

## Kegiatan pendamping kegiatan ekstrakurikuler Desain Grafis di SMA Yos Sudarso

Jacky<sup>1</sup>, Muhammad Ardiansyah, S.Kom., M.M<sup>2</sup>

Universitas Internasional Batam

email: 2131044.jacky@uib.edu<sup>1</sup>, muhammadardiansyah@uib.ac.id<sup>2</sup>

### Abstrak

Ekstrakurikuler merupakan kegiatan yang dilakukan di luar jam pelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan bakat, minat, serta potensi siswa di berbagai bidang, Desain grafis adalah salah satu bentuk seni lukis (gambar) terapan yang memberikan kebebasan kepada sang designer (perancang) untuk memilih, menciptakan, atau mengatur elemen rupa seperti ilustrasi foto. SMAK Yos Sudarso adalah salah satu sekolah katolik yang mengajarkan jenjang pendidikan mulai dari TK, SD, SMP, SMA yang berada di Batam, Kepulauan Riau, Indonesia. Yos Sudarso bernaung di bawah Yayasan Tunas Karya dan merupakan sekolah beragama katolik pertama yang didirikan di Batam. Siswa mampu menghasilkan karya yang lebih kreatif dan profesional. Selain itu, pemahaman mereka tentang prinsip-prinsip desain, seperti komposisi, warna, dan tipografi, juga meningkat. Hal ini menunjukkan bahwa pendampingan yang efektif dapat memberikan dampak positif terhadap pengembangan keterampilan siswa.

**Kata Kunci:** Ekstrakurikuler, Siswa, SMA Yos Sudarso, Desain Grafis, ilustrasi, Tipografi, Pendidikan.

### Abstract

*Extracurricular is an activity that is carried out outside of class hours which aims to develop the talents, interests, and potential of students in various fields, Graphic design is a form of applied painting (drawing) that gives freedom to the designer (designer) to choose, create, or organize visual elements such as photo illustrations. SMAK Yos Sudarso is one of the Catholic schools that teaches levels of education ranging from kindergarten, elementary, junior high, high school located in Batam, Riau Islands, Indonesia. Yos Sudarso is under the Tunas Karya Foundation and is the first Catholic school established in Batam. Students are able to produce more creative and professional work. In addition, their understanding of design principles, such as composition, color, and typography, also improved. This shows that effective mentoring can have a positive impact on students' skill development.*

**Keywords:** *Extracurricular, Students, Yos Sudarso High School, Graphic Design, illustration, Typography, Education.*

## Pendahuluan

Yos Sudarso adalah salah satu sekolah katolik yang mengajarkan jenjang



pendidikan mulai dari TK,SD,SMP,SMA yang berada di Batam, Kepulauan Riau, Indonesia. Yos Sudarso bernaung di bawah Yayasan Tunas Karya dan merupakan sekolah beragama katolik pertama yang didirikan di Batam. Yos Sudarso sendiri dibangun pada tahun 1977 dimana bermula dari SD Karya Dharma yang kemudian diubah namanya menjadi SD Yos Sudarso. Selain pelajaran, Yos Sudarso juga memfasilitasi muridnya dengan kantin yang memiliki makanan-makanan bergizi, lab perpustakaan yang dilengkapi dengan komputer, hingga guru dan ruang konsultasi hingga kegiatan ekstrakurikuler yang dapat dipilih oleh murid-murid sesuai dengan minat dan bakatnya masing-masing. Oleh karena hal itu, Yos Sudarso terkenal dengan kedisiplinannya yang tinggi dan dedikasinya dalam menjunjung etika dan nilai moral setiap muridnya dengan pengajaran yang baik.

Ekstrakurikuler merupakan kegiatan yang dilakukan di luar jam pelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan bakat, minat, serta potensi siswa di berbagai bidang (Putro 2020). Di SMA Yos Sudarso, berbagai jenis kegiatan ekstrakurikuler disediakan untuk memenuhi kebutuhan dan minat siswa,

salah satunya adalah ekstrakurikuler Desain Grafis. Ekstrakurikuler ini dirancang untuk siswa yang memiliki minat di bidang seni dan teknologi, khususnya dalam penggunaan perangkat lunak desain untuk menciptakan karya-karya grafis yang inovatif (Ravelino, Hariandini, and ... 2023).

