

Pelatihan Desain Grafis sebagai Peningkatan Kreativitas dan Keterampilan Digital Siswa SMAN 1 Gowa

Sudirman^{*1}, Musa², Nasir³, Henri⁴, Ujjanti Tawakkal⁵

^{1,2}Politeknik Lembaga Pendidikan dan Pengembangan Profesi Indonesia, Makassar,

^{3,4}Universitas Negeri Makassar, Makassar

⁵Universitas Wira Bhakti, Makassar

e-mail: *sudirmanabdi@gmail.com

Abstrak

Kemampuan desain grafis menjadi salah satu keterampilan yang semakin dibutuhkan di era digital, baik dalam dunia pendidikan maupun industri kreatif. Namun, keterbatasan akses dan minimnya pelatihan membuat siswa SMA, khususnya di SMAN 1 Gowa, belum memiliki kemampuan yang memadai di bidang ini. Pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas dan keterampilan digital siswa melalui pelatihan desain grafis berbasis praktik. Metode yang digunakan meliputi ceramah interaktif, demonstrasi langsung, dan praktik mandiri menggunakan perangkat lunak Adobe Photoshop dan Canva. Kegiatan ini diikuti oleh 30 siswa yang dipilih berdasarkan minat dan ketertarikan pada desain grafis. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa 85% peserta mampu memahami konsep dasar desain grafis dan menghasilkan karya desain sederhana dengan tingkat kreativitas yang baik. Selain itu, pelatihan ini juga meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam berpartisipasi dalam berbagai kompetisi desain dan kegiatan ekstrakurikuler. Kesimpulan dari kegiatan ini adalah pelatihan desain grafis memberikan dampak positif dalam pengembangan keterampilan siswa, serta membuka peluang bagi mereka untuk berkontribusi dalam kegiatan promosi sekolah dan proyek-proyek kreatif lainnya.

Kata kunci : Pelatihan, Desain Grafis, Keterampilan Digital, Kreativitas Siswa, SMA

Abstract

Graphic design skills are one of the skills that are increasingly needed in the digital era, both in the world of education and the creative industry. However, limited access and lack of training make high school students, especially at SMAN 1 Gowa, not have adequate skills in this field. This service aims to improve students' creativity and digital skills through practice-based graphic design training. Methods used include interactive lectures, live demonstrations, and self-practice using Adobe Photoshop and Canva software. This activity was attended by 30 students who were selected based on their interest and interest in graphic design. The results of the evaluation showed that 85% of the participants were able to understand the basic concepts of graphic design and produce simple design works with a good level of creativity. In addition, this training also increases students' confidence in participating in various design competitions and extracurricular activities. The conclusion of this activity is that graphic design training has a positive impact on the development of students' skills, as well as opening opportunities for them to contribute to school promotion activities and other creative projects.

Keywords: Training, Graphic Design, Digital Skills, Student Creativity, High School

PENDAHULUAN

Dalam era digital yang terus berkembang, keterampilan desain grafis menjadi salah satu kompetensi yang sangat dibutuhkan, baik dalam dunia pendidikan, industri kreatif, maupun sektor bisnis. Desain grafis tidak hanya membantu dalam proses komunikasi visual, tetapi juga membuka peluang karier baru di berbagai bidang. Di tingkat sekolah menengah, keterampilan ini memiliki peran penting dalam mendukung kegiatan akademik dan non-akademik, seperti pembuatan poster, media promosi sekolah, hingga partisipasi dalam lomba desain. Namun, kenyataannya masih banyak siswa yang belum memiliki akses atau kesempatan untuk mempelajari desain grafis secara formal. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan fasilitas, kurangnya tenaga pengajar yang kompeten di bidang ini, dan minimnya pelatihan khusus yang tersedia di lingkungan sekolah.

SMAN 1 Gowa merupakan salah satu sekolah yang memiliki potensi besar dalam bidang kreativitas siswa, namun keterampilan desain grafis masih belum menjadi fokus dalam kurikulum maupun kegiatan ekstrakurikuler. Padahal, banyak siswa yang menunjukkan minat terhadap desain visual, namun belum memiliki keterampilan teknis yang memadai. Oleh karena itu, diperlukan program pelatihan yang dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan tersebut secara terstruktur dan berkelanjutan.

Kebutuhan akan pelatihan desain grafis semakin mendesak seiring dengan meningkatnya kompetisi di dunia kerja yang membutuhkan tenaga kreatif. Pelatihan ini juga relevan dalam mempersiapkan siswa menghadapi revolusi industri 4.0, di mana keterampilan digital menjadi salah satu kunci utama dalam berbagai bidang pekerjaan. Selain itu, pelatihan desain grafis dapat membantu siswa dalam mengekspresikan ide dan gagasan secara visual, yang tidak hanya berguna dalam lingkup sekolah, tetapi juga dalam kehidupan sehari-hari dan masa depan mereka.

