



Pelatihan Desain Media Promosi Sebagai Upaya Membekali Lulusan Smk Barunawati Menyongsong Dunia Kerja

Siswo Martono^{1*}, Mochammad Arifin², Fenty Fatminnansih³, Setya Putri Erdiana⁴

^{1,2,3,4} Program Studi S1-Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Industri Kreatif, Universitas Dinamika Surabaya Jawa Timur

*e-mail: siswo@dinamika.ac.id¹, marifin@dinamika.ac.id², fenty@dinamika.ac.id³, tya@dinamika.ac.id⁴

Abstrak

Tidak semua alumni SMK Barunawati melanjutkan kejenjang pendidikan yang lebih tinggi, pihak pengelola menyadari sepenuhnya jika anak didiknya belum memiliki ketrampilan sebagai bekal untuk terjun ke masyarakat. Tujuan dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah untuk memberikan bekal tambahan kepada siswa-siswi SMK Barunawati ketrampilan desain media promosi. Kegiatan pelatihan dilaksanakan dengan metode ceramah, tutorial dan pendampingan. Hasil kegiatan ini diukur dengan 4 indikator, yaitu Kemampuan menggunakan aplikasi desain dengan canva, 2. Kemampuan membuat sketsa visualisasi produk, 3. Kemampuan menyajikan informasi produk, 4. Kemampuan membuat konten promosi kreatif. Masing-masing indikator rata-rata nilainya mengalami kenaikan. Indikator dengan nilai tertinggi adalah kemampuan desain media promosi kreatif sebesar 3,7, sedangkan indikator dengan peningkatan nilai rata-rata terendah adalah kemampuan membuat sketsa visualisasi produk. Secara umum respon peserta pelatihan terhadap kegiatan pengabdian sangat baik, harapannya ada tindak lanjut dalam bentuk pendampingan. Pelatihan desain media promosi membekali peserta untuk terjun ke masyarakat.

Kata Kunci: Kemampuan, desain, visualisasi, produk, informasi

Abstract

Not all SMK Barunawati alumni continue to higher education, the school management are fully aware that their students don't have appropriate skills to get into society. The purpose of this community service activity is to provide additional skills to Barunawati Vocational High School students in promotional media design. Training activities are implemented using lecture methods, tutorials and mentoring. The results are measured by 4 indicators, 1) the ability to use Canva as design applications, 2) The ability to make product visualization sketches, 3) The ability to present product information, 4) The ability to create creative promotional content. Each indicator has an increasing average value. The highest score indicator is the ability to design creative promotional media with score 3.7, while the lowest indicator is the ability to make product visualization sketches. In general, the response of participants to this training was very good, hopefully there will be follow-up with further level training. Promotional media design training equips participants to get involved in society.

Keywords: Skills, design, visualization, product, information.

Article Info

Received date: 20 July 2023

Revised date: 22 July 2023

Published date: 30 July 2023

1. PENDAHULUAN

Generasi muda menjadi ujung tombak kemajuan pembangunan bangsa dan negara dimasa depan (Ikhtiarti et al., 2019). Menjadi kewajiban semua komponen anak bangsa untuk membekali generasi muda agar pembangunan berjalan berkesinambungan (Ikhtiarti et al., 2019). Sebagai motor penggerak pembangunan dimasa depan, generasi muda dibentuk dan dimotivasi untuk membekali diri dengan kompetensi pada bidang-bidang teknologi yang tepat guna (Antara, 2016). Kemajuan teknologi dan perekonomian akan berdampak pada berkembangnya ragam profesi yang bisa dijadikan alternatif bagi generasi muda sesuai dengan bakat dan minatnya (Maryati & Masriani, 2019). Kurangnya informasi pekerjaan akan berdampak terhadap pemilihan jenis karir bagi lulusan sekolah menengah kejuruan (Aniyatussaidah & Hidayat, 2022).

SMK merupakan lembaga pendidikan formal menghasilkan lulusan yang spesifik pada bidang-bidang tertentu. Masa studi pada jenjang pendidikan SMK selama 3 tahun. Kualitas dan daya saing lulusan SMK dipengaruhi oleh grand desain kurikulum dan fasilitas pembelajaran yang ada disekolah (Widiasanti et al., 2021). Ada beberapa lembaga pendidikan kejuruan berusaha memberikan bekal (ketrampilan) lebih dengan memberikan pelatihan-pelatihan tertentu yang bertujuan memberikan pengayaan keilmuan kepada anak didiknya.

