

## Membangun Keterampilan Desain Komunikasi Visual melalui Workshop Kolaboratif antara Guru dan Siswa di Kota Metro

Dwi Kurniawan<sup>1\*</sup>, Solihin<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Institut Agama Islam Negeri Metro, Lampung, Indoensia.

<sup>2</sup>SLB Negeri Kota Metro

---

### Article Info

#### Article history:

Received Jan 04, 2025

Revised Jan 22, 2025

Accepted Feb 01, 2025

---

#### Keywords:

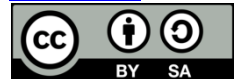
visual communication design;  
collaborative workshop;  
technical skills;  
creativity;  
collaborative learning;  
arts education.

---

### Abstract

This study aims to explore the impact of a visual communication design workshop involving collaboration between teachers and students in Metro City, focusing on enhancing students' technical skills, creativity, and collaborative abilities. The workshop, organized by the Metro Arts Council, involved 10 junior high school teachers, 10 senior high school students, and 10 junior high school students. This research uses a qualitative approach with a case study method, where data were collected through observations, interviews, and questionnaires distributed to the workshop participants. The main findings of this study indicate that the collaborative workshop effectively improved students' technical skills in using graphic design software and deepened their understanding of design principles. 85% of students reported feeling more proficient in using design tools, and 78% reported an increase in creativity after attending the workshop. Additionally, 90% of students felt an improvement in their collaborative skills when working in teams. This study also shows that a collaborative learning approach not only enriches students' technical skills but also stimulates their creativity and innovation, as well as enhances their ability to work in groups. Based on these findings, it is recommended to integrate visual communication design workshops into school curricula and provide training for teachers to support more effective collaborative learning.

*This is an open-access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.*



---

### Corresponding Author:

Dwi Kurniawan

Institut Agama Islam Negeri Metro, Lampung, Indoensia.

E-mail: [dwiscout88@gmail.com](mailto:dwiscout88@gmail.com)

---

## A. Pendahuluan

Keterampilan desain komunikasi visual kini menjadi hal yang sangat relevan dan penting dalam konteks pendidikan dan perkembangan masyarakat modern, terlebih lagi dengan pesatnya kemajuan teknologi digital. Di era yang semakin bergantung pada media visual untuk berkomunikasi, kemampuan untuk menciptakan desain grafis tidak hanya diperlukan dalam dunia pendidikan, tetapi juga di banyak sektor industri. Keberadaan keterampilan ini menjadi vital bagi para siswa, karena mereka harus siap menghadapi tantangan di dunia profesional yang mengutamakan kreativitas dan kemampuan berinovasi.<sup>1</sup> Namun, meskipun desain komunikasi visual memiliki peran penting, banyak kurikulum pendidikan yang belum memadai dalam menekankan penguasaan keterampilan ini. Penelitian terdahulu mengungkapkan bahwa siswa yang tidak memiliki keterampilan desain grafis yang memadai sering kali mengalami kesulitan dalam bersaing di pasar kerja yang semakin menuntut kecakapan teknis dan kreativitas.<sup>2</sup>

Selain masalah kekurangan keterampilan teknis, pendekatan pembelajaran yang masih bersifat tradisional sering kali tidak memberi ruang bagi siswa untuk aktif berpartisipasi dan mengaplikasikan pengetahuan yang mereka pelajari. Hal ini berdampak pada rendahnya kemampuan siswa dalam mempraktikkan desain komunikasi visual secara langsung.<sup>3</sup> Oleh karena itu, pembelajaran kolaboratif antara guru dan siswa menjadi solusi yang sangat penting. Kolaborasi ini tidak hanya mendorong siswa untuk lebih terlibat dalam proses pembelajaran, tetapi juga meningkatkan kreativitas mereka dalam menghasilkan karya desain visual yang lebih inovatif. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang berbasis kolaborasi mampu meningkatkan pemahaman siswa dan mendorong mereka untuk lebih kreatif dalam mengaplikasikan keterampilan yang mereka pelajari.<sup>4</sup>

Pembelajaran desain komunikasi visual membutuhkan pemahaman teori yang kuat serta kemampuan untuk mengaplikasikan pengetahuan tersebut dalam praktik. Dalam hal

---

<sup>1</sup> Sony Panca Budiarto, "Pelatihan Desain Grafis Dan Multimedia Di Sekolah Menengah Kejuruan Persatuan Guru Republik Indonesia Banyuputih Situbondo," *JPM (Jurnal Pemberdayaan Masyarakat)* 4, no. 1 (25 April 2019): 308–13, <https://doi.org/10.21067/jpm.v4i1.3059>.

