

Nanggroe: Jurnal Pengabdian Cendikia
Volume 3, Nomor 8, November 2024, Halaman 163-169
Licenced by CC BY-SA 4.0
ISSN: [2986-7002](https://doi.org/10.5281/zenodo.14591101)
DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.14591101>

Pembimbingan Pembuatan *Moodboard* Desain Grafis Produk Percetakan Bagi Siswa SMK Al Khairiyah di Ganti, Kabupaten Lombok Tengah

Agus Pribadi^{1*}, Ria Rismayati²

^{1,2}Universitas Bumigora, Jl Ismail Marzuki, Mataram

*Email korespondensi: ags.badi@gmail.com

Abstrak

Orientasi siswa lulusan sekolah menengah kejuruan di Kabupaten Lombok Tengah memiliki kecenderungan memasuki dunia kerja dengan bekerja pada institusi usaha / industri. Sebagian dengan jumlah lebih sedikit, ada yang mencoba bekerja secara mandiri. Berdasar temuan di lapangan, lulusan sekolah menengah kejuruan di Kabupaten Lombok Tengah umumnya belum siap mengaplikasikan bekal *skill* diri mereka memasuki dunia kerja. Namun demikian, pilihan sekolah menengah kejuruan merupakan pilihan keterdesakan serta keinginan cepat bekerja tetapi pada kenyataan belum siap langsung terjun bekerja secara langsung. Kondisi ini juga berlaku khususnya pada siswa dan sekolah menengah kejuruan yang bidang keahliannya Multimedia sub Grafis dan Produk Percetakan, salah satunya dalam menyusun pra-desain. Sketsa rancangan desain grafis sangat diperlukan sebagai ilustrasi awal dalam menyusun produk desain grafis produk percetakan. Tim kegiatan pengabdian pada masyarakat memberikan solusi kepada mitra adalah memberikan bimbingan/pendampingan praktis langsung kepada siswa guna peningkatan kapasitas *skill* siswa-siswi dalam membuat rancangan produk percetakan secara paripurna. Metode pelaksanaan kegiatan terdiri atas tahap identifikasi, perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Berdasar hasil evaluasi, siswa-siswi menjadi memiliki kemampuan dalam membuat sketsa rancangan desain grafis produk percetakan yang menyesuaikan dengan kebutuhan di dunia kerja dan industri. Siswa-siswi mendapat pengalaman tambahan dalam mempersiapkan diri memasuki dunia kerja pada saat setelah lulus.

Kata kunci: *sketsa rancangan, moodboard, desain grafis, siswa SMK*

Article Info

Received date: 27 November 2024

Revised date: 30 November 2024

Accepted date: 05 December 2024

PENDAHULUAN

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan lembaga pendidikan yang telah mengkhususkan diri mendidik siswa dalam bidang ilmu tertentu, dimana siswa yang masuk SMK telah memilih pilihan yang mantap mengenai arah karir pada bidang keilmuan tertentu (Juwitaningrum, 2013). Lulusan sekolah menengah kejuruan di kawasan Kabupaten Lombok Tengah memiliki kecenderungan memasuki dunia kerja (Mashur, 2024). Kecenderungan lulusan sekolah menengah kejuruan sebagian kecil melanjutkan kependidikan tinggi, dan sebagian kecil lainnya ada yang mencoba membuka usaha sendiri atau bekerja secara mandiri. Pentingnya kemampuan berwirausaha siswa sekolah menengah kejuruan sebagai *life skill* sangat penting dalam mengasah dan menumbuhkan potensi yang bermanfaat bagi siswa kelak setelah lulus dari bangku sekolah (Amenan, 2016). Salah satu pengembangan *life skill* bagi para siswa dan sekolah menengah kejuruan juga diperlukan pada bidang keahlian Multimedia sub Grafis dan Produk Percetakan.

Secara umum dalam kurikulum bidang keahliannya Multimedia sub Grafis dan Produk Percetakan, telah tersusun baik dan terstruktur dengan kombinasi materi sekolah dan materi yang berasal dari dunia kerja dan industri. Kenyataan di lapangan, bekal dari sekolah pada kenyataannya belum mampu benar sebagai bekal praktis untuk terjun ke dunia kerja (Mashur, 2024). Kondisi tersebut sering ditemukan disekolah-sekolah kejuruan di daerah pedalaman dan sekolah kejuruan *non* sekolah negeri. Kondisi tersebut juga terjadi pada Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Al Khairiyah yang berlokasi di Ganti, Kabupaten Lombok Tengah. SMK Al Khairiyah sebagai salah satu sekolah kejuruan yang memiliki kompetensi desain grafis membutuhkan banyak pelatihan-pelatihan pendukung dalam pembelajaran dengan pemateri dari praktisi atau dunia industri untuk menghasilkan lulusan yang diharapkan mampu berdaya saing dan mandiri di lapangan kerja.

