

Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Microsoft Powerpoint Bagi Pelajar

Graphic Design Training Using Microsoft Powerpoint For Students

¹Wira Bharata, ²Arwin Sanjaya, ³Stefany Komala, ⁴Juwita Z, ⁵Setya Maulana Pratama, ⁶Muhammad Izharul Laily Salam, ⁷Kurnia Himawan Sandy

Program Studi Administrasi Bisnis, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik,
Universitas Mulawarman, Samarinda

Korespondensi: Bharata, wrbharata@fisip.unmul.ac.id

Naskah Diterima: 31 Mei 2021. Disetujui: 3 Oktober 2021. Disetujui Publikasi: 30 April 2022

Abstract. Design science is still relatively rare or common knowledge because some people still think studying graphic design is complicated. The fact is that design science is a skill requirement that is needed in various activities, formal to non-formal. This community service program aims to improve students' soft skills, especially related to design using technology, namely the Microsoft Powerpoint application. We are trying to change society's stigma towards design activities that can be done quickly without the need for complicated tools. The activity method is carried out by seminars and providing material, followed by direct practice. Training participants can feel the benefits immediately after participating in this activity. It can be concluded that this activity went smoothly and received a positive response from the participants.

Keywords: *Design, powerpoint, students.*

Abstrak. Ilmu desain masih tergolong jarang atau awam diketahui. Hal ini disebabkan karena beberapa orang masih menganggap mempelajari ilmu desain grafis adalah sebuah kegiatan yang rumit. Faktanya ilmu desain adalah sebuah kebutuhan skill yang dibutuhkan di berbagai kegiatan, formal hingga non-formal. Tujuan program pengabdian masyarakat ini adalah untuk meningkatkan soft skill pelajar, khususnya terkait desain dengan menggunakan teknologi yaitu aplikasi Microsoft Powerpoint. Kami berupaya untuk merubah stigma masyarakat terhadap kegiatan desain yang dapat dilakukan dengan mudah tanpa membutuhkan perangkat yang rumit. Metode kegiatan dilakukan dengan seminar dan pemberian materi, kemudian dilanjutkan dengan praktek langsung. Peserta pelatihan dapat merasakan manfaat langsung setelah mengikuti kegiatan ini. Dapat disimpulkan, kegiatan ini berjalan dengan lancar dan memperoleh respon yang positif dari para peserta.

Kata Kunci: *Desain, powerpoint, Pelajar.*

Pendahuluan

Era revolusi industri 4.0 membuka kesempatan bagi sumber daya manusia (SDM) untuk memiliki keahlian yang sesuai dengan perkembangan teknologi terkini. Untuk itu, diperlukan pelaksanaan program peningkatan keterampilan (*up-skilling*) atau pembaruan keterampilan (*reskilling*) berdasarkan kebutuhan dunia industri saat ini. Salah satu yang kompetensi yang dibutuhkan adalah sumber

daya manusia yang memiliki *talent*. Talenta menjadi kunci atau faktor penting untuk kesuksesan implementasi industri 4.0. Di era revolusi industri 4.0 ini, peranan IT menjadi semakin penting. Hampir semua pekerjaan dilakukan secara digital. Kesadaran menggunakan IT untuk kepentingan yang positif yang seharusnya diimbangi dengan *update* pengetahuan terkait teknologi (Anggraeni, 2019).

Menurut Rohida (2018) sumber daya manusia yang dibutuhkan oleh industri saat ini adalah yang memiliki kompetensi dalam pemanfaatan teknologi digital. Kompetensi ini untuk mewujudkan pabrik cerdas (*smart factories*), seperti salah satunya Internet of Things (IoT). Seperti dinyatakan oleh Straubhaar & LaRose (2000), bahwa era internet adalah era masyarakat informasi di mana individu lebih banyak menghabiskan waktu di belakang komputer dan mengubah bentuk media menjadi bentuk tertulis (*computer-readable*). Bentuk tertulis dalam media interaktif ini memungkinkan terjadinya pemahaman yang berbeda dengan kenyataan sesungguhnya. Salah satu fakta adalah munculnya suatu perubahan dalam sikap dan perilaku individu (Simangunsong, 2011). Pada era reformasi industri 4.0 hampir semua hal visual yang kita lihat telah menggunakan teknologi. Ramainya penggunaan teknologi tidak jauh dari yang namanya desain. Kami menyadari bahwa ilmu desain yang dimiliki masyarakat masih minim. Sebagian besar orang masih memahami maupun mempelajari ilmu desain dari inisiatif otodidak. Berdasarkan fakta tersebut, kegiatan pelatihan terkait ilmu desain tentu diperlukan.

