

Mengajar Siswa/Siswi Kelas 10 dalam mempelajari Dasar-dasar Desain komunikasi visual dan kelas 11 mendalami pelajaran Desain Grafis.

Andi Muhammad Ridwan¹, Zulkarnain, S.Kom., M.MSI²

Universitas Internasional Batam

email: 2131098.andi@uib.ac.id¹, zulkarnain.lec@uib.ac.id²

Abstrak

Perkembangan zaman mengharuskan kita untuk beradaptasi dengan teknologi yang baru terutama dibidang Desain komunikasi dengan itu SMK MultiStudi High School Batam mengadakan jurusan DKV untuk menumbuhkan siswa dan siswi yang berprestasi dibidangnya, akan tetapi sekolah kekurangan akan tenaga pengajar yang disebabkan dengan guru yang mengajar lebih dari satu kelas, dengan itu penulis dikirimkan untuk memenuhi kekurangan sekolah untuk mengajar pelajaran yang sesuai dibidangnya yaitu DKV. Metode yang digunakan di kerja praktek ini ialah observasi dan wawancara. Sara untuk penelitian selanjutnya ialah agar bisa mengembangkan system pembelajaran yang variatif dan tidak membosankan.

Abstract

The advancement of time requires us to adapt to new technologies, especially in the field of Communication Design. Therefore, SMK MultiStudi High School Batam has established a Visual Communication Design (DKV) program to cultivate high-achieving students in this field. However, the school faces a shortage of teaching staff due to teachers handling multiple classes. Consequently, I have been assigned to help fill this gap by teaching subjects relevant to DKV. The methods employed in this internship are observation and interviews. The aim for further research is to develop a varied and engaging learning system.

Keywords: *Communication Design, DKV, School, High School*

Pendahuluan

Desain Komunikasi Visual (DKV) adalah istilah yang menggambarkan proses pengolahan media dalam menyampaikan informasi atau menyampaikan ide melalui desain yang diungkapkan secara visual seperti foto, diagram, ilustrasi, dan permainan warna. (Kurniati et al., 2021)

SMK MultiStudi High School Batam berlokasi di Kepulauan Riau, Batam, Kecamatan Batu Ampar, berdiri pada tahun 2007 SMK MultiStudi High School mempunyai 5 program studi diantaranya, Akutansi Keuangan Lembaga (AKL), Seni Pertunjukan dan Budaya (STB), Pengembangan Perangkat Lunak dan

Gim (PPLG), Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi (TKLJ), dan Desain Komunikasi Visual (DKV).

SMK MultiStudi High School menerapkan Pendidikan vokasi, yaitu pendidikan yang menerapkan praktik dan teori dengan perbandingan 70:30 SMK Multistudi High School menerapkan dan meramu sistem pendidikan vokasi yang paling sesuai dengan kebutuhan dunia kerja zaman sekarang yang menuntut siswa untuk proaktif dan menjadi pioneer untuk perkembangan diri mereka. Dikarenakan dengan banyaknya jurusan, kebutuhan tenaga ajar menjadi sangat dibutuhkan disekolah ini. Ini disebabkan

oleh beberapa guru yang harus mengurus lebih dari 1 kelas atau lebih.

Jurusan DKV ialah kependekan dari Desain Komunikasi Visual. DKV merupakan salah satu jurusan yang berfokus pada desain grafis, fotografi, ilustrasi, animasi, dan media interaktif. Siswa-siswi yang Mengambil jurusan DKV dapat memungkinkan mereka untuk mempelajari, memperdalam dan mengembangkan keterampilan mereka untuk menciptakan komunikasi visual yang efektif dan menarik.(Teguh & Ramadhan, 2023)

Siswa dan siswi akan mempelajari berbagai macam hal seperti prinsip-prinsip desain, elemen-elemen desain, tehnik komunikasi visual, penggunaan media dan media perangkat lunak desain, peluang lulusan DKV sangatlah luas seperti menjadi media kreatif, perusahaan teknologi, periklanan, perusahaan desain, atau menjadi desainer independen.