Berdasarkan Badan Pusat Statistik (BPS) bulan Februari 2022 jumlah pengangguran di Indonesia 8,4 juta, lulusan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) berkontribusi sebesar 10,38%. Penyebab utama lulusan SMK banyak menyumbang angka pengangguran adalah tidak semua lembaga pendidikan menengah menerapkan standar keahlian yang dibutuhkan oleh industri (Puspitasari, 2016). Tidak semua industri dalam setiap tahun membutuhkan tenaga kerja dengan kualifikasi lulusan SMK. Saat ini banyak industri yang mengarahkan bisnisnya dengan mengadopsi revolusi industri 4.0, baik pada otomasi produksi maupun kegiatan pemasaran.

SMK Barunawati merupakan salah satu lembaga pendidikan kejuruan dengan konsentrasi Akuntansi, Manajemen perkantoran, Desain komunikasi visual, Teknik computer dan jaringan, Perhotelan dan Perkantoran. Kualitas

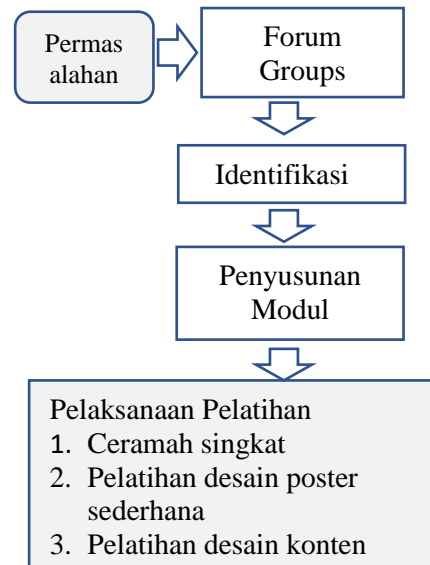
pendidikan tidak hanya diperoleh melalui model pembelajaran secara sistematis, terstruktur, akan tetapi juga diperoleh melalui workshop atau pelatihan-pelatihan keilmuan diluar kurikulum (Antara, 2016). Pelatihan-pelatihan diluar kurikulum memberikan dapat meningkatkan dan mengembangkan kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik (Gustiana et al., 2022). Salah satu Upaya untuk meningkatkan kompetensi lulusan SMK Barunawati dengan memberikan pelatihan-pelatihan bekerja sama dengan Universitas Dinamika yang berkaitan dengan desain media promosi. Media promosi menjadi hal yang penting untuk bisa mempengaruhi minat konsumen untuk membeli satu produk.

Saat ini persaingan bisnis semakin hari semakin ketat, seorang wirausahawan tidak hanya dituntut memahami perilaku konsumen dan, tatacara berjualan saja, akan tetapi harus mampu mempresentasikan produk dengan visualisasi yang menarik (Darmawan *et al.*, 2022). Desain visual produk yang menarik akan memberikan informasi yang mudah dipahami oleh konsumen, dan aspek hukum akibat permasalahan yang ditimbulkan oleh desain visual (HKI). Bentuk-bentuk visualisasi yang sering digunakan untuk mendukung kegiatan promosi adalah desain konten media sosial, brosur, poster, website, dan lain sebagainya (Khomariah & Primandari, 2021).

Tujuan pengabdian masyarakat ini adalah membekali siswa-siswi SMK Barunawati untuk menjadi desainer media promosi baik secara *online* maupun *offline*. Pembelajaran desain dilaksanakan dengan menggunakan aplikasi desain canva.

2. METODE PELAKSANAAN

Pengabdian masyarakat ini di laksanakan dengan metode pelatihan, yang bertujuan untuk memberikan pembekalan kepada siswa/siswi SMK Barunawati. Metode pelatihan merupakan model pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan dan ketrampilan peserta didik (Kamil, 2003). Akhir kegiatan pelatihan dilaksanakan evaluasi, yang bertujuan untuk mengukur sampai sejauh mana tingkat keberhasilan pelaksanaan pelatihan desain grafis di SMK Barunawati. Rencana kegiatan dibagi menjadi beberapa tahapan, dapat dilihat pada gambar 01.



Gambar 01. Tahapan kegiatan

1. Tahap persiapan

Kegiatan pengabdian masyarakat ini diawali dengan mengajukan proposal penawaran pelatihan kepada mitra yaitu lembaga pendidikan SMK Barunawati. Hasil forum diskusi (FGD) dengan kepala sekolah dan guru-guru, ditindak lanjuti dengan mengirim surat kesediaan menjadi mitra dengan disisipkan jadwal yang bisa di pergunakan untuk kegiatan pelatihan. Tindaklanjut berikutnya adalah: 1. Mengidentifikasi permasalahan mitra, 2. Mengajukan jenis pelatihan yang dibutuhkan mitra untuk menyelesaikan permasalahan yang ada, 3. Menyusun modul pelatihan, Membuat soal pre test dan soal latihan, 4. Menyusun kuesioner sebagai bahan evaluasi.

