

Pendamping Kegiatan Desain Grafis di Sekolah Menengah Pertama Katolik Kesuma

I Nyoman Subudiartha¹, Hasbullah², I Nyoman Yoga Sumadewa³, Christofer Satria⁴

subudiartha@universitasbumigora.ac.id¹, hasbullah@universitasbumigora.ac.id²,
yoga@stmikbumigora.ac.id³, chris@universitasbumigora.ac.id⁴

^{1,2,3,4}Universitas Bumigora

Abstract: Kondisi Sekolah Menengah Pertama Katolik (SMPK Kesuma) dalam pandemic covid-19 melumpuhkan kegiatan karya wisata yang diprogramkan pihak sekolah tiap tahunnya. Dengan melonjaknya kasus covid-19 di Mataram, maka pihak sekolah mengganti kegiatan karya wisata tersebut dengan pelatihan desain grafis. Pelatihan desain grafis bertujuan untuk menumbuhkan bakat dan minat peserta didik dalam menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan teknologi dan seni di era sekrang ini. Metode pelaksanaan pedampingan ini dilakukan secara klasikal dan praktik desain grafis dengan Langkah-langkah seperti: (a) Simulasi; (b) Tutorial; (c) Latihan Terbimbing. Kegiatan ini menghasilkan karya poster promosi makanan khas Lombok. karya poster yang dibuat peserta didik menjadi penilaian program karya wisata.

Keywords: Pendampingan, Desain Grafis, di SMPK Kesuma

Pendahuluan

Kegiatan karya wisata yang rutin diadakan tiap tahunnya oleh Sekolah Menengah Pertama Katolik Kesuma Mataram, kini terkendala akibat munculnya pandemi covid-19. Namun, sebagai pengganti, pihak sekolah mengadakan pelatihan desain grafis sebagai manambah wawasan dan membentuk kreativitas peserta didik. Untuk mengganti kegiatan karya wisata, karena banyak isu tentang wabah yang mengancam jalannya kegiatan tersebut diluar daerah, maka pendampingan desain grafis menjadi salah satu strategi jitu untuk mengubah kegiatan karya wisata.

Pentingnya kegiatan-kegiatan seperti pendampingan desain grafis untuk siswa-siswi tingkat SMP sangat perlu diajarkan, guna mengasah kemampuan otak kanan yang harus seimbang dengan otak kiri. Menurut Khadijah bahwa Otak menjadi pusat yang mengatur

seluruh aktivitas keseharian manusia baik dalam berperilaku, berpikir, maupun emosi (Anita Chaudhari, Brinzel Rodrigues, 2016). Adanya kegiatan pendampingan desain grafis juga membantu meringankan gagap teknologi untuk generasi kedepan. Menurut siti Aminah, perkembangan siswa-siswi tingkat SMP mengalami perkembangan kognitif, Apektif, dan Psikomotorik (Siti Aimah, 2015).

Tujuan sekolah mengadakan pelatihan desain grafis, untuk mendukung kelancaran promosi bagi para orang tua wali yang memiliki usaha. Kegiatan pelatihan desain grafis di SMP katolik Kesuma Mataram bertujuan untuk: Mengganti kegiatan karya wisata, Mengasah kemampuan desain grafis peserta didik. Kegiatan pelatihan desain grafis di SMP Katolik Kesuma Mataram memiliki manfaat sebagai: Pembentuk psikomotik peserta didik dalam menata dan mengatur komposisi produk, Mempromosikan produk yang dimiliki orang tua wali, Dapat mengenal tips dan trik foto dan desain grafis.

Metode

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memberikan solusi dari permasalahan yang dihadapi oleh Sekolah Menengah Pertama Katolik (SMPK Kesuma) dalam meningkatkan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni, yaitu dengan cara pendampingan desain grafis. Adapun usulan model kegiatan pendampingan adalah desain grafis. Kegiatan ini dimulai dari perencanaan, pelaksanaan hingga pendampingan. Metode pelaksanaan yang dilakukan dalam kegiatan pendampingan yaitu dengan memberikan modul materi pelatihan yang akan dilaksanakan, penyajian materi sesuai dengan isi buku. Menurut Simon terdapat tiga model penyampaian materi dalam metode pembelajaran berbasis komputer, yaitu sebagai erikut: (a) Simulasi (b) Tutorial; (c) Latihan terbimbing; (Sinaga, 2018). Berikut uraian Langkah-langkah dalam memberikan solusi yang ditawarkan untuk mengatasi beberapa permasalahan di SMPK Kesuma.



Gambar 1. Langkah-langkah pendampingan desain grafis

Metode simulasi ini sebagai sarana untuk membentuk kedekatan dengan lingkungan sekitar dimana tempat peserta didik belajar. Menurut Alfin metode simulasi merupakan suatu metode pembelajaran yang memberikan situasi dalam bentuk tiruan sesuai dengan keadaan sebenarnya dimana peserta didik terlibat secara aktif dan berinteraksi dengan lingkungan sekitar secara nyata (Lestari et al., 2020). Metode ini sangat diterapkan pada saat praktik metode ini sangat cocok diterapkan pada pembelajaran atau pelatihan. Di sisi lain ((Ferianto & Hidayati, 2019), simulasi adalah cara penyajian pengalaman belajar dengan menggunakan situasi tiruan untuk memahami tentang konsep, prinsip atau keterampilan tertentu. Metode simulasi ini sangat tepat digunakan sebagai pendekatan dalam pendampingan yang dilaksanakan di SMPK Kesuma Mataram. Kedua metode ini diterapkan dalam pendampingan desain grafis, sehingga mampu menghasilkan karya yang mampu bersaing dengan karya desainer grafis.

