

IMPLEMENTASI DESAIN GRAFIS DALAM PEMBUATAN KONTEN SOSIAL MEDIA UNTUK SISWA MA KKM MA'ARIF DEMAK

*Titis Handayani^[1], Prind Triajeng Pungkasanti^[2], Nur Wakhidah^[3].
^{[1],[2]}Program Studi Sistem Informasi, Fakultas TIK, Universitas Semarang
^[3]Program Studi Teknik Informatika, Fakultas TIK, Universitas Semarang
^[1]titis@usm.ac.id, ^[2]prind@usm.ac.id, ^[3]ida@usm.ac.id*
Corresponding Author

Informasi Artikel:

Submitted : 24/Agustus/2022
Revised : 29/Agustus/2022
Accepted : 30/Agustus/2022
Published : 31/Agustus/2022

Abstrak

KKM Ma'arif Demak memiliki 32 MA yang tersebar di wilayah kerja KKM Ma'arif Kabupaten Demak. Pada setiap MA memiliki mata pelajaran Desain Grafis. Materi yang diberikan dari mata pelajaran ini juga hanya sebatas melakukan desain atau pembuatan logo menggunakan Corel Draw. Skill yang diperoleh dirasa kurang ketika informasi harus disampaikan melalui media social seperti Instagram. Sehingga perlu adanya skill lanjutan dari pengelolaan Desain Grafis dalam pembuatan konten sosial media yang sesuai dengan kelayakan dan kepatutan dalam penyampaian informasi. Kegiatan pelatihan PkM ini diikuti oleh 36 siswa MA KKM Maarif Demak dan diselenggarakan di Laboratorium Komputer FTIK USM. Tahapan dari kegiatan PKM meliputi: pre-test, penyampaian materi, praktikum, dan post-test. Hasil evaluasi diperoleh dari hasil pre-test dan post-test yang dilakukan para peserta PkM. Evaluasi yang dilakukan menunjukkan hasil: sebelum kegiatan PkM pemahaman peserta 45% dan setelah kegiatan PkM pemahaman peserta 100%.

Kata Kunci: pelatihan, desain grafis, pembuatan konten.

1. PENDAHULUAN

Desain grafis adalah suatu model komunikasi yang memanfaatkan beberapa elemen, meliputi bentuk, foto, tulisan, dan elemen lainnya yang bertujuan untuk penyampaian informasi ke orang lain. Selain sebuah ketrampilan atau skill yang mampu melakukan pengelolaan desain grafis, dapat dikatakan pula desain grafis sebagai sebuah ilmu. (Jubilee Enterprise, 2018). Banyak lembaga pendidikan yang menyediakan pendidikan formal tentang desain grafis. Desain grafis sangat berperan dalam penyampaian informasi pada social media. Sehingga desain grafis sangat berkaitan erat dengan social media. Social Media adalah segala bentuk media komunikasi interaktif yang memungkinkan terjadinya interaksi dua arah dan umpan balik (Kent, 2013).

Lembaga Pendidikan Ma'arif Nahdlatul Ulama (LP Ma'arif NU) merupakan salah satu organisasi NU yang bertugas melaksanakan kebijakan Pengurus Besar Nahdlatul Ulama (PBNU) dibidang pendidikan dan pengajaran baik formal maupun non formal, selain pondok pesantren. Kelompok Kerja Madrasah (KKM) MA Ma'arif Kab. Demak merupakan Kelompok Kerja Lembaga Pendidikan setingkat menengah sederajat yang terdiri dari 36 sekolah. Salah satu mata pelajaran yang diberikan kepada siswa yaitu mata pelajaran Desain Grafis. Namun mata pelajaran Desain Grafis ini hanya diperoleh siswa ketika menduduki kelas XII saja. Materi yang diberikan dari mata pelajaran Desain Grafis ini hanya sebatas melakukan desain grafis pembuatan logo dengan menggunakan Corel Draw. Corel Draw merupakan sebuah aplikasi garis berbasis vector (Awwali dan Sulartopo, 2015). Sementara menurut Putra (2016), Corel Draw seperti halnya aplikasi atau software yang banyak ditawarkan oleh banyak produsen untuk membuat sebuah desain. Corel merupakan sebuah aplikasi (software) yang menawarkan sebuah teknologi desain yang cukup baik.

