

GRAPHIC DESIGN WORKSHOP FOR STUDENTS OF EBEN HAEZER MINISTRY BANDAR LAMPUNG

Medelyn Aurelia¹, Brian Alvin Hananto¹

¹ School of Design, Universitas Pelita Harapan

e-Mail: brian.hananto@uph.edu

Abstract

Eben Haezer Ministry Bandar Lampung is an orphanage with students close to productive age. In hopes of introducing and enriching the students, the author conducted a workshop to learn to use Canva and understand graphic design. The workshop was conducted offline in two days. The workshop results are that the students can use Canva and practice graphic design to create a simple poster. The pretest and post-test results found that the students had become more understanding, interested, and able to do graphic design. The author hopes that through the workshop, the students will have the capacity and the opportunity to learn graphic design.

Keywords: *Graphic Design, Canva, Workshop*

LOKAKARYA DESAIN GRAFIS UNTUK SISWA PANTI ASUHAN EBEN HAEZER MINISTRY BANDAR LAMPUNG

Medelyn Aurelia¹, Brian Alvin Hananto¹,

¹ Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan

e-Mail: brian.hananto@uph.edu

Abstrak

Panti asuhan Eben Haezer Ministry Bandar Lampung memiliki siswa-siswi yang mendekati usia produktif. Guna memperkenalkan dan juga memperkaya wawasan para siswa-siswi, penulis menginisiasi lokakarya desain grafis dan Canva kepada para siswa-siswi Eben Haezer Ministry Bandar Lampung. Lokakarya dilaksanakan secara luring selama dua hari. Hasil dari lokakarya ini adalah para siswa-siswi mampu menggunakan Canva secara mendasar dan membuat desain poster sederhana. Dari data *pretest* dan *post test* ditemukan bahwa melalui lokakarya ini, para peserta menjadi lebih paham, tertarik, dan merasa mampu mempraktekkan desain grafis. Penulis berharap melalui kegiatan ini para peserta lokakarya dapat memiliki kemampuan dan juga kesempatan untuk bisa mempelajari desain grafis lebih lanjut.

Kata kunci: Desain Grafis; Canva; Lokakarya

PENDAHULUAN

Eben Haezer Ministry Bandar Lampung adalah sebuah panti asuhan yang berada pada Bandar Lampung. Eben Haezer Ministry Bandar Lampung sendiri merupakan sebuah panti asuhan Kristen yang tetap menerima anak-anak yang tidak beragama Kristen. Kendati demikian, pendidikan dan nilai-nilai yang diajarkan dalam Eben Haezer Ministry Bandar Lampung sendiri dilakukan berlandaskan nilai-nilai Kristiani.

Saat ini, jumlah anak-anak yang berada pada Eben Haezer Ministry Bandar Lampung 54 anak dengan mayoritas anak-anak remaja usia 15-18 tahun. Hal ini berarti mayoritas anak-anak pada Eben Haezer Ministry Bandar Lampung sendiri sudah atau sebentar lagi akan memasuki usia produktif.

Dalam rangka memperkaya pemahaman dan keterampilan anak-anak Eben Haezer Ministry Bandar Lampung, pelatihan dan edukasi menjadi hal yang signifikan dan esensial untuk bisa dilakukan.

METODE

Kegiatan lokakarya yang direncanakan penulis adalah satu bagian dari rangkaian kegiatan desain partisipatoris yang dilaksanakan oleh penulis. Desain partisipatoris adalah salah satu metodologi dalam desain sosial yang kerap digunakan (Hananto, 2020). Penulis melaksanakan tahap *discover* dan *define*, sebuah tahapan untuk memahami permasalahan dan menerjemahkannya menjadi solusi-solusi yang bisa dilakukan (Hananto et al., 2020). Tahapan *discover* dan *define* dilakukan dengan kegiatan observasi, wawancara, dan juga studi literatur sebagai bentuk. Dari tahapan ini, ditentukan bahwa lokakarya desain grafis dan Canva merupakan sesuatu hal yang dapat dilakukan sebagai bentuk pengembangan siswa-siswi di Eben Haezer Ministry Bandar Lampung.

