

Pelatihan Desain Grafis sebagai Pendamping Ekskul Desain Grafis di SMAK Yos Sudarso

Deli¹, William², Sabariman³

Universitas Internasional Batam

email: delistan17@gmail.com, 2231080.william@uib.edu, sabariman@uib.ac.id

Abstrak

Kegiatan ekstrakurikuler di sekolah merupakan salah satu wadah penting untuk mengembangkan minat dan bakat siswa di luar pembelajaran akademik. Di SMAK Yos Sudarso Batam, salah satu kegiatan ekstrakurikuler yang ditawarkan adalah desain grafis. Namun, kegiatan ini masih menghadapi tantangan seperti kurangnya materi pembelajaran yang terstruktur dan minimnya pendampingan dari tenaga dengan latar belakang profesional. Melalui kegiatan kerja praktik ini, dilakukan pendampingan dalam bentuk perancangan dan pelaksanaan materi ajar berupa modul pembelajaran desain grafis dengan pendekatan yang sederhana dan aplikatif. Materi yang disampaikan meliputi teori warna, pengenalan software Figma, serta praktik membuat kartu nama. Kegiatan ini disusun menggunakan metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle) agar proses perancangan modul dapat berjalan sistematis. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa siswa lebih memahami dasar desain secara visual dan mampu menghasilkan karya desain sederhana secara mandiri.

Kata Kunci: Ekstrakurikuler, Desain Grafis, SMAK Yos Sudarso, Figma, Teori Warna, Namecard.

Abstract

Extracurricular activities at school are an essential platform for developing students' interests and talents beyond academic learning. At SMAK Yos Sudarso Batam, one of the offered programs is graphic design. However, this activity still faces challenges such as the lack of structured learning materials and limited guidance from professionals. Through this internship project, assistance was provided in the form of designing and delivering structured learning content through a graphic design module with a simple and practical approach. The materials covered include color theory, an introduction to the Figma design software, and a hands-on project of creating a name card. The entire process followed the MDLC (Multimedia Development Life Cycle) method to ensure a systematic development of the learning module. As a result, students demonstrated better understanding of visual design fundamentals and were able to create simple design works independently.

Keywords: Extracurricular, Graphic Design, SMAK Yos Sudarso, Figma, Color Theory, Namecard.

Pendahuluan

1.1 Latar Belakang Mitra

Kerja Praktek ini dilaksanakan di SMAK Yos Sudarso Batam, sebuah sekolah menengah atas swasta Katolik yang berada di bawah naungan Yayasan Tunas Karya. Dikenal sebagai salah satu sekolah tertua dan paling disiplin di Kota Batam, SMAK Yos Sudarso memiliki reputasi baik dalam membentuk karakter serta kualitas akademik siswa-siswinya. Sejarah sekolah ini berawal dari SD Karya Dharma, sebuah sekolah kecil yang diselenggarakan umat Katolik di Sei Jodoh pada tahun 1977.

Sekolah tersebut kemudian dikelola oleh Yayasan Tunas Karya dan berganti nama menjadi SD Yos Sudarso. Seiring meningkatnya kebutuhan pendidikan di Batam, berdirilah SMP Yos Sudarso pada tahun 1981, disusul dengan pendirian SMA Yos Sudarso. Karena pertumbuhan jumlah siswa dan kelas yang pesat, seluruh unit pendidikan akhirnya dipindahkan ke kawasan Batam Center pada tahun 2003, menempati lahan seluas 4 hektar dengan fasilitas gedung baru yang modern dan memadai.

Berikut ini merupakan struktur organisasi SMAK Yos Sudarso yang memiliki peran penting dalam menjaga kelancaran operasional sekolah serta turut andil dalam mempertahankan dan meningkatkan reputasi baik yang telah dibangun selama bertahun-tahun. Struktur ini terdiri dari berbagai posisi dan tanggung jawab yang saling mendukung, sehingga setiap kegiatan akademik maupun non-akademik dapat berjalan secara efektif dan terkoordinasi.



Gambar 1. Struktur Organisasi SMAK Yos Sudarso

Sebagai institusi pendidikan formal, SMAK Yos Sudarso mengimplementasikan kurikulum nasional yang diperkuat dengan berbagai kegiatan pengembangan diri, termasuk kegiatan ekstrakurikuler. Kegiatan ekstrakurikuler di sekolah menjadi wadah bagi siswa untuk mengembangkan berbagai keterampilan di luar pelajaran akademik [1]. Kegiatan Ekstrakurikuler juga dianggap sebagai wadah dalam terbentuknya karakter siswa menjadi lebih baik serta dapat memberikan dampak positif, satuan pendidikan memiliki kewajiban untuk menyelenggarakan dan menyediakan wadah yang memfasilitasi peserta didik dalam mengembangkan minat dan bakat mereka [2]. Melalui partisipasinya dalam kegiatan ekstrakurikuler, peserta didik dapat belajar dan mengembangkan kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dengan orang lain, serta menemukan dan mengembangkan potensinya [3].

1.2 Latar Belakang Masalah

Dalam era yang terus bertransformasi dengan pesat, pendidikan tidak dapat menghindari dari dampak revolusi digital yang melanda segala bidang kehidupan [4]. Pendidikan memegang peran penting dalam membentuk sumber daya manusia yang mampu bersaing di era digital. Dalam dunia yang semakin terdigitalisasi, kemampuan untuk mengolah konten visual dan membangun media digital menjadi

satu kesatuan keterampilan yang sangat dibutuhkan [5]. Di antara seni komunikasi visual, yang paling penting adalah desain grafis. Fungsi paling menonjol dari desain grafis adalah menyampaikan pesan atau memperkenalkan suatu produk melalui ekspresi visual [6]. Mengajarkan siswa untuk tidak hanya mengonsumsi informasi dari dunia maya tetapi juga untuk menciptakan, memproduksi, dan menyebarkan konten yang bermanfaat adalah bagian dari literasi digital yang harus ditanamkan [7]. Oleh karena itu, merancang dan menerapkan desain serta metode yang tepat untuk kegiatan ekstrakurikuler menjadi kunci dalam mengembangkan keterampilan siswa secara maksimal [8]. Ini karena ekstrakurikuler merupakan komponen penting dalam proses pembelajaran siswa [9].