Jurusan DKV di SMK MultiStudi High School Batam masih terbilang baru. Namun peminat akan jurusan ini sangat lah banyak, akan tetapi sekolah masih kekurangan tenaga ajar untuk mata pelajaran ini. Dengan adanya hubungan kerja sama dengan Universitas Intersaional Batam, sekolah memanfaatkan kerja sama ini untuk mengirimkan mahasiswa dengan kompetensi yang sama dibidangnya, sebagai guru magang agar bisa membantu memproses proses ajar mengajar di sekolah.

Dari latar belakang tersebut penulis ingin membantu sekolah untuk melakukan kerja praktek di SMK MultiStudi High School Batam. Guna membantu sekolah untuk mengisi kurangnya tenaga kerja.

Tujuan dari kerja praktek ini adalah untuk membagikan atau mempraktekan ilmu kepada siswa-siswi. menjadikan kesempatan penulis untuk mendapatkan pengalaman kerja sebagai guru. Dan untuk menyelesaikan mata kuliah Kerja praktek.

Masalah

Desain grafis kini sudah menjadi kebutuhan yang sangat penting di berbagai

bidang kehidupan. Desain grafis digunakan untuk membuat branding, mulai dari logo, brosur, kartu nama, dan spanduk hingga desain website yang menarik dan unik.(Satiti et al., 2022)

Dengan adanya perkembangan zaman menjadikan kebutuhan akan desainer dalam industri media masa sangat dibutuhkan, bukan hanya didalam industri kreatif, melainkan di segala industri manapun, yang dapat menumbuhkan suatu branding dengan penyampaian pesan secara jelas, efektif, dan menarik secara visual. Ini memungkinkan perusahaan atau merek tertentu membangun identitas yang kuat dan bisa membedakan diri dari pesaing lain.

Pekerjaan desain grafis menuntut pemahaman terhadap esensi dunia visual dan seni (estetika). Sebab desain grafis menerapkan elemen-elemen dan prinsip-prinsip desain (komposisi) dalam memproduksi sebuah karya visual.(Suparyanto dan Rosad (2015, 2020) Desain Komunikasi menjadi hal yang sangat penting dalam penyampaian dan pemasaran sebuah industri dizaman sekarang yang sedang menjadi zaman digital dengan adanya desain komunikasi penyampaian sebuah gagasan pada suatu pemasaran dapat dilakukan dengan cara kreatif, sehingga membantu sebuah perusahaan dalam pemasaran industri, yang dapat membangun branding sebuah industri yang kuat.

SMK MultiStudi High School Batam mempunyai jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV) pada jurusan tersebut terdapat mata pelajaran Dasar-dasar Program Keahlian (DDPK). di mata pelajaran ini siswa mempunyai target pembelajaran, yaitu siswa diharapkan bisa mengerti dasar fotografi, tipografi, dan desain grafis. Sama seperti jurusan DKV, Pengembangan Perangkat Lunak dan Gim (PPLG) mempunyai mata pelajaran desain grafis, dimata pelajaran ini siswa dan siswi diharapkan bis mengerti desain grafis atau bisa menggunakan perangkat lunak desain grafis. Dengan adanya hubungan baik

dengan Universitas Internasional Batam, penulis dikirim untuk menjalani program Kerja Praktek (KP) sebagai magang guru di SMK MultiStudi High School Batam selama 4 bulan.

Metode

Pelaksanaan kegiatan Kerja Praktek Dilaksanakan di SMK MultiStudi High School Batam, berlokasi di Jl. Kuda laut Batu Ampar, Batam. Pelaksanaan dilaksanakan pada tanggal 1 Februari 2024 – 29 Juni 2024. Pertemuan dilaksanakan sebanyak 4 kali dalam seminggu. Target kegiatan magang guru ini adalah siswa dan siswi kelas 10 DKV dan 11 PPLG. Metode yang digunakan pada kegiatan ini adalah :