Persiapan untuk lokakarya dilakukan dengan membuat *pretest* untuk mengetahui persepsi para calon peserta lokakarya. *Pretest* dilakukan dengan menggunakan Google Form yang disebar sebelum lokakarya dilaksanakan. Pertanyaan *pretest* yang ditanyakan adalah sebagai berikut:

1. Apakah kamu tertarik dengan desain?
2. Dari skala 1-10, seberapa tertarikkah kamu terhadap desain grafis?
3. Dari skala 1-10, seberapa kemampuan desain grafis kamu?

Persiapan untuk lokakarya juga dilakukan dengan mempersiapkan modul lokakarya, yang terdiri atas dua bagian, pemahaman mengenai teknis Canva dan mengenai pemahaman desain grafis itu sendiri.

Lokakarya dilakukan secara luring atau *offline*. Pelaksanaan dilakukan langsung pada Eben Haezer Ministry Bandar Lampung pada hari Senin, 10 Oktober 2022, dan Selasa, 11 Oktober 2022. Jumlah peserta lokakarya ini adalah 22 orang dengan tingkat pendidikan SMK.

Evaluasi dilakukan dengan menggunakan *post test* untuk mengetahui perubahan dari persepsi dari peserta lokakarya. *Post test* dilakukan juga dengan menggunakan Google Form setelah kegiatan lokakarya selesai dilaksanakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Materi Lokakarya

Untuk lokakarya ini, penulis membuat modul yang berisikan materi untuk dibawakan dalam lokakarya tersebut. Modul ini kemudian dicetak dan diberikan kepada para peserta lokakarya agar mereka dapat menyimpan dan mempelajari modul tersebut dikemudian hari. Berikut adalah sistematika isi dari modul lokakarya yang dibuat:

1. Perkenalan mengenai desain grafis:
 - a. Apa itu desain grafis
 - b. Apa manfaat belajar desain grafis
 - c. Perangkat lunak untuk membuat desain grafis
 - d. Aspek-aspek penting dalam membuat desain.
2. Perkenalan aplikasi Canva
 - a. Apa itu Canva
 - b. Kelebihan dan kekurangan dari Canva
 - c. Apa saja yang dapat dilakukan dengan Canva
 - d. Langkah-langkah untuk mendaftar dan membuat akun Canva
3. Cara menggunakan aplikasi Canva
 - a. Memilih konten
 - b. *Template*
 - c. *Elements*

- d. *Camera Roll* dan *Uploads*
- e. *Text*
- f. Dan lain-lain.

Pelaksanaan

Seperti yang telah disinggung dalam Metode, pelaksanaan lokakarya dilakukan dalam dua hari. Fokus pada hari pertama adalah dengan menggunakan Canva agar memungkinkan para peserta untuk bisa langsung mencoba dan menghasilkan sesuatu. Pada hari kedua, fokus pelatihan adalah mengenai pengenalan akan desain grafis. Hal ini dilakukan agar para peserta dapat terlebih dahulu mempraktekan dan berkreasi, kemudian pada kesempatan selanjutnya mereka diperkaya dengan pemahaman ilmu desain agar dapat meningkatkan kualitas desain mereka. Lokakarya dilaksanakan secara luring, dimana terdapat 22 peserta secara keseluruhan. Semua peserta memiliki telepon genggam yang memiliki akses internet agar dapat mencoba langsung menggunakan Canva.



Gambar 1. Dokumentasi Lokakarya (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

Pelaksanaan lokakarya ini dilakukan dengan urutan kegiatan sebagai berikut:

Tabel 1. Jadwal Lokakarya Hari Pertama (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

No	Waktu Pelaksanaan	Kegiatan	Keterangan
1	14.00 – 14.10	Pembukaan Lokakarya	Perkenalan dan juga penjelasan mengenai keseluruhan kegiatan lokakarya.
2	14.10 – 14.30	Pendahuluan	Menjelaskan mengenai desain grafis dan fungsi dari desain grafis secara sederhana. Memberikan form <i>pretest</i> .
3	14.30 – 17.00	Penjelasan Canva	Menjelaskan dan tutorial cara menggunakan Canva.
4	17.00 – 17.45	Membuat Poster	Membuat biografi masing-masing untuk latihan membuat poster.