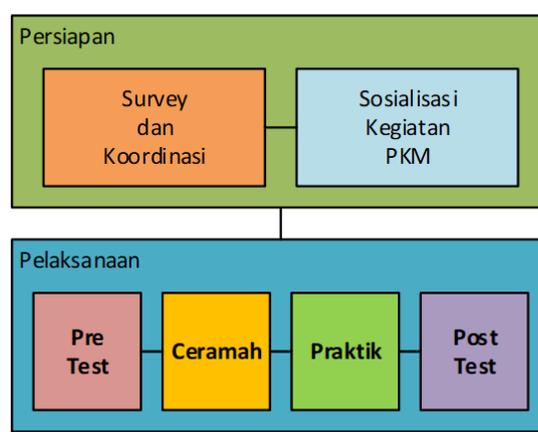
Hal ini dapat disimpulkan bahwa materi desain grafis yang diperoleh siswa MA KKM Ma'arif Demak hanya skill dasar dari penggunaan Corel Draw. Sehingga perlu adanya skill lanjutan

dalam pengelolaan Desain Grafis yang dapat diimplementasikan seperti di social media atau bentuk lain dari Desain Grafis yang belum diperoleh oleh siswa. Peluang inilah yang digunakan oleh tim pengabdian untuk melakukan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat pada KKM Ma'arif Demak. Dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan para siswa dalam pengelolaan desain grafis untuk pembuatan konten informasi yang sesuai dengan kelayakan dan kepatutan penyampaian informasi pada media social di lingkungan sekolahnya.

2. METODE

Kegiatan Pengabdian kepada KKM Ma'arif Demak adalah memberikan pelatihan secara langsung di laboratorium komputer. Metode pelaksanaannya terbagi menjadi 2 tahap, yaitu tahap persiapan dan tahap pelaksanaan. Tahap persiapan, diawali dengan tim pengabdian melakukan survey lapangan dan koordinasi dengan pengurus KKM Ma'arif, kemudian melakukan kegiatan sosialisasi PKM. Pada kegiatan survey lapangan dengan mengunjungi mitra untuk melakukan koordinasi dalam mengidentifikasi masalah. Selanjutnya adalah sosialisasi kegiatan PKM yang dihadiri oleh para kepala sekolah MA yang tergabung dalam KKM Ma'arif untuk menkonfirmasi kesediaannya dalam mengirimkan perwakilan siswa dari masing-masing MA sebagai peserta ke lokasi PKM, yaitu Lab Komputer FTIK USM.

Sebelum Tahap pelaksanaan dilakukan, tim pengabdian mempersiapkan kebutuhan pelaksanaan kegiatan PKM, seperti pengadaan modul pelatihan dan kesiapan software Corel Draw pada lab komputer. Tahap Pelaksanaan kegiatan pengabdian adalah memberikan pelatihan dengan metode praktikum secara langsung dan metode ceramah. Pelatihan ini terbagi dalam 4 tahap, yaitu 1) Pre-test. 2) ceramah 3) praktikum 4) post test seperti pada Gambar 1 berikut.



GAMBAR 1. METODE PELAKSANAAN PKM

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 TAHAP PERSIAPAN

Kegiatan pada tahap persiapan, diawali dengan melakukan survey lapangan dan koordinasi. Tim pengabdian melakukan kegiatan survey lapangan dengan mengunjungi mitra KKM Ma'arif yang berlokasi di Jl Pantura RW 3 Botorejo Wonosalam Demak untuk melakukan koordinasi awal pada hari Rabu, 8 Juni 2022. Dalam pertemuan tersebut, yang dihadiri oleh para pengurus KKM Ma'arif Demak, tim pengabdian melakukan wawancara dengan narasumber yaitu Bapak H Salman Dahlawi, S.Ag, M.Pd.I selaku Ketua KKM Maarif Demak. Kemudian Tim pengabdian bersama Ketua KKM Ma'arif Demak dan pengurus lain seperti yang tampak pada Gambar 2 merumuskan permasalahan yang timbul, yaitu kurangnya ketrampilan para siswa dalam pengelolaan Desain Grafis yang dapat diimplementasikan pada social media atau bentuk lain dari Desain Grafis. Hasil yang diperoleh dari rumusan masalah adalah (1) penyebaran informasi yang terjadi pada KKM Maarif saat itu masih kurang menarik, (2) social media yang dimiliki tidak digunakan secara maksimal dalam penyampaian informasi, dan (3) terbatasnya ketrampilan desain grafis.



GAMBAR 2. TIM PENGABDIAN MELAKUKAN SURVEY DAN KOORDINASI

Solusi yang disepakati dalam kegiatan ini adalah memberikan pengetahuan untuk meningkatkan kemampuan para siswa MA KKM Ma'arif Demak dalam pengelolaan desain grafis untuk pembuatan konten informasi yang sesuai dengan kelayakan dan kepatutan penyampaian informasi pada media social di lingkungan sekolahnya.