<sup>2</sup> Tedy Wiraseptya dkk., "Meningkatkan Keterampilan Desain Komunikasi Visual di Sekolah Kristen Kalam Kudus Padang," *Majalah Ilmiah UPI YPTK*, 29 Juni 2023, 14–19, <https://doi.org/10.35134/jmi.v30i1.142>.

<sup>3</sup> Nabilatuzzahwa, "Pembelajaran Kolaboratif: Manfaat Dan Implementasinya" (OSF, 31 Mei 2023), <https://doi.org/10.31219/osf.io/uvmha>.

<sup>4</sup> Yuni Kasmawati dan Pambuko Naryoto, "Peningkatan Prestasi Siswa Melalui Kompetensi Guru Dan Budaya Kolaboratif," *Equilibrium: Jurnal Pendidikan* 10, no. 2 (7 Mei 2022): 212–20, <https://doi.org/10.26618/equilibrium.v10i2.7479>.

ini, workshop desain komunikasi visual yang melibatkan kolaborasi antara guru dan siswa dapat menjadi wadah yang efektif bagi siswa untuk memperoleh keterampilan tersebut. Melalui workshop ini, siswa tidak hanya diajarkan teori desain, tetapi juga diberikan kesempatan untuk berlatih langsung menggunakan perangkat desain grafis dan menghasilkan karya visual yang konkret. Kolaborasi ini memungkinkan siswa mendapatkan umpan balik langsung dari guru, yang dapat mempercepat proses pembelajaran dan meningkatkan keterampilan mereka dalam desain komunikasi visual.

Namun, pelaksanaan workshop kolaboratif ini tentu menghadapi berbagai tantangan. Salah satunya adalah adanya perbedaan tingkat pemahaman antara guru dan siswa tentang teknologi desain grafis yang semakin berkembang pesat.<sup>5</sup> Di samping itu, keterbatasan sumber daya dan fasilitas di beberapa sekolah juga dapat membatasi efektivitas workshop ini. Siswa dengan latar belakang yang berbeda-beda dalam hal keterampilan desain grafis memerlukan pendekatan pembelajaran yang lebih personal dan terarah agar proses belajar berjalan optimal.<sup>6</sup> Oleh karena itu, penting bagi penelitian ini untuk mengidentifikasi tantangan-tantangan tersebut dan mencari solusi yang tepat untuk mengatasinya.

Selain tantangan teknis, workshop kolaboratif juga dapat membuka kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan kolaborasi mereka. Dalam dunia kerja saat ini, keterampilan bekerja dalam tim sangatlah penting. Dengan berkolaborasi dalam menyelesaikan proyek desain, siswa tidak hanya mengembangkan kemampuan teknis mereka, tetapi juga belajar bekerja secara efektif dengan orang lain. Hal ini menjadi salah satu aspek penting yang perlu dikembangkan melalui pendekatan kolaboratif dalam pembelajaran desain komunikasi visual.

Salah satu manfaat utama dari workshop desain komunikasi visual adalah peningkatan kreativitas siswa. Ketika siswa diberi kesempatan untuk mengembangkan ide mereka secara bebas dalam proyek desain, mereka dapat menggali potensi kreativitas yang mungkin selama ini terpendam.<sup>7</sup> Selain itu, mereka juga dapat lebih memahami bagaimana ide-ide mereka dapat diterjemahkan ke dalam bentuk desain yang efektif dan komunikatif.

---

<sup>5</sup> Moh Amin Al Aziz, Deni Adi Putra, dan Badruli Martati, "Karakter Disiplin Dalam Pembelajaran Kolaboratif Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah Mandala Education* 9, no. 3 (1 Agustus 2023), <https://doi.org/10.58258/jime.v9i3.5733>.