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah memberikan banyak pengaruh pada kehidupan, salah satunya adalah dalam bidang pendidikan. (Hiswara and Achmad 2022). Kehadiran teknologi internet telah mengubah metode belajar dan mengajar. Selain itu, perkembangan internet menyediakan alternatif untuk membantu mengelola manajemen, terutama manajemen data. Dengan bantuan teknologi internet, tugas-tugas administrasi dapat diselesaikan dengan lebih efektif dan efisien (Journal, Mayasari, and Salsabila 2023). Selain kemajuan internet, banyak aplikasi yang sangat mudah digunakan oleh pengguna untuk membantu menyelesaikan pekerjaan, termasuk aplikasi desain grafis. (Murwonugroho and Atwinita 2020).

Desain grafis adalah bentuk seni terapan yang memungkinkan desainer untuk bebas memilih, menciptakan, atau mengatur elemen visual seperti ilustrasi dan foto (Erlyana and Setiawan 2019). Tulisan dan garis pada suatu permukaan dirancang untuk diproduksi dan disampaikan sebagai pesan. Gambar atau simbol yang digunakan dapat berupa tipografi atau media lain seperti ilustrasi atau fotografi. Desain grafis biasanya digunakan dalam periklanan, kemasan, perfilman, dan lain sebagainya (Di, Al, and Darul 2022).

Berdasarkan pengertian desain grafis tersebut, dapat disimpulkan bahwa tujuan desain grafis adalah untuk berkomunikasi secara visual dengan menggunakan gambar guna menyampaikan informasi atau pesan seefektif mungkin (Ziveria, Sefina Samosir, and Rusli 2020). Secara umum, orang lebih cepat menerima pesan dalam bentuk visual dibandingkan teks. Visual juga lebih universal dan dapat dipahami oleh manusia dari berbagai latar belakang berbeda. (Ardianto 2021).

Pendidikan di Indonesia memiliki tujuan yang tidak hanya terbatas pada pengembangan aspek kognitif siswa, tetapi juga mencakup pengembangan keterampilan praktis dan kreativitas (Sudrajat et al. 2020). Dalam konteks pendidikan modern, kemampuan untuk berpikir kreatif dan menguasai teknologi merupakan faktor penting yang dapat mempengaruhi kesuksesan individu di masa depan (Irmayana, Syam, and Akhriana 2023). Oleh karena itu, sekolah sebagai institusi pendidikan memiliki tanggung jawab untuk menyediakan berbagai sarana dan kegiatan yang dapat mendukung pengembangan keterampilan tersebut. Salah satu cara yang efektif untuk mencapai tujuan ini adalah melalui kegiatan ekstrakurikuler (Saputro, Santika, and Putra 2019).

### Masalah

Ekstrakurikuler desain grafis di sekolah SMA Yos Sudarso merupakan sebuah kegiatan tambahan yang dapat diambil oleh murid untuk mengembangkan bakat atau pengetahuan mereka. Akan tetapi, kurangnya pengetahuan mengenai desain grafis membuat para murid kesulitan untuk

memahami lebih lanjut mengenai desain grafis dan cara menggunakan adobe photoshop dengan lebih baik. Hal ini membuat para murid menjadi hilang dalam ketertarikannya dalam mempelajari desain grafis diakibatkan kurangnya arahan dan pengetahuan yang dimilikinya.

Maka dari itu disini penulis bertujuan untuk membantu memperkenalkan mengenai desain grafis secara lebih mendalam kepada para murid di SMA Yos Sudarso untuk membuat mereka memahami desain grafis dan adobe photoshop, baik secara teori maupun secara praktek dengan lebih baik.

### Metode

Dalam pelaksanaan edukasi fotografi di SMA Yos Sudarso, proses yang dilalui oleh penulis dapat dilihat sebagai berikut:



### Observasi Mitra

Tahap ini merupakan tahap pertama dimana dilakukannya observasi dan wawancara di lokasi mitra. Dimana dalam tahap ini melakukan wawancara dengan guru dan juga kepala sekolah untuk membahas mengenai keberlangsungan ekskul desain grafis yang akan dijalankan serta peraturan dan ketentuan melakukan pengajaran di SMA Yos Sudarso. Disertai juga dengan observasi lingkungan mengajar dan kelas serta alat-alat yang dapat digunakan untuk mendukung keberlangsungan ekskul desain grafis.