1. Tahap pengumpulan Data :
 - a. Melakukan kunjungan atau observasi ke SMK MultiStudi High School Batam
 - b. Wawancara dengan Waka Kurikulum, Humas, dan Kepala Jurusan
2. Tahap Perancangan Luaran :
 - a. Melakukan penyusunan pembuatan materi berdasarkan hasil observasi bersama waka kurikulum dan kepala jurusan
 - b. Penyusunan materi ajar berbentuk power point dan buku paket sekolah.
3. Tahap Pelaksanaan yang dilaksanakan :
 - a. Melaksanakan proses ajara mengajar dengan siswa dan siswi kelas 10 DKV dan 11 PPLG
 - b. Materi yang telah disusun secara terencana, kemudian digunakan untuk disampaikan selama proses pembelajaran.
 - c. Melakukan pembuatan soal ujian dan penilaian ujian yang didapat oleh para siswa dan siswi dari ujian semester.
4. Jadwal pelaksanaan dan Anggaran :

- a. Pelaksanaan kegiatan ini dilaksanakan dari tanggal 1 february 2024 – 29 juni 2024

Kegiatan	Febuari				Maret				April				Mei				Juni			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Observasi dan wawancara	■																			
Tahap perancangan materi dan proses ajar mengajar		■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■				
Penilaian hasil ujian											■	■						■	■	
Penyusunan Laporan dan Artikel													■	■	■	■				
Finalisasi Laporan																	■	■	■	■

- b. Anggaran yang akan digunakan selama Kerja Praktek (KP) berlangsung berjumlah minimal Rp 5,000,000,00- merupakan dana hibah PKM

No	Rancangan Aktivitas	Jenis Anggaran	Volume	Unit	Satuan	Jumlah
1	Transportasi	Belanja Perjalanan	16	kali	Rp. 100.000	Rp. 1.600.000
2	Internet	Belanja Bahan	4	Buah	Rp. 100.000	Rp. 400.000
3	Konsumsi	Belanja Bahan	64	Paket	Rp. 35.000	Rp. 2.240.000
4	Sewa Laptop	Belanja barang operasional	2	Kali	Rp. 500.000	Rp. 1.000.000
TOTAL ANGGARAN						Rp. 5.240.000

Hasil dan Pembahasan

Desain grafis merupakan salah satu profesi yang semakin dibutuhkan dalam beberapa tahun terakhir ini, namun untuk menjadi seorang desainer grafis, pastinya diperlukan dasar pengetahuan tentang elemen-elemen desain itu sendiri.(Widyana & Waluyanto, 2022).

Dengan adanya jurusan DKV di SMK MultiStudi High School Batam, sekolah

dapat melahirkan siswa dan siswi yang mempunyai keahlian dibidang desain grafis, akan tetapi kekurangan tenaga ajar menjadi hambatan pihak sekolah dalam mendidik siswa dan siswi.

Dengan adanya hubungan dengan Universitas Internasional Batam, penulis dikirim ke sekolah untuk menjalankan kegiatan magang guru praktek dibidang Desain Komunikasi Visual.

Proses magang ini dilakukan dari tanggal 1 februari 2024 – 29 juni 2024, sebelum proses ajar mengajar dilakukan, penulis melakukan pengumpulan data dengan wawancara dengan waka kurikulum dan kepala jurusan agar penulis bisa menyusun atau merancang materi yang akan disampaikan kepada siswa dan siswi kelas 10 DKV dan 11 PPLG

Setelah observasi dan wawancara, penulis merancang materi pembelajaran semester genap untuk siswa dan siswi kelas 10 DKV dan 11 PPLG yang sesuai dengan kurikulum capaian pembelajaran dari sekolah.

Proses pembelajaran semester genap ini dilaksanakan sebanyak 4 pertemuan yaitu pada hari senin, selasa, kamis, dan jumat. Penulis memberikan materi dan juga latihan praktek yang lebih banyak dibanding dengan materi teori.