Dalam era teknologi informasi yang semakin maju, adaptasi teknologi menjadi keterampilan krusial yang perlu dikuasai sejak dini [10]. Bagi pelajar SMA, pengenalan terhadap desain grafis memiliki berbagai manfaat. Selain mengembangkan keterampilan desain grafis, pelatihan ini juga mengajarkan siswa etika dan kebijaksanaan dalam menggunakan teknologi digital. Mereka memahami pentingnya menggunakan teknologi secara bertanggung jawab, menghormati hak cipta, dan menghindari penyalahgunaan teknologi [11]. siswa dapat meningkatkan keterampilan analitis serta teknis, karena mereka diajak untuk memahami proses kreatif dalam menghasilkan karya visual yang bermakna [12].

SMAK Yos Sudarso Batam, sebagai salah satu sekolah swasta Katolik ternama di Kota Batam, dikenal akan kedisiplinannya serta fokus pada pembentukan karakter dan kompetensi siswa. Namun, dalam upaya membekali siswa SMK/SMA dengan keterampilan di bidang desain grafis dan pengembangan

aplikasi Android, terdapat sejumlah permasalahan yang perlu dianalisis untuk memastikan program pelatihan dapat berjalan efektif dan sesuai kebutuhan. Permasalahan ini berfokus pada keterbatasan siswa dalam memahami dan menguasai dua bidang utama, yaitu desain grafis dan pengembangan aplikasi berbasis Android [13].

Oleh karena itu, ekstrakurikuler desain grafis hadir sebagai salah satu upaya untuk mengisi ruang tersebut. Ekskul ini menjadi wadah bagi siswa yang memiliki minat di bidang desain dan ingin mengeksplorasi lebih dalam tentang dunia visual. 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 [14].

Sebagai pendamping ekskul desain grafis, peran mahasiswa dalam kegiatan Kerja Praktek (KP) ini adalah untuk membantu memperkuat struktur pembelajaran ekskul, mulai dari penyusunan materi, penyampaian materi berbasis modul dan video pembelajaran, hingga penerapan metode pengajaran yang lebih terarah seperti MDLC (Multimedia Development Life Cycle). Harapannya, dengan pendampingan yang lebih sistematis, ekskul desain grafis dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih maksimal bagi siswa SMAK Yos Sudarso.

1.3 Ruang Lingkup

Ruang lingkup kegiatan ini mencakup pengembangan keterampilan desain grafis bagi siswa SMAK Yos Sudarso Batam melalui program ekstrakurikuler. Kegiatan ini merupakan

bagian dari pelaksanaan kerja praktek (PKM) yang bertujuan memberikan kontribusi nyata dalam pembinaan siswa di bidang kreatif, khususnya dalam desain komunikasi visual. Fokus utamanya adalah mendukung pelaksanaan serta pengembangan kegiatan ekstrakurikuler melalui materi yang meliputi pengenalan desain grafis, elemen visual, prinsip dasar seperti warna, komposisi, dan tipografi, serta praktik penggunaan perangkat lunak desain.

Sebagai implementasi dari program ini, dilaksanakan serangkaian aktivitas yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa secara aplikatif. Seluruh proses pembelajaran berpusat pada penguatan konsep teori warna dan praktik langsung menggunakan Figma, yang disesuaikan dengan kebutuhan serta minat peserta. Diharapkan melalui pendekatan ini, siswa dapat memahami dasar-dasar desain sekaligus mengaplikasikannya dalam karya yang fungsional. Output yang dihasilkan dari kegiatan ini meliputi:

- A. Modul pembelajaran desain grafis berbasis materi ekstrakurikuler, dengan fokus pada teori warna dan praktik menggunakan Figma.
- B. Video pembelajaran singkat sebagai media pendukung dalam penyampaian materi.
- C. Kumpulan karya *name card* hasil desain siswa selama program berlangsung sebagai bentuk aplikasi langsung dari materi yang diberikan.
- D. Proses perancangan dan pengembangan konten dilakukan menggunakan metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) untuk menjamin struktur kerja yang sistematis dan terarah.

1.4 Manfaat Kegiatan

1.4.1 Manfaat bagi Mitra (SMAK Yos Sudarso Batam)

Kegiatan ini memberikan manfaat langsung bagi SMAK Yos Sudarso Batam dalam bentuk peningkatan kualitas kegiatan ekstrakurikuler desain grafis. Dengan adanya modul dan materi ajar yang disusun secara sistematis, pihak sekolah memiliki sumber pembelajaran yang bisa digunakan secara berkelanjutan. Selain itu, siswa juga mendapatkan kesempatan untuk mengembangkan kemampuan desain yang relevan dengan kebutuhan industri kreatif masa kini.

1.4.2 Manfaat bagi Siswa Peserta Ekskul

Bagi siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler ini, mereka tidak hanya mendapatkan pemahaman dasar tentang konsep dan prinsip desain grafis, tetapi juga dilatih secara praktis menggunakan tools desain populer. Kegiatan ini membantu siswa mengasah kreativitas, memahami elemen visual seperti warna, tipografi, dan komposisi, serta menuangkan ide mereka ke dalam karya nyata seperti *namecard*. Selain itu, siswa juga mulai membangun portofolio sederhana yang dapat menjadi bekal awal jika ingin melanjutkan ke bidang desain secara lebih serius di masa depan.

- A. Mengetahui prinsip dasar desain
- B. Berlatih menggunakan tools desain populer
- C. Mengembangkan kreativitas dan kemampuan visualisasi ide
- D. Membuat portofolio sederhana sebagai bekal awal jika ingin melanjutkan ke dunia desain

1.4.3 Manfaat bagi Mahasiswa Pendamping (Pelaksana PKM)

Kegiatan ini menjadi sarana bagi mahasiswa dalam mengaplikasikan ilmu

yang telah dipelajari selama kuliah ke dalam dunia nyata. Mahasiswa berlatih menyusun materi ajar, mengajar langsung siswa, mengelola kegiatan ekstrakurikuler, dan bekerja sama dengan institusi pendidikan. Selain itu, kegiatan ini juga memperkuat soft skill seperti komunikasi, manajemen waktu, dan pemecahan masalah.

Masalah

2.1 Target

Target dari kegiatan ini adalah untuk membantu siswa SMAK Yos Sudarso Batam dalam memahami dasar-dasar desain grafis melalui kegiatan ekstrakurikuler yang terarah dan menyenangkan. Dengan pendekatan yang sesuai dengan tingkat pemahaman siswa SMA, kegiatan ini bertujuan untuk mengembangkan modul pembelajaran desain grafis yang tidak hanya mudah dipahami, tetapi juga aplikatif dan relevan dengan kebutuhan peserta didik. Selain itu, kegiatan ini juga ditujukan untuk meningkatkan minat serta keterampilan kreatif siswa dalam bidang desain grafis melalui pendekatan praktis, dengan memperkenalkan dan melatih mereka menggunakan software desain populer sebagai sarana eksplorasi visual dan ekspresi ide secara digital.