Pelatihan menurut Hanon dkk., (2002) adalah suatu proses yang dilakukan untuk mencapai kemampuan tertentu dalam rangka membantu mencapai tujuan organisasi. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Lodjo (2013) disebutkan bahwa pelatihan diperlukan guna meningkatkan efisiensi, efektivitas dan produktivitas kerja yang terarah. Kamil (2003) mengemukakan bahwa kegiatan pelatihan memiliki tujuan untuk meningkatkan dan mengasah kemampuan individu dalam mengerjakan setiap tugas atau pekerjaan tertentu secara memuaskan. Situasi pendidikan di masa pandemi Covid-19 menuntut pelajar untuk dapat melakukan pembelajaran secara mandiri. Pelajar di tingkat SMA, SMK, dan MAN di provinsi Kalimantan Timur turut merasakan dampak pandemi Covid-19. Kemajuan teknologi turut serta membantu akses pembelajaran dari berbagai sumber. Kami menyusun kegiatan pelatihan ini dengan sasaran peserta yaitu pelajar sekolah di Kalimantan Timur. Peningkatan kinerja pelajar dapat dicapai jika memanfaatkan teknologi yang ada (Musalamah dkk., 2021).

Fokus pelatihan kami adalah tentang ilmu desain grafis, yang dimana mempraktikkannya menggunakan aplikasi Microsoft Powerpoint. Faktanya, desain grafis merupakan salah satu *skill* yang membanggakan dan sangat dibutuhkan di era digital. Seni desain grafis dapat menjadi peluang usaha atau profesi. Melalui desain grafis, seseorang dapat berkomunikasi dengan orang lain dan menyampaikan pesan dengan kreativitas. Berdasarkan pemikiran tersebut, kami mengadakan pelatihan desain grafis dengan mengangkat tema “Pelatihan Desain Menggunakan Microsoft Powerpoint bagi Pelajar.”

Microsoft Powerpoint awalnya hanya aplikasi yang berfungsi sebagai sebuah wadah untuk membuat dan menampilkan presentasi. Pada kegiatan pelatihan ini, kami memperkenalkan Microsoft Powerpoint dalam bentuk lain. Microsoft Powerpoint dapat juga menjadi sebuah wadah mendesain yang dapat menghasilkan desain dengan berbagai macam bentuk. Microsoft PowerPoint mempunyai fitur grafik, gambar, animasi maupun musik dan suara. Kegiatan presentasi yang dibuat dengan Microsoft Powerpoint bisa dioptimalkan semaksimal mungkin. Diagram dari aplikasi Microsoft Excel bisa digabungkan ke dalam persentasi Powerpoint

(Kusrianto, 2006). Aplikasi Microsoft Powerpoint dapat digunakan untuk membuat desain grafis untuk berbagai keperluan, seperti flyer, poster, infografik, *banner*, kartu ucapan, sertifikat, dan lain-lain. Alasan kami memilih pelajar sebagai dampingan adalah melihat dari besarnya manfaat ilmu desain bagi pelajar. Dengan pelatihan desain dapat mendorong para pelajar untuk mengembangkan kreativitas, sekaligus untuk memecahkan berbagai masalah.

Dengan memanfaatkan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, kami dapat menjangkau para pelajar yang sedang melaksanakan belajar mandiri dan daring di beberapa daerah di Kalimantan Timur untuk bisa bergabung, berkontribusi dan menggali potensi melalui kegiatan pelatihan ini. Tujuan akhir dari kegiatan pelatihan ini adalah dapat meningkatkan kemampuan pelajar dalam memanfaatkan teknologi, khususnya menggunakan aplikasi Microsoft Powerpoint. Dengan terselenggaranya kegiatan pelatihan tersebut, diharapkan pelajar yang menjadi dampingan dapat memetik ilmu yang bermanfaat sebagai bekal menghadapi era digitalisasi.

