikan sebuah kuesioner. Hasilnya adalah sebagai berikut:



Gambar 3. Diagram Lingkaran Hasil Kuesioner

Berdasarkan diagram lingkaran yang ditampilkan, terlihat bahwa 81% guru sangat setuju dengan cara penyampaian materi teori dan praktik desain grafis. Sebanyak 80% guru menyatakan setuju terhadap penyampaian materi secara teori dan praktik desain grafis. Sementara itu, 75% guru memberikan respons netral terhadap materi tersebut. Namun, ada 40% guru yang tidak setuju dengan cara penyampaian materi, dan 20% lainnya sangat tidak setuju terhadap cara penyampaian materi teori dan praktik desain grafis.

Hasilnya menunjukkan bahwa para guru telah mampu meniru dan menciptakan desain logo, spanduk, dan brosur sesuai dengan kreasi mereka masing-masing.



Gambar 4. Foto bersama pemateri dan guru SMA Muhammadiyah Al-Amin

4. KESIMPULAN

Pelatihan (workshop) berlangsung dengan lancar dan teratur. Para guru sangat antusias dengan pelatihan desain grafis yang diberikan oleh staf humas dan media sosial Universitas Muhammadiyah Kota Sorong. Mereka merespons secara positif terhadap kegiatan ini dan berharap akan ada lebih banyak kegiatan serupa di masa depan yang dapat meningkatkan keterampilan dan pengetahuan mereka.

Para guru di SMA Muhammadiyah Kota Sorong merasakan manfaat yang signifikan dari pelatihan Desain Grafis ini, terbukti dengan kreasi produk desain grafis mereka yang sangat variatif dan orisinal.

Dari hasil yang didapat, terlihat bahwa 81% guru sangat setuju dengan cara penyampaian materi teori dan praktik desain grafis. Sebanyak 80% guru menyatakan setuju dengan penyampaian materi tersebut. Sedangkan 75% guru memberikan respons netral. Di sisi lain, 40% guru tidak setuju dengan penyampaian materi teori dan praktik desain grafis, dan 20% guru sangat tidak setuju dengan penyampaian materi tersebut.

5. SARAN

Para guru diharapkan untuk sering berlatih membuat desain produk menggunakan aplikasi Figma dan Corel Draw sebagai upaya untuk mengasah kemampuan dan keterampilan mereka dalam bidang desain grafis.

Pelatihan seperti ini sangat penting, terutama bagi guru-guru, untuk meningkatkan keterampilan mereka agar dapat diterapkan kepada siswa-siswi di masa depan. Harapannya, pelatihan desain grafis akan ditingkatkan dan dijadwalkan secara rutin di seluruh SMA di Kota Sorong.

DAFTAR PUSTAKA

- Alita, D., Rahmanto, Y., Putra, A. D., Suaidah, S., & Permata, P. (2022). Pelatihan Desain Grafis Pada Smks Nurul Huda Pringsewu. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 3(2), 337-346.
- Budiarto, S. P. (2019). Pelatihan Desain Grafis dan Multimedia di Sekolah Menengah Kejuruan Persatuan Guru Republik Indonesia Banyuputih Situbondo. *JPM (Jurnal Pemberdayaan Masyarakat)*, 4(1), 308-313.
- Dewojati, R. K. W. (2009). Desain grafis sebagai media ungkap periklanan. *Imaji*, 7(2).
- Arsyad, R. B., Kahar, M. S., Wahyudien, M. A. N., Tumbio, A., Niza, A. K., Putri, C. T., ... & Kammu, I. (2022). Pengembangan Minat Baca Dan Pengenalan Bahasa Inggris Dasar Pada Anak-Anak Kelurahan Saoka. *AMMA: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(08), 1045-1049.
- Sujono, S., & Roziqin, M. K. (2020). Pelatihan Dasar Desain Grafis (Corel Draw) Pembuatan Poster di MI Subulussalam Pucangsimo Bandarkedungmulyo Jombang. *Jumat Informatika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 39-46.
- Sukmawati, S., Ibrahim, I., Arsyad, R. B., & Ramadanti, T. (2024). Penyuluhan, Pendidikan, dan pelatihan Manajemen Sumber Daya manusia dalam Pengolahan Hasil Perikanan di Kelurahan Saoka, Distrik Maladummes, Kota Sorong. *Abdimas: Papua Journal of Community Service*, 6(1), 35-39.
- Tahang, H., Arsyad, R. B., & Febriadi, I. (2019, September). Pemberantasan buta aksara di Kampung Syarwom Distrik Bamusbama Kabupaten Tambrau Papua Barat. In *Prosiding Seminar Nasional Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Ahmad Dahlan* (Vol. 1, No. 1, pp. 137-144).
- Raafi'udin, R., Hananto, B., & Dewi, C. N. P. (2020). Pelatihan Desain Grafis untuk Meningkatkan Kreatifitas dan Menambah Daya Saing Masyarakat Kecamatan Pasar Minggu Jakarta Selatan. *SULUH: Jurnal Abdimas*, 2(1), 70-77.

Wardhanie, A., & Lebdaningrum, K. (2023). Pengenalan Aplikasi Desain Grafis Figma pada Siswa-Siswi Multimedia SMK PGRI 2 Sidoarjo. *Yumary: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 3(3), 165-174.