<sup>6</sup> Faizatul Amalia dkk., "Pemanfaatan Website Trello dalam Menunjang Pembelajaran Kolaboratif di Lingkungan Sekolah Menengah Kejuruan di Kota Malang," *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 5, no. 1 (19 Februari 2023): 197–203, <https://doi.org/10.20527/btjpm.v5i1.6849>.

<sup>7</sup> Indro Moerdisuroso, Zaitun Y. A. Kherid, dan Agam Akbar Pahala, "Pendidikan Budaya Visual: Pengetahuan Guru Seni Rupa SMA Di Jakarta," *Jurnal Visual Ideas* 3, no. 1 (19 Mei 2023): 41–56, <https://doi.org/10.33197/visualideas.vol3.iss1.2023.1113>.

Kreativitas yang berkembang melalui workshop ini tidak hanya meningkatkan kemampuan teknis siswa dalam desain, tetapi juga membantu mereka untuk berpikir kritis dan menghasilkan solusi inovatif dalam konteks yang lebih luas.<sup>8</sup>

Penting untuk dicatat bahwa tujuan dari penelitian ini tidak hanya untuk meningkatkan keterampilan teknis siswa dalam desain komunikasi visual, tetapi juga untuk memperkuat kemampuan kolaborasi, komunikasi, dan kreativitas mereka. Pendekatan workshop kolaboratif dapat menjadi cara yang efektif untuk mengembangkan keterampilan ini secara bersamaan. Dengan pengalaman langsung dalam menghasilkan karya desain visual, siswa tidak hanya mendapatkan keterampilan yang dibutuhkan dalam dunia kerja, tetapi juga membangun karakter yang mampu beradaptasi dan berkembang dalam lingkungan yang terus berubah.

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat ditemukan metode pembelajaran yang lebih efektif dalam meningkatkan keterampilan desain komunikasi visual siswa melalui workshop kolaboratif. Penelitian ini juga bertujuan untuk memberikan pemahaman lebih dalam tentang tantangan yang dihadapi dalam pelaksanaan workshop dan bagaimana dampaknya terhadap peningkatan kreativitas serta inovasi siswa. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya berfokus pada pengembangan keterampilan teknis siswa, tetapi juga pada peningkatan karakter mereka yang sangat dibutuhkan dalam dunia pendidikan dan industri saat ini.

## **B. Metode**

### **1. Metode Pendekatan**

Pendekatan *partisipatif* dalam pengabdian kepada masyarakat sering kali diterapkan melalui pelatihan dan workshop interaktif yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan peserta dalam proses pembelajaran. Dalam konteks kegiatan ini, pendekatan partisipatif bertujuan untuk memberdayakan guru dan siswa dalam mengembangkan keterampilan desain komunikasi visual. Model ini memungkinkan peserta untuk secara aktif terlibat dalam seluruh tahapan pelatihan, mulai dari eksplorasi konsep dasar desain, diskusi kelompok, hingga praktik langsung dalam menghasilkan karya visual. Dengan metode ini, proses pembelajaran menjadi lebih dinamis dan berorientasi pada kebutuhan nyata peserta.

---

<sup>8</sup> Ade Sutedi Dkk., "Mengembangkan Keterampilan Desain Grafis Peserta Didik Desa Hegarmanah Menggunakan Canva | Jurnal Pkm Miftek," Diakses 30 Desember 2024, <https://jurnal.itg.ac.id/index.php/miftek/article/view/1468>.

Salah satu contoh penerapan pendekatan partisipatif dapat ditemukan dalam program edukasi pencegahan bullying di sekolah dasar yang dilakukan oleh Makrufi (2023).<sup>9</sup> Program tersebut menggabungkan metode workshop dan diskusi kelompok untuk meningkatkan pemahaman siswa dan guru mengenai dampak bullying serta cara mengatasinya. Dengan menerapkan pendekatan serupa, workshop desain komunikasi visual dalam pengabdian ini dirancang untuk tidak hanya memberikan materi secara teoritis, tetapi juga mendorong partisipasi aktif peserta melalui diskusi dan praktik langsung. Kegiatan ini memungkinkan peserta untuk berbagi pengalaman, mendapatkan umpan balik, dan mengembangkan pemikiran kritis mereka dalam mengaplikasikan prinsip desain yang telah dipelajari.