2.2 Luaran

Luaran (output) yang diharapkan dari kegiatan ini meliputi beberapa komponen penting. Pertama, Modul Pembelajaran Desain Grafis yang berisi materi dasar seputar desain grafis serta pengenalan penggunaan software desain secara praktis, disusun agar mudah dipahami dan dapat digunakan secara mandiri oleh siswa. Kedua, Dokumentasi Kegiatan dalam bentuk laporan yang mencakup foto dan video selama proses pelaksanaan sebagai bukti fisik serta referensi kegiatan yang telah dilakukan.

Ketiga, Laporan Kegiatan PKM yang memuat secara lengkap proses pelaksanaan kegiatan, metode yang digunakan, hasil yang dicapai, evaluasi program, serta rekomendasi untuk pengembangan kegiatan serupa di masa mendatang.

Metode

3.1 Teknik Pengumpulan Data

Metode yang digunakan bersifat kualitatif, untuk menggambarkan proses pembelajaran serta respons siswa terhadap materi desain grafis yang diberikan selama kegiatan berlangsung dengan pendekatan berikut:

3.1.1 Observasi

Observasi dilakukan selama kegiatan ekstrakurikuler berlangsung untuk memahami minat, keaktifan, dan tingkat pemahaman siswa terhadap materi desain grafis. Catatan lapangan dibuat sebagai referensi pengembangan materi.

3.1.2 Wawancara

Wawancara informal dilakukan kepada pembina ekstrakurikuler untuk mengetahui harapan terhadap kegiatan ekstrakurikuler desain grafis serta kepada beberapa siswa peserta untuk menggali minat dan kesulitan mereka dalam belajar desain grafis.

3.1.3 Studi Literatur

Literatur yang digunakan mencakup referensi dari buku, artikel, dan sumber daring seputar metode pembelajaran desain grafis, prinsip-prinsip desain, serta modul pembelajaran kreatif berbasis proyek.

3.1.4 Dokumentasi

Seluruh kegiatan didokumentasikan dalam bentuk foto,

video, serta arsip digital hasil desain siswa untuk keperluan pelaporan dan evaluasi.

3.2 Proses Perancangan Luaran

Proses perancangan luaran dalam kegiatan ini mengacu pada pendekatan Multimedia Development Life Cycle (MDLC) yang terdiri dari enam tahap: konsep, perancangan, pengumpulan bahan, pembuatan, pengujian, dan distribusi [15]. Pertemuan dengan siswa dilaksanakan sebanyak tiga kali. Pada pertemuan pertama, siswa diperkenalkan pada teori dasar desain grafis melalui presentasi tentang color theory. Pertemuan kedua berisi pengenalan tools desain menggunakan Figma melalui presentasi dan video tutorial. Pada pertemuan ketiga, siswa diberikan tugas praktek untuk membuat Name Card sebagai bentuk penerapan materi.

Seluruh proses ini menjadi dasar dalam penyusunan luaran kegiatan, yaitu modul pembelajaran desain grafis untuk siswa SMA, panduan pendamping bagi guru, dan artikel dokumentasi kegiatan pengabdian masyarakat.

3.2.1 Konsep

Modul pembelajaran dirancang untuk mendukung kegiatan ekstrakurikuler desain grafis di SMAK Yos Sudarso Batam. Penyusunan modul ini mengacu pada kebutuhan siswa tingkat SMA, dengan gaya bahasa yang ringan, visual menarik, serta penyajian materi yang bertahap dan mudah dipahami. Materi dalam modul mencakup pengantar desain grafis, teori warna (color theory), pengenalan tools desain berbasis Figma, serta latihan pembuatan desain sederhana seperti Namecard.

Format modul dibuat dalam bentuk PDF interaktif, dilengkapi dengan ilustrasi, contoh desain, serta tautan ke video pembelajaran dan file latihan. Modul ini disusun agar siswa dapat menggunakannya

secara mandiri di luar jam ekskul maupun bersama guru pembimbing di kelas. Dengan pendekatan praktis dan kontekstual, modul ini diharapkan dapat menumbuhkan minat belajar siswa serta meningkatkan keterampilan dasar mereka dalam bidang desain grafis.

3.2.2 Desain

Setelah konsep ditetapkan, langkah berikutnya adalah merancang desain awal modul materi pembelajaran untuk memahami dan mendalami materi yang akan dibuat. Berikut adalah perencanaan desain modul materi pembelajaran untuk ekskul desain grafis SMAK Yos Sudarso:

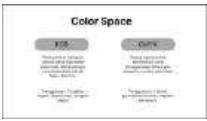
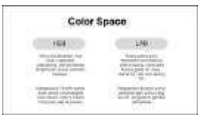
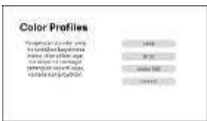
Tabel 1. *Design Modul Teori Warna (Color Theory)*

No	Desain	Deskripsi
1		Slide pembuka yang menampilkan judul presentasi, misalnya “Pengenalan Teori Warna”, nama presenter, dan mungkin logo sekolah atau organisasi.
2		Slide ini berisi daftar isi atau agenda dari materi yang akan dibahas. Menjelaskan secara singkat poin-poin utama yang akan dijelaskan selama presentasi.

