

**PELATIHAN DAN PEMBELAJARAN
DASAR KOMUNIKASI DESAIN VISUAL
PADA PUSAT KEGIATAN BELAJAR MASYARAKAT (PKBM) AN-NADHIF**

Rangga Galura Gumelar¹⁾, Ikhsan Ahmad¹⁾, Iman Mukhroman¹⁾

¹⁾Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik

Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

Email : rangga.gumelar@untirta.ac.id,

Abstrak

Salah satu bentuk penyebaran informasi kepada masyarakat adalah dengan memanfaatkan saluran-saluran komunikasi yang ada. Komunikasi Desain Visual, selain sebagai cara untuk mengantarkan pesan yang efektif karena dengan bantuan visualisasi, juga sebagai bentuk pengembangan kreativitas. Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) An-Nadhif, memiliki murid-murid non formal, yang rata-rata mereka masih tergolong remaja. Dengan adanya kegiatan pengabdian ini, mencoba untuk mengembangkan kreativitas dan kemampuan pengembangan diri dari murid tersebut khususnya pengenalan dan aplikasi pada penggunaan software desain. Animo remaja yang hadir untuk mengikuti pelatihan ini sangat baik, terutama dalam pelaksanaan pelatihan dimana mereka dapat secara aktif melakukan inovasi sesuai dengan kemampuan mereka. Memang tidak mudah dan tidaklah cukup, pelatihan ini jika tidak dirancang dalam sebuah konsep yang berkesinambungan. Oleh karenanya, harus dibuat sebuah grand design yang baik untuk dapat mengimplementasikan dan mengevaluasi khususnya pada pelatihan dan pembelajaran Desain Visual ini.

Kata Kunci : Desain Visual, PKBM,

Korespondensi : Dr. Ing (FH) Rangga Galura Gumelar, M.Si., Program Studi Ilmu Komunikasi, FISIP, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa. Jl. Raya Jakarta Km. 4, Pakupatan, Serang, Banten.
Email: rangga.gumelar@untirta.ac.id

1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah hal yang sangat penting. Salah satu cara untuk mengentaskan kemiskinan adalah dengan cara peningkatan pendidikan di masyarakat. Bahkan pemerintah merintis program belajar 12 tahun atau setaraf dengan jenjang pendidikan menengah. Artinya, dengan jenjang pendidikan minimal SMA/SMK diharapkan dapat melahirkan sumber daya manusia yang mumpuni. Harus diakui bahwasannya persaingan saat ini sangat tergantung dari kesiapan individu itu sendiri. Dengan adanya AFTA, maka mau tidak mau seleksi alam sangatlah menentukan. Mereka yang memiliki kemampuan akan menduduki atau mendapatkan pekerjaan tanpa melihat darimana mereka berasal. Artinya, bisa jadi dalam beberapa tahun kedepan pekerjaan yang ada di Indonesia saat ini akan diduduki oleh warga negara asing, sedangkan warga negara Indonesia hanya sebagai penonton.

Keberadaan Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) dalam suatu wilayah ataupun komunitas pada dasarnya bertujuan untuk meningkatkan kehidupan masyarakat itu sendiri. Masyarakat mendapatkan ilmu baik pelatihan ataupun belajar pada umumnya tanpa adanya suatu formalitas layaknya belajar di sekolah-sekolah formal pada umumnya. Hadirnya Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) ini tentunya memberikan manfaat langsung kepada masyarakat. Secara umum Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) dapat dikelompokkan dalam tiga kegiatan, yakni bidang kegiatan pembelajaran (*learning activities*), bidang kegiatan usaha ekonomi

produktif (*business activities*) dan bidang kegiatan pengembangan masyarakat (*community development activities*).

Dalam bidang pembelajaran, kegiatan yang dilakukan adalah sebuah proses pembelajaran bagi masyarakat dalam mendapatkan ilmu pengetahuan layaknya pengetahuan dalam sekolah formal. Aspek kognitif, afeksi dan psikomotorik sangat diperhatikan dalam bidang ini. Program yang sering dijalankan dalam bidang ini seperti Program Pendidikan Anak Usia Dini, Program Pendidikan Kesetaraan Paket A untuk SD, Paket B untuk SMP, Paket C untuk SMA. Antusias masyarakat mengikuti kegiatan pembelajaran bagi masyarakat sangatlah tinggi.