Metode Pelaksanaan

Tempat dan Waktu. Waktu yang digunakan untuk pelatihan ini dilaksanakan sejak dikeluarkannya ijin pelatihan dalam kurun waktu kurang dari 2 minggu serta memerlukan waktu selama 3 minggu untuk persiapan. Pelatihan Desain Menggunakan Microsoft Powetpoint bagi Pelajar dilaksanakan selama satu hari, tepatnya pada hari Sabtu, 3 April 2021. Dikarenakan pandemi Covid-19 belum berakhir, maka pelatihan ini dilaksanakan menggunakan media Zoom Meeting.

Khalayak Sasaran. yang menjadi target pendampingan dalam Pelatihan Desain Menggunakan Microsoft Powerpoint adalah pelajar. Alasan kami memilih pelajar sebagai dampingan adalah melihat dari besarnya manfaat ilmu desain bagi pelajar. Pelatihan ini dapat mendorong para pelajar untuk mengembangkan kreativitas, memecahkan masalah dan menjadi bekal ilmu dalam menghadapi era digitalisasi 4.0. Situasi pendidikan di masa pandemi Covid-19 menuntut pelajar, khususnya pelajar SMA, SMK, dan MAN di provinsi Kalimantan Timur untuk melakukan pembelajaran secara mandiri. Kemajuan teknologi turut serta membantu akses pembelajaran dari berbagai sumber bagi pelajar. Kami mengundang 108 pelajar dari 12 sekolah di beberapa daerah di provinsi Kalimantan Timur. Dengan terselenggaranya pelatihan tersebut diharapkan pelajar yang menjadi dampingan dapat memetik ilmu yang bermanfaat sebagai bekal menghadapi era digitalisasi 4.0.

Metode Pengabdian. Dalam metode pengabdian pelatihan menggunakan Microsoft Powerpoint ini kami menggunakan metode monologis. Metode monolog merupakan kegiatan bahasa yang diucapkan oleh pemateri dan lebih mementingkan isi komunikasi. Metode monologi dalam kegiatan ini berupa presentasi penyampaian materi pelatihan langsung dari pemateri. Penggunaan metode ini dalam penerapannya memungkinkan peserta dan pemateri memiliki komunikasi dua arah agar menciptakan interaksi yang baik bagi kedua belah pihak. Kami menginginkan para peserta tidak hanya menjadi sebuah objek dari pelatihan. Para peserta harus sebanyak dan sejauh mungkin dilibatkan dalam kegiatan ini. Hasil yang diharapkan dari kegiatan ini adalah peserta dapat meningkatkan *soft skill* serta dapat mengimplementasikan langsung, terutama bagi pelajar yang mempersiapkan dirinya memasuki dunia kerja. Kegiatan pelatihan ini dilakukan pada saat masa pandemi Covid-19. Demi mencegahnya penyebaran virus ini serta tidak ingin mengundang kerumunan yang tidak diperlukan, maka kami menggunakan alternatif lain dari perkembangan dunia teknologi saat ini yaitu pelatihan secara virtual (*online*). Kami juga berusaha untuk mencegah rantai penyebaran virus Covid-19 ini dengan mengajak para peserta untuk tetap di rumah dan melakukan

kegiatannya di rumah (*Work From Home*) namun tetap mempertimbangkan kualitas dari pelatihan yang kami berikan kepada masyarakat.

Program pengabdian masyarakat dengan bentuk pelatihan ini terdiri dari beberapa kegiatan. Kegiatan-kegiatan tersebut dilakukan secara berurutan. Berikut adalah kegiatan yang dilakukan dalam program pengabdian masyarakat ini:

1. Pra pelaksanaan

Kegiatan ini berupa penentuan narasumber, penyusunan jadwal kegiatan, pembuatan pamflet yang disebarakan melalui Whatsapp dan Instagram pada 12 sekolah di provinsi Kalimantan Timur.