3		Slide yang menjelaskan apa itu teori warna, yaitu pemahaman tentang bagaimana warna bekerja, bagaimana mereka saling berinteraksi, serta bagaimana penggunaannya dalam desain visual.	7		Menjelaskan warna tersier, yaitu campuran antara satu warna primer dengan satu warna sekunder yang berdekatan. Contoh: Merah-oranye, Kuning-hijau, Biru-ungu, dll.
4		Slide ini mungkin menampilkan rincian isi dari bagian teori warna. Misalnya: jenis warna, roda warna, kombinasi warna, dan penerapannya.	8		Slide ini mengenalkan roda warna, yaitu alat bantu visual berbentuk lingkaran yang menunjukkan hubungan antara warna primer, sekunder, dan tersier.
5		Menjelaskan tentang warna primer: merah, kuning, dan biru (untuk media cetak), atau merah, hijau, dan biru (untuk media digital). Warna primer adalah warna dasar yang tidak bisa dibuat dari warna lain.	9		Berisi gambar dari roda warna untuk memperjelas konsep, biasanya dengan label warna primer, sekunder, dan tersier.
6		Menjelaskan warna sekunder, yaitu hasil campuran dari dua warna primer. Contoh: Merah + Kuning = Oranye, Merah + Biru = Ungu, Biru + Kuning = Hijau.	10		Menjelaskan komponen dalam warna: Hue: Warna murni tanpa campuran. Tint: Hue + Putih (warna menjadi lebih terang). Shade: Hue + Hitam (warna menjadi lebih gelap). Tone: Hue + Abu-abu (warna menjadi lebih netral atau

		lembut).
11		Membahas cara mengombinasikan warna agar harmonis dan enak dilihat. Digunakan dalam desain grafis, seni, dan branding.
12		Menjelaskan apa itu palet warna, yaitu kumpulan warna yang dipilih untuk sebuah desain, biasanya berdasarkan harmoni, kesan, atau identitas visual tertentu.
13		Menjelaskan skema warna monokromatik, yaitu satu hue dengan variasi tint, tone, dan shade. Memberikan kesan simpel dan elegan.
14		Menjelaskan skema warna analogous, yaitu tiga warna yang bersebelahan di roda warna. Contoh: biru, biru-hijau, dan hijau. Memberikan kesan tenang dan serasi.
15		Menjelaskan skema warna komplementer, yaitu dua warna yang saling

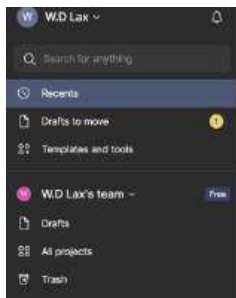
		berseberangan di roda warna (misalnya merah dan hijau). Memberikan kontras yang tinggi dan mencolok.
16		Variasi dari skema komplementer. Menggunakan satu warna dasar dan dua warna di samping warna komplementernya. Lebih seimbang dan tidak terlalu kontras.
17		Menjelaskan skema warna triadik, yaitu tiga warna yang memiliki jarak sama di roda warna (contoh: merah, biru, kuning). Kombinasi ini menciptakan kesan cerah dan seimbang.
18		Skema warna persegi, menggunakan empat warna yang berjarak sama di roda warna. Memberikan variasi yang kaya namun tetap seimbang.
19		Disebut juga tetradik. Menggunakan dua pasang warna komplementer.

		Lebih kompleks, tetapi bisa sangat menarik jika digunakan dengan baik.
20		Masuk ke bagian teknis tentang ruang warna, penting dalam dunia digital dan pencetakan.
21		Menjelaskan definisi dari color space, yaitu sistem yang digunakan untuk mendefinisikan warna dalam media digital. Contohnya: RGB, CMYK, dan lainnya.
22		Menjelaskan dua jenis color space: RGB: Untuk tampilan layar (monitor, HP, dll). CMYK: Untuk keperluan cetak (printer, majalah, brosur, dll).
23		Color Space 2
24		Bagian tambahan, bisa berupa tips, fakta menarik, atau transisi ke topik berikutnya.
25		Menjelaskan tentang profil warna, yaitu pengaturan standar warna

		dalam file digital agar tampilannya konsisten di berbagai perangkat atau saat dicetak.
26		Penjelasan lebih lanjut tentang ICC profile, perbedaan antar perangkat (monitor vs printer), dan pentingnya kalibrasi warna.
27		Slide penutup untuk mengakhiri presentasi. Biasanya berisi ucapan terima kasih kepada audiens, dan bisa juga menyertakan kontak atau pertanyaan.
28		Slide ini menampilkan tugas atau latihan yang harus dikerjakan oleh peserta, seperti membuat desain dengan skema warna tertentu atau membuat palet warna sendiri.

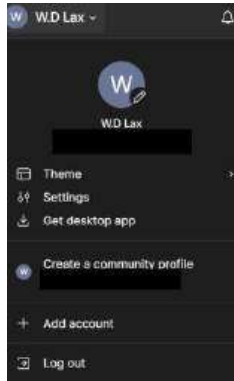
Tabel 2. Design Modul Introduksi Figma

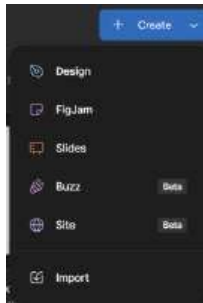
No	Design	Keterangan
1		Slide pembuka yang menampilkan judul presentasi, topik utama, dan nama pemateri. Tujuannya

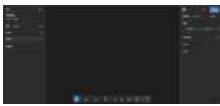
		adalah memberi pengantar dan menarik perhatian peserta.		1 Menit 35 Detik	Narator memperkenalkan materi yang akan dipelajari. Di sini, siswa diajak membaca ringkasan dari slide presentasi untuk memahami konteks dan tujuan pembelajaran hari itu.
2		Berisi ringkasan materi yang akan dipelajari dalam sesi ini. Biasanya mencakup poin-poin penting seperti pengenalan software desain, fungsi utama, dan apa yang akan dipraktikkan.			
3		Menjelaskan apa itu software desain, fungsi utamanya, dan kenapa penting untuk desainer. Contoh software seperti Figma, Adobe Illustrator, atau Canva bisa ditampilkan untuk memberi gambaran umum.		24 Detik	Video menunjukkan tampilan halaman login Figma dan menjelaskan bagaimana siswa bisa masuk ke akun mereka menggunakan email atau akun Google.
4		Slide ini mengajak peserta untuk mulai membuka Figma. Disertai panduan langkah awal: membuka browser, login/daftar akun, dan membuat proyek baru. Slide ini jadi transisi dari teori ke praktik langsung.		40 Detik	Menjelaskan tampilan awal setelah berhasil login, termasuk recent files, drafts, dan navigasi utama.