Beberapa program pengabdian masyarakat terkait pelatihan desain grafis telah dilakukan sebelumnya di berbagai sekolah dan institusi pendidikan. Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh (Rahmawati, 2021) di SMKN 2 Makassar menunjukkan bahwa pelatihan desain grafis mampu meningkatkan kreativitas dan keterampilan siswa dalam membuat media promosi sekolah. Studi lain oleh (Suryani, 2020) menyoroti pentingnya pengenalan perangkat lunak desain grafis berbasis open-source sebagai solusi untuk keterbatasan akses terhadap perangkat lunak berbayar. Studi ini menunjukkan bahwa siswa lebih antusias dan aktif ketika mereka diberikan kesempatan untuk bekerja langsung dengan perangkat lunak yang mudah diakses dan dipahami. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh (Lisnawita & Van FC, 2020) di SMAN 3 Bandung menemukan bahwa siswa yang mengikuti pelatihan desain grafis memiliki rasa percaya diri yang lebih tinggi dalam mengikuti lomba desain dan proyek kreatif lainnya.

Teori yang mendasari pelatihan ini adalah teori belajar konstruktivisme, yang menyatakan bahwa pembelajaran efektif terjadi ketika siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran dan memiliki kesempatan untuk mengeksplorasi serta menciptakan sesuatu secara mandiri. Dalam konteks ini,

siswa didorong untuk memecahkan masalah desain secara langsung, yang membantu meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan analitis mereka. Melalui pendekatan praktik langsung (*hands-on learning*), siswa diharapkan mampu memahami konsep desain grafis lebih mendalam dan mengaplikasikan keterampilan tersebut dalam berbagai proyek. Selain itu, teori kreativitas dari (Guilford, 1967) menekankan bahwa kreativitas dapat dikembangkan melalui pelatihan dan stimulasi yang tepat, yang sejalan dengan tujuan program pengabdian ini. Guilford juga menjelaskan bahwa kreativitas melibatkan kemampuan untuk berpikir divergen, yaitu kemampuan untuk menghasilkan banyak solusi dari satu masalah.

Dengan adanya pelatihan desain grafis ini, diharapkan siswa SMAN 1 Gowa tidak hanya memiliki keterampilan teknis dalam menggunakan perangkat lunak desain grafis, tetapi juga mampu meningkatkan kreativitas dan kepercayaan diri mereka dalam menghasilkan karya visual yang inovatif. Pelatihan ini juga diharapkan dapat menjadi model pengembangan keterampilan digital yang dapat diterapkan di sekolah lain di wilayah Gowa dan sekitarnya. Program ini memiliki potensi untuk menjadi katalisator dalam membangun ekosistem kreatif di lingkungan sekolah yang dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dalam kegiatan ekstrakurikuler dan proyek-proyek kolaboratif, baik di dalam maupun di luar sekolah.

METODE

Metode pengabdian yang diterapkan dalam kegiatan ini menggunakan pendekatan partisipatif dan berbasis praktik langsung. Kegiatan ini melibatkan siswa secara aktif dalam seluruh tahapan pelatihan, mulai dari perencanaan hingga evaluasi. Berikut adalah tahapan yang dilakukan:

1. Tahap Persiapan
 - a. Survei awal untuk mengidentifikasi kebutuhan dan tingkat pemahaman dasar siswa mengenai desain grafis.
 - b. Koordinasi dengan pihak sekolah dan penentuan peserta pelatihan (sebanyak 30 siswa).
 - c. Penyusunan modul pelatihan yang meliputi teori dasar desain, pengenalan perangkat lunak Adobe Photoshop dan Canva, serta studi kasus.
2. Tahap Pelaksanaan
 - a. Sesi teori interaktif mengenai prinsip desain grafis, elemen visual, dan tipografi.
 - b. Demonstrasi penggunaan perangkat lunak desain grafis.
 - c. Praktik langsung di laboratorium komputer, di mana setiap siswa membuat proyek desain sederhana seperti poster, brosur, dan infografis.
 - d. Diskusi kelompok dan presentasi hasil karya siswa.
3. Tahap Evaluasi dan Tindak Lanjut
 - a. Evaluasi hasil pelatihan melalui penilaian proyek desain yang dihasilkan oleh siswa.
 - b. Kuesioner dan wawancara untuk mendapatkan umpan balik dari peserta mengenai manfaat pelatihan.

