

NASKAH ORISINAL

Pelatihan Desain Grafis untuk Guru-Guru di SMP AL-Uswah Surabaya

Sarwosri^{1,*} | Siti Rochimah¹ | Rizky Januar Akbar¹ | Daniel Oranova¹ | Umi Laili Yuhana¹

¹Departemen Teknik Informatika, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Surabaya, Indonesia

Korespondensi

*Sarwosri, Departemen Teknik Informatika, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Surabaya, Indonesia. Alamat e-mail: sarwosri@if.its.ac.id

Alamat

Laboratorium Rekayasa Perangkat Lunak, Departemen Teknik Informatika, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Surabaya, Indonesia

Abstrak

Semua bidang dalam kehidupan membutuhkan kemampuan desain grafis. Begitu pula di dunia pendidikan, seorang pendidik juga harus mampu menyesuaikan kemampuannya di tengah digitalisasi ini agar penyampaian materi menjadi lebih interaktif. Maka dari itu, wawasan desain grafis sangat amat penting diterapkan untuk mengembangkan kreativitas dari tenaga pendidik dan penunjang alat komunikasi sehingga dapat menghasilkan kualitas pembelajaran yang baik. SMP AL-Uswah Surabaya merupakan sekolah menengah pertama di Surabaya yang memiliki harapan agar dapat menciptakan sebuah sistem pendidikan yang dapat menjawab tantangan dari dunia pendidikan pada saat ini. Merebaknya virus COVID-19, menyebabkan banyak sekolah meminta siswanya untuk belajar di rumah. Semua kegiatan belajar mengajar dilakukan secara *online* baik dengan tatap muka melalui *online meeting*, maupun dengan pemberian modul materi secara *online*. Siswa dapat belajar dengan baik dan menyenangkan jika didukung oleh media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Oleh karenanya, berbagai media belajar yang menarik dan interaktif diperlukan untuk meningkatkan minat belajar siswa. Pengabdian kepada masyarakat ini mengusulkan pelatihan desain grafis untuk mengembangkan kreativitas guru-guru di SMP AL-Uswah Surabaya. Pelatihan akan dilakukan secara *online* dengan menggunakan perangkat Zoom Meeting. Pelatihan meliputi bagaimana menyusun media promosi pembelajaran yang menarik dan interaktif serta bagaimana menggunakan perangkat lunak seperti Canva untuk membantu proses desain. Diharapkan melalui pelatihan ini, dapat menjadi bentuk kontribusi ITS terhadap perkembangan pendidikan di Indonesia di tengah wabah COVID-19.

Kata Kunci:

Canva, Desain Grafis, SMP Al-Uswah.

1 | PENDAHULUAN

Di era digital saat ini, semuanya membutuhkan sentuhan desain grafis. Apabila informasi atau komunikasi disampaikan dalam bentuk yang biasa saja atau disampaikan dengan teks biasa, tentunya tidak akan menarik perhatian dan bisa saja membuat informasi tidak dapat tersampaikan dengan baik. Perkembangan desain grafis saat sekarang ini memiliki peran penting untuk aneka ragam industri kreatif digital di tanah air. Desain grafis awalnya hanya diterapkan untuk media-media cetak, seperti buku, koran, majalah atau brosur. Namun, sejalan dengan perkembangan zaman, desain grafis juga diterapkan dalam media elektronik, yang dapat kita sering dengar sebagai desain multimedia. Semua bidang dalam kehidupan membutuhkan kemampuan desain grafis. Manfaatnya pun dapat kita rasakan secara nyata di kehidupan sehari-hari.

Dalam dunia pendidikan, seorang pendidik juga harus mampu menyesuaikan kemampuannya di tengah digitalisasi ini. Hal ini dikarenakan ilmu pengetahuan yang terus berkembang dengan pesat dan masif. Selain itu, seorang pendidik harus mampu mengikuti cepatnya perkembangan ilmu pengetahuan tersebut, supaya materi yang disampaikan kepada siswa selalu baru dan tidak kadaluarsa. Sebagai tambahan, kualitas lulusan yang dihasilkan dari sebuah sekolah pasti akan bergantung juga dari kualitas pendidik yang telah mengampu selama proses belajar mengajar. Sehingga kemampuan seorang pendidik merupakan hal yang sangat penting dalam meningkatkan lulusan siswanya yang berkualitas dan kompeten. Maka dari itu, wawasan desain grafis sangat amat penting diterapkan untuk mengembangkan kreativitas dari tenaga pendidik dan penunjang alat komunikasi sehingga dapat menghasilkan kualitas pembelajaran yang baik.