Tabel 3. Storyboard Video Introduksi Figma

Scene video	Durasi	Keterangan
-------------	--------	------------

	48 Detik	Menjelaskan halaman akun pengguna, tempat untuk melihat info profil, pengaturan akun, dan logout.
	1 Menit 11 Detik	Memperkenalkan berbagai template yang tersedia di Figma serta alat (tools) dasar yang akan sering digunakan dalam desain.
	18 Detik	Menunjukkan fungsi dan cara menggunakan kolom pencarian untuk mencari file, tim, atau proyek yang sudah pernah dibuat.
	1 Menit	Menjelaskan perbedaan antara file yang disimpan di "Draft" (pribadi) dan "All Projects" (berbasis tim atau kolaboratif).
	28 Detik	Menjelaskan lokasi file yang telah dihapus dan

		cara mengembalikannya atau menghapus permanen.
	18 Detik	Panduan membuat proyek baru di Figma, termasuk penamaan dan penempatan dalam folder/tim.
	30 Detik	Menjelaskan fitur tambahan seperti "Buzz" (notifikasi update) dan "Sites" (jika aktif) yang mengelola tautan atau presentasi desain.
	1 Menit 40 Detik	Jika fitur presentasi digunakan, dijelaskan bagaimana menyusun slide dari desain yang sudah dibuat untuk ditampilkan dalam mode presentasi.
	5 Menit 4 Detik	Memperkenalkan fitur FigJam untuk membuat mind map, diagram

		alur, dan brainstorming secara kolaboratif.
	37 Menit 5 Detik	Langkah terakhir, menjelaskan bagaimana memulai proyek desain baru dari nol, dengan memilih frame, alat, dan mulai menggambar desain.

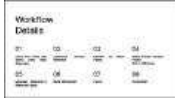
		untuk keperluan profesional, memperkenalkan diri saat networking, dan membangun kesan pertama yang baik.
4		Menampilkan alur kerja pembuatan namecard secara umum, mulai dari perencanaan, pengumpulan informasi, sketsa awal, desain digital, hingga finalisasi.
5		Menjelaskan lebih detail tiap langkah dalam workflow, seperti: A. Menentukan tujuan dan audiens B. Memilih ukuran dan bentuk C. Menentukan warna dan font D. Menyusun elemen desain (nama, kontak, logo, dll) E. Mengekspor desain untuk cetak/digital
6		Penutup yang mengajak peserta untuk menikmati proses desain namecard dan mulai berkarya. Bisa

Table 4. *Design Modul Namecard*

No	Design	Deskripsi
1		Slide pembuka yang menampilkan judul presentasi, biasanya bertuliskan "Namecard Design" atau topik utama lainnya, serta nama pemateri. Fungsinya untuk mengenalkan materi yang akan dibahas.
2		Menjelaskan pengertian namecard (kartu nama), yaitu media cetak berukuran kecil yang berisi identitas diri atau brand, seperti nama, profesi, dan kontak.
3		Menjelaskan alasan kenapa namecard penting, misalnya

		disertai motivasi atau contoh inspiratif.
--	--	---

3.2.3 Material Collecting

Tahap material collecting merupakan proses penting dalam pengembangan konten pembelajaran, di mana seluruh bahan pendukung yang dibutuhkan dikumpulkan secara sistematis. Pada tahap ini, dilakukan pencarian dan pengumpulan referensi materi mengenai teori warna, elemen dasar desain grafis, serta contoh-contoh desain yang relevan.



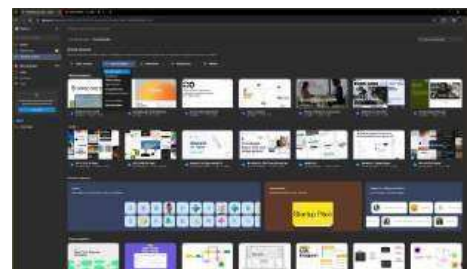
Gambar 2. Folder Material Pembelajaran

3.2.4 Assembly

Pada tahap ini, materi-materi seperti teori warna, panduan penggunaan Figma, serta langkah-langkah pembuatan name card mulai dirangkai dalam format modul pembelajaran yang mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, komponen visual seperti ilustrasi, contoh desain, dan elemen grafis lainnya disusun secara harmonis untuk mendukung pemahaman siswa. Proses perakitan ini juga mencakup penyusunan slide presentasi serta simulasi alur praktik agar kegiatan ekstrakurikuler dapat berjalan dengan lebih efektif dan interaktif.



Gambar 3. Proses Recording Video Praktek Figma



Gambar 4. Page Template and Tools Figma



Gambar 5. OBS Recording Page Template and Tools Figma



Gambar 6. Proses Pembuatan Modul Pembelajaran Teori Warna



Gambar 7. Page Pembuatan Modul Pembelajaran Teori Warna

3.2.5 Testing

Tahap uji coba dilakukan untuk memastikan efektivitas materi pembelajaran desain grafis yang telah disusun. Pengujian mencakup publikasi modul dan video pembelajaran kepada peserta ekstrakurikuler secara terbatas, guna memperoleh umpan balik awal terkait kejelasan materi, pemahaman pengguna, serta respons terhadap format penyampaian seperti ilustrasi, layout, dan kualitas audio-visual.

3.2.6 Distribution

Distribusi materi dilakukan melalui dua jalur utama secara langsung pada sesi ekstrakurikuler dalam bentuk modul cetak dan presentasi video dan secara tidak langsung melalui Google Drive atau platform daring lain yang mudah diakses siswa. Distribusi dijadwalkan selama periode pelaksanaan program, yakni tiga hingga empat minggu, dengan pembagian materi secara bertahap mengikuti kurikulum ekstrakurikuler.

3.3 Tahap Pelaksanaan

Tiga tahap utama pelaksanaan kerja praktek dalam proyek ini adalah sebagai berikut:

3.3.1 Tahap Persiapan

- A. Melakukan observasi awal ke lokasi SMAK Yos Sudarso Batam dan diskusi dengan pembina ekstrakurikuler.

- B. Mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran dari siswa dan ekspektasi pihak sekolah.
- C. Menyusun dan mengajukan proposal kegiatan kerja praktek kepada dosen pembimbing dan pihak sekolah.
- D. Menyusun jadwal pelaksanaan dan pembagian materi ekstrakurikuler.
- E. Melakukan riset dan pengumpulan materi ajar serta perangkat pendukung pembelajaran.

3.3.2 Tahap Pelaksanaan

- A. Mendesain modul dan materi pembelajaran berbasis desain grafis dasar.
- B. Membuat video pembelajaran dan latihan praktis menggunakan software seperti Canva, Figma dan Adobe Premiere Pro.
- C. Melakukan kegiatan pendampingan pada sesi ekstrakurikuler sesuai jadwal yang disepakati.
- D. Memberikan tugas praktik kepada siswa dan mendokumentasikan hasil karya mereka.
- E. Mencatat respons siswa serta kendala yang ditemukan selama kegiatan.

