

Pelatihan Disain Grafis Sebagai Sarana Media Sosialisasi Bekerjasama dengan Rumah Keluarga Indonesia

Graphic Design Training as a Socialization Media Facility in Collaboration with Rumah Keluarga Indonesia

Noni Juliasari¹, Sri Mulyati², Safrina Amini^{3*}, Ita Novita⁴

¹²³⁴ Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Budi Luhur

E-mail: ¹noni.juliasari@budiluhur.ac.id, ²sri.mulyati@budiluhur.ac.id, ³safrina.amini@budiluhur.ac.id,
⁴ita.novita@budiluhur.ac.id
(* corresponding author)

Abstract

Rumah Keluarga Indonesia is an institution that aims to support the formation of strong and harmonious families by providing knowledge and skills to families. As a partner of Indonesian families, RKI also wants to participate in creating a generation that is religious, creative, productive and constructive through activities related to the education of children, youth and families. As one of the non-governmental organizations engaged in various social activities, it requires the media as a means of disseminating various information to the public. Therefore, the ability to prepare social media is needed, one of which is good graphic design skills. Good graphic design is influenced by proficiency in using design applications as a tool for the production of socialization media. This training aims to improve the ability of participants to make attractive designs so that information on activities can be conveyed properly to the public. The method used in this training is based on theoretical and practical learning. The results of this training evaluation revealed that 93% of participant satisfaction was related to the delivery of the material and the appropriateness of the material, 91% satisfaction related to the training facilities and 100% related to other training needs on other occasions.

Keywords : *Graphic design, training, Rumah Keluarga Indonesia, social media*

Abstrak

Rumah Keluarga Indonesia merupakan lembaga yang bertujuan untuk mendukung terbentuknya keluarga yang kuat dan harmonis dengan memberikan pengetahuan dan keterampilan kepada keluarga. Sebagai mitra keluarga Indonesia, RKI juga ingin berpartisipasi dalam penciptaan generasi yang religius, kreatif, produktif dan konstruktif melalui kegiatan yang berkaitan dengan pendidikan anak, remaja dan keluarga. Sebagai salah satu lembaga swadaya masyarakat yang bergerak dalam berbagai kegiatan sosial kemasyarakatan membutuhkan media sebagai sarana dalam menyebar berbagai informasi ke masyarakat. Oleh karena itu dibutuhkan kemampuan dalam mempersiapkan media sosial tersebut salah satunya dengan kemampuan disain grafis yang baik. Disain grafis yang baik dipengaruhi oleh kemahiran menggunakan aplikasi disain sebagai alat bantu untuk produksi media sosialisasi tersebut. Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan peserta dalam membuat desain yang menarik agar informasi kegiatan-kegiatan dapat tersampaikan dengan baik ke masyarakat. Metode yang digunakan dalam pelatihan ini didasarkan pada pembelajaran teori dan praktik. Hasil evaluasi pelatihan ini mengungkapkan 93% kepuasan peserta terkait dengan penyampaian materi dan kesesuaian materi, 91% kepuasan terkait dengan fasilitas pelatihan dan 100% terkait kebutuhan pelatihan lainnya di kesempatan lain.

Kata kunci : *Disain grafis, pelatihan, Rumah Keluarga Indonesia, media sosialisasi*

1. PENDAHULUAN

Dengan berkembangnya era globalisasi, dunia informasi dan komunikasi juga berkembang pesat. Saat ini, teknologi informasi dan komunikasi telah menjadi kebutuhan penting bagi banyak orang. Dengan bantuan teknologi informasi dan komunikasi, proses dan prosedur dapat dilakukan dengan lebih cepat, mudah dan efisien. Oleh karena itu, pengelolaan perangkat teknologi komunikasi harus diajarkan pada semua tingkatan.

Dalam masyarakat terdapat komponen anggota masyarakat yang secara aktif dan dengan inisiatif sendiri kerap menyelenggarakan kegiatan-kegiatan yang ditujukan untuk meningkatkan kapasitas masyarakat dalam hal ilmu, ketrampilan, maupun kegiatan sosial keagamaan. Untuk menunjang kesuksesan dalam penyelenggaraan kegiatan-kegiatan tersebut dibutuhkan media sosialisasi yang menarik dan informatif agar pesan kegiatan tepat sasaran sampai ke masyarakat. Oleh sebab itu dibutuhkan kemampuan dalam mengolah disain media sosialisasi kegiatan agar menjadi lebih baik, salah satunya adalah pemanfaatan aplikasi di bidang kreatif seperti percetakan, digital imaging dan desain grafis.