Dalam pembelajaran desain grafis pada pengabdian masyarakat kali ini diajarkan cara membuat desain dari Canva. Dengan mengambil referensi dari *youtube channel* Syammas Pinasthika, akan diajarkan bagaimana cara membuat Instagram Feed Puzzle pada Canva, terkhususnya saat memotong sebuah gambar menjadi 9 grid pada feed Instagram. *Carousel* adalah salah satu jenis konten atau bentuk tampilan visual yang tersedia di dalam media sosial^[1]. Selain itu, juga diajarkan tips dan trik menggunakan Canva lebih cepat, yang diambil dari referensi *youtube channel* Aurelius Tjin. Salah satu caranya adalah dengan menggunakan penggaris untuk memposisikan elemen^[2].

ITS merupakan salah satu perguruan tinggi negeri terbaik di Indonesia. Dengan kualitas tenaga pendidik yang baik, diharapkan ITS mampu menghasilkan lulusan yang baik dan mampu bersaing. Sebagai salah satu institusi terbesar di Indonesia, ITS diharapkan juga mampu berkontribusi bagi perkembangan pendidikan di Indonesia. Pengabdian masyarakat ini diharapkan dapat menjadi kontribusi ITS bagi pendidikan khususnya bagi SMP AL-Uswah Surabaya. Disinilah peran serta kontribusi ITS diperlukan untuk ikut membantu meningkatkan kemampuan pendidik di SMP AL-Uswah Surabaya khususnya, agar lulusan yang dihasilkan mampu bersaing dengan perkembangan TIK yang sangat pesat pada saat ini.

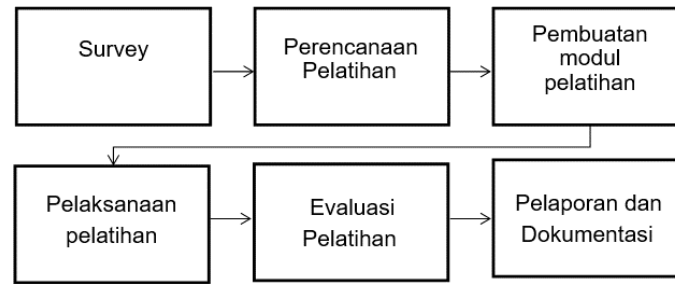
Di samping itu, di tengah merebaknya wabah COVID-19, pelatihan pada pengabdian masyarakat ini akan dilakukan secara *online* baik secara *synchronous* dan *asynchronous*. Materi yang diberikan diharapkan tidak hanya dapat meningkatkan kualitas pendidik di SMP AL-Uswah Surabaya, namun juga diharapkan mampu memberikan pengetahuan bagaimana cara membuat desain grafis yang baik untuk media promosi kegiatan pembelajaran. Lebih lanjut, pengabdian kepada masyarakat ini diharapkan dapat menunjukkan kontribusi nyata dari kampus ITS terhadap pengembangan kualitas pendidikan terutama untuk menjamin mutu pendidikan di daerah.

2 | TUJUAN DAN MANFAAT KEGIATAN

Tujuan dari pengabdian ini adalah untuk membantu meningkatkan kualitas tenaga pendidik di SMP AL-Uswah Surabaya agar mampu berkreativitas, mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan yang pesat, terutama dalam hal desain grafis. Sehingga diharapkan melalui pelatihan ini para pendidik mampu membuat alat pembelajaran yang disajikan dalam bentuk grafis agar siswa-siswi SMP AL-Uswah lebih cepat memahami pesan-pesan yang ingin disampaikan.

Manfaat dari pengusulan pengabdian masyarakat ini adalah sebagai berikut:

1. Membantu meningkatkan kompetensi pendidik di SMP AL-Uswah Surabaya.
2. Membantu menambah kreativitas dan keterampilan pendidik di SMP AL-Uswah Surabaya dalam desain grafis, sehingga terciptanya alat komunikasi dalam bentuk visual di SMP AL-Uswah yang lebih baik dalam hal pembelajaran.



Gambar 1 Rencana kegiatan pengabdian kepada masyarakat.

Sebagai bentuk kontribusi ITS sebagai salah satu institusi terbaik di Indonesia dalam bidang pendidikan. ITS diharapkan mampu berkontribusi dalam meningkatkan kualitas dan keterampilan tenaga pendidik yang ada.