3.3.3 Tahap Penilaian dan Pelaporan

- A. Mengumpulkan hasil dokumentasi kegiatan dan hasil desain siswa sebagai bukti luaran.
- B. Menyusun laporan akhir kegiatan kerja praktek berdasarkan pelaksanaan di lapangan.
- C. Melakukan revisi laporan berdasarkan masukan dari dosen pembimbing.
- D. Menyusun refleksi dan rekomendasi untuk pengembangan program kedepannya.

3.4 Jadwal Pelaksanaan dan Anggaran

Berikut adalah jadwal pelaksanaan dan rincian anggaran kegiatan kerja

praktek yang disusun untuk memastikan seluruh tahapan proyek berjalan secara sistematis dan efisien. Jadwal ini mencakup waktu pelaksanaan setiap tahap, mulai dari persiapan hingga pelaporan, sementara anggaran dirancang untuk mendukung kebutuhan teknis maupun operasional selama kegiatan berlangsung.

Tabel 5. Jadwal Pelaksanaan

Keterangan	Maret				April				Mei				Juni			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Survei lokasi mitra & konsultasi dosen																
Pengumpulan data & pemahaman materi ekstrakurikuler																
Penentuan judul & penyusunan proposal																
Pengajuan penyelesaian MoUMoA																
Finalisasi proposal & persetujuan dosen																
Perancangan materi pembelajaran																
Pembuatan modul & persiapan konten																
Produksi video & materi pendukung																
Ekskul 1: Pengantar & teori warna																
Ekskul 2: Latihan desain di Figma																
Ekskul 3: Pengenalan Branding																
Ekskul 4: Desain kartu nama																
Pengumpulan karya & dokumentasi																
Evaluasi & revisi materi																
Penyusunan laporan akhir																
Revisi & finalisasi laporan																

Tabel 6. Anggaran

No	Kategori	Item	Quantity	Satuan	Harga Satuan	Total
1	Transportasi	Transportasi umum	1	Trip	Rp 125.000	RP 1.000.000
2	Bahan	Paket Internet	1	Paket	Rp 200.000	Rp 1.600.000
3	Bersang non operasional	Sewa Laptop	1	Buah	Rp 2.400.000	Rp 2.400.000
Total						Rp 5.000.000

Pembahasan

4.1 Perancangan Luaran Kegiatan

Sebagai bagian dari hasil kerja praktek, dilakukan proses perancangan luaran berupa materi pembelajaran dan pendukung visual yang disusun secara sistematis untuk mendukung kegiatan ekstrakurikuler desain grafis di SMAK Yos Sudarso Batam.

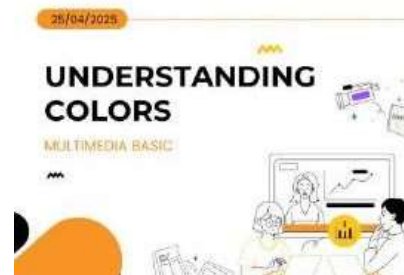
4.1.1 Perancangan

Modul pembelajaran disusun dengan tujuan untuk memberikan panduan yang mudah dipahami dan menarik bagi siswa. Perancangan dilakukan melalui platform desain digital Figma, dengan konten visual dan teks yang mendukung pemahaman dasar teori warna serta praktek pembuatan name card. Berikut adalah tampilan hasil rancangan modul yang telah dikembangkan.

a. Teori warna

Bagian ini membahas teori warna sebagai dasar dalam pembelajaran desain grafis. Pemahaman tentang warna primer, sekunder, kombinasi warna, hingga psikologi warna menjadi landasan penting sebelum siswa mulai mengaplikasikan desain secara digital.

Slide pertama menampilkan judul utama materi yang akan dibahas dalam sesi pembelajaran kali ini.



Gambar 8. Title Pembuka Materi Teori Warna

Slide dua menampilkan pembahasan pada hari ini yaitu color theory dan color space, yang merupakan dasar dari desain grafis



Gambar 9. Topik Pembahasan

Slide tiga menampilkan pengertian dari teori warna



Gambar 10. Pengertian Teori Warna

Slide empat menampilkan dasar dari teori warna yang terbagi menjadi 3 yaitu warna primer, sekunder dan tersier



Gambar 11. Dasar Teori Warna

Slide lima menampilkan penjelasan warna primer dan apa saja yang tergolong dalam warna primer



Gambar 12. Warna Primer

Slide enam menampilkan penjelasan warna sekunder dan apa saja yang tergolong dalam warna sekunder



Gambar 13. Warna Sekunder

Slide tujuh menampilkan penjelasan warna tersier dan apa saja yang tergolong dalam warna tersier



Gambar 14. Warna Tersier

Slide delapan menampilkan judul topik selanjutnya yaitu color wheels



Gambar 15. Color Wheels

Slide sembilan menampilkan foto dari color wheels, supaya para siswa mengenal apa itu color wheel



Gambar 16. Foto Color Wheel

Slide sepuluh menampilkan penjelasan istilah istilah yang ada di dalam color wheel, yaitu hue, tint, tone dan shades



Gambar 17. Pengertian Hue, Tint, Tone dan Shade

Slide sebelas menampilkan judul topik berikutnya yaitu color combination



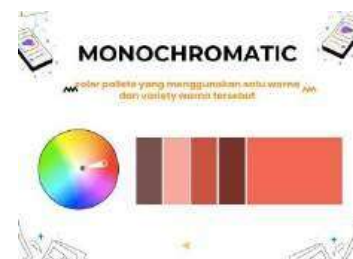
Gambar 18. Color Combination

Slide dua belas menampilkan penjelasan color pallete dan jenis jenis color pallete yang ada di dunia desain



Gambar 19. Color Pallete

Slide tiga belas sampai dengan slide sembilan belas menampilkan penjelasan dan contoh masing masing color pallete



Gambar 20. Slide Penjelasan Color Pallete

Slide dua puluh menampilkan judul topik berikut yang merupakan color space



Gambar 21. Color Space

Slide dua puluh satu menampilkan penjelasan color space



Gambar 22. Pengertian Color Space

Slide dua puluh dua dan slide dua puluh tiga menampilkan penjelasan dari jenis color space yaitu RGB, CMYK, HSB dan LAB



Gambar 23. Penjelasan Jenis Color Space

Slide dua puluh empat menampilkan judul slide extra dengan informasi tambahan color profile / color gamut



Gambar 24. Color Profile / Color Gamut

Slide dua puluh lima menampilkan penjelasan color profil dan jenis jenis color profile yang biasanya ditemukan di dunia kerja



Gambar 25. Penjelasan Color Profile

Slide dua puluh enam menampilkan penjelasan dari jenis jenis color profile yang sering muncul di dunia kerja



Gambar 26. Penjelasan sRGB, NTSC, Adobe RGB dan DCI-P3

Slide dua puluh tujuh menampilkan slide akhir yang merupakan thank you



Gambar 27. Thank You

b. Perkenalan Software Desain Figma

Pada bagian ini, siswa dikenalkan dengan Figma, yaitu perangkat lunak desain berbasis web yang digunakan sebagai media utama dalam praktik desain. Figma dipilih karena mudah diakses, user-friendly, dan sesuai untuk kebutuhan pembelajaran desain tingkat dasar.