Lombok adalah salah satu pulau di Indonesia dan kaya akan wisata alamnya, masih banyak lokasi wisata alam yang belum terkelola dengan baik bahkan belum terjelajahi karna memang

lokasinya yang berada dipedalaman. Perlunya keterampilan dalam memperkenalkan khas daerah berpengaruh pada peningkatan pendapatan daerah dan masyarakat sekitar lokasi wisata. Perlunya peningkatan *skill* dengan teknologi digital, selaras dengan perkembangan jaman saat ini. Informasi dapat tersampaikan dalam bentuk visual, dengan desain grafis memanfaatkan suatu gambar sebagai media untuk menyampaikan sebuah pesan yang menarik. Perkembangan teknologi mendukung seorang desainer grafis untuk bekerja lebih efisien dan kreatif dalam memainkan peran dalam berbagai industri, promosi, media, produk, periklanan bahkan seni. Kemunculan mesin cetak pada abad ke-15 memungkinkan distribusi yang lebih luas dari mencetak materi, seperti poster dan brosur, dilanjutkan kembali dengan revolusi digital di akhir abad ke-20 dengan lahirnya perangkat lunak dan perangkat keras yang lebih mumpuni dalam menghasilkan produk berbasis digital (Bagus *et al.*, 2023).

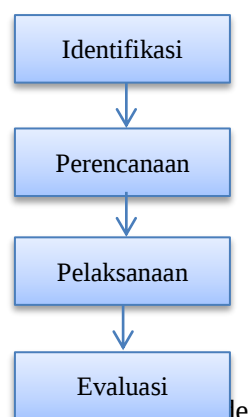
Permasalahan pokok yang dialami oleh pihak kedua sekolah mitra adalah kesulitan melaksanakan pembelajaran dengan pemateri dari praktisi atau dunia industri (Mashur, 2024). Dalam Program Kegiatan Pengabdian pada Masyarakat ini memiliki tujuan untuk memberikan *support* untuk pihak sekolah agar siswanya memiliki *skill* yang cukup mendekati kebutuhan dunia kerja. Beranjak dari latar belakang itulah, kegiatan pengabdian ini dilaksanakan. Pemberian pelatihan bagi siswa siswi SMK Al Khairiyah dalam meningkatkan *skill* desain grafis, menggunakan *software - software* pendukung.

METODE

Kegiatan Pengabdian pada Masyarakat ini memberikan layanan dan bantuan pada pihak mitra untuk memberikan tambahan pengalaman belajar pada siswa, sesuai kebutuhan dunia industri grafis produk percetakan. Alternatif solusi yang ditawarkan adalah memberikan tambahan materi teknis dan bimbingan praktis langsung kepada siswa. Bimbingan praktis kepada siswa ini secara langsung dilaksanakan di sekolah.

Siswa diajak untuk langsung membuat sketsa rancangan suatu desain grafis produk percetakan. Sketsa rancangan atau umum disebut *moodboard* dijadikan sebagai materi utama karena siswa-siswi belum mendapatkan materi teknis tersebut. *Moodboard* penting dibuat sebagai ilustrasi awal penyusunan desain grafis produk percetakan dan sebagai bahan komunikasi rancangan dengan pihak pemesan produk desain grafis percetakan.

Sesuai dengan kebutuhan pelaksanaan kegiatan, disusun metode pelaksanaan kegiatan yang terdiri atas tahap identifikasi, perencanaan, pelaksanaan pendampingan, dan evaluasi; sesuai diilustrasikan pada gambar 1.



1. Identifikasi

Tahapan ini dilakukan untuk mengidentifikasi materi belajar, teknik pembelajaran dan kegiatan belajar yang telah dijalani oleh siswa siswi SMK Al Khairiyah. Ini diperlukan untuk mengetahui kondisi awal terhadap materi belajar dan kemampuan siswa. Hasil identifikasi ini juga dipergunakan untuk menyusun strategi pelaksanaan dan materi teknis yang perlu dipersiapkan, agar dapat melengkapi kebutuhan *skill* bagi siswa. Berdasarkan hasil temuan,

siswa-siswi belum mendapatkan materi teknis tentang pembuatan *moodboard* untuk penyusunan rancangan desain grafis produk percetakan.