Desain grafis adalah bentuk komunikasi yang menggunakan elemen visual seperti bentuk, foto, font, dan elemen lainnya [1], dalam bentuk dua dan tiga dimensi yang mewujudkan prinsip estetika [2], dengan tujuan untuk diproduksi dan dikomunikasikan sebagai sebuah pesan [3]. Produk desain grafis juga dapat dijadikan sebagai media promosi [4], untuk menceritakan tentang fitur produk atau layanan, mengajak seseorang untuk membelinya dan ingatkan mereka tentang keberadaan produk atau layanan tersebut. [5], sehingga kemampuan dalam membuat desain grafis adalah kemampuan yang sangat diperlukan di era digital seperti saat ini [6][7] dan bersifat individual [8]. Hal inilah yang mendasari pemikiran perlunya diadakan pelatihan desain grafis ini agar dapat meningkatkan pengetahuan dan kemampuan peserta [9][10].

Lembaga Rumah Keluarga Indonesia adalah salah satu organisasi/lembaga swadaya masyarakat yang bergerak di bidang sosial dan keagamaan. Hingga saat ini, pihaknya terus menerus menyelenggarakan berbagai program pendidikan dan kegiatan lainnya yang melibatkan masyarakat Kecamatan Karang Tengah. Dengan demikian, beberapa peta komunitas dikumpulkan dari wilayah tersebut, sehingga dapat dibaca model kebutuhan pemberdayaan Masyarakat tersebut. RKI merupakan wadah pembinaan, pembekalan, pelatihan kader dan masyarakat untuk terwujudnya ketahanan keluarga Indonesia. Salah satu agenda RKI antara lain sahabat anak dan remaja biasanya diwujudkan dalam kegiatan pelatihan dan workshop untuk meningkatkan multiintelegensia mereka. Tujuan dari kegiatan pengabdian masyarakat kali ini yaitu berupa pelatihan disain grafis sekitar Kecamatan Karang Tengah Kota Tangerang bekerjasama dengan Lembaga RKI (Rumah Keluarga Indonesia). Pelatihan ini bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan peserta dalam mengolah pesan pada sebuah kegiatan yang mereka selenggarakan dapat lebih efektif dan efisien sampai ke masyarakat.

2. METODE PENELITIAN

Metode atau langkah-langkah kegiatan pengabdian masyarakat ini diawali dengan tahapan persiapan yaitu menganalisa kondisi obyek pelatihan sampai dengan tahapan evaluasi dan pelaporan. Untuk menganalisa kondisi obyek pelatihan, tim melakukan wawancara secara langsung ke Ibu Liya Sadiyah selaku Ketua RKI Karang Tengah. Wawancara ini dilakukan untuk mengetahui permasalahan pengguna atau dalam hal ini adalah dari sisi pihak Rumah Keluarga Indonesia. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 7 Juli 2018 di ruangan laboratorium komputer Universitas Budi Luhur mulai jam 08.30 – 16.00 dengan peserta sebanyak 23 orang berasal dari remaja yang berada di bawah Lembaga Rumah Keluarga Indonesia sekitar Kecamatan Karang Tengah Kota Tangerang. Sebagai bahan literatur tambahan tim juga melakukan studi pustaka artikel yang sudah dipublikasikan secara luas dengan membaca artikel akademik tentang desain grafis dan manfaat yang ditimbulkannya. Adapun metode pelaksanaan pelatihan ini bisa dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1: Metode Pelaksanaan Pelatihan Disain Grafis RKI Karang Tengah

Adapun penjelasan Gambar 1 yaitu:

- a. Analisa kondisi obyek pelatihan
Tahapan ini dilakukan untuk mengetahui kondisi dari para peserta (umur, pendidikan,dll) agar pelatihan yang diberikan dapat disesuaikan.
- b. Persiapan konsep dan administrasi kerja sama
Tahapan ini dilakukan untuk menyesuaikan konsep pelatihan yang ada dengan kondisi obyek pelatihan, dan memenuhi persyaratan administrasi yang diperlukan bagi kerjasama antara Rumah Keluarga Indonesia dan Universitas Budi Luhur.
- c. Pembuatan proposal dan tahap review proposal
Proposal yang telah dibuat perlu direview agar sesuai dengan format yang berlaku
- d. Survey kebutuhan bahan ajar dan pembuatan bahan ajar
Survery kebutuhan bahan ajar ini dilakukan agar materi pelatihan yang akan dibuat dalam bentuk modul pembelajaran adalah materi yang memang dibutuhkan oleh peserta, sesuai dengan hasil dari survey kebutuhan bahan ajarnya.
- e. Persiapan pelatihan
Tahapan selanjutnya adalah menyiapkan jadwal dan lokasi pelatihan, peralatan yang dibutuhkan serta mekanisme pendistribusian bahan ajar.
- f. Pelatihan
Tahapan berikutnya adalah pelaksanaan pelatihan sesuai jadwal dan lokasi yang telah ditetapkan.
- g. Evaluasi dan pelaporan
Tahapan terakhir adalah mengevaluasi kegiatan pelatihan untuk mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan yang didapat agar hal-hal yang kurang bisa diperbaiki di masa mendatang, dan hal-hal yang sudah baik dapat tetap dipertahankan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Pelaksanaan Kegiatan Pelatihan

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan di laboratorium komputer Universitas Budi Luhur, dengan jumlah peserta sebanyak 23 orang remaja dari Lembaga Keluarga Indonesia sekitar Kecamatan Karang Tengah Kota Tangerang. Setiap peserta pelatihan akan mendapatkan kesempatan untuk menggunakan komputer yang terhubung langsung dengan internet 1:1. Yang terlibat di pelatihan ini adalah seorang dosen yang memberi materi terkait teori dasar dari disain grafis, 1 orang dosen yang bertindak sebagai asisten dan dibantu 1 orang mahasiswa. Teori disampaikan secara paralel dengan studi kasus, sehingga peserta dapat langsung mempraktikkannya.

Selama pelatihan berlangsung, para peserta sangat antusias mengikuti pelatihan tersebut, karena sarana dan prasarana yang memadai memiliki kesempatan untuk mempraktekkan materi yang

disampaikan secara langsung di komputer laboratorium. Dengan cara ini mereka merasa lebih mampu untuk meneliti dan memahami detail subjek.



Gambar 2: Pelatihan di Laboratorium Komputer

Berdasarkan aktivitas peserta pada forum pelatihan terlihat bahwa reaksi peserta sangat tinggi. Banyak dari mereka yang bertanya, kemudian ikut berdiskusi, lalu melanjutkan praktik materi yang ditanyakan. Sebagian besar tanggapan antusias datang dari peserta yang mengetahuinya tetapi belum menyelesaikannya atau masih ragu. Forum pelatihan ini berfungsi sebagai media untuk mengajukan pertanyaan terperinci. Pada saat yang sama, peserta yang sama sekali tidak mengetahui aplikasi ini atau yang tidak pernah menggunakannya cenderung tidak aktif. Reaksi yang mereka berikan sangat sedikit. Mereka biasanya tampak malu untuk bertanya. Namun, ketika instruktur mendekati mereka dan menanyakan kesulitan, mereka lebih terbuka dan siap mengungkapkan keinginan mereka untuk bisa dibantu dalam mempraktekkan materi.



Gambar 3: Sesi Tanya Jawab

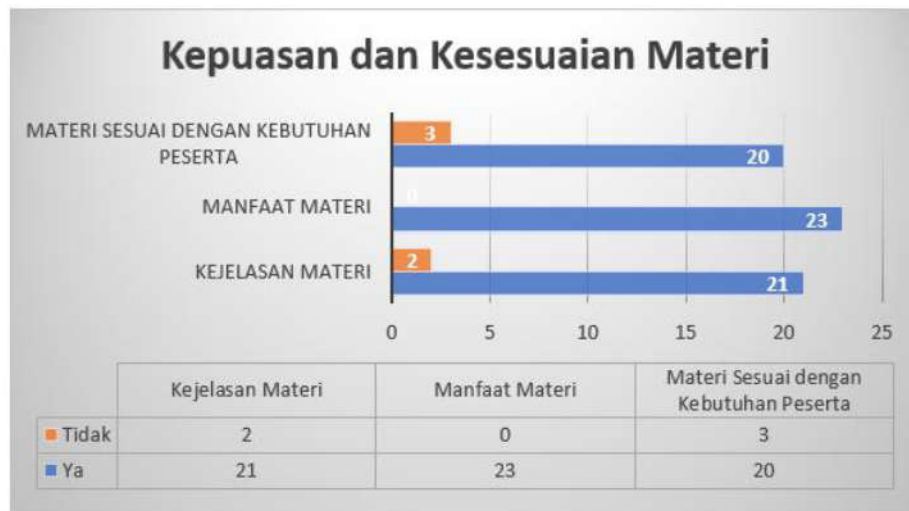
3.2. Hasil dan Evaluasi Kegiatan Pelatihan