Kemudian kegiatan yang dilakukan selanjutnya pada hari selasa, 14 Juni 2022 adalah sosialisasi PKM kepada para Kepala Sekolah MA yang tergabung dalam KKM Ma'arif Demak. Kegiatan sosialisasi PKM yang dilaksanakan oleh tim pengabdian diikuti oleh 32 kepala sekolah. Selain memberikan informasi teknis pelaksanaan PKM, tim pengabdian juga mengkonfirmasi kesediaan para kepala sekolah untuk mengirimkan perwakilan siswa masing-masing MA ke lokasi pengabdian yaitu FTIK Universitas Semarang.

3.2 TAHAP PELAKSANAAN

Tahap pelaksanaan kegiatan PKM adalah pelaksanaan pelatihan berupa ceramah dan praktikum secara langsung di laboratorium komputer. Mekanisme praktikum yang diselenggarakan adalah tiap peserta pelatihan menggunakan komputer yang nantinya digunakan sebagai alat untuk mempratekan materi pelatihan seperti mengatur gambar/ foto dan tulisan dan membuat konten informasi. Tujuan praktek secara langsung adalah untuk menghasilkan capaian kemampuan dalam penyebaran informasi melalui social media. Kegiatan PKM dilaksanakan pada hari Senin, 20 Juni 2022 selama kurang lebih 5 jam yang di mulai dari pukul 09.00 hingga 14.00 WIB dengan jumlah peserta sebanyak 36 siswa MA Pada KKM Ma'arif Kabupaten Demak.

Peserta pelatihan PKM secara tertib menaati protokol kesehatan dan mengikuti tiap sesi pelatihan. Sesi pertama yaitu Pre-test berlangsung selama 30 menit. Sesi Pre-test diberikan untuk mengetahui pemahaman awal dari peserta tentang materi pelatihan. Pretest menggunakan bentuk kuesioner dengan 15 pertanyaan yang harus diisi para peserta di awal pelatihan. Hasil dari pretest diukur dengan menggunakan metode Skala Likert. Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau kelompok orang tentang fenomena social (Sugiyono, 2018).

TABEL 1. KUESIONER

No.	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah Anda menggunakan media sosial	Ya/Tidak/Mungkin
2	Bagaimana cara Anda membuat isi postingan di media sosial	Ya/Tidak/Mungkin
3	apakah Anda tahu tentang desain grafis	Ya/Tidak/Mungkin
4	Apakah Anda pernah menggunakan aplikasi desain grafis(Canva, Corel Draw, dll)	Ya/Tidak/Mungkin
5	Penilaian keseluruhan terhadap aplikasi untuk mendukung usaha	Ya/Tidak/Mungkin
6	Apakah Anda tahu tentang aplikasi Corel Draw	Ya/Tidak/Mungkin
7	Apakah Anda pernah menggunakan Corel Draw	Ya/Tidak/Mungkin



GAMBAR 3. SISWA MENERJAKAN PRETEST MELALUI GOOGLE FORM

Sesi selanjutnya adalah inti dari kegiatan pengabdian yaitu ceramah dan praktikum. Penjelasan materi dengan metode ceramah selama 1 jam memberikan pengetahuan mengenai Desain Grafis yang meliputi: penentuan tema, warna, fungsi font, kelayakan dan kepatutan penyampaian informasi dalam media Desain Grafis. Untuk mendukung dari penjelasan materi, maka dilengkapi metode praktikum.



GAMBAR 4. SUASANA KEGIATAN PENGABDIAN

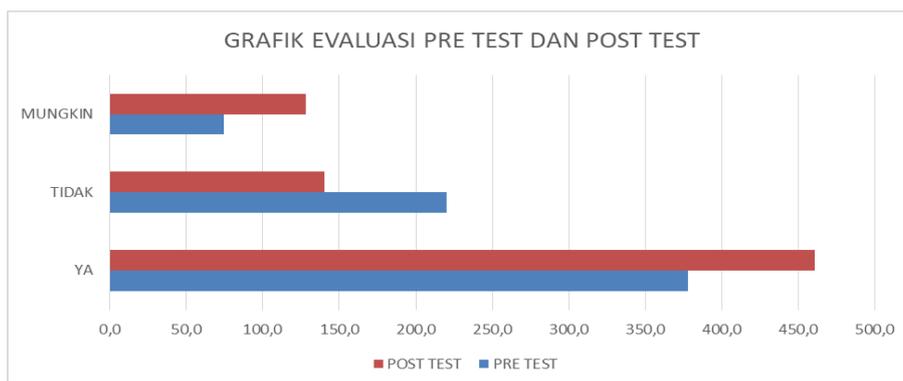
Kegiatan praktikum berlangsung selama 2 jam 30 menit menggunakan Corel Draw dalam mengimplementasikan Desain Grafis dengan luaran pembuatan konten informasi yang sesuai dengan kelayakan dan kepatutan penyampaian informasi dalam media Desain Grafis yang dapat diunggah dalam sosial media.