2. Perencanaan

Pada tahap perencanaan, dilakukan penyusunan langkah-langkah dan strategi pelaksanaan kegiatan. Perencanaan ini disusun dengan memperhatikan hasil identifikasi kondisi dan kebutuhan pada langkah pertama, identifikasi. Dalam pelaksanaan direncanakan dengan tahapan pemberian materi awal berupa pemahaman dan dilanjutkan dengan praktek penyusunan *moodboard*.

3. Pelaksanaan

Tim kegiatan Pengabdian pada Masyarakat memberikan materi dan bimbingan melalui *workshop* di kelas secara langsung. Dalam memberikan materi dan bimbingan kepada siswa tetap menyertakan guru bidang studi yang bersesuaian. Pelaksanaan diselenggarakan sehari penuh sesuai dengan kesepakatan dengan pihak sekolah. Pada hari kedua dilakukan pementapan dan evaluasi.

4. Evaluasi

Evaluasi dilaksanakan untuk mengetahui tingkat penguasaan dan keberhasilan siswa dalam pembuatan *moodboard* untuk menyusun desain grafis produk percetakan. Teknik pelaksanaan evaluasi dilakukan dengan melakukan observasi hasil kerja siswa dan wawancara secara langsung dan personal.

HASIL, PEMBAHASAN, DAN DAMPAK

Koordinasi dan konsolidasi dilakukan bersama pihak SMK Al Khairiyah dan pihak yayasan yang menaungi sekolah. Pada dasarnya pelaksanaan kegiatan merupakan jawaban atas harapan pihak yayasan dalam pemenuhan kapasitas kemampuan teknis siswa dalam mempersiapkan diri masuk dunia kerja. Gambar 2 adalah dokumentasi dialog dan koordinasi awal antara kepala SMK Al Khairiyah, Ketua Yayasan Darul Mujahidin yang menaungi SMK Al Khairiyah dan perwakilan tim program Kegiatan Pengabdian pada Masyarakat Universitas Bumigora.



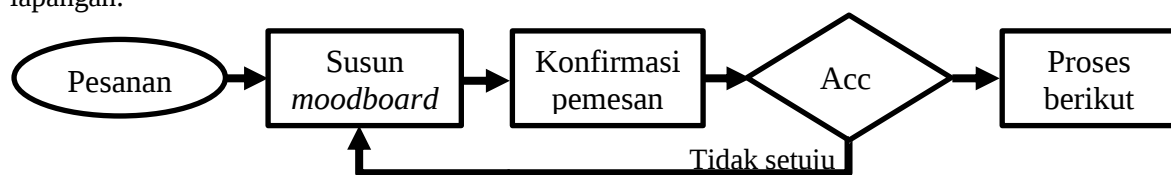
Gambar 2. Dokumentasi koordinasi dengan Kepala Sekolah dan Ketua Yayasan

Materi utama dalam program Kegiatan Pengabdian pada Masyarakat ini adalah penyusunan *moodboard* untuk desain grafis produk percetakan. Disamping pembuatan *moodboard* siswa-siswi juga diberi bimbingan cara berdialog dengan konsumen berkenaan hasil kerja pra-rancangannya. Tabel 1 adalah garis besar materi bimbingan pembuatan *moodboard* kepada siswa-siswi SMK Al Khairiyah.

Tabel 1. Struktur materi

No	Materi	Kegiatan	Perangkat
1	Pemahaman <i>mood board</i>	Praktek sketsa	Media belajar Praktek
2	Penuangan ide konten	Penyusunan ide dan isi calon rancangan	Media belajar Praktek
3	Komposisi dan tata letak	Praktek pembuatan <i>moodboard</i>	Media belajar Praktek
4	Penyusunan warna	Praktek pembuatan <i>moodboard</i>	Media belajar Praktek
5	Presentasi hasil pemuangan <i>moodboard</i>	Simulasi komunikasi dengan konsumen	Produk sketsa hasil pembuatan <i>moodboard</i>

Secara wujud, *moodboard* merupakan sketsa atau coretan yang dibuat sebagai awalan dalam membuat desain grafis produk percetakan. Gambar 5 adalah ilustrasi posisi dan alur penggunaan *moodboard* dalam proses pembuatan rancangan / desain grafis produk percetakan dalam praktek di lapangan.

