

DESAIN GRAFIS UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK

Rina Dian Rahmawati¹, Herliany Nela Sari², Moh. Shokhibul Izar Gian³, Fifi Arika⁴

^{1,2,3,4} Universitas KH. A. Wahab Hasbullah

rinadianrahmawati@unwaha.ac.id¹, herlianynelasari5@gmail.com², izargian@gmail.com³,
fifiarika023@gmail.com⁴

ABSTRAK

Teknologi informasi saat ini merupakan suatu keahlian yang harus dimiliki oleh remaja milenial, salah satu keahlian untuk meningkatkan kreativitas desain grafis melalui mata pelajaran yang dapat di selenggarakan oleh pihak sekolah. Desain grafis merupakan salah satu bentuk seni lukis (gambar) yang memberikan kebebasan kepada designer (perancang) untuk memilih, menciptakan atau mengatur elemen seperti ilustrasi, foto, tulisan. Metode pendekatan untuk pelaksanaan kegiatan pengabdian pada masyarakat pada skema ini menggunakan Service Learning (SL) yaitu menggunakan metode Diskusi dan tanya jawab yang dilaksanakan pada saat kegiatan pelatihan pembelajaran desain grafis di MTs Ar-Rosyidin. Dengan metode ini siswa dapat memahami dan mendesain dengan baik. Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat pada skema Program Kemitraan Masyarakat di harapkan dapat memberikan manfaat kepada masyarakat. Permasalahan yang berada di Mts Ar-Rosyidin adalah kurangnya minat siswa terhadap media desain grafis. Solusi yang diberikan agar siswa memiliki minat mengenai desain grafis adalah dapat melalui aplikasi canva, belajar menggunakan aplikasi tersebut dapat membuat siswa antusias dalam merancang suatu gambar.

Kata kunci : Desain grafis, meningkatkan, kreativitas

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mendorong terjadinya perubahan dan hal tersebut turut mendorong manusia agar mampu mengikuti arus perkembangannya. (Wulandari et al., 2022). Teknologi informasi saat ini merupakan suatu keahlian yang harus dimiliki oleh remaja milenial, salah satu keahlian untuk meningkatkan kreativitas desain grafis melalui mata pelajaran yang dapat di selenggarakan oleh pihak sekolah. Desain grafis merupakan salah satu bentuk seni lukis (gambar) yang memberikan kebebasan kepada designer (perancang) untuk memilih, menciptakan atau mengatur elemen seperti ilustrasi, foto, tulisan.

Secara garis besar, desain grafis dibedakan menjadi beberapa kategori diantaranya: Printing (percetakan) yang memuat desain buku, majalah, poster, booklet, pamflet, web design (desain untuk halaman web) atau desain interaktif, animasi dan

multimedia interaktif, identifikasi logo. (Septiarini et al., 2022)

Desa pulogedang merupakan desa yang terletak pada wilayah kecamatan tembelang sebelah Utara kota Jombang. Jarak ibukota dapat ditempuh dengan waktu kurang lebih 30 menit dengan jarak 12 km. Mata pencaharian penduduk sebagian besar adalah petani dengan aktifitas utama bertanam kedelai, dengan kepercayaan yang dianut sebagian besar penduduk beragama islam.

Di desa Pulogedang mempunyai beberapa lembaga pendidikan salah satunya adalah MTs Ar-Rosyidin yang terletak di Kedung Bajul, Pulogedang, Kec. Tembelang, Kab. Jombang, Jawa Timur 61452111. Mts Ar-Rosyidin merupakan sekolah yang melayani pengajaran jenjang pendidikan Sekolah Menengah Pertama di Kabupaten Jombang. Tujuan pemberian pelatihan desain grafis di Mts Ar-Rosyidin agar siswa dapat menggunakan ketrampilannya dalam mendesain yang dapat menghasilkan kreativitasnya sendiri.

BAHAN DAN METODE

Metode pendekatan untuk pelaksanaan kegiatan pengabdian pada masyarakat ini menggunakan *Service Learning (SL)*. *Service Learning* adalah suatu metode belajar yang menghubungkan materi dan teori yang didapat di ruang kelas untuk mengaplikasikan kepada masyarakat. Metode ini bertujuan untuk mengembangkan keterampilan serta mendapat banyak pembelajaran praktis yang akan mempertajam kemampuan interpersonal siswa.