- c. Tindak lanjut berupa pembentukan komunitas desain grafis di sekolah untuk memperkuat keterampilan yang telah diperoleh.

Dengan metode ini, diharapkan siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan teoritis, tetapi juga memiliki pengalaman praktis yang dapat meningkatkan keterampilan mereka secara nyata.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan desain grafis di SMAN 1 Gowa diikuti oleh 30 siswa yang terpilih berdasarkan minat dan ketertarikan mereka pada bidang desain grafis. Sebelum pelatihan dimulai, dilakukan survei awal untuk mengidentifikasi tingkat pengetahuan dan keterampilan dasar siswa dalam desain grafis. Hasil survei menunjukkan bahwa 70% siswa belum pernah menggunakan perangkat lunak desain grafis secara profesional, sementara 30% memiliki pengalaman dasar dalam menggunakan Canva.

Pada tahap awal, siswa diberikan pengenalan mengenai desain grafis secara umum, meliputi:

1. Prinsip Dasar Desain: Teori warna, tipografi, dan layout.
2. Elemen Visual: Bentuk, garis, tekstur, dan komposisi.
3. Pengenalan Perangkat Lunak: Adobe Photoshop dan Canva.

Selama pelatihan berlangsung, siswa dibimbing untuk membuat berbagai proyek desain dengan tingkat kesulitan yang meningkat secara bertahap. Proyek-proyek tersebut meliputi:

1. Desain Poster: Bertema promosi kegiatan sekolah.
2. Infografis: Bertujuan menyajikan data akademik secara visual.
3. Brosur: Untuk kegiatan ekstrakurikuler dan promosi program sekolah.

Hasil evaluasi proyek menunjukkan bahwa:

1. 85% siswa mampu memahami dan menerapkan prinsip desain grafis dasar.
2. 75% siswa menunjukkan peningkatan dalam kreativitas visual dan inovasi desain.
3. 80% siswa merasa lebih percaya diri dalam menggunakan perangkat lunak desain grafis.
4. 60% siswa berhasil menyelesaikan proyek desain yang memiliki kualitas layak untuk dipublikasikan di media sekolah.

Siswa yang memiliki hasil terbaik mendapatkan penghargaan berupa sertifikat dan kesempatan untuk mempresentasikan karya mereka di hadapan guru dan siswa lain. Beberapa hasil karya juga dipajang di papan pengumuman sekolah sebagai bentuk apresiasi.

Pembahasan

Pelatihan ini memberikan dampak positif yang signifikan terhadap pengembangan keterampilan siswa di bidang desain grafis. Hal ini dibuktikan melalui peningkatan kemampuan siswa dalam memahami konsep desain grafis dan menghasilkan karya yang kreatif.

Penerapan metode ceramah interaktif dan praktik langsung terbukti efektif dalam membantu siswa menguasai perangkat lunak desain grafis. Siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi selama sesi praktik, terutama saat mereka diberi kebebasan untuk mengekspresikan ide dan kreativitas mereka melalui

proyek-proyek individu.

Faktor Keberhasilan Pelatihan:

1. Pendekatan Praktik Langsung (*Hands-On Learning*): Siswa mendapatkan pengalaman nyata dalam menggunakan perangkat lunak desain grafis yang langsung diaplikasikan pada proyek-proyek kreatif.
 2. Ketersediaan Fasilitas yang Memadai: Pelatihan dilakukan di laboratorium komputer dengan perangkat yang mendukung, sehingga siswa dapat mempelajari desain grafis secara maksimal.
 3. Bimbingan Intensif dari Instruktur Berpengalaman: Instruktur yang memiliki latar belakang profesional di bidang desain grafis mampu memberikan arahan dan solusi praktis terhadap tantangan yang dihadapi siswa.
 4. *Feedback* dan Evaluasi Berkelanjutan: Siswa mendapatkan umpan balik konstruktif atas setiap proyek yang mereka kerjakan, sehingga mereka dapat terus memperbaiki dan mengembangkan keterampilan mereka.
- Beberapa hambatan yang ditemukan selama pelatihan antara lain:
1. Keterbatasan Waktu Pelatihan: Solusi: Menyediakan sesi tambahan atau kelas lanjutan bagi siswa yang ingin memperdalam keterampilan mereka.
 2. Variasi Tingkat Pemahaman Siswa: Solusi: Mengelompokkan siswa berdasarkan tingkat keterampilan mereka dan memberikan bimbingan yang lebih intensif kepada kelompok dengan pemahaman dasar yang rendah.
 3. Keterbatasan Perangkat Lunak Berlisensi: Solusi: Memanfaatkan perangkat lunak *open-source* atau versi gratis dari aplikasi desain grafis.