2. Tahapan Pelaksanaan

Pelaksanaan pelatihan dilakukan di laboratorium komputer SMK Barunawati Jl. Perak barat 173, Surabaya. Pelatihan dibagi menjadi 2 kelas, masing-masing kelas di pandu oleh satu instruktur dan satu mahasiswa.

3. Tahap pendampingan

Untuk memastikan tindaklanjut setelah dilakukan pelatihan, pendampingan dilakukan secara online, memberikan kesempatan kepada siswa-siswi yang untuk berkonsultasi abila menemukan kesulitan dan

belajar desain grafis dengan aplikasi canva. Pendampingan dilakukan dengan menggunakan aplikasi google meet dan WhatsApp Groups.

4. Tahap Evaluasi

Evaluasi dilakukan pada tahap akhir pelaksanaan pelatihan, yang bertujuan untuk mengukur efektifitas kegiatan pelatihan desain media promosi. Evaluasi dilakukan dengan meminta peserta pelatihan untuk mengerjakan *posttest* dan mengisi kuesioner.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat di lakukan di laboratorium komputer Universitas Dinamika dengan menggunakan software aplikasi desain yaitu canva. Pelatihan diikuti oleh 34 siswa/siswi, dengan perincian dapat dilihat pada tabel 01.

Tabel 01. Jenis kelamin peserta pelatihan

Laki-laki	20
Perempuan	14

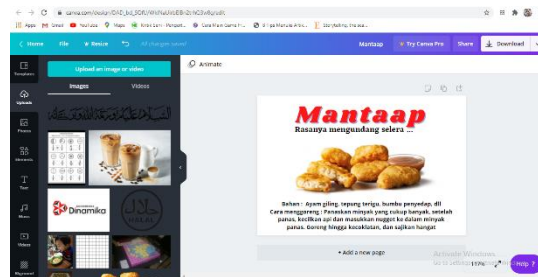
Pelaksanaan kegiatan dibagi menjadi 2 kelas, dimana masing-masing kelas di pandu oleh 2 instruktur dan 1 mahasiswa. Sebelum memulai kegiatan tutorial penggunaan canva di dahului dengan *pretest*, yang bertujuan untuk mengukur sampai sejauh mana pemahaman siswa/siswi SMK Barunawati yang berkaitan dengan desain media promosi dengan menggunakan canva. Penilaian diukur dari 4 indikator, yaitu 1. Kemampuan menggunakan aplikasi desain dengan canva, 2. Kemampuan membuat sketsa visualisasi produk, 3. Kemampuan menyajikan informasi produk, 4. Kemampuan membuat konten promosi kreatif. Tahap pertama pelaksanaan pelatihan adalah penyampaian teori desain media promosi dengan menggunakan canva, dapat dilihat pada gambar 02.



Gambar 02. Suasana pelatihan

Penyampaian teori desain media periklanan berlangsung ± 15 menit dan dilanjutkan dengan tutorial penggunaan canva, gambar 03. Pada sesi ini penyampaian materi yang berhubungan dengan desain media promosi, meliputi pengenalan desain media promosi, komponen desain grafis, prinsip-prinsip desain media periklanan dan proses desain media promosi.

Tahap yang kedua dilanjutkan dengan tutorial penggunaan komponen-komponen desain media promosi, meliputi pengenalan *titik/vertek, garis, kurva, space, gradasi, warna, tekstur, composition dan balance*.



Gambar 03. Tutorial canva

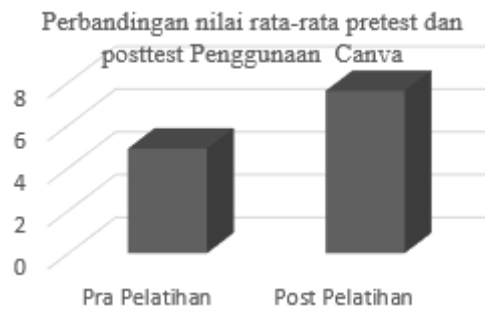
Tahap ketiga kegiatannya adalah tutorial dan pemdampingan desain media poster sebagai media promosi dan desain konten media sosial. Masing-masing peserta diberikan kebebasan untuk mendesain poster dan konten media sosial dan didampingi oleh 2 orang dosen dan 1 mahasiswa, dapat dilihat pada gambar 04.