Selain itu, pendekatan *Participatory Action Research (PAR)* juga diterapkan dalam kegiatan ini, sebagaimana yang dilakukan oleh Mulazimah<sup>10</sup> (2023) dalam penyuluhan kesehatan reproduksi anak yang melibatkan orang tua sebagai peserta aktif. Dalam konteks pengabdian ini, pendekatan PAR digunakan untuk mengajak guru dan siswa bekerja sama dalam menyusun materi pembelajaran berbasis desain visual. Proses ini melibatkan peserta dalam tahap identifikasi kebutuhan, perencanaan, implementasi, dan evaluasi kegiatan. Dengan demikian, mereka tidak hanya menjadi penerima manfaat, tetapi juga menjadi bagian dari solusi dalam meningkatkan keterampilan desain komunikasi visual di lingkungan sekolah.

Metode pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*) juga menjadi bagian penting dalam pendekatan ini. Pembelajaran berbasis proyek telah terbukti efektif dalam berbagai program pengabdian masyarakat, seperti yang ditunjukkan oleh Herlina et al.<sup>11</sup> (2023) dalam pengembangan model literasi komunikasi untuk pemberdayaan kesehatan lansia. Dalam kegiatan ini, peserta tidak hanya memperoleh teori, tetapi juga menerapkannya langsung dalam proyek nyata. Oleh karena itu, dalam pengabdian ini, peserta akan diberikan tantangan untuk merancang materi visual yang dapat digunakan

---

<sup>9</sup> Anisa Dwi Makrufi, Novia Fetri Aliza, dan Heriyanti Tahang, "Edukasi Pencegahan Tindak Perundungan (Bullying) Pada Siswa Sekolah Dasar," *Hasil Karya 'Aisyiyah Untuk Indonesia* 3, no. 1 (25 Oktober 2023): 27–35, <https://doi.org/10.31101/hayina.3278>.

<sup>10</sup> Mulazimah Mulazimah dkk., "Pengenalan Kesehatan Reproduksi Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bina Keluarga Balita Di Kelurahan Betet Kota Kediri," *Archive: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 3, no. 1 (25 Desember 2023): 148–56, <https://doi.org/10.55506/arch.v3i1.88>.

<sup>11</sup> Nina Herlina, Erik Ekowati, dan Sri Nawangsari, "Pengembangan Model Literasi Komunikasi Dalam Pemberdayaan Kesehatan Lansia Di Desa Karyamukti Kecamatan Cempaka Kabupaten Cianjur Jawa Barat," *EJOIN: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 1, no. 5 (22 Mei 2023): 436–42, <https://doi.org/10.55681/ejoin.v1i5.901>.

dalam lingkungan sekolah, seperti poster edukatif, infografis, atau media digital lainnya yang mendukung pembelajaran.

Dalam pelaksanaannya, metode demonstrasi dan simulasi juga diterapkan untuk meningkatkan pemahaman praktis peserta. Pendekatan ini sejalan dengan yang dilakukan oleh Savitri et al.<sup>12</sup> (2023) dalam program pencegahan COVID-19 melalui penyuluhan berbasis demonstrasi. Guru dan siswa dalam workshop ini akan diberikan kesempatan untuk melihat langsung contoh-contoh desain yang efektif, kemudian mencoba membuat desain mereka sendiri dengan bimbingan fasilitator. Hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa peserta dapat memahami prinsip desain secara lebih aplikatif dan tidak hanya terbatas pada konsep teoritis semata.