Gambar 5. Posisi dan alur penggunaan *moodboard* dalam proses desain

Memperhatikan ilustrasi pada gambar 5, menunjukkan bahwa keberadaan *moodeboard* dipentingkan dalam proses pembuatan desain grafis produk percetakan. Rancangan awal perlu dikonfirmasi dengan pemesan, agar semua yang diinginkan dapat terakomodasi dan masuk dalam desain grafisnya. Keberadaan *moodboard* memegang peran sebagai media penyambung pemikiran dan komunikasi antara pemesan dengan pembuat desain grafis produk percetakan. Tahapan dan prosedur tersebut menjadi penting guna mengurangi potensi kesalahan dalam menyusun rancangan / desain grafis produk percetakan. Adanya *moodboard* yang telah disetujui oleh pemesan adalah pengukuhan terhadap rancangan awal yang siap masuk tahap selanjutnya yaitu pembuatan desain grafis sebagai *master* dalam pembuatan produk cetaknya.

Pelaksanaan kegiatan program Pengabdian pada Masyarakat pada hari pertama adalah pemberian materi dasar dan memberikan bimbingan teknis kepada siswa-siswi. Kegiatan langsung dilaksanakan di kelas belajar dengan memanfaatkan media dan fasilitas yang seadanya dan dimiliki sekolah untuk kegiatan belajar. Sesuai dengan dokumentasi pada gambar 3, siswa-siswi cukup antusias dalam mengikuti penjelasan pentingnya pembuatan *moodboard* dalam menyusun rancangan / desain grafis produk percetakan. Materi pembuatan *moodboard* secara teknis belum didapatkan oleh siswa-siswi.



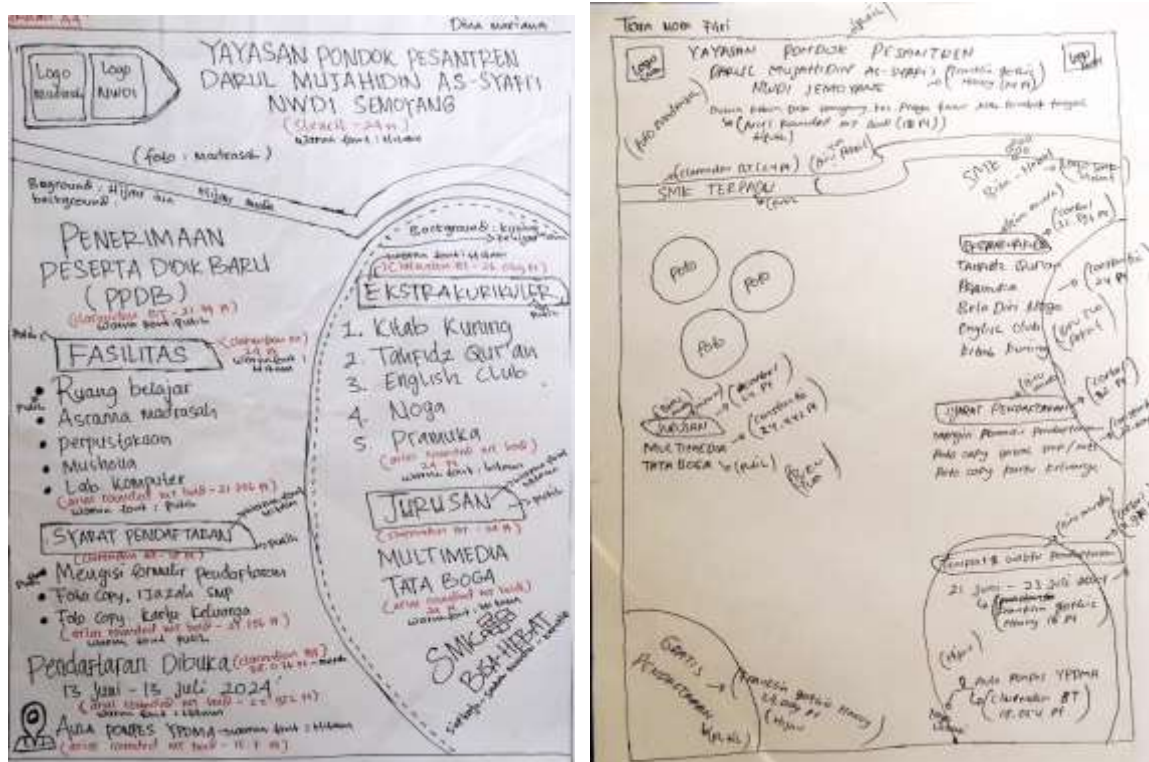
Gambar 3. Dokumentasi pemberian materi awal kepada siswa-siswi

Pembimbingan teknis diberikan oleh pemateri dari tim Kegiatan Pengabdian pada Masyarakat Universitas Bumigora. Kegiatan belajar dilaksanakan langsung secara praktek agar siswa-siswi dapat secara langsung menyerap materi belajarnya. Gambar 4 merupakan dokumentasi kegiatan pembimbingan kepada siswa-siswi SMK Al Khairiyah dalam pembuatan *moodboard*. Seluruh siswa-siswi SMK Al Khairiyah diajak aktif dalam membuat *moodboard* sesuai dengan ide masing-masing siswa. Dengan memanfaatkan lembaran kertas dan alat tulis, siswa-siswi SMK Al Khairiyah berkreasi membuat *moodboard* sebagai pra-rancangan / pra-desain grafis produk percetakan. Tiap siswa-siswi SMK Al Khairiyah diberikan bimbingan secara personal sebagaimana diilustrasikan pada gambar 4.