Berikut Metode pembelajaran *Service Learning* yang dilakukan untuk meningkatkan kreativitas anak dalam desain grafis :

- (1) Metode Investigation, Metode ini mengidentifikasi kebutuhan siswa dengan cara survey, wawancara dan observasi selanjutnya menganalisis untuk menemukan problem.
- (2) Action, membuat rencana untuk memenuhi kebutuhan siswa. Tindakan yang harus dilakukan adalah melibatkan diri langsung untuk memberikan pengarahan kepada siswa.
- (3) Test, melakukan proses evaluasi bersama tutor untuk mendapatkan feedback dan menjabarkan desain untuk mengambangkan desain selanjutnya



Dalam proses pelatihan ini memerlukan alat elektronik seperti ini:

Gambar 1. Alat proyektor dan komputer



Gambar 2. Hasil pengeditan desain grafis



Gambar 3. Hasil dokumentasi pasca pelatihan desain grafis

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang diperoleh dari pengabdian ini adalah sebagai berikut: peserta yang hadir pada acara pelatihan desain grafis berjumlah 22 orang, materi yang diberikan pada pengabdian meliputi materi Canva yang meliputi pengenalan canva, mendaftar canva, membuat poster, tips trick canva dan penggunaan canva dalam sosial media.

Disamping beragam jenis template yang digunakan dengan mudah canva juga memuat fitur-fitur sebagai berikut :

1. Memiliki jutaan gambar baik berupa foto, vector, ilustrasi bahkan pengguna dapat mengunggah foto dari perangkat sendiri;
2. Filter, foto, edit foto menggunakan filter yang mudah;
3. Terdapat berbagai jenis ikon, bentuk dan elemen yang dapat digunakan dengan mudah

4. Dapat mengakses ratusan font yang siap digunakan untuk mendesain;
5. Memiliki 6 bentuk download terdiri atas: PNG, JPG, PDF, standart atau print dan video MP4.

Ada banyak sekali fitur yang ada, sehingga mempermudah saat mendesain menggunakan kreatifitasnya sehingga tidak ada kesulitan dalam mengoprasikan aplikasi canva. Berikut langkah – langkah penggunaan aplikasi canva :

1. Mendownload aplikasi canva melalui playstore atau melalui website resmi canva <https://www.canva.com/id> untuk pengguna laptop,
2. Membuat akun canva dapat dilakukan menggunakan akun, email, facebook atau google,
3. Membuat desain melalui canva sesuai kebutuhan, dapat mengubah elemen, font, atau gambar sesuai kebutuhan,
4. Menyimpan hasil desain dari canva, dengan mengklik tanda panah kebawah pojok kanan atas dan desain akan tersimpan di galeri atau file penyimpanan. (Wulandari et al., 2022).

Para peserta mengikuti kegiatan dengan tertib, mereka merasa puas dan senang dengan kegiatan pengabdian pelatihan desain grafis ini. Hal ini terlihat dari ungkapan kepuasan peserta saat kegiatan dimulai mereka sangat antusias mendengarkan materi yang diberikan, serta bertanya tentang hal yang tidak diketahui.

Secara umum kegiatan pengabdian ini berjalan lancar, dimulai dari kegiatan survey pendahuluan, pelaksanaan kegiatan pegabdian, sampai kepada penyusunan laporan. Berdasarkan diskusi yang diselenggarakan diperoleh kesimpulan bahwa para peserta tersebut merasa senang dan puas. Hal ini terbukti dengan adanya pelaporan tugas mereka yang telah dikerjakan akan dikirim langsung lewat grup Whats App, kemudian hasil desain akan dipilih yang terbaik. Hubungan kerjasama dalam hal pengembangan desain grafis untuk siswa kelas VII dan VIII sehingga program pengabdian masyarakat dapat berjalan maksimal. Luaran yang dihasilkan adalah buku panduan cara menggunakan aplikasi Canva yang nantinya bisa digunakan untuk panduan cara membuat desain sesuai dengan kebutuhan mereka.

Dalam membuat media pembelajaran menggunakan canva akan lebih menghemat waktu. Sehingga dalam mendesain suatu pembelajaran bisa dilakukan kapan saja dan bisa digunakan menggunakan handphone atau laptop. Dapat melatih kreativitas anak karena di dalam apikasi canva juga menyediakan berbagai macam varian template yang menarik. Sehingga kita bisa menggunakan nya sesuai dengan kebutuhan kita.