### Melakukan Presentasi Pembelajaran

Dalam tahap ini, penulis melakukan pengajaran secara langsung kepada murid SMA Yos Sudarso dengan menggunakan PPT dan menjelaskan materi kepada para murid yang nantinya langsung mempratekkan materi dengan menggunakan lab computer secara lansung sesuai dengan pembelajaran hari itu.



Gambar 1. PPT ekstrakurikuler Desain Grafis



Gambar 2. PPT ekstrakurikuler Desain Grafis



Gambar 3. PPT ekstrakurikuler Desain Grafis

### Sesi Tanya jawab

mengadakan sesi tanya jawab adalah Sesi ini dirancang untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengajukan pertanyaan terkait materi yang telah dipelajari.

Sesi tanya jawab ini sangat penting untuk memastikan bahwa semua siswa memiliki pemahaman yang jelas dan mendalam tentang konsep dan teknik desain grafis.

### Melakukan Pratek Pada Materi Yang DiBeriikan

Dalam sesi ini, siswa akan diberikan tugas-tugas spesifik yang menantang mereka untuk menerapkan konsep dan teknik desain grafis yang telah mereka pelajari. Materi praktek ini dirancang untuk memperkuat pemahaman siswa dan meningkatkan keterampilan teknis mereka.



Misalnya, siswa mungkin diminta untuk merancang poster, membuat logo, atau mengembangkan materi promosi visual untuk sebuah produk. Mereka akan bekerja menggunakan perangkat lunak desain grafis seperti Adobe Photoshop.

### Video Pembelajaran

Untuk mendukung pembelajaran mandiri, siswa akan diberikan akses ke video pelajaran yang mencakup berbagai teknik dan konsep desain grafis. Video pelajaran ini disusun secara sistematis dan menarik, memungkinkan siswa untuk belajar dengan

ritme mereka sendiri. Video ini mencakup tutorial langkah demi langkah, penjelasan teori desain, serta demonstrasi praktis dari teknik-teknik yang digunakan dalam desain grafis.

Dengan menggunakan video pelajaran, siswa dapat mengulang materi yang mereka anggap sulit dan mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam. Selain itu, video ini juga dapat digunakan sebagai referensi selama siswa mengerjakan proyek atau tugas desain. Pendekatan ini memastikan bahwa siswa memiliki sumber belajar yang kaya dan bervariasi, yang dapat membantu mereka mengatasi berbagai tantangan dalam proses belajar desain grafis.

### **Pembahasan**

Pelaksanaan kegiatan pendampingan ekstrakurikuler Desain Grafis di SMA Yos Sudarso telah dirancang dengan tujuan untuk mengembangkan keterampilan teknis dan kreativitas siswa. Proses pendampingan ini melibatkan berbagai tahapan, mulai dari pengenalan dasar-dasar desain grafis, penggunaan perangkat lunak desain seperti Adobe Photoshop, hingga proyek-proyek kreatif yang menantang kemampuan siswa dalam merancang logo, poster, dan materi visual lainnya. Guru pendamping berperan aktif dalam memberikan bimbingan secara teori dan praktis, memastikan bahwa setiap siswa mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang konsep dan teknik desain grafis.



Gambar 1. Melakukan Pratek

Meskipun pelaksanaan kegiatan pendampingan ini berjalan dengan baik, terdapat beberapa kendala yang dihadapi. Salah satu kendala utama adalah keterbatasan waktu. Kegiatan ekstrakurikuler sering kali dilaksanakan di luar jam pelajaran utama, sehingga waktu yang tersedia untuk mendampingi siswa relatif terbatas. Selain itu, jumlah perangkat komputer dan perangkat lunak yang tersedia di sekolah terkadang tidak mencukupi untuk semua siswa yang berminat mengikuti ekstrakurikuler ini. Hal ini mengakibatkan beberapa siswa harus berbagi perangkat dan mengurangi efektivitas pembelajaran. Kendala lainnya adalah kurangnya keterampilan teknis dari beberapa pendamping yang mungkin belum sepenuhnya menguasai teknologi desain grafis terkini, sehingga bimbingan yang diberikan kurang optimal.



Gambar 2. Pelatihan Guru

Siswa mampu menghasilkan karya yang lebih kreatif dan profesional. Selain itu, pemahaman mereka tentang prinsip-prinsip desain, seperti komposisi, warna, dan tipografi, juga meningkat. Hal ini menunjukkan bahwa pendampingan yang efektif dapat memberikan dampak positif terhadap pengembangan keterampilan siswa.