2. Pelaksanaan pelatihan

Peserta akan diberikan seminar singkat terkait ilmu desain. Kegiatan dilanjutkan dengan melakukan praktek langsung menggunakan aplikasi Microsoft Powerpoint. Peserta pelatihan juga diberikan *challenge* untuk membuat desain yang kemudian hasilnya akan ditampilkan di akhir kegiatan.

3. Evaluasi pelaksanaan pelatihan

Pada tahap ini, peserta akan dibagikan kuesioner yang berisi beberapa pertanyaan terkait kegiatan pelatihan yang telah dilakukan. Hasil dari survei ini akan dijadikan bahan evaluasi. Di akhir kegiatan, peserta akan dibagikan sertifikat.

Indikator Keberhasilan. Indikator keberhasilan dalam pelatihan ini adalah:

1. Program pengabdian masyarakat dinyatakan berhasil apabila kehadiran peserta melebihi 90% dari yang tercantum di *link* pendaftaran.
2. Pemahaman peserta terkait materi ilmu desain dikatakan meningkat apabila dalam proses pelatihan peserta berhasil menyelesaikan *challenge* yang diberikan.
3. Kegiatan pelatihan dinyatakan berhasil ketika peserta memberi nilai positif minimal 70% pada *link* formulir evaluasi yang dibagikan di akhir acara.

Metode Evaluasi. Evaluasi dilakukan dengan mengecek dan membandingkan jumlah peserta yang mendaftar dan jumlah peserta yang hadir pada saat acara berlangsung. Kemudian kami juga melakukan evaluasi setelah pemberian materi selesai dengan membuat *challenge* kepada para peserta. Untuk mengetahui sejauh mana para peserta pelatihan itu memahami *tools* yang ada di Microsoft Powerpoint dan mengaplikasikannya secara langsung dan mandiri, peserta diinstruksikan untuk membuat desain menggunakan aplikasi tersebut. Di akhir kegiatan, kami memberikan *link* formulir evaluasi kepada 40 peserta yang dipilih secara acak.

Hasil dan Pembahasan

A. Pra pelaksanaan pelatihan

Penyebaran pamflet dilakukan mulai tanggal 24 Maret 2021 hingga 3 April 2021. Pamflet disebarakan melalui Whatsapp dan Instagram ke 12 sekolah yang terdiri dari Sekolah Menengah Atas, Sekolah Menengah Kejuruan, Dan Madrasah Alliyah Negeri di provinsi Kalimantan Timur. Seperti yang dilihat pada gambar 1, informasi terkait kegiatan pelatihan ini lengkap disajikan dalam pamflet tersebut.

Pamflet berisi tema kegiatan pelatihan, informasi siapa yang menjadi pemateri, siapa yang menjadi moderator, tanggal dan waktu pelaksanaan, lokasi kegiatan dilakukan, manfaat seperti apa saja yang didapatkan, *link* pendaftaran mengikuti kegiatan hingga narahubung yang tertera guna menjawab kebingungan para calon peserta maupun peserta yang bergabung. Berdasarkan data diperoleh sejumlah 117 peserta yang mendaftar untuk mengikuti kegiatan ini.

B. Pelaksanaan Pelatihan

Kegiatan pelatihan dilaksanakan pada tanggal 4 April 2021 mulai pukul 10.00-12.15 WITA melalui media Zoom Meeting. Kegiatan ini dilaksanakan sesuai

dengan susunan kegiatan pelatihan yang telah diinformasikan sebelumnya (tabel 1). Terdapat 108 peserta di dalam Zoom Meeting yang mengikuti kegiatan pelatihan. Kegiatan ini berjalan lancar tanpa kendala apapun. Kegiatan dipandu oleh moderator dan diisi oleh pemateri. Dapat disimpulkan, kegiatan ini sukses memberikan manfaat dan pelajaran terkait ilmu desain.