Di akhir pelatihan, tim melakukan evaluasi dengan memberikan kuesioner kepada seluruh peserta untuk mengetahui respon serta tanggapan peserta terhadap program pelatihan ini terkait materi, fasilitas pelatihan maupun keberlanjutan program pelatihan ini.

Kuesioner yang diberikan berisi 3 bagian pertanyaan yang jawabannya sudah tersedia yaitu Ya (artinya puas) dan Tidak. Adapun pertanyaan tersebut yaitu:

- 1) Kepuasan dan kesesuaian materi yang diberikan pengajar ke peserta berisi penilaian:
 - a. Kejelasan materi yang disampaikan pengajar
 - b. Manfaat materi yang diberikan ke peserta
 - c. Kesesuaian materi dengan kebutuhan peserta

Hasil penilaian pada bagian kepuasan dan kesesuaian materi pada gambar 4, dapat diketahui bahwa untuk kejelasan materi yang disampaikan pengajar bernilai 91,3 %. Manfaat pelatihan bernilai 100% dan kesesuaian materi dengan kebutuhan peserta yaitu 87%.



Gambar 4: Hasil Evaluasi Kepuasan dan Kesesuaian Materi

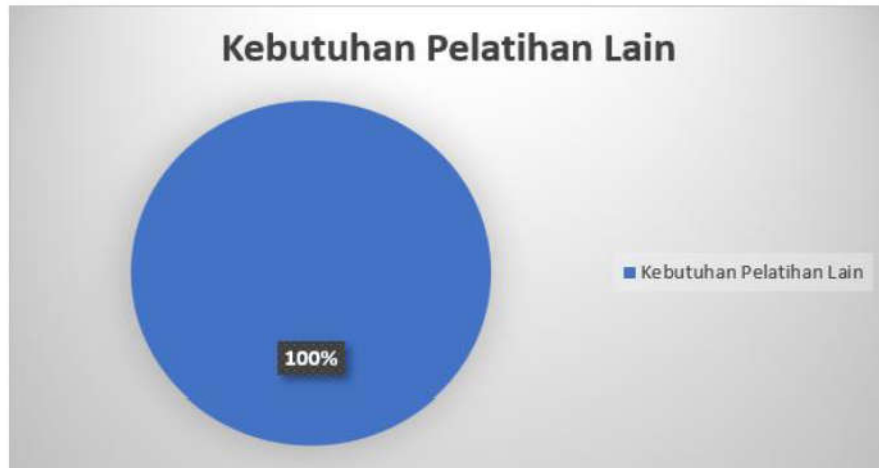
- 2) Fasilitas pelatihan berisi penilaian:
 - a. Kelengkapan fasilitas pelatihan
 - b. Tempat pelatihan mudah dijangkau
 - c. Durasi waktu pelatihan cukup

Hasil penilaian pada bagian fasilitas pelatihan terlihat pada Gambar 5, dapat diketahui hasil nilai kelengkapan fasilitas pelatihan yaitu 100%, dengan nilai tempat pelatihan dan durasi waktu pelatihan sama-sama 87%.



Gambar 5. Hasil Evaluasi Fasilitas Pelatihan

- 3) Kebutuhan pelatihan lainnya di lain kesempatan. Sesuai dengan Gambar 5 dapat diketahui bahwa penilaian dari bagian kebutuhan pelatihan lainnya di lain kesempatan adalah 100%. Hal ini menyimpulkan bahwa peserta pelatihan berharap akan bisa mengikuti pelatihan lain yang bermanfaat untuk mereka.