5	17.45 – 18.00	Penutupan Lokakarya	Penutupan, ucapan terima kasih, dan foto bersama.
---	---------------	---------------------	---

Tabel 2. Jadwal Lokakarya Hari Kedua (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

No	Waktu Pelaksanaan	Kegiatan	Keterangan
1	14.00 – 14.10	Pembukaan Lokakarya	Perkenalan dan juga penjelasan mengenai keseluruhan kegiatan lokakarya.
2	14.10 – 14.50	Materi	Materi mengenai elemen-elemen dan prinsip-prinsip desain.
3	14.50 – 16.00	Kuis	Kuis sebagai evaluasi pertama perihal materi yang diajarkan.
4	16.00 – 16.45	Membuat Poster	Membuat poster dengan bebas sembari mengimplementasikan materi yang telah diajarkan.
5	16.45 – 17.00	Penutupan	Membagikan form <i>post test</i> . Penutupan lokakarya.

Hasil Pelatihan

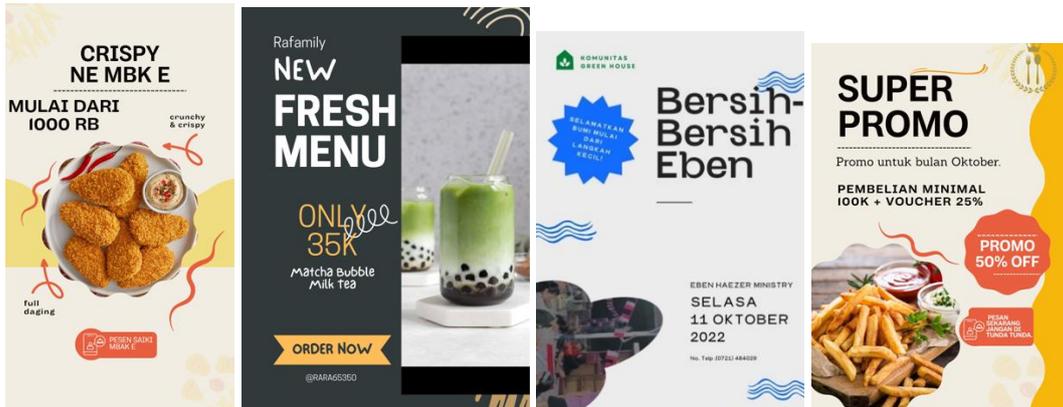
Hasil desain dari lokakarya dapat dilihat pada Gambar 2 dan Gambar 3. Gambar 2 menunjukkan hasil lokakarya hari pertama ketika para peserta diperkenalkan ke desain grafis dan juga Canva. Gambar 3 menunjukkan hasil lokakarya hari kedua ketika para peserta diajarkan mengenai elemen dan prinsip-prinsip desain.

Pada hari pertama lokakarya, para peserta diminta untuk membuat poster yang berisi informasi diri para peserta. Fokus dari latihan pada hari pertama ini adalah memperkenalkan fitur-fitur dasar Canva agar para peserta dapat mengerti cara menggunakan Canva. Dapat dilihat dari karya-karya bahwa para peserta sudah memahami cara memasukan gambar, memasukan tulisan, dan mengatur elemen-elemen dasar tersebut.



Gambar 2. Contoh Hasil Pelatihan Hari Pertama (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

Pada Gambar 3 dapat dilihat hasil pelatihan hari kedua para peserta lokakarya. Latihan pada hari kedua ini adalah untuk membuat sebuah poster informasi, dimana para peserta mempraktekkan prinsip-prinsip desain yang diajarkan seperti prinsip keseimbangan, kesatuan, dan juga hirarki dalam desain.



Gambar 3. Contoh Hasil Pelatihan Hari Kedua (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

Hasil dari lokakarya dua hari ini adalah para peserta dapat mengoperasikan dan menggunakan Canva dalam membuat desain secara sederhana. Para peserta juga mempelajari dan mengimplementasikan secara sederhana prinsip-prinsip desain kedalam desain mereka untuk dapat meningkatkan kualitas desain mereka.