Pelatihan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan keterampilan dan mengembangkan kreativitas pendidik di SMP AL-Uswah Surabaya khususnya. Selain itu, diharapkan adanya kolaborasi dari pihak institusi perguruan tinggi dengan sekolah-sekolah untuk bersama-sama mengembangkan kreativitas yang ada. Sehingga melalui kolaborasi pertama ini diharapkan kedepannya tidak hanya SMP AL-Uswah Surabaya yang dapat ditingkatkan keterampilan pendidiknya, tetapi SMP lain di Jawa Timur.

3 | KONSEP DAN STRATEGI KEGIATAN

Pesatnya perkembangan era digital saat ini merupakan tantangan yang harus dihadapi oleh semua elemen, khususnya dalam hal pendidikan. Sistem pendidikan yang dapat menjawab tantangan tersebut adalah pendidikan vokasi berbasis kompetensi yang *link and match* dengan industri. Artinya pendidikan yang dapat mencetak tenaga kerja dengan keterampilan khusus sesuai kebutuhan pada masing-masing industri.

Keinginan untuk menghasilkan lulusan yang kompeten juga harus didukung oleh kualitas pendidik dan sarana pembelajaran yang baik. Seiring berkembangnya Teknologi Informasi dan Komunikasi yang sangat pesat, kemampuan pendidik pun juga harus ditingkatkan untuk dapat mengikuti perkembangan teknologi kedepan. Selain itu, saat ini dunia juga sedang mengalami pandemi COVID-19 dimana seorang pendidik dipaksa untuk memberikan pengajaran melalui media teknologi yang tersedia saat ini. Sehingga untuk pengabdian masyarakat ini mengusulkan kegiatan pelatihan desain grafis untuk guru-guru di SMP AI-Uswah Surabaya untuk meningkatkan kemampuan pendidik dalam memberikan materi pembelajaran di tengah COVID-19.

Pelatihan desain grafis merupakan pelatihan menggunakan aplikasi penunjang desain, dalam hal ini adalah Canva. Dengan memberikan pelatihan ini, diharapkan dapat membantu meningkatkan kemampuan pendidik di SMP AI-Uswah Surabaya. Sehingga siswa-siswi SMP AI-Uswah Surabaya dapat lebih memahami materi yang disampaikan oleh pendidik dengan mudah dan lancar.

ITS merupakan salah satu perguruan tinggi negeri terbaik di Indonesia. Dengan kualitas tenaga pendidik yang baik, diharapkan ITS mampu menghasilkan lulusan yang baik dan mampu bersaing. Sebagai salah satu institusi terbesar di Indonesia, ITS diharapkan juga mampu berkontribusi bagi perkembangan pendidikan di Indonesia. Pengabdian masyarakat ini diharapkan dapat menjadi kontribusi ITS bagi pendidikan khususnya bagi SMP AI-Uswah Surabaya. Disinilah peran serta kontribusi ITS diperlukan untuk ikut membantu meningkatkan kemampuan pendidik di SMP AI-Uswah Surabaya khususnya, agar lulusan yang dihasilkan mampu bersaing dengan perkembangan TIK yang sangat pesat pada saat ini.

Di samping itu, di tengah merebaknya wabah COVID-19, pelatihan pada pengabdian masyarakat ini akan dilakukan secara *online* baik secara *synchronous* dan *asynchronous*. Materi yang diberikan diharapkan tidak hanya dapat meningkatkan kualitas pendidik di SMP AL-Uswah Surabaya, namun juga diharapkan mampu memberikan pengetahuan bagaimana cara membuat desain grafis yang baik untuk media promosi kegiatan pembelajaran. Lebih lanjut, pengabdian kepada masyarakat ini diharapkan dapat menunjukkan kontribusi nyata dari kampus ITS terhadap pengembangan kualitas pendidikan terutama untuk menjamin mutu pendidikan di daerah.

4 | RENCANA TAHAPAN PELAKSANAAN

Berikut tahapan pelaksanaan dari pengabdian masyarakat ini, meliputi nama kegiatan, rincian, waktu, tujuan, dan target.

1. Survey

- Rincian: *Survey* kondisi terkini SMP AL-Uswah Surabaya. Melakukan wawancara dengan beberapa guru secara *online* untuk mengetahui kondisi terkini di sekolah.
- Waktu: 3 minggu
- Tujuan: Untuk mengetahui kondisi terkini di SMP AL-Uswah Surabaya. Sehingga pelatihan dapat disesuaikan dengan kondisi atau keadaan terkini dari SMP AL-Uswah Surabaya.
- Target: Mendapatkan analisa data mengenai kondisi terkini di SMP AL-Uswah Surabaya.