Pendekatan partisipatif juga mendorong pengembangan keterampilan kewirausahaan dan inovasi dalam dunia pendidikan. Nugrahaningsih et al.<sup>13</sup> (2021) menunjukkan bahwa pelibatan peserta dalam pelatihan kewirausahaan dan pemasaran digital meningkatkan efektivitas program pengabdian. Dengan menerapkan prinsip yang sama, pengabdian ini berupaya untuk tidak hanya meningkatkan keterampilan desain komunikasi visual, tetapi juga memberikan wawasan tentang peluang ekonomi kreatif berbasis desain. Guru dan siswa akan didorong untuk memahami bagaimana desain visual dapat menjadi alat komunikasi yang kuat dan memiliki nilai ekonomi dalam berbagai bidang industri kreatif.

Dengan demikian, pendekatan partisipatif dalam kegiatan ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan keterampilan teknis desain komunikasi visual, tetapi juga untuk membangun ekosistem pembelajaran yang lebih inklusif dan kolaboratif. Melalui workshop interaktif, pembelajaran berbasis proyek, demonstrasi, dan pelibatan aktif peserta, diharapkan terjadi peningkatan yang signifikan dalam pemahaman dan keterampilan desain komunikasi visual di kalangan guru dan siswa. Hal ini akan memberikan dampak jangka panjang dalam dunia pendidikan, di mana desain visual dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang lebih menarik dan efektif.

## 2. Tahapan Kegiatan

---

<sup>12</sup> Lisa Savitri, Elfred Rinaldo Kasimo, Dan Rochmad Krissanjaya, "Penggalkan Kebiasaan Hidup Bersih Dan Sehat Sebagai Upaya Pencegahan Penyebaran Covid-19 Di Kelurahan Tamanan, Kota Kediri," *Jurnal Abdimas Ilmiah Citra Bakti* 4, No. 2 (27 Mei 2023): 218–26, <https://doi.org/10.38048/Jailcb.V4i2.1598>.

<sup>13</sup> Putri Nugrahaningsih Dkk., "Pemberdayaan Masyarakat Melalui Pelatihan Kewirausahaan Dan Pemasaran Digital Pada Bumdes Bluluk Gemilang," *Kumawula: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 4, No. 1 (30 April 2021): 8–14, <https://doi.org/10.24198/Kumawula.V4i1.29574>.

Pengabdian kepada masyarakat merupakan bentuk kontribusi akademik yang bertujuan untuk memberdayakan masyarakat melalui serangkaian kegiatan yang terencana dan sistematis. Program ini terdiri atas tiga tahapan utama, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Setiap tahap dirancang dengan metode dan tujuan yang jelas untuk mencapai hasil yang optimal.

#### a. Tahap Persiapan

Tahap persiapan dilakukan pada tanggal 19 sampai 27 Juli 2024 merupakan langkah awal yang krusial dalam memastikan kelancaran pelaksanaan program. Beberapa kegiatan yang dilakukan pada tahap ini meliputi:

- 1) Survei kebutuhan dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan dan kebutuhan masyarakat, khususnya dalam konteks desain komunikasi visual. Metode yang digunakan meliputi kuesioner, wawancara, dan diskusi kelompok terarah (\*focus group discussion\*). Hasil survei menjadi dasar penyusunan modul pelatihan yang relevan.
- 2) Tim pengabdian berkoordinasi dengan pihak sekolah, termasuk kepala sekolah dan guru, untuk menjelaskan tujuan, manfaat, serta rencana pelaksanaan kegiatan. Dukungan pihak sekolah sangat penting untuk mengintegrasikan program ini dengan kurikulum yang ada.
- 3) Berdasarkan hasil survei kebutuhan dan koordinasi, modul pelatihan disusun untuk mencakup materi teori dasar desain, teknik komunikasi visual, serta sesi praktik. Modul ini dirancang dengan mempertimbangkan masukan dari ahli bidang pendidikan dan desain untuk memastikan kualitas materi yang diberikan.

#### b. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan program dilaksanakan pada tanggal 29 Juli 2024, dengan agenda utama berupa workshop desain komunikasi visual. Kegiatan ini terdiri atas dua bagian:

- 1) Sesi Teori dan Praktik: Workshop diawali dengan sesi teori yang mencakup konsep dasar desain komunikasi visual, seperti elemen desain, prinsip komunikasi, dan alat bantu desain. Selanjutnya, sesi praktik dilakukan untuk mengaplikasikan teori melalui pembuatan desain sederhana, seperti poster edukasi atau infografis.
- 2) Kolaborasi Guru dan Siswa: Program ini menekankan kolaborasi antara guru dan siswa dalam proyek kreatif. Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa dalam merancang materi visual untuk isu-isu relevan di komunitas sekolah, seperti kampanye kesehatan atau lingkungan.