Evaluasi

Hasil *pretest* dan *post test* dapat dilihat pada Gambar 4, Gambar 5, dan Gambar 6

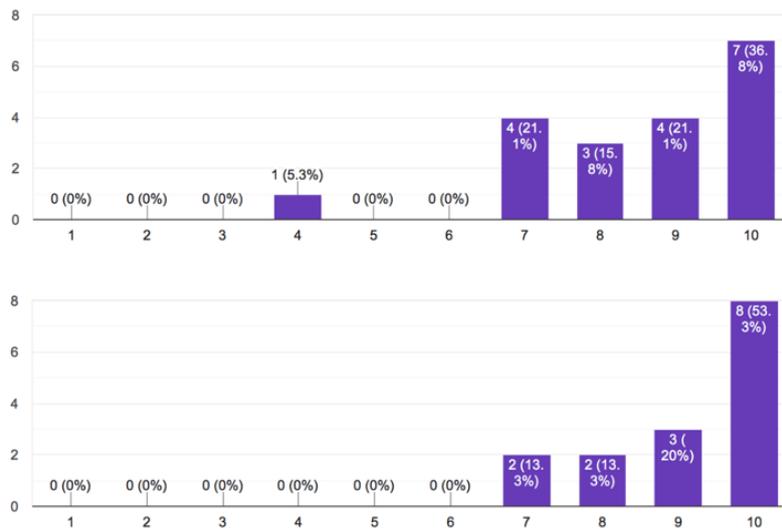


Gambar 4. Hasil *Pretest* dan *Post Test* dari Pertanyaan Pertama (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

Gambar 4 menunjukkan perbandingan antara jawaban-jawaban para responden terkait ketertarikan para responden terhadap desain grafis. Peserta yang tertarik akan desain grafis yang semula 84.2% meningkat ke 93.3%. Perubahan hasil ini menunjukkan bahwa melalui lokakarya ini, penulis dapat membuat adanya ketertarikan kepada para responden mengenai desain grafis.

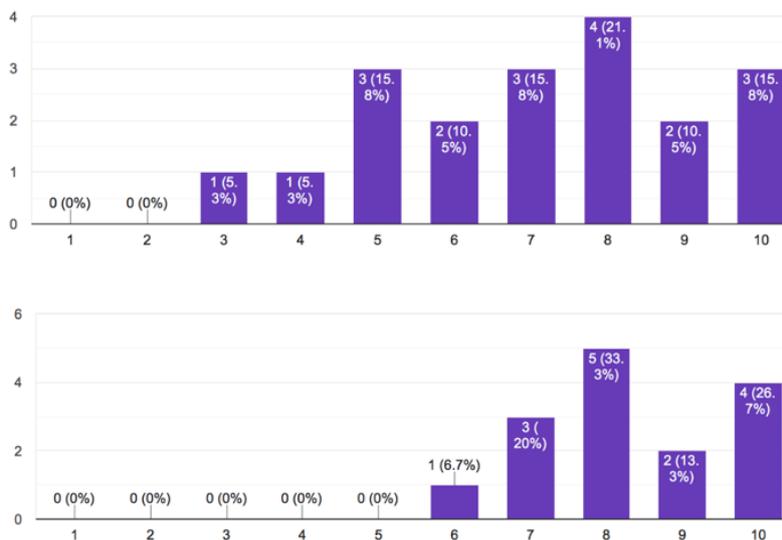
Semula 15.8% peserta tidak tahu apakah mereka tertarik atau tidak terhadap desain grafis. Namun setelah lokakarya, tidak ada lagi peserta yang tidak tahu apakah mereka tertarik atau tidak. Hal ini menunjukkan bahwa lokakarya ini mampu menginformasikan dan menjelaskan apa itu desain grafis,

sehingga peserta yang semula tidak tahu akhirnya dapat mengerti dan memilih untuk tertarik atau tidak tertarik.