2. Perencanaan Konsep

- Rincian: Pelatihan dan studi literatur terhadap topik yang diajukan. Melakukan pencarian artikel, literatur, dan berita terkini terkait topik pelatihan yang diusulkan.
- Waktu: 4 minggu
- Tujuan: Untuk mengetahui konsep pelatihan dimulai dari platform, metode pelatihan, dan pencarian literatur terkait topik pelatihan yang diusulkan.
- Target: Mendapatkan analisa perkembangan tren ilmu pengetahuan untuk pelatihan khususnya yang berhubungan dengan *software* aplikasi Canva.

3. Pembuatan Modul Pelatihan

- Rincian: Membuat modul untuk pelatihan berdasarkan hasil survei yang telah dilakukan.
- Waktu: 8 minggu
- Tujuan: Untuk membuat modul pelatihan.
- Target: Mendapatkan dokumen modul pelatihan.

4. Pelaksanaan Pelatihan

- Rincian: Melakukan proses pelatihan kepada pendidik SMP AL-Uswah Surabaya.
- Waktu: 1 hari
- Tujuan: Untuk melaksanakan pelatihan
- Target: Pelatihan pendidik untuk peningkatan kompetensi.

5. Evaluasi Pelatihan

- Rincian: Melakukan evaluasi secara komunal.
- Waktu: 1 hari

- Tujuan: Untuk menganalisa kekurangan dari pengabdian yang dilakukan.
- Target: Mendapatkan penilaian dari program pelatihan yang dilakukan.

6. Dokumentasi dan Pelaporan

- Rincian: Melakukan penulisan laporan kemajuan, laporan akhir, dan laporan keuangan.
- Waktu: 3 minggu
- Tujuan: Untuk mendokumentasikan dan melaporkan pengembangan aplikasi yang dilakukan.
- Target: Mendapatkan dokumen laporan. Untuk dokumentasi kegiatan, terletak pada bagian akhir dari paper ini.

5 | PELAKSANAAN KEGIATAN ABMAS

Pelatihan ini diikuti oleh 29 peserta dan dilaksanakan dalam empat tahap antara lain adalah sebagai berikut:

1. Pengenalan Konsep Desain dan Pengenalan Canva

Pada tahap ini, peserta diminta untuk mendalami prinsip-prinsip desain dan *tools-tools* yang ada di Canva.

2. Pembuatan Media Sosial

Pada tahap ini, peserta diajarkan bagaimana cara membuat desain untuk media sosial. Untuk itu diberikan langkah-langkah secara terperinci, *tools-tools* yang digunakan serta tips dalam membuat desain seperti contoh yang terdapat pada modul.

3. Pembuatan Poster

Pada tahap ini, peserta diajarkan bagaimana cara membuat desain poster. Untuk itu diberikan langkah-langkah secara terperinci, *tools-tools* yang digunakan serta tips dalam membuat desain seperti contoh yang terdapat pada modul.

4. Pembuatan Presentasi

Pada tahap ini, peserta diajarkan bagaimana cara membuat desain presentasi. Untuk itu diberikan langkah-langkah secara terperinci, *tools-tools* yang digunakan serta tips dalam membuat desain seperti contoh yang terdapat pada modul.

Di akhir pelaksanaan pelatihan, tim pengabdian memberikan challenge untuk peserta dalam membuat desain poster yang dikumpulkan di hari pelaksanaan abmas ini.

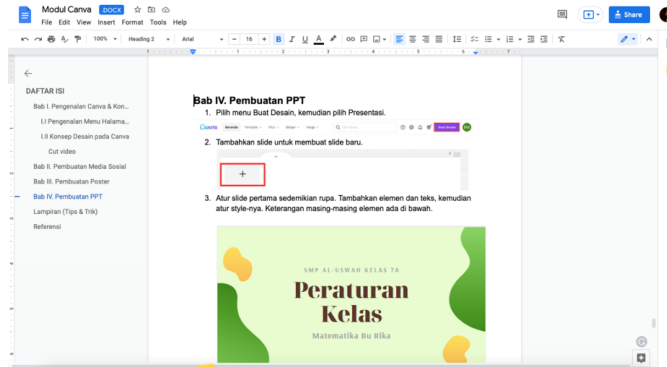
6 | KESIMPULAN

Dari seluruh rangkaian pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat di SMP AL-Uswah Surabaya, dapat disimpulkan antara lain sebagai berikut:

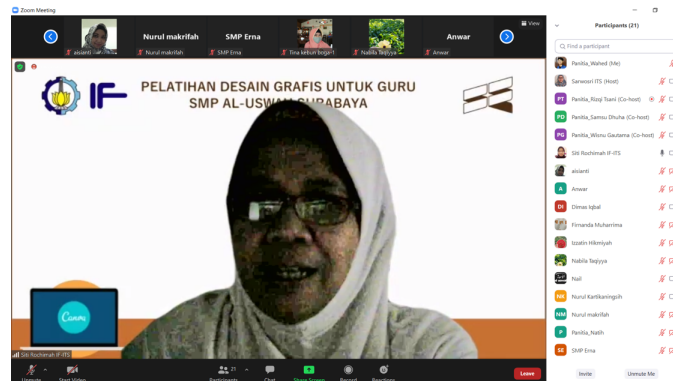
1. Proses pengabdian masyarakat berjalan dengan lancar tanpa ada kendala apapun dengan jumlah peserta sebanyak 29 orang.
2. Pelaksanaan pelatihan dilakukan empat tahap yaitu tahap pengenalan konsep desain dan pengenalan Canva, pembuatan media sosial, pembuatan poster, dan pembuatan presentasi.
3. Antusiasme peserta terlihat sangat baik, dibuktikan dengan keikutsertaan peserta dalam mengikuti challenge desain Canva yang ada.

Saran dari pelaksanaan pengabdian masyarakat ini adalah agar materi yang disampaikan dapat lebih beragam. Sehingga banyak pendidik di SMP AL-Uswah khususnya di bidang minat Rekayasa Perangkat Lunak serta Teknologi Multimedia dapat meningkatkan kemampuannya terhadap perkembangan ilmu yang ada pada saat ini. Adapun rekomendasi dari pelaksanaan pengabdian masyarakat ini adalah memberikan kuis/*games* seputar design Canva sehingga dapat menumbuhkan minat pembelajaran dan membuat suasana pembelajaran semakin interaktif.

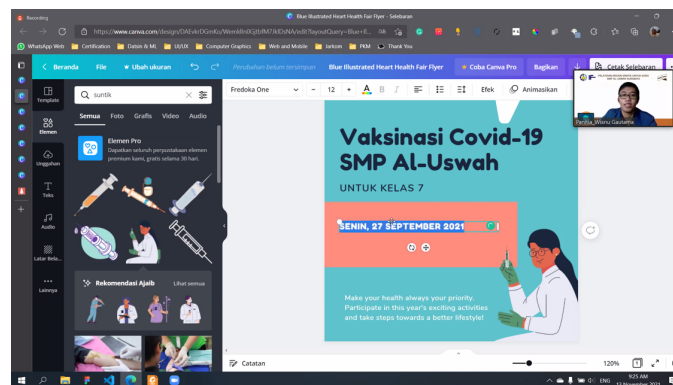
7 | DOKUMENTASI KEGIATAN



Gambar 2 Modul materi pada pelatihan desain grafis dengan menggunakan canva.



Gambar 3 Pembukaan oleh Ibu Ir. Siti Rochimah, MT., Ph.D.



Gambar 4 Praktik materi desain grafis melalui canva.

8 | UCAPAN TERIMA KASIH

Proses pengabdian masyarakat mengenai pelatihan Desain Grafis di SMP AL-Uswah Surabaya berjalan dengan lancar. Semua rencana di jadwal berjalan dengan baik dan tepat waktu mulai dari survey ke pihak yang bersangkutan, merencanakan pelatihan, hingga pembuatan modul. Kegiatan pengabdian masyarakat ini, sumber dananya berasal dari dana Departemen Teknik Informatika ITS.

Referensi

1. Pinasthika S. How to Make an Instagram Feed Puzzle on Canva. www.youtube.com/watch?v=Wjep9fW_r1c, April 14 2020;.
2. Tjin A. 20 Canva Tips and Tricks: Canva Tutorial for Beginners. www.youtube.com/watch?v=_XOWhA1dK7Y, August 27 2017;.

Cara mengutip artikel ini: Sarwosri, Rochimah, S., Akbar, R. J., Oranova, D., Yuhana, U.L., (2022), Pelatihan Desain Grafis untuk Guru-Guru di SMP AL-Uswah Surabaya, *Jurnal Sewagati*, 6(4):456–462.