Gambar 4. Dokumentasi pembimbingan siswa-siswi membuat *moodboard*

Siswa-siswi SMK Al Khairiyah dibimbing secara langsung untuk dapat membuat *moodboard*. Siswa-siswi diajak secara langsung mempraktekkan materi pembuatan *moodboard* yang telah disampaikan di awal pertemuan pada hari pertama. Gambar 6 adalah dua contoh dari seluruh hasil kerja siswa-siswa SMK Al Khairiyah.



Gambar 6. Dokumentasi 2 moodboard hasil kerja siswa-siswi

Selesai pelaksanaan bimbingan teknis kepada siswa-siswi SMK Al Khairiyah, dilakukan evaluasi. Sasaran evaluasi adalah kemampuan siswa-siswi dalam membuat *moodboard* pra-desain grafis produk percetakan. Tabel 2 adalah rekapitulasi terhadap capaian hasil pelaksanaan pembimbingan siswa-siswi SMK Al Khairiyah.

Tabel 2. Rangkuman Hasil Evaluasi Kapasitas Siswa-siswi

No	Deskripsi	Materi dan Pembimbingan	
		Sebelumnya	Sesudah
1.	Mengenal sketsa / <i>mood board</i>	Belum pernah mengetahui	Mengetahui yang dimaksud <i>moodboard</i>
2.	Menyusun pra-desain menggunakan <i>moodboard</i> .	Belum dapat membuat	86% siswa dapat membuat <i>moodboard</i> desain grafis produk percetakan
3.	Penyusunan <i>lay out</i> pada <i>moodeboard</i>	Belum dapat membuat	70% siswa dapat mempraktekkan secara seksama
4.	Presentasi.	Tidak dapat menyampaikan hal tentang hasil kerjanya	Dapat melakukan penyampaian hasil kerja

Memperhatikan tabel 2, dapat dipahami bahwa siswa-siswi S SMK Al Khairiyah secara umum dapat menyerap dan membuat *moodboard* pra-desain grafis produk percetakan yang diperlukan dalam menjalankan profesi. Pembimbingan teknis langsung memiliki pengaruh terhadap kemampuan siswa-siswi dalam membuat *moodboard* rancangan grafis produk percetakan.

SIMPULAN

1. Kekurangan *skill* siswa-siswi sekolah mitra dalam pembuatan *moodboard* dapat terselesaikan. Siswa-siswi dapat membuat *moodboard* rancangan grafis produk percetakan.
2. Siswa-siswi mendapat pengalaman tambahan dalam mempersiapkan diri memasuki dunia kerja pada saat setelah lulus.

REFERENSI

- Amenan, A. and Sukidjo, S. (2016) 'Kesiapan Berwirausaha Siswa Smk Se-Kabupaten Lombok Tengah Ditinjau Dari Motivasi, Informasi Bisnis, Dan Lingkungan Keluarga', *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 3(1), pp. 1–13. doi:10.21831/hsjpi.v3i1.9699.
- Bagus, I. *et al.* (2023) 'PENINGKATAN SKILL DI BIDANG KOMPUTER GRAFIS', 5, pp. 1–7.
- Handayani, D. (2023, Juni 21). *Atasi Pengangguran, 12 Persen Lulusan SMK di NTB Berwirausaha*. Retrieved Desember 2, 2023, from Redaksi Inside Lombok: <https://insidelombok.id/ekonomi/atasi-pengangguran-12-persen-lulusan-smk-di-ntb-berwirausaha/>
- uwitaningrum, I. (2013) 'Program Bimbingan Karir untuk Meningkatkan Kematangan Karir Siswa SMK', *PSIKOPEDAGOGIA Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 2(2), p. 132. doi:10.12928/psikopedagogia.v2i2.2580.
- Mashur. (2024, Februari 17). *Lulusan, Tuntutan Penguasaan Skill dan Kompetensi Peserta Didik Sekolah menengah kejuruan*. (Kepala SMK Al Khairiyah).