Pada Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) An-Nadhif, animo masyarakat untuk belajar sangatlah tinggi. Terlihat dari banyaknya masyarakat yang hadir dan belajar di PKBM ini. Sarana dan Prasarana kegiatan belajar sangatlah mendukung. Hal ini dibuktikan dengan adanya alat-alat untuk belajar kemampuan seperti alat jahit dan komputer. Masyarakat dengan arahan dan bimbingan dari pengajar dikenalkan, diajarkan dan mendapatkan ilmunya dari alat-alat tersebut.

Berbicara tentang komputer, berarti berbicara tentang teknologi. Dalam perkembangannya kehadiran dan keberadaan teknologi informasi akan sangat dibutuhkan dan takkan pernah habis. Hal ini selaras dengan visual komunikasi, dimana kemampuan akan penguasaan visual komunikasi sangatlah penting. Pengenalan software dan kemampuan

dalam aplikasi desain tentunya akan sangat membantu masyarakat. Akan ada tambahan pengetahuan dan keterampilan dalam kemampuan untuk mengoprasionalisasikan desain.

Kemampuan akan visualisasi komunikasi melalui desain tentunya menjadi soft skill dimana tidak semua orang dapat mengaplikasikannya. Kemampuan setiap individu dalam mengaplikasikannya akan sangat berbeda-beda tergantung dari individu tersebut masing-masing. Pengetahuan tentang desain serta dalam pengaplikasian software desain harapannya dapat mengembangkan pada ranah lain, seperti pada kemandirian berusaha dll.

Animo masyarakat serta fasilitas yang mendukung tentunya menjadi sumber inspirasi bagi kami untuk memberikan sedikit ilmu dan kemampuan kami dalam mengenalkan visual desain melalui media elektronik (komputer) dalam mengaplikasikan software desain sesuai dengan kemampuan dari kami. Dengan penambahan pengetahuan dan langsung pengaplikasian melalui media komputer tentunya diharapkan masyarakat Desa Kampung Pasirlaban, Kecamatan Cikeusal Kabupaten Serang memiliki daya saing.

Identifikasi Dan Perumusan Masalah

Mengenalkan dan memberikan aplikasi keilmuan terutama dalam bidang visual komunikasi desain tentunya tidaklah mudah. Harus ada kontinuitas dan rutinitas dari pembelajaran yang ada. Pengabdian ini tentunya sebagai jembatan dan pembuka jalan

untuk dapat melaksanakan program-program lainnya yang bermanfaat bagi masyarakat Desa Kampung Pasirlaban, Kecamatan Cikeusal, Kabupaten Serang melalui fasilitasi dari Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat An-Nadhif.

Kemampuan dalam pengolahan dan penggunaan software desain sebagai suatu keahlian tentunya menjadikan nilai tambah bagi setiap individu yang ada. Akan banyak efek baik langsung ataupun tidak langsung jika kemudian masyarakat memahami dan menguasai tentang desain visualisasi ini.

Oleh sebab itu, berdasarkan pada fakta dan uraian diatas maka tujuan dari pengabdian ini adalah: 1) Mengenalkan tentang pengenalan software desain dalam visualisasi desain, 2) Melakukan *Brainstorming* membahas apa-apa saja yang menjadi titik pokok dan mengapa pengenalan dan pembuatan desain menggunakan komputer, 3) Agar masyarakat tertarik dan menguasai dalam pengaplikasian software desain?

Kerangka Pemecahan Masalah

Program pembelajaran dan pengenalan dasar-dasar desain visual haruslah dilakukan melalui komunikasi langsung. Penjelasan dan upaya memberikan informasi kepada masyarakat dalam hal pentingnya penguasaan desain melalui komputerisasi tentunya harus terus dilakukan dan memasyarakatnya. Sadar bahwa melakukan atau memberikan informasi dan meneguhkan keyakinan kepada masyarakat adalah sesuatu yang tidak mudah, maka dengan latar belakang akademisi dan didorong dengan pemikiran kritis tentunya dapat memberikan

solusi terhadap permasalahan yang timbul atau yang ada di masyarakat.