Pembahasan

Secara umum usia peserta pelatihan adalah peserta didik tingkat sekolah menengah pertama kelas VIII yang masih kurang mampu mengoperasikan aplikasi desain grafis pada umumnya. Namun, dengan perkembangan Revolusi Industri 4.0, maka aplikasi yang digunakan adalah Canva. Tujuannya agar peserta pelatihan lebih mudah memahami dan menerapkan item-item yang sudah disediakan. Pendampingan desain grafis dilakukan selama dua hari, dalam satu hari kegiatan terdapat beberapa kegiatan. *Pertama* kegiatan dibuka dengan berdo'a bersama. *Kedua* pemaparan materi tentang Teknik desain grafis.

Ketiga pertemuan selanjutnya pemaparan materi desain grafis dengan simulasi dan tutorial serta selanjutnya melakukan pendampingan praktik dengan Latihan terbimbing desain grafis.



Gambar 1 Kegiatan pendampingan praktik Fotografi

Sumber : dokumentasi penulis

Keempat menilai dan mengevaluasi hasil dari perancangan poster yang dibuat dari hasil kegiatan desain grafis. Hasil poster yang dibuat menggunakan aplikasi yang gambar dioperasikan oleh peserta didik tingkat sekolah menengah pertama (SMP).



Gambar 2. Hasil kegiatan pendampingan

Hasil poster ini diharapkan semua peserta dapat merancang dengan menggunakan objek yang berbeda, agar kedepannya dapat menjadi lebih kreatif.

Latihan digunakan pada tingkat peserta didik SMPK Kesuma ini adalah metode Latihan terbimbing. Metode demikian yang lebih tepat, mengingat ada beberapa kelebihan dari Kelebihan menggunakan metode latihan terbimbing adalah: (a) dapat digunakan untuk mengembangkan aktivitas, kreativitas, tanggung jawab, dan disiplin peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, (b) dapat merangsang daya pikir peserta didik, karena mereka dituntut untuk melatih kemampuan-kemampuan yang dimilikinya secara optimal, dan (c) metode latihan terbimbing digunakan dalam proses pembelajaran akan menciptakan kondisi siswa yang aktif. Selain untuk menanamkan kebiasaan, metode latihan terbimbing ini juga dapat menambah kecepatan, ketepatan dan kesempurnaan dalam melakukan sesuatu, serta dapat pula dipakai sebagai suatu cara untuk mengulangi bahan yang telah dikaji (Boliti, 2009). Namun, dibalik kelebihan metode ini menuntut tanggung jawab yang sangat besar untuk memeriksa dan memberikan umpan balik terhadap peserta pelatihan.

Kesimpulan

Karya wisata yang terhalang oleh banyak kegiatan dan wabah covid-19 di alihkan dengan pendampingan desain grafis di SMPK Kesuma Mataram. Dengan adanya pendampingan ini semua siswa-siswi kelas VIII, mencoba mengeksplor usaha orang tuannya dan kemudian di buat media promosi berupa poster. Beberapa karya yang dihasilkan dari pelatihan desain grafis Sebagian besar siswa-siswi mampu mengoperasikan aplikasi desain grafis dengan menyentuh keilmuan Desain Komunikasi Visual yang kreatif, inovatif dan berkembang saat ini untuk kemajuan usaha.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih diucapkan kepada Universitas Bumigora dan SMPK Kesuma Mataram yang telah memberikan support sehingga Pk Mini berjalan dengan baik.

Daftar Pustaka

Anita Chaudhari, Brinzel Rodrigues, S. M. (2016). Perkembangan Otak Anak Usia Dini. *Ucv, 1*(02), 390–392. [http://dspace.unitru.edu.pe/bitstream/handle/UNITRU/10947/Miñano Guevara%2C Karen Anali.pdf?sequence=1&isAllowed=y%0Ahttps://repository.upb.edu.co/bitstream/handle/20.500](http://dspace.unitru.edu.pe/bitstream/handle/UNITRU/10947/Miñano_Guevara%2C_Karen_Anali.pdf?sequence=1&isAllowed=y%0Ahttps://repository.upb.edu.co/bitstream/handle/20.500)

11912/3346/DIVERSIDAD DE MACROINVERTEBRADOS ACUÁTICOS Y
SU.pdf?sequence=1&isAllowed=

- Boliti, S. (2009). Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV SDN 1 Lumbi-Lumbia Melalui Metode Latihan Terbimbing. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 2(2), 12–23.
- Ferianto, K., & Hidayati, U. N. (2019). Efektifitas Pelatihan Penanggulangan Bencana Dengan Metode Simulasi Terhadap Perilaku Kesiapsiagaan Bencana Banjir Pada Siswa Sman 2 Tuban. *Jurnal Kesehatan Mesencephalon*, 5(2). <https://doi.org/10.36053/mesencephalon.v5i2.110>
- Lestari, N. E., Purnama, A., Safitri, A., & Koto, Y. (2020). Peningkatan Pengetahuan dan Sikap Pemilahan Sampah Pada Anak Usia Sekolah Melalui Metode Simulasi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia Maju*, 1(2), 45–50. <http://journals.stikim.ac.id/index.php/JLS1/article/view/668/462>
- Sinaga, S. (2018). *Klasikal Dengan Alat Bantu Geogebra Sarmulia Sinaga*. 4(1), 25–32.
- Siti Aimah. (2015). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Perkembangan Siswa. *Jurnal Pendidikan, Komunikasi, Dan Pemikiran Hukum Islam*, 7(1), 96–111.