Sesi terakhir selama 30 menit digunakan untuk mengevaluasi pemahaman siswa tentang materi yang diberikan yaitu Post test. Post-test yang diberikan kepada para peserta pelatihan dalam bentuk kuesioner dengan 15 pertanyaan. Hasil dari evaluasi kegiatan pengabdian ini dapat dilihat pada table 2 berikut.

TABEL 2. HASIL EVALUASI

No.	Pertanyaan	Pre Test			Post Test		
		Ya	Tidak	Mungkin	Ya	Tidak	Mungkin
1	Apakah Anda menggunakan media sosial	100	0	0	100	0	0
2	Bagaimana cara Anda membuat isi postingan di media sosial	20	45	7,1	35,7	57,1	35
3	apakah Anda tahu tentang desain grafis	62,2	12,5	25	67,9	14,3	17,9
4	Apakah Anda pernah menggunakan aplikasi desain grafis(Canva, Corel Draw, dll)	40	47,5	12,5	57,1	17,9	25
5	Penilaian keseluruhan terhadap aplikasi untuk mendukung usaha	80	12,5	7,5	82,1	7,9	10,7
6	Apakah Anda tahu tentang aplikasi Corel Draw	37,5	47,5	15	64,3	14,3	21,4
7	Apakah Anda pernah menggunakan Corel Draw	37,5	55	7,5	53,6	28,6	17,9

Hasil grafik evaluasi menggunakan kuisisioner pada pengabdian kepada masyarakat dengan tema “Implementasi Desain grafis dalam pembuatan Konten Sosial Media untuk Siswa MA KKM Ma’arif Demak” tampak pada Gambar 5 berikut. Akhir kegiatan di tutup dengan foto bersama dengan panitia penyelenggara dan tampak pada Gambar 6.



GAMBAR 5. HASIL EVALUASI PRE TEST DAN POST TEST



GAMBAR 6. FOTO BERSAMA

4. KESIMPULAN

Kegiatan PkM bagi siswa Madrasah Aliyah (MA) NU di beberapa kecamatan di wilayah Kabupaten Demak telah dilaksanakan dengan baik dan lancar. Peserta kegiatan PkM sebanyak 36 peserta yang berasal dari Madrasah Aliyah (MA) NU di beberapa kecamatan di wilayah Kabupaten Demak. Peningkatan kemampuan peserta PkM ditunjukkan dengan peningkatan hasil kuisioner sebesar 83,2% terhadap jawaban YA pada evaluasi post test. Artinya adalah bahwa peserta PkM telah memahami materi peningkatan kompetensi digital dengan menggunakan Corel Draw untuk membuat konten di media sosial. Dengan peningkatan kompetensi digital tersebut maka para Siswa Madrasah Aliyah (MA) NU di beberapa kecamatan di wilayah Kabupaten Demak dapat menggunakan aplikasi Corel Draw untuk membuat konten di media sosial. Dengan demikian kemampuan para Siswa lebih dapat menerapkan Desain Grafis dalam pembuatan konten informasi yang sesuai dengan kelayakan dan kepatutan penyampaian informasi dalam media Desain Grafis.

DAFTAR PUSTAKA

- Awwali Muhammad Ryza, dan Sulartopo (2015). Media Pembelajaran Desain Grafis Di Sma 1 Kudus Berbasis Multimedia Interaktif. Jurnal Ilmiah Komputer Grafis Vol 8, No 1
- Jubilee enterprise, (2018). Desain Grafis Komplet. Elexmedia Komputindo, Jakarta
- Kent, M.L. (2013). Directions in Social Media for Professional and Scholars. Dalam R L Heath (Eds), Handbook of Public Realitions (h. 643-656). Thousand Oaks : Sage.
- Permendikbud. (2014). Pembelajaran pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah. Jakarta.
- Putra Daniel. R. (2016). Panduan Praktis dan Jitu Jago CorelDraw X7. Cirebon: CV. ASFA Solution.
- Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.