Gambar 04. Poster dan konten media sosial

Komparasi hasil pemahaman sebelum dan sesudah pelatihan

Perbandingan hasil pemahaman penggunaan aplikasi desain canva sebelum dan sesudah diadakan pelatihan dari 34 peserta dapat dilihat pada grafik 01. Indikator penilaian diukur dengan skala 1 s/d 10, dimana nilai terkecil 1 dan nilai terbesar 10. Kriterianya jika nilai berada di bawah angka 5 berarti nilai masih dibawah standar, sebaliknya jika nilai diatas 5 s/d 10 artinya semakin keatas nilai memiliki arti pemahaman peserta pelatihan baik.

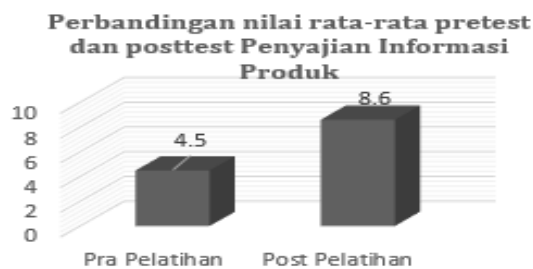


Gambar 05. Grafik perbandingan rata-rata nilai penggunaan canva

Setelah dilakukan komparasi, pemahaman penggunaan aplikasi desain canva sesudah dan sebelum pelatihan ada peningkatan nilai rata-rata, semula 4,9 menjadi 7,6, ada peningkatan rata-rata 2,7. Perbandingan nilai rata-rata desain sketsa visualisasi produk dari 34 peserta, peningkatannya tidak begitu besar, visualisasi grafik dapat di lihat pada gambar 06.

Rata-rata nilai pretes pemahaman desain sketsa visualisasi produk nilainya 6,2 sedangkan setelah dilakukan test pemahaman pasca pelatihan nilainya 7,3, sehingga ada peningkatan 1,1. Peningkatannya kurang signifikan, penyebabnya adalah tidak semua peserta memiliki hoby/kesukaan desain.

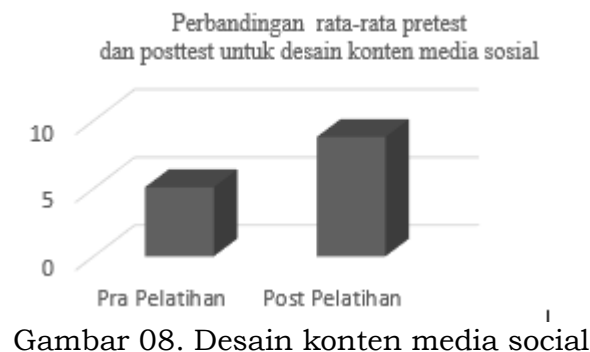
Perbandingan nilai rata-rata kemampuan menyajikan informasi produk, sehingga mudah di baca dan dipahami oleh orang lain, dapat dilihat pada sajian gambar 07.



Gambar 07. Penyajian informasi produk

Hasil uji terhadap penyajian informasi produk dengan nilai rata-rata pretest 4.5 dan posttest 8.6, sehingga terdapat peningkatan 4,1. Rata-rata peserta pelatihan memahami tatacara penyajian informasi produk supaya mudah dibaca dan dipahami oleh orang lain/konsumen setelah mendapatkan pelatihan desain media promosi.

Perbandingan nilai rata-rata desain konten promosi produk pada media sosial dapat dilihat pada gambar 08.



Desain konten promosi produk pada media sosial, nilai rata-ratanya adalah nilai pretest 5,1 dan posttest 8,8, ada peningkatan 3,7. Signifikansi peningkatan didukung oleh minat peserta untuk membuat konten-konten promosi produk untuk di pasarkan melalui media sosial. kegiatan ini sejalan dengan peserta pelatihan dengan rentang usia 16-18 tahun yang memiliki kesenangan untuk berselancar di media sosial, baik untuk kegiatan advertising maupun untuk belajar bisnis.

Respon peserta pelatihan

Berdasarkan hasil angket yang kami telah diisi oleh peserta pelatihan, ada beberapa hal yang dianalisis, yaitu: 1. Manfaat pelatihan untuk meningkatkan wawasan dan ketrampilan, 2. Bobot materi yang diajarkan, 3. Kemampuan mentor dalam memberikan pelatihan dan pendampingan, 4. Kepuasan peserta terhadap laboratorium komputer untuk pelatihan, 5. Efektivitas pelaksanaan kegiatan pelatihan.