Gambar 6. Hasil Evaluasi Kebutuhan Pelatihan Lain

4. KESIMPULAN

Kesimpulan yang bisa didapat setelah melaksanakan pelatihan disain grafis ini adalah pelatihan ini memberikan dampak yang positif dalam upaya peningkatan kesadaran masyarakat terhadap kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Hal ini terlihat dari antusiasme para peserta untuk mengikuti kegiatan ini dan dari hasil evaluasi yang dilakukan tim yaitu 100% peserta ingin mengikuti pelatihan lainnya di kesempatan lain. Hasil evaluasi juga menunjukkan bahwa 91% peserta merasa puas terhadap fasilitas pelatihan dan 93% peserta puas terkait penyampaian materi dan kesesuaiannya. Pelatihan membangun disain grafis ini dapat membantu peserta untuk memproduksi disain sendiri saat membutuhkan media sosialisasi bagi kegiatan mereka.

Selain kesimpulan, beberapa saran terkait pelatihan yang akan dilakukan di kemudian hari dapat dilakukan lebih baik lagi. Beberapa saran tersebut adalah adanya harapan bahwa penyelenggaraan pelatihan berikutnya lebih terarah dan intensif. Peserta pelatihan tidak boleh terlampaui banyak. Maksimal 20 orang agar kebutuhan dan capaian serapan materi setiap peserta dapat lebih dikuasai oleh instruktur. Peserta harus dipisahkan dari yang sudah paham TIK dan yang belum sepenuhnya paham tentang TIK. Hal ini untuk memastikan tidak terjadinya ketidakseimbangan target pembinaan peserta dalam materi pelatihan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. I. Widyana and H. D. Waluyanto, "Grafis Dalam Perancangan Desain Komunikasi Visual," *J. DKV Adivarna*, vol. 1, no. 1, pp. 1–11, 2022.
- [2] R. K. W. Dewojati, "Desain Grafis Sebagai Media Ungkap Periklanan," *Imaji*, vol. 7, no. 2, 2015.
- [3] U. Saepul Mustakim, "Pendampingan Kegiatan Pelatihan Desain Grafis Untuk Warga Desa Ciputri Di Kecamatan Kaduhejo Kabupaten Pandeglang," *Kaibon Abhinaya J. Pengabd. Masy.*, vol. 4, no. 1, pp. 91–95, 2022.
- [4] D. Eko Valentino and Yudiansyah, "Perancangan Desain Grafis Sebagai Media Promosi Pada Novena Hotel Bandung," *J. Teknol. Inf. Dan Komun.*, vol. 7, no. 2, pp. 211–229, 2020.
- [5] Ayyub H.B.N.MS, Arsito Ari Kuncoro, Fendy Suhono, and Mufadhol Mufadhol, "Pemanfaatan Desain Grafis Sebagai Media Promosi Untuk Menunjang Penjualan Buku

- Komik Ultimate Glad,” *J. Publ. Ilmu Komput. dan Multimed.*, vol. 1, no. 2, pp. 133–145, 2022.
- [6] F. H. Lubis, F. P. Hidayat, and S. Hardiyanto, “Peningkatan Kemampuan Desain Grafis untuk Meningkatkan Kreativitas Dakwah pada PC IPM Medan Area,” *PengabdianMu J. Ilm. Pengabdi. Kpd. Masy.*, vol. 7, no. 1, pp. 107–111, 2022.
- [7] S. Lazuarni, R. R. Hendarmin, and T. Wulandari, “Pelatihan Desain Grafis Untuk Bisnis Di Zaman Serba Digital Dan Visual Kepada Mahasiswa Kota Palembang,” vol. 6, pp. 524–529, 2022.
- [8] L. Adi Dharma Widya and A. James Darmawan, *Pengantar Desain Grafis*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Kursus dan Pelatihan Kemdikbud, 2016.
- [9] L. Lisnawita, Lucky Lhaura Van FC, and Musfawati, “Pelatihan Desain Grafis Untuk Meningkatkan Kreatifitas Siswa,” *Din. J. Pengabdi. Kpd. Masy.*, vol. 4, no. 2, pp. 231–235, 2020.
- [10] L. Tambunan, M. Iqbal, T. Radillah, and B. Satria, “Pelatihan Desain Grafis Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Inovasi Digital Bagi Masyarakat Di Desa Buluh Apo Kecamatan Pinggir,” *RESWARA J. Pengabdi. Kpd. Masy.*, vol. 3, no. 2, pp. 514–521, 2022.