Gambar 1. Pamflet yang dipublikasikan

Tabel 1. Susunan Acara Kegiatan Pelatihan

WAKTU	KETERANGAN
9.40 – 10.00	Peserta memasuki ruang Zoom Meeting
10.00 – 10.05	Pembukaan
10.05 – 10.25	Sambutan
10.25 – 10.30	Pembacaan doa
10.30 – 10.35	MC (Menjelaskan rangkaian acara dan memanggil pemateri)
10.35 – 12.05	Pemateri & membuka sesi tanya jawab
12.05 – 12.10	MC (menutup sesi tanya jawab dan menjelaskan <i>challenge</i>)
12.10 – 12.15	(Menutup acara dan mengarahkan sesi foto bersama)

Sebagai bentuk apresiasi sekaligus evaluasi, kami memberikan *challenge* bagi para peserta. *Challenge* ini adalah mempraktekkan secara langsung bagaimana mendesain menggunakan aplikasi Microsoft PowerPoint. Hasil dari *challenge* yang diberikan pada para peserta dapat dilihat pada gambar 2. Hal ini membuktikan bahwa peserta dapat memahami dan langsung mempraktekkan apa yang telah mereka pelajari dan dapatkan dari kegiatan ini.

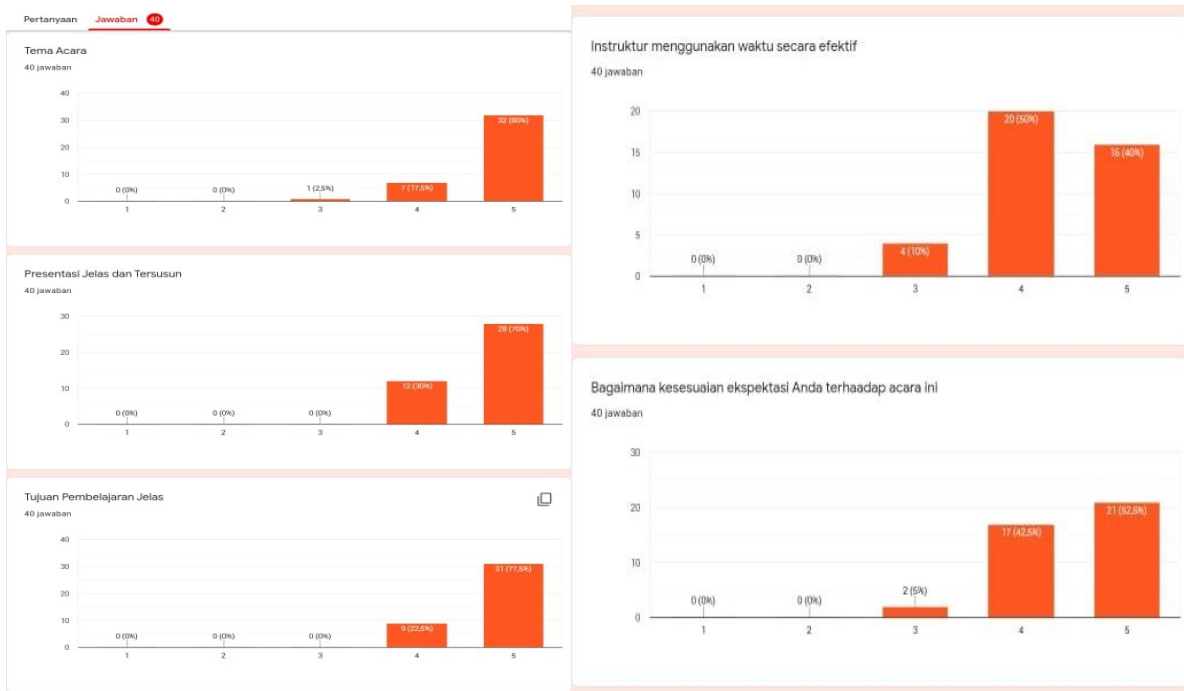


Gambar 2. Hasil *challenge* desain para peserta

C. Evaluasi kegiatan pelatihan

Data ini diperoleh dari total jumlah 40 peserta yang dipilih secara random untuk mengisi *link* formulir evaluasi. Pada gambar 5,80% dari peserta merasa bahwa tema kegiatan yang diangkat sangat menarik, karena tema kegiatan ini dianggap sesuai dengan era saat ini. Selanjutnya 70% dari peserta menilai presentasi yang ditampilkan dalam kegiatan dapat dipahami dengan sangat jelas. Perolehan sebesar 77,5% menganggap tujuan pembelajaran sangat jelas dan bermanfaat untuk pembekalan dalam menghadapi era digital ini. Acara ini dirasa

biasa saja dari segi struktur dalam menggunakan waktu secara efektif, dengan diakui oleh 40% dari peserta. Terakhir, sebanyak 52,5% peserta menyatakan acara ini sesuai dengan ekspektasi mereka.