#### c. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi dijadwalkan pada tanggal 30 Juli 2024 untuk menilai efektivitas kegiatan yang telah dilaksanakan. Evaluasi dilakukan melalui:

- 1) Pengukuran Keterampilan: Keterampilan peserta diukur melalui penilaian proyek desain dan kuis teori. Metode ini bertujuan untuk membandingkan kemampuan peserta sebelum dan sesudah mengikuti workshop.
- 2) Umpan Balik Peserta: Wawancara dengan peserta, guru, dan pihak sekolah dilakukan untuk mendapatkan umpan balik mengenai manfaat program dan dampaknya terhadap proses belajar mengajar.
- 3) Analisis Dampak Kegiatan: Analisis dilakukan dengan mengolah data hasil pengukuran keterampilan dan wawancara. Hasilnya digunakan untuk menyusun laporan evaluasi yang mencakup rekomendasi untuk program pengabdian masyarakat berikutnya.

Dengan tahapan yang terstruktur ini, diharapkan kegiatan pengabdian masyarakat dapat memberikan manfaat berkelanjutan bagi peserta dan komunitas sekolah secara keseluruhan.

### C. Hasil dan Pembahasan

#### 1. Peningkatan Keterampilan Desain Komunikasi Visual Siswa

Aspek Keterampilan	Sebelum Workshop (%)	Setelah Workshop (%)
Penguasaan perangkat desain	40%	85%
Pemahaman prinsip desain	50%	80%
Kreativitas dalam desain	60%	78%
Kemampuan berkolaborasi	65%	90%

Tabel 1. Peningkatan Keterampilan Desain Komunikasi Visual

Tabel pertama menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam keterampilan desain komunikasi visual siswa setelah mengikuti workshop. Sebelum workshop, hanya sekitar 40% siswa yang merasa menguasai perangkat desain grafis, yang mengindikasikan bahwa banyak siswa yang belum sepenuhnya memahami atau merasa percaya diri menggunakan perangkat tersebut. Selain itu, 50% siswa mengaku memahami prinsip desain dasar, seperti teori warna, tipografi, dan tata letak, namun belum dapat mengimplementasikannya secara efektif. Keterampilan kreatif siswa juga terbatas, dengan hanya 60% yang merasa mampu menghasilkan desain yang inovatif. Namun, setelah workshop, terjadi lonjakan yang signifikan, dengan 85% siswa merasa lebih mahir menggunakan perangkat desain, 80% lebih memahami prinsip desain, dan 78% lebih



kreatif dalam merancang karya.

Peningkatan keterampilan desain komunikasi visual siswa yang tercatat dalam penelitian ini, seperti yang terlihat dari peningkatan penguasaan perangkat desain dan pemahaman prinsip desain, sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Budiarto<sup>14</sup>, yang menyatakan bahwa pelatihan praktis dalam desain grafis dapat membantu siswa menguasai keterampilan teknis dengan lebih baik. Budiarto juga menekankan bahwa keterampilan desain yang memadai diperlukan untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan di dunia kerja yang semakin kompetitif, dan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa workshop yang dilakukan berfungsi sebagai media untuk pengembangan keterampilan tersebut. Temuan ini juga konsisten dengan penelitian yang dilakukan oleh Wiraseptya et al.<sup>15</sup>, yang menemukan bahwa keterampilan desain komunikasi visual dapat meningkat melalui pelatihan berbasis praktik yang melibatkan perangkat desain grafis terkini.