Berdasarkan respon peserta pelatihan terhadap pernyataan pada angket yang dinyatakan dalam rata-rata persentase sebagai berikut: 24 % menyatakan cukup baik, 24% baik dan 53% menyatakan sangat baik. Peserta berharap ada tindak lanjut dalam bentuk pendampingan, sehingga kalau ada

kesulitan yang berkaitan dengan desain media promosi masih ada yang diajark diskusi.

5. SIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat berjalan dengan lancar. Sambutan peserta terhadap pelatihan desain media promosi sangat baik. Rata-rata nilai dari 4 indikator yang diukur menunjukkan peningkatan. Peningkatan tertinggi pada indikator desain promosi pada media sosial yaitu 3,7 dan terendah pada indikator desain sketsa visualisasi produk yaitu 1,1. Kesan yang muncul dari peserta pelatihan adalah sangat baik, hal ini dapat dilihat pada angket yaitu 53 %. Demikian juga guru-guru pembimbing di SMK Barunawati yang turut serta mengantar dan menjemput anak-anak didiknya, berharap ada tindak lanjut dari kegiatan ini, sehingga membekali siswa-siswinya terjun ke masyarakat kelak kalau sudah lulus.

6. Ucapan Terima Kasih

Terimakasih disampaikan kepada Universitas Dinamika yang memberikan Fasilitas pelatihan di laboratorium komputer. Kepala sekolah dan guru-guru pembimbing atas kerjasamanya, pelatihan ini memberikan manfaat bagi peserta pelatihan untuk di aplikasikan di masyarakat.

7. Daftar Pustaka

- Adi Darmawan, Laksamana, P., Saripudin, & Suharyanto. (2022). Pelatihan Online Content Marketing dan Desain Bagi Pemula Dengan Menggunakan Aplikasi Canva. *Jurnal Abdimas Perbanas*, 3(1). <https://doi.org/10.56174/jap.v3i1.477>
- Aniyatussaidah, A., & Hidayat, D. R. (2022). Pengembangan Asesmen Pengetahuan Job Information (APJI) Lulusan SMK Jurusan Akuntansi Berbasis Gamifikasi. *Syntax Literate; Jurnal Ilmiah Indonesia*, 7(6).
- Antara, G. E. D. (2016). Peningkatan Inovasi Teknologi Tepat Guna Dan Program Berbasis Pemberdayaan Masyarakat Untuk Memajukan Industri Kreatif Di Bali. *Penelitian Dan Aplikasi Sistem Dan Teknik Industri*, 9(3).
- Gustiana, R., Hidayat, T., & Fauzi, A. (2022). Pelatihan Dan Pengembangan Sumber Daya Manusia (Suatu Kajian Literatur Review Ilmu Manajemen Sumber Daya Manusia). *Jemsi*, 3(6).

- Ikhtiarti, E., Rohman, Adha, M., & Yanzi, H. (2019). Membangun Generasi Muda Smart and Good Citizenship melalui Pembelajaran PPKn menghadapi Tantangan Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Universitas Lampung*, 1.
- Kamil, M. (2003). Model-Model Pelatihan. *Academia*.
- Maryati, W., & Masriani, I. (2019). PELUANG BISNIS DI ERA DIGITAL BAGI GENERASI MUDA DALAM BERWIRAUSAHA: STRATEGI MENGUATKAN PEREKONOMIAN. *Jurnal MEBIS (Manajemen Dan Bisnis)*, 4(2). <https://doi.org/10.33005/mebis.v4i2.62>
- Nuril Esti Khomariah, & Puteri Noraisya Primandari. (2021). PELATIHAN DESAIN GRAFIS MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA UNTUK PELAKU USAHA TOKO IKAN “SUB AQUATIC” SEBAGAI STRATEGI DIGITAL MARKETING. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(3). <https://doi.org/10.31949/jb.v2i3.1393>
- Puspitasari, S. N. (2016). *Formulasi Kurikulum SMK Diterapkan 2017*. 15 September 2016.
- Widiasanti, I., Lenggogeni, L., Sri Handoyo, S., Annisa Firdaus, D., & Human Maulana, S. (2021). Peningkatan Kompetensi Lulusan SMK Melalui Pelatihan Penjadwalan Pemeliharaan Bangunan Gedung. *Jurnal Health Sains*, 2(9). <https://doi.org/10.46799/jsa.v2i9.314>