Gambar 3. Formulir evaluasi yang diisi oleh para peserta

Dalam kegiatan ini kami memberikan sertifikat, baik untuk pemateri maupun peserta. Pada gambar 3 ditampilkan bentuk sertifikat. Sertifikat ini kami bagikan melalui Whatsapp dan Google Drive dalam bentuk *soft file*.



Gambar 4. Sertifikat pemateri dan peserta

F. Keberhasilan Kegiatan

Kegiatan ini menghadirkan pemateri yang tentunya sangat ahli dalam bidang desain. Kegiatan ini dihadiri oleh 108 peserta yang berasal dari 12 sekolah yang ada di berbagai daerah provinsi Kalimantan Timur. Melalui *challenge* yang diadakan, dapat disimpulkan juga bahwa para peserta sudah bisa langsung mempraktekkan terkait desain dengan menggunakan aplikasi Microsoft

- Hanon, C., Mathis, D., Gallarda, T., & Loo, H. (2002). Training in psychiatry in France. A national survey among psychiatric trainees. *European Psychiatry*, 17(S1), 92s-92s.
- Kamil, M. (2003). Model-model pelatihan. *Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia*.
- Kusrianto, A. (2006). *Mendesain Publikasi Cetak Ms. word*. Elex Media Komputindo.
- Lodjo, F. S. (2013). Pengaruh pelatihan, pemberdayaan dan efikasi diri terhadap kepuasan kerja. *Jurnal EMBA: Jurnal Riset Ekonomi, Manajemen, Bisnis dan Akuntansi*, 1(3).
- Musalamah, S., Ramadhan, M. A., & Saefudin, A. (2021). Pelatihan Optimalisasi Microsoft Office untuk Mendukung Kinerja Tenaga Pendidik Di Sekolah. *Panrita Abdi-Jurnal Pengabdian pada Masyarakat*, 5(4), 528-535.
- Rohida, L. (2018). Pengaruh era revolusi industri 4.0 terhadap kompetensi sumber daya manusia. *Jurnal Manajemen Dan Bisnis Indonesia*, 6(1), 114-136.
- Simangunsong, B. A. (2011). Evolusi Saluran Interaksi di Era Internet. *Jurnal ASPIKOM*, 1(3), 223-230.
- Straubhaar, J., & LaRose, R. (2000). *Media now: Communications media in the information age*. Wadsworth Publ. Co..

Penulis:

Wira Bharata, Program Studi Adminstrasi Bisnis, Fakultas Ilmu Sosial dan Politik, Universitas Mulawarman, Samarinda. E-mail: wrbharata@fisip.unmul.ac.id

Arwin Sanjaya, Program Studi Adminstrasi Bisnis, Fakultas Ilmu Sosial dan Politik, Universitas Mulawarman, Samarinda. E-mail: arwinsy@fisip.unmul.ac.id

Stefany Komala, Program Studi Administrasi Bisnis, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Mulawarman, Samarinda. E-mail: stefanykomala29@gmail.com

Juwita Z., Program Studi Administrasi Bisnis, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Mulawarman, Samarinda. E-mail: witaa201@gmail.com

Setya Maulana Pratama, Program Studi Administrasi Bisnis, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Mulawarman, Samarinda. E-mail: setyamaulana1@gmail.com

Muhammad Izharul Laily Salam, Program Studi Administrasi Bisnis, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Mulawarman, Samarinda. E-mail: idezharul3@gmail.com

Kurnia Himawan Sandy, Program Studi Administrasi Bisnis, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Mulawarman, Samarinda. E-mail: sandyhimawan5@gmail.com

Bagaimana men-sitasi artikel ini:

Bharata, W., Sanjaya, A., Komala S., ... & Sandy, K.H. (2022). Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Microsoft Powerpoint Bagi Pelajar. *Jurnal Panrita Abdi*, 6(2), 454-462.