Slide pertama menampilkan judul/topik pembahasan materi pembelajaran yaitu Design Lesson Figma



Gambar 28. Slide Design Lesson Figma

Slide dua menampilkan materi yang akan diajarkan



Gambar 29. Materi yang akan dipelajari

Slide tiga menampilkan penjelasan software desain dan contoh desain software yang digunakan di dunia kerja



Gambar 30. Pengenalan Software Desain

Slide empat menampilkan judul let's start dimana pembimbing akan melanjutkan ke bagian praktek di figma



Gambar 31. Let's Start

c. Video Figma

Untuk mendukung proses pembelajaran, disediakan video tutorial singkat mengenai penggunaan dasar Figma. Video ini membantu siswa memahami antarmuka, fungsi alat, serta tahapan awal dalam membuat desain secara praktis.

d. Perkenalan Kartu nama

Sebagai penerapan materi yang telah dipelajari, siswa diberi tugas untuk membuat desain kartu nama. Proyek ini bertujuan melatih kemampuan visual siswa dalam menyusun elemen desain dengan memperhatikan prinsip warna, komposisi, dan tipografi.

Slide Pertama menampilkan judul topik pembahasan untuk materi pembelajaran ini yaitu name card assignment



Gambar 32. Name Card Assignment

Slide dua menampilkan penjelasan name card dan contoh desain name card



Gambar 33. Penjelasan Name Card

Slide tiga menjelaskan kegunaan dan kepentingan dari sebuah kartu nama



Gambar 34. Kegunaan Kartu Nama

Slide empat menjelaskan workflow/proses dari pembuatan sebuah kartu nama



Gambar 35. Proses Pembuatan Kartu Nama

Slide lima menjelaskan workflow/proses dari pembuatan sebuah kartu nama secara ringkas,

dengan begitu para siswa tidak akan terintimidasi dengan banyaknya langkah yang harus diikuti



Gambar 36. Proses Pembuatan Kartu Nama secara Rinci

Slide enam menampilkan sebuah kata have fun untuk para siswa mulai membuat sebuah kartu nama sesuai kreasi dan kreativitas masing masing



Gambar 37. Have fun

4.1.2 Buku Panduan

Buku panduan ini disusun sebagai pelengkap dari modul pembelajaran desain grafis yang digunakan dalam kegiatan ekstrakurikuler di SMAK Yos Sudarso Batam. Tujuan dari penyusunan buku panduan ini adalah untuk memberikan arahan yang jelas bagi guru pembimbing dalam mendampingi siswa selama proses belajar, serta memastikan materi disampaikan secara terstruktur dan tepat sasaran. Buku panduan ini dapat diakses secara digital melalui tautan Google Drive yang telah disediakan, sehingga memudahkan distribusi dan penggunaannya dalam berbagai situasi.

4.2 Proses Implementasi Luaran

Setelah proses perancangan selesai, tahap selanjutnya adalah implementasi luaran dalam bentuk distribusi dan penyampaian hasil kepada pihak sekolah. Kegiatan ini dilakukan untuk memastikan bahwa

seluruh materi dapat diakses dan dimanfaatkan secara langsung oleh siswa dan guru pembimbing.



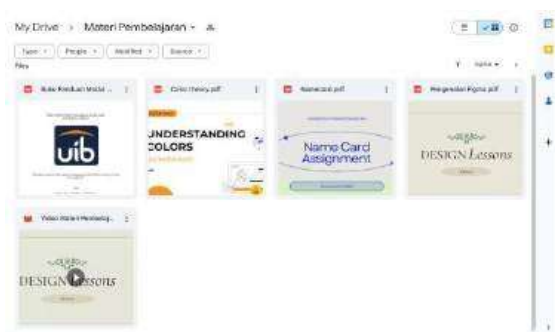
Gambar 38. Proses Penvampaian Materi



Gambar 39. Proses Pembuatan Kartu Nama

4.2.1 Distribusi

Luaran kegiatan berupa modul pembelajaran dan panduan guru dibagikan kepada mitra melalui platform digital, seperti Google Drive untuk video pendukung. Proses distribusi ini memastikan bahwa materi dapat diakses dengan mudah oleh semua pihak terkait. Berikut adalah bukti distribusi luaran.

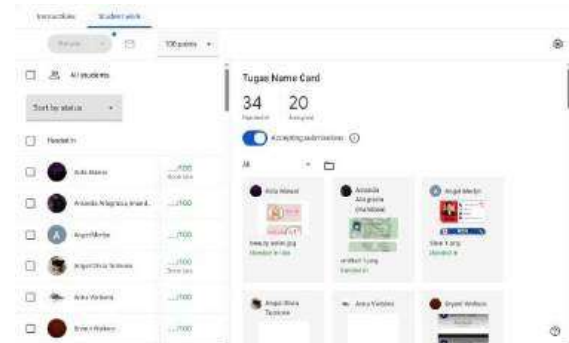


Gambar 40. Drive Kumpulan Materi Pembelajaran

4.3 Kondisi setelah implementasi

Setelah implementasi dilakukan, dilakukan observasi untuk melihat sejauh

mana materi digunakan dalam kegiatan ekstrakurikuler melalui tugas pembuatan kartu nama. Evaluasi ini penting untuk menilai efektivitas luaran serta potensi pengembangan lebih lanjut di masa depan.



Gambar 41. Classroom Pengumpulan Tugas Kartu Nama

Simpulan

5.1 Kesimpulan

Kegiatan kerja praktek yang dilaksanakan di SMAK Yos Sudarso Batam telah berhasil mencapai tujuan utama yaitu membantu mengembangkan materi pembelajaran desain grafis untuk kegiatan ekstrakurikuler. Dengan menggunakan metode kualitatif dan pendekatan MDLC (Multimedia Development Life Cycle), proses pembuatan materi dilakukan secara sistematis melalui enam tahapan: concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution.