Masyarakat perlu diberikan perspektif yang lebih luas lagi terkait dengan pembelajaran dan pengenalan dasar-dasar pembuatan desain melalui media komputer. Sehingga dengan adanya suatu perbandingan dan contoh yang ada, masyarakat akan tergerak dan lebih semangat dalam mempelajarinya. Selain dari itu, sifat dalam Kegiatan Belajar Masyarakat yang tidak formal, tentunya menjadi perhatian besar.

Adapun khalayak sasaran dari program sosialisasi ini adalah masyarakat di Desa Kampung Pasirlaban, Kecamatan Cikeusal, Kabupaten Serang.

2. METODE KEGIATAN

Bentuk kegiatan sosialisasi melalui tatap muka dan komunikasi langsung disertai dengan bentuk aplikasi lapangan. Yaitu dengan langsung memberikan modul pembelajaran yang terkait dengan penguasaan software desain. Aplikasi langsung di lapangan sangatlah penting, karena pada prinsipnya mengenal dan menguasai software desain tidak dapat dipelajari hanya sebatas belajar biasa, akan tetapi lebih jauh lagi harus selalu melalui praktek langsung mengaplikasikan software desainnya.

Metode pembelajaran dan pengenalan desain melalui aplikasi software desain tentunya bukan sesuatu yang mudah karena dihadapkan pada heterogenitas masyarakat yang didalamnya sangatlah kompleks. Oleh sebab itu maka dibutuhkan suatu pendekatan

kepada masyarakat yang lebih dekat lagi, bukan dalam kapasitas sebagai pendidik yang membuat jarak, akan tetapi mencoba masuk sebagai bagian dari mereka. Sehingga akan memudahkan komunikasi yang dibangun dan pembelajaran akan lebih efektif.

Rancangan Evaluasi

Evaluasi terhadap kegiatan pembelajaran dan pengenalan desain visual di Pusat Kelompok Belajar Masyarakat (PKBM) An-Nadhif di Desa Kampung Pasirlaban, Kecamatan Cikeusal, Kabupaten Serang dapat dilakukan dengan melakukan game atau permainan bagaimana masyarakat yang mengikuti pelatihan tersebut pada KBM tersebut. Dengan metoda yang santai dan rilek, diharapkan masyarakat yang mengikutinya dapat lebih cepat menguasainya.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian dasar dalam bidang desain grafis. Membuat logo, memanipulasi foto, membuat poster, banner, dll. Langkah pertama untuk belajar tentang desain grafis adalah dengan mengetahui software yang sering digunakan. Pada pembelajaran kali ini software yang di ajarkan adalah Adobe Photoshop. Tutorial ini sesungguhnya ada di Internet, dengan ragam macam gambar yang berbeda, sehingga memudahkan bagi para peserta untuk mengulang dan mempelajarinya. Adapun pelatihan yang dilakukan :

A. CARA MEMBUAT TYPOGRAPHY PHOTOSHOP



Rollen Druckmaschine, Klaus Thailacker

Sarah Cook, *“Customer Care Excellence”*, PPM, 2002.

Yudi Widsman Drahta *“Tips Mendesain Sebuah Logo”*, Design World Master Web Indonesia, 2004

4. SIMPULAN DAN SARAN

Mengenalkan desain dengan langsung mengajak peserta untuk langsung praktek lebih efisien, walaupun memang tidaklah mudah untuk langsung menguasai software desain, harus melalui pelatihan yang kontinu. Oleh karenanya, kerjasama ini harus terus ditingkatkan dan dilakukan secara terus menerus agar kemampuan masyarakat muda khususnya akan pembelajaran berbasis desain menjadi lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

Adi Kusriyanto, *“Tipografi Komputer Untuk Desainer Grafis”*, Andi Yogyakarta, 2004

----- *“Pengantar Desain Komunikasi Visual”*, Andi Yogyakarta, 2007.

Alex Sobur, *“Semiotika Komunikasi”*, PT. Remaja Rosdakarya, Bandung 2006.

Hendi Hendratman, *“Tips & Trix Graphics Design”*, Informatika Bandung, 2008.

H. Kipphan (2000), *Handbuch der Printmedien*, Springer Heidelberg.

Katherine Miller, *“Communication Theories”*, McGraw Hill International Edition, USA 2005.

Kipphan, *“Handbuch der Printmedien”*, Springer Heidelberg, 2000.