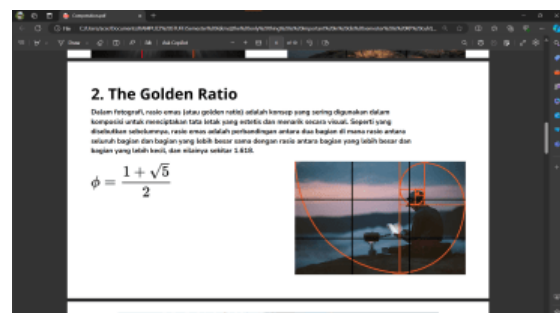
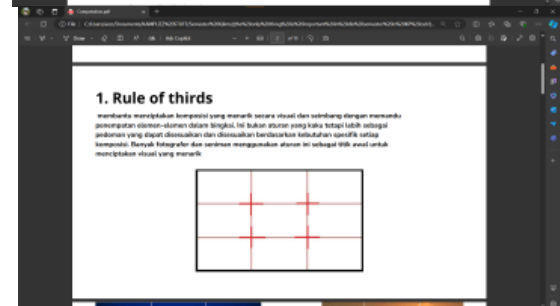
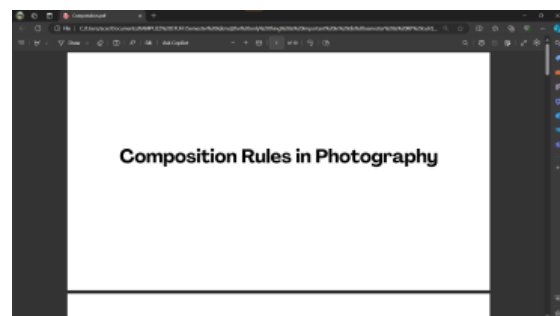


Gambar 1. Penulis memberi pengajaran cara memberikan effect photoshop pada aplikasi Ilustratif
Sumber : Dokumentasi Penulis

Setelah perancangan materi selesai, materi dibuat dalam bentuk file presentasi di Microsoft Power Point 2016 dan buku paket sekolah



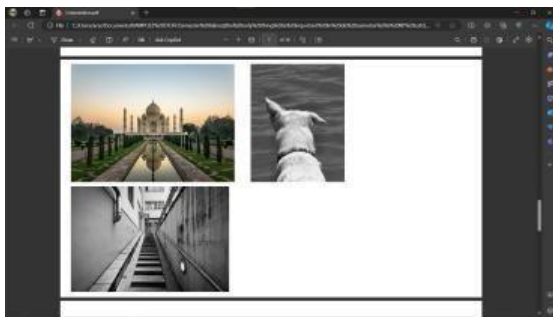
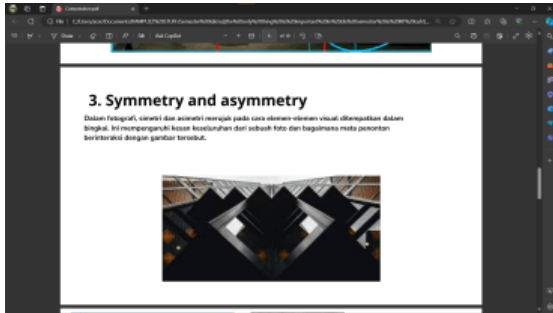
Gambar 2. Buku paket kelas 10 DKV
Sumber : dokumentasi penulis



Gambar 3. Materi komposisi Dasar Fotografi
Sumber : dokumentasi penulis

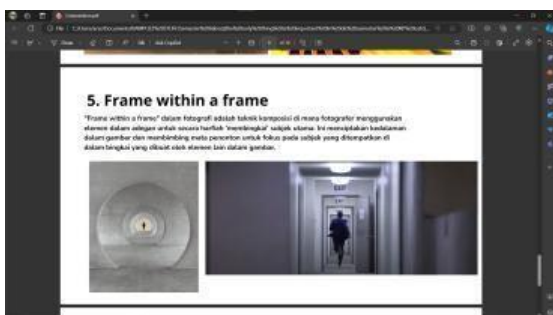
Materi Fotografi merupakan salah satu dari materi yang ada di semester genap kelas 10 DKV, merupakan salah satu dari capaian pembelajaran kelas 10 DKV, di lampiran gambar terdapat beberapa tehnik

komposisi dalam fotografi contohnya *rule of thirds*, dan *the golden ratio*.