Disamping dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dengan aplikasi canva kita juga dapat membuat berbagai macam desain seperti : membuat logo, yaitu bentuk upaya untuk membuat branding serta jenis template yang banyak sehingga mempermudah pengguna dalam mendesain. Membuat poster, yang digunakan untuk mengiklankan beragam jenis produk hingga jasa. Dapat digunakan untuk mendesain kemasan produk yang beragam dan juga digunakan sebagai konten media sosial.

Pada pelatihan desain grafis yang diberikan kepada anak-anak ini mempunyai dampak positif bagi diri sendiri maupun orang lain yang ingin belajar menggunakan aplikasi canva. Karena dengan adanya aplikasi canva semua kalangan bisa belajar dengan mudah menggunakannya.

Siswa ikut aktif berpartisipasi mendesain apa yang mereka butuhkan. Saat kegiatan pelatihan berlangsung mereka sangat antusias memperhatikan penjelasan pemateri seperti contoh :membuat poster untuk dagangan online, mendesain banner dll.

Selain bisa mengoperasikan aplikasi, kegiatan pelatihan ini mempermudah kerja guru dalam mendesain media pembelajaran berbasis digital, meningkatkan keterampilan dan kreativitas guru dalam pembuatan media pembelajaran yang inovatif, sehingga mampu meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dan meningkatkan motivasi peserta didik dengan penyajian bahan ajar serta materi yang menarik.

Sehingga tidak terjadi kesalahpahaman pada peserta didik serta mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga pada saat pelaksanaan proses pembelajaran, dan meningkatkan minat peserta didik baik pada pembelajaran online maupun tatap muka

SIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian masyarakat Unwaha dalam program pelatihan desain grafis untuk meningkatkan kreativitas anak melalui yang dapat disimpulkan sebagai berikut:

Dengan diadakannya kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui pelatihan desain grafis menggunakan aplikasi canva pelatihan ini memberikan pengetahuan yang baru untuk anak maupun siswa. Canva adalah aplikasi desain secara online yang mana bisa diakses secara gratis dan dapat di operasikan dengan mudah.

Dengan adanya canva mereka lebih mudah membuat poster dengan mudah dan cepat. Kegiatan berhasil menarik perhatian para siswa, dan materi yang disampaikan diterima baik. Kegiatan pengabdian masyarakat ini berjalan dengan lancar sesuai dengan susunan meskipun masih ada kendala seperti keterbatasan waktu yang diberikan.

Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian masyarakat pada skema KKN-PPM, dapat di simpulkan bahwa sebagai berikut :

1. Meningkatkan minat belajar siswa terhadap media desain grafis.
2. Menambah program desain yang masih kurang di sekolah.

UCAPAN TERIMA KASIH

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Gatot Ciptadi DEES., IPU, ASEAN Eng. selaku Rektor Universitas KH. A. Wahab Hasbullah Tambakberas Jombang atas kesempatan yang diberikan untuk mengikuti program ini.
2. Bapak Muhammad Kris Yuan Hidayatulloh, M.Pd., selaku Ketua LPPM.
3. Bapak Eko Ariyanto SH. selaku Kepala Desa Pulo Gedang, Kecamatan Tembelang.
4. Masyarakat Desa Pulo Gedang yang ikut berpartisipasi dalam PKM.
5. Segenap civitas akademika UNWAHA Tambakberas Jombang yang membantu mulai awal hingga akhir selama mengikuti PKM.

DAFTAR PUSTAKA

- Sakinah, L., Rahmawati, N., Salman, H., & Indorama, P. E. (2020). *PELATIHAN DESAIN GRAFIS MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA TINGKAT SMK DI SMKN 1 GUNUNG PUTRI BOGOR*. 1(4), 476–480.
- Septiarini, A., Puspitasar, N., Gotama, Y. S., Bagus, S., & Chandra, E. (2022). *PELATIHAN APLIKASI CANVA UNTUK Mendukung KREATIVITAS KEMAMPUAN DESAIN BAGI SISWA SMAN 4 SAMARINDA*. 2(2), 123–128.
- Widayanti, L., Kala'lembang, A., Adharyanty Rahayu, W., Yulia Riska, S., & Arya Sapetra, Y. (2021). Edukasi Pembuatan Desain Grafis Menarik Menggunakan Aplikasi Canva. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 91–102. <https://doi.org/10.32815/jpm.v2i2.813>
- Wulandari, T., Mudinillah, A., Islam, A., Batusangkar, N., Tinggi, S., & Islam, A. (2022). *Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI / SD*. 2(1), 102–118.