## Kesimpulan Dan Saran

### Kesimpulan

Kesimpulan dari kegiatan ekstrakurikuler desain grafis mengenai penggunaan Adobe Photoshop di SMA Yos Sudarso menunjukkan bahwa minat murid terhadap desain grafis cukup banyak, namun kadang mereka bingung, karena kurang pengetahuan tentang desain grafis. Semoga dalam materi yang telah disampaikan dapat meningkatkan daya tarik dan pengetahuan murid tentang desain grafis. Kegiatan ekstrakurikuler desain grafis ini berguna bagi murid dan dapat digunakan untuk menciptakan karya-karya lain.

### Saran

Saran dari penulis untuk ke depan adalah agar sekolah terus mendukung peningkatan minat murid terhadap desain grafis, dengan menyediakan Adobe Photoshop pada komputer lab. Agar murid tidak kesusahan

dalam mengikuti ekstrakurikuler desain grafis dengan begitu minat murid dalam mengikuti ekstrakurikuler desain grafis akan lebih banyak dan semangat belajar mereka akan terus naik.

## Daftar Pustaka

- Ardianto, Deny Tri. 2021. "Pelatihan Fotografi Dasar Untuk Peningkatan Potensi Profesional Siswa Jurusan Multimedia SMK Muhammadiyah 3 Gemolong." *Abdi Seni* 12(2): 76–81.
- Di, Sekolahku, Sdit Al, and Azhar Darul. 2022. "PELATIHAN FOTOGRAFI JURNALISTIK." 5458.
- Erlyana, Yana, and Dicky Setiawan. 2019. "Analisis Komposisi Fotografi Pada Foto Editorial 'Elephants' Karya Steve Mccurry." *Jurnal Titik Imaji* 2(2): 71–79. <http://journal.ubm.ac.id/index.php/titik-imaji/>.
- Hiswara, Abrar, and Noeman Achmad. 2022. "Pelatihan Desain Grafis Bagi Siswa SMK Global Persada Mandiri Bekasi." *Journal Of Computer Science Contributions (JUCOSCO)* 2(1): 70–78.
- Irmayana, Andi, Asrul Syam, and Asmah Akhriana. 2023. "KECIL DAN MENENGAH GO DIGITAL Kabupaten Jeneponto Adalah Salah Satu Kabupaten Di Provinsi Sulawesi Beberapa Hasil Olahan Produksi Lokal Seperti Aneka Kerajinan Tangan Dan Jajanan." 7(2): 783–93.
- Journal, Community Development, Fitria Mayasari, and Fahmi Salsabila. 2023. "Pemanfaatan Komunikasi Dalam Dunia Digital Melalui." 4(6): 13197–202.
- Murwonugroho, Wegig, and Salsabilla Atwinita. 2020. "Pelatihan Penguatan

- Teknik Dasar Fotografi Dan Teknik Lampu Studio Pada Sesi Pemotretan Model.” *PKM: Pengabdian kepada Masyarakat* 03(01): 114–22.
- Putro, Fanny Hendrro Aryo. 2020. “Pelatihan Fotografi Di Era Digital Dalam Kontek Komunikasi Visual.” *Intelektiva: Jurnal Ekonomi, Sosial & Humaniora* 1(12): 276–81.
- Ravelino, P, T B Hariandini, and ... 2023. “Pelatihan Fotografi Interior Untuk Penyandang Disabilitas.” *SOCIALI: Jurnal ...* 1(2): 64–73. <https://journal.unilak.ac.id/index.php/sociali/article/view/14917>.
- Saputro, Ari, Reva Ragam Santika, and Bima Cahya Putra. 2019. “Pelatihan Digital Imaging Dan Photoshop Untuk Guru Dan Staf Kiddie Planet Preschool Di Jakarta Utara.” *Proceeding SINTAK* 3(1): 402–10. <https://www.unisbank.ac.id/ojs/index.php/sintak/article/view/7625>.
- Sudrajat, Cucu Jajat, Mubiar Agustin, Leli Kurniawati, and Dede Karsa. 2020. “Strategi Kepala TK Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan Pada Masa Pandemi Covid 19.” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5(1): 508.
- Ziveria, Mira, Ridha Sefina Samosir, and Muhammad Rusli. 2020. “Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Perangkat Adobe Photoshop Untuk Manipulasi Foto Bagi Tim Teknologi Informasi YPU.” *ABDIMAS Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 1(1): 1–11.