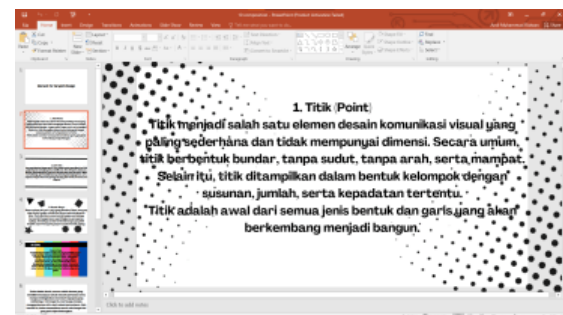
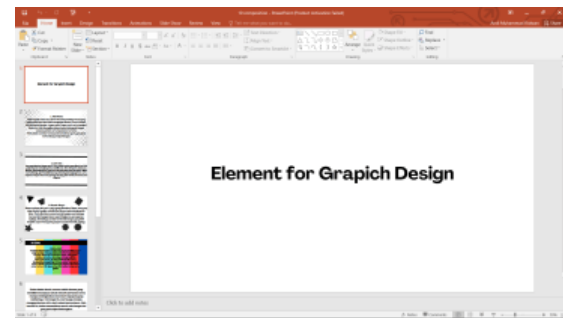
Gambar 4. Materi komposisi Dasar Fotografi
Sumber : dokumentasi penulis

Pada bagian materi ini menjelaskan tentang apa itu *symmetry and asymmetry* dan bagaimana cara pengambilan foto yang sesuai dengan tehnik komposisi tersebut, ini merupakan bagian dari dasar dasar fotografi



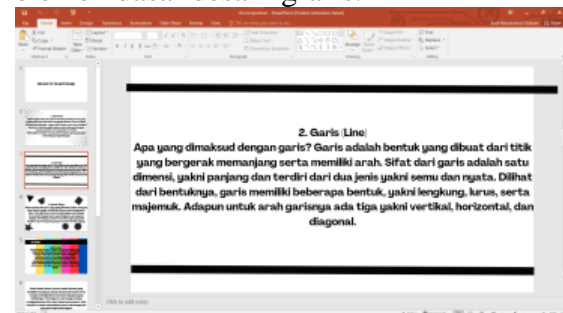
Gambar 5. Materi komposisi Dasar Fotografi
Sumber : dokumentasi penulis

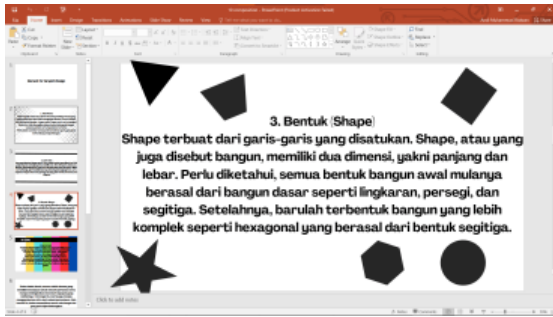
Pada slide ini menjelaskan tentang tehnik komposisi *fill the frame* yaitu konsep pengambilan gambar yang memenuhi sebagian besar frame atau seluruh bingkai dengan memfokuskan objek yang akan menjadi tujuan utama dari foto tersebut dan *frame within a frame* merupakan tehnik pengambilan gambar yang menggunakan elemen-elemen yang ada dilokasi bisa membingkai dan memfokuskan objek foto utama sehingga memberi kesan untuk audiens focus pada subjek utama dalam foto tersebut, dan ada beberapa contoh pengambilan gambarnya.



Gambar 6. Materi elemen desain grafis
Sumber : dokumentasi penulis

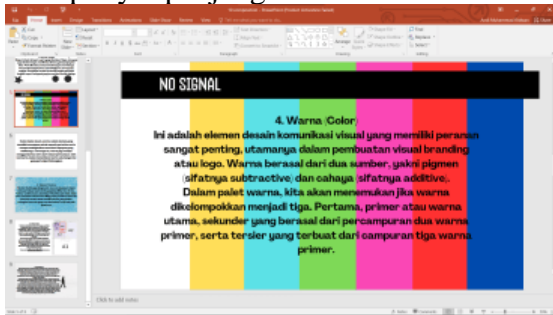
Materi ini merupakan materi untuk kelas 11 PPLG, materi ini berisi elemen-elemen dasar desain grafis.