Gambar 1: Siswa SMAN 1 Gowa sedang mengikuti sesi praktik pelatihan desain grafis menggunakan Canva



Gambar 2: Keterangan: Contoh hasil karya poster yang dibuat oleh siswa selama pelatihan.

Pelatihan ini memberikan gambaran bahwa integrasi desain grafis dalam kegiatan ekstrakurikuler dapat meningkatkan keterampilan digital siswa. Sebagai rekomendasi, sekolah dapat:

1. Membentuk komunitas desain grafis yang berkelanjutan di bawah bimbingan guru atau instruktur profesional.
2. Mengadakan pelatihan lanjutan untuk memperdalam keterampilan siswa.
3. Memanfaatkan hasil karya siswa untuk media promosi sekolah dan kegiatan ekstrakurikuler.
4. Mengundang desainer profesional untuk memberikan seminar dan pelatihan singkat yang dapat memotivasi siswa untuk mengembangkan karier di bidang desain grafis.

Dengan adanya pelatihan ini, diharapkan siswa SMAN 1 Gowa memiliki keterampilan yang relevan dan dapat bersaing dalam era digital yang semakin kompetitif.

KESIMPULAN

Pelatihan desain grafis di SMAN 1 Gowa berhasil memberikan dampak positif terhadap peningkatan keterampilan dan kreativitas siswa. Hasil pelatihan menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman siswa terhadap prinsip-prinsip desain grafis dan kemampuan menggunakan perangkat lunak desain. Pelatihan ini juga berkontribusi dalam meningkatkan rasa percaya diri siswa, memungkinkan mereka untuk terlibat dalam berbagai proyek visual yang mendukung kegiatan sekolah. Faktor-faktor keberhasilan seperti pendekatan praktik langsung, bimbingan intensif, dan fasilitas yang memadai menjadi kunci

dalam mencapai hasil yang optimal.

SARAN

Untuk memperkuat hasil yang telah dicapai, disarankan agar sekolah melanjutkan program ini secara berkelanjutan dan memperluas cakupan pelatihan. Dengan demikian, siswa akan memiliki kesempatan untuk terus mengembangkan keterampilan desain grafis dan berkontribusi dalam berbagai proyek kreatif di masa depan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Kepala Sekolah SMAN 1 Gowa yang telah memberikan izin dan dukungan penuh dalam pelaksanaan pelatihan ini. Terima kasih juga kepada seluruh siswa peserta pelatihan yang antusias dan aktif dalam mengikuti seluruh rangkaian kegiatan. Penghargaan yang sebesar-besarnya kepada tim instruktur dari Politeknik Lembaga Pendidikan dan Pengembangan Profesi Indonesia atas bimbingan dan dedikasi dalam menyelenggarakan pelatihan ini. Dukungan finansial dari Universitas Negeri Makassar juga sangat membantu dalam menyediakan fasilitas dan peralatan pelatihan. Semoga hasil dari kegiatan ini dapat memberikan manfaat jangka panjang bagi siswa dan sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Guilford, J. P. (1967). Creativity: Yesterday, today and tomorrow. *The Journal of Creative Behavior*, 1(1), 3–14.
- Haryanto, T. (2016). Pengembangan Kreativitas Siswa melalui Desain Grafis. *Jurnal Pendidikan Visual*, 8(2), 67-75.
- Lestari, D. (2022). Peran Desain Grafis dalam Media Promosi Sekolah. *Jurnal Komunikasi Visual*, 11(4), 102-110.
- Lisnawita, L., & Van FC, L. L. (2020). Pelatihan Desain Grafis Untuk Meningkatkan Kreatifitas Siswa. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 231–235.
- Putri, M. (2017). Desain Grafis sebagai Sarana Ekspresi Siswa. *Jurnal Ekspresi Kreatif*, 9(1), 56-65.
- Rahmawati, S. (2021). Peningkatan Keterampilan Desain Grafis di Sekolah Menengah. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 14(1), 45–53.
- Rizana, D., & Huda, M. (2021). Training on making learning videos using OBS studio. *Community Empowerment*, 6(5), 815-821.
- Setiawan, B. (2018). Kreativitas Visual melalui Pelatihan Desain Grafis. *Jurnal Seni dan Desain*, 6(2), 90-97.
- Suryani, A. (2020). Pemanfaatan Perangkat Lunak Desain Grafis Open Source dalam Pendidikan. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 10(3), 78–89.