Materi yang diberikan meliputi teori warna, pengenalan perangkat lunak desain Figma, serta praktik pembuatan kartu nama sebagai proyek akhir siswa. Selama kegiatan berlangsung, dilakukan tiga pertemuan: pertemuan pertama fokus pada penyampaian teori warna melalui presentasi; pertemuan kedua berisi penjelasan video dan praktik tools dasar di Figma; dan pertemuan ketiga adalah sesi tugas pembuatan name card oleh siswa.

Output yang dihasilkan dari kegiatan ini berupa:

- A. Modul pembelajaran desain grafis berbasis ekstrakurikuler yang dirancang dengan pendekatan visual dan bahasa yang mudah dipahami siswa SMA;
- B. Video pembelajaran singkat sebagai pendukung modul;
- C. Kumpulan karya desain kartu nama hasil dari praktik siswa;
- D. Serta dokumentasi kegiatan sebagai laporan akhir.

Keseluruhan proses ini diharapkan memberikan kontribusi nyata dalam peningkatan keterampilan siswa dalam bidang desain grafis serta menjadi bekal awal untuk mengenal dunia kreatif visual.

5.2 Saran

Sebagai bentuk refleksi dari pelaksanaan kegiatan kerja praktek yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang diharapkan dapat menjadi masukan untuk pihak mitra, siswa, maupun pembaca laporan ini. Saran-saran ini bertujuan untuk meningkatkan efektivitas kegiatan serupa di masa mendatang serta mendorong keberlanjutan manfaat dari program yang telah dilaksanakan. Adapun saran-sarannya adalah sebagai berikut:

Untuk Pihak Sekolah (Mitra):

- A. Disarankan untuk menyediakan fasilitas penunjang seperti komputer atau laptop yang memadai.
- B. Menyediakan akses internet yang stabil agar siswa dapat mengakses platform pembelajaran online.
- C. Mempertimbangkan untuk menghadirkan pendamping ekstrakurikuler dengan latar belakang profesional di bidang desain grafis agar pembelajaran lebih terarah.

Untuk Siswa:

- A. Diharapkan untuk mengasah keterampilan desain secara mandiri, baik di rumah maupun di luar jam ekstrakurikuler.
- B. Disarankan menggunakan platform desain gratis seperti Figma atau Canva untuk terus berlatih dan mengembangkan kreativitas.

Untuk Pembaca / Mahasiswa Calon Pelaksana Kerja Praktek:

- A. Kegiatan ini dapat dijadikan sebagai inspirasi dalam menyusun program kerja praktik.
- B. Usahakan agar kegiatan kerja praktek tidak hanya berfokus pada kewajiban akademik, tetapi juga memberikan kontribusi nyata dan bermanfaat bagi mitra atau masyarakat.

Daftar Pustaka

1. Rizal, S., Putra, D. A., Syafitri, R. A., Rahayu, N. C., & Zahri, Z. I. (2025). Analisis Pengaruh Program Ekstrakurikuler terhadap Pembentukan Karakter Siswa di SMA Negeri 2 Kota Bengkulu. *Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan (JKIP)*, 5(4), 1009-1017.
2. Febrianti, F., Mahmud, M., & Hifid, R. (2022). Pengaruh kegiatan ekstrakurikuler terhadap pembentukan karakter siswa di SMA Negeri 1 Paleleh Barat. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(2), 1535-1552.
3. Ariani, R. (2021). Manajemen Kesiswaan dalam Pengembangan Bakat Siswa melalui Program Ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Sambit Ponorogo (Doctoral dissertation, IAIN Ponorogo).
4. Hasnida, S. S., Adrian, R., & Siagian, N. A. (2024). Transformasi Pendidikan Di Era

- Digital. Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia, 2(1), 110-116.
5. Purnama, R. D. E. 1. Peningkatan Keterampilan Pelajar Melalui Pelatihan Desain Grafis Dan Pengenalan Html Dasar Dalam Pembuatan Website Untuk Siswa Smk/Sma Di Malang.
 6. Günay, M. (2021). Design in Visual Communication. Art and Design Review, 9(02), 109.
 7. Arifin, H., & Ariyanti, W. (2025). 1. Strategi Marketing Sekolah Berbasis Studi Literasi Dan Ekonomi Kreatif Di Ma Peradaban Dunia Yogyakarta. Jurnal Manajemen, Akuntansi Dan Pendidikan, 69-81.
 8. Anton, A., Sulfia, S., & Firdaud, A. (2024). Penerapan Desain Ekstrakurikuler dalam Mengembangkan Keterampilan Siswa. Jurnal Intelek Dan Cendekiawan Nusantara, 1(6), 10600-10608.
 9. Mujahidin, A., & Mahmudah, F. N. (2023). Manajemen Kegiatan Ekstrakurikuler dalam Pencapaian Prestasi Siswa (Studi Kasus di SMA Muhammadiyah 2 Al- Mujahidin Balikpapan). Jurnal Syntax Admiration, 4(11), 2232-2243.
 10. Urva, G., Yulianti, T., Handayani, T., & Sellyana, A. (2024). Pengenalan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Dasar. ABDINE: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 4(1), 36-42.
 11. PINONTOAN, N. A., KRISTANTY, S., JATI, R. P., & SURATNO, G. (2023, November). Exploring High School Students Potential For Improving Design With Artificial Intelligence. In Icccd (Vol. 5, No. 1, Pp. 658-663).
 12. Reza, R., Fikri, F., Khairul, K., Wawan, W., & Nurdin, N. (2024). 1. Pemanfaatan Desain Grafis Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Kreativitas Di Lingkungan Pendidikan Dan Kewirausahaan. Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan, 12(3s1).
 13. Akbar, M. K. 1. Pengembangan Sumber Daya Manusia Melalui Pelatihan Design Grafis Dan Antarmuka.
 14. Jacky, J., & Ardiansyah, M. (2024, November). 1. Kegiatan Pendamping Kegiatan Ekstrakurikuler Desain Grafis Di SMA Yos Sudarso. In National Conference For Community Service Project (Nacospro) (Vol. 6, No. 1, Pp. 25-31).
 15. Kumala, F. N., Ghufro, A., Astuti, P. P., Crismonika, M., Hudha, M. N., & Nita, C. I. R. (2021, April). MDLC Model For Developing Multimedia E-Learning On Energy Concept For Primary School Students. In Journal Of Physics: Conference Series (Vol. 1869, No. 1, P. 012068). IOP Publishing.