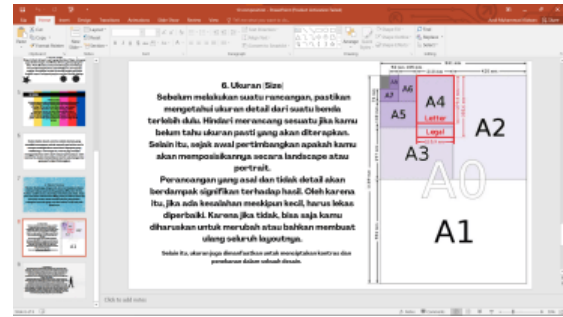
Gambar 7. Garis dan Bentuk
Sumber : dokumentasi penulis

Pada slide ini dijelaskan tentang apa itu garis dan bentuk, garis sendiri ialah bertujuan untuk mengarahkan visual, membagi ruang, sedangkan bentuk merupakan garis garis yang disatukan serta mempunyai panjang dan lebar.



Gambar 8. Warna dan Tekstur
Sumber : dokumentasi penulis

Warna mempunyai peran yang penting di dalam desain grafis karena warna bisa menumbuhkan ekspresi tertentu dari sebuah desain, kemudian ada tekstur, tekstur bisa disebut corak atau pola yang ada di permukaan suatu benda yang bisa dirasakan melalui tangan dan dapat dilihat.



Gambar 9. ukuran
Sumber : dokumentasi penulis

Ukuran sudah pasti sangat penting untuk desain grafis perancangan yang asal dan tidak detail bisa saja menghasilkan desain yang buruk, maka dari itu desain harus di rancang dengan baik sebelum membuatnya.

Setelah semua materi tersampaikan penulis memberikan tugas kepada siswa siswi kelas 10 DKV untuk membuat poster dengan menggabungkan semua materi yang telah dipelajari di semester genap, tugas ini akan menjadi nilai tambahan untuk nilai akhir semester genap

Diakhir semester genap Penulis membuat soal ujian dan mengimput nilai akhir siswa dan siwi kelas 10 DKV dan 11 PPLG

Simpulan

Magang guru DKV SMK MultiStudi High School Batam telah mencapai semua target kegiatan yang telah dirancang. Siswa dan siswi mendapatkan nilai diatas kkm sesuai yang sudah diatur berdasarkan kurikulum sekolah.

Siswa dan siswi dianggap telah menguasai materi yang telah diajarkan terbukti dari nilai latihan dan project kelompok yang diperoleh dan juga nilai ujian semester yg didapat.

Penulis berterima kasih sebesar besarnya kepada mitra dan kawan-kawan yang telah membantu untuk menyelesaikan kegiatan kerja praktek. Dan ini menjadi pengalaman kerja untuk penulis yang bisa menjadi bekal untuk kedepannya.

Untuk penulis selanjutnya dalam membuat materi dan sistem pembelajaran

diharapkan bisa lebih dikembangkan agar tidak repetitif atau membosankan, penulis berharap agar program ini bisa berjalan terus dan dapat memberikan dampak yang besar untuk diri sendiri maupun pihak lain untuk membuahkan jiwa-jiwa yang berkompeten di dalam bidangnya masing masing.

Daftar Pustaka

- Kurniati, E., Rudyono, R., & Andi, U. F. (2021). Sekolah Tinggi Desain Komunikasi Visual Di Kota Pontianak. *JMARS: Jurnal Mosaik Arsitektur*, 9(1), 39. <https://doi.org/10.26418/jmars.v9i1.44558>
- Satiti, W. S., Umardiyah, F., Hidayatulloh, F., Munfarida, N. F., Fatmawati, M., & Hanafi, A. (2022). Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva untuk Remaja di Desa Kalikejambon. *Informatika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(3), 2774–8529.
- Suparyanto dan Rosad (2015). (2020). Prinsip Pada Desain Grafis. *Suparyanto Dan Rosad (2015)*, 5(3), 248–253.
- Teguh, S., & Ramadhan, P. (2023). *Magang Guru Tamu DKV Mata Pelajaran Dasar-dasar Program Keahlian SMK Multistudi High School*. 5(September), 1–10. <http://journal.uib.ac.id/index.php/nacospro>
- Widyana, A. I., & Waluyanto, H. D. (2022). Pengembangan Kreativitas Desainer Melalui Aplikasi Grafis Dalam Perancangan Desain Komunikasi Visual. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1, 11.