Gambar 5. Hasil *Pretest* dan *Post Test* dari Pertanyaan Kedua (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

Gambar 5 menunjukkan perbandingan hasil sebesar apa ketertarikan para peserta lokakarya terhadap desain grafis. Dari data *pretest*, didapati rata-rata nilai ketertarikan para peserta terhadap desain grafis adalah 8.53. Sedangkan pada data *post test*, rata-rata nilai ketertarikan para peserta adalah 9.13. Peningkatan rata-rata nilai ketertarikan ini menunjukkan bahwa lokakarya yang diselenggarakan meningkatkan ketertarikan para peserta terhadap desain grafis.



Gambar 6. Hasil *Pretest* dan *Post Test* dari Pertanyaan Ketiga (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

Gambar 6 adalah hasil *pretest* dan *post test* dari pertanyaan mengenai persepsi para peserta terhadap kemampuan desain grafis mereka. Hasil dari *pretest* menunjukkan nilai rata-rata sebesar 7.11, sedangkan hasil *post test* menunjukkan nilai rata-rata sebesar 8.33. Peningkatan sebesar 1.22 ini

menunjukkan adanya perubahan persepsi para peserta terhadap kemampuan desain grafis mereka. Peningkatan ini juga dapat dilihat sebagai pengaruh positif dari lokakarya yang meningkatkan kepercayaan diri para peserta perihal desain grafis.

Hasil dari lokakarya ini, dilihat dari *pretest* dan *post test* adalah sebagai berikut:

1. Lokakarya ini meningkatkan pemahaman para peserta mengenai desain grafis.
2. Lokakarya ini meningkatkan ketertarikan para peserta mengenai desain grafis.
3. Lokakarya ini meningkatkan persepsi diri kemampuan desain grafis para peserta.

SIMPULAN DAN IMPLIKASI

Dari kegiatan lokakarya yang dilaksanakan selama dua hari ini, penulis melihat bahwa kegiatan ini disambut baik sekali oleh peserta lokakarya dan juga pengurus panti asuhan Eben Haezer Ministry Bandar Lampung. Penulis melihat hasil desain yang dihasilkan oleh peserta lokakarya menunjukkan pemahaman dasar yang merupakan tujuan dari pelatihan ini. Dari *pretest* dan *post test* penulis melihat bahwa lokakarya ini tidak hanya meningkatkan pemahaman dan penilaian diri para peserta, namun juga ketertarikan para peserta lokakarya terhadap desain grafis itu sendiri.

Dengan pelatihan ini, penulis berharap para peserta lokakarya dapat memiliki kemampuan desain grafis secara sederhana yang dapat mereka gunakan atau kembangkan lebih lanjut secara mandiri. Penulis juga berharap kemampuan desain yang diperkenalkan juga dapat menjadi sebuah pilihan lain bagi para peserta lokakarya nantinya.

Penulis melihat bahwa lokakarya desain grafis ini memiliki dampak positif pada peserta lokakarya, namun kegiatan-kegiatan lain seperti lokakarya lanjutan ataupun pendampingan menjadi hal yang penting untuk dapat mempertahankan dan juga meningkatkan dampak positif dari lokakarya ini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada panti asuhan Eben Haezer Ministry Bandar Lampung atas kesediaannya dalam mengikuti kegiatan lokakarya ini.

DAFTAR REFERENSI

- Hananto, B. A. (2020). What is Social Visual Communication Design? Proposals on How to Identify and Define it. *Proceedings of the International Conference of Innovation in Media and Visual Design (IMDES 2020)*, 27–31. <https://doi.org/https://doi.org/10.2991/assehr.k.201202.049>
- Hananto, B. A., Leoni, E., & Wong, T. (2020). Pedagogi Metodologi Desain Sebagai Strategi Pendidikan Desain (Studi Kasus : Identifikasi Metodologi Simulasi Perancangan Ulang Website Taman Mini Indonesia Indah). *Jurnal Nawala Visual*, 2(2), 16–26. <https://doi.org/https://doi.org/10.35886/nawalavisual.v2i2.107>

LAMPIRAN FOTO-FOTO KEGIATAN