Namun, meskipun temuan ini mendukung teori-teori yang ada, tantangan yang dihadapi terkait keterbatasan waktu dan pemahaman teknologi menunjukkan bahwa masih ada ruang untuk meningkatkan efektivitas workshop semacam ini. Seperti yang dijelaskan oleh Moerdisuroso,<sup>16</sup> kesenjangan antara teori dan praktik dalam pendidikan seni seringkali menjadi masalah, karena banyak siswa yang tidak mendapatkan kesempatan untuk berlatih secara intensif dengan perangkat desain yang canggih. Oleh karena itu, tantangan tersebut menegaskan pentingnya alokasi waktu yang cukup dan pengenalan teknologi terbaru dalam kurikulum pendidikan desain.

Peningkatan ini menunjukkan bahwa workshop memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar secara langsung dari para praktisi dan instruktur yang berpengalaman, serta memberi mereka akses kepada perangkat dan teknik terbaru dalam desain komunikasi visual. Proses belajar yang berbasis praktik langsung, baik melalui latihan individual maupun kolaborasi dalam kelompok, memberi siswa pengalaman yang lebih mendalam dalam menguasai keterampilan teknis. Hal ini tidak hanya meningkatkan pemahaman mereka tentang teori desain tetapi juga memberi mereka keterampilan praktis yang langsung dapat diterapkan dalam pembuatan karya desain. Dengan demikian, workshop ini terbukti efektif dalam mempercepat penguasaan keterampilan desain komunikasi

---

<sup>14</sup> Budiarto, "Pelatihan Desain Grafis Dan Multimedia Di Sekolah Menengah Kejuruan Persatuan Guru Republik Indonesia Banyuputih Situbondo."

<sup>15</sup> Wiraseptya dkk., "Meningkatkan Keterampilan Desain Komunikasi Visual di Sekolah Kristen Kalam Kudus Padang."

<sup>16</sup> Moerdisuroso, Kherid, dan Pahala, "Pendidikan Budaya Visual."

visual di kalangan siswa.

## 2. Tantangan yang Dihadapi Peserta

<b>Tantangan</b>	<b>Persentase (%)</b>
Keterbatasan pemahaman teknologi	30%
Keterbatasan waktu	20%
Kesulitan dalam kolaborasi	10%

Tabel 2. Tantangan yang Dihadapi oleh Peserta

Tantangan utama yang dihadapi selama workshop, seperti yang terlihat dalam tabel kedua, berkaitan dengan keterbatasan pemahaman teknologi. Sebanyak 30% guru mengungkapkan bahwa mereka merasa kesulitan dalam mengikuti perkembangan teknologi desain grafis terbaru, seperti perangkat lunak desain terkini atau teknik desain digital yang lebih canggih. Meskipun mereka memiliki pengetahuan dasar dalam desain, beberapa teknik dan perangkat yang digunakan dalam workshop cukup baru bagi mereka, sehingga mempengaruhi kemampuan mereka untuk memberikan bimbingan yang optimal kepada siswa. Keterbatasan ini juga berdampak pada proses pengajaran, karena beberapa guru merasa kurang percaya diri dalam membantu siswa yang menghadapi kesulitan teknis.

Selain itu, 20% siswa merasa waktu yang dialokasikan untuk workshop tidak cukup untuk mendalami materi secara lebih mendalam. Workshop ini hanya berlangsung dalam waktu yang terbatas, sehingga siswa merasa terburu-buru dan tidak memiliki cukup waktu untuk bereksperimen dengan berbagai konsep desain atau mengeksplorasi alat-alat desain secara maksimal. Siswa mengungkapkan bahwa mereka perlu lebih banyak waktu untuk menguasai perangkat desain dengan lebih baik dan untuk menghasilkan karya desain yang lebih matang. Beberapa siswa juga merasa kesulitan dalam memahami berbagai konsep desain pada awalnya, sehingga mereka memerlukan waktu lebih untuk mencerna materi dan menerapkannya dalam praktik.

## 3. Peningkatan Kreativitas dan Inovasi

Peningkatan kreativitas dan inovasi siswa setelah mengikuti workshop juga menjadi salah satu temuan yang sangat menonjol, seperti yang tercermin dalam grafik yang menunjukkan bahwa 78% siswa merasa lebih kreatif setelah mengikuti workshop. Sebelum workshop, banyak siswa merasa terhambat dalam mengembangkan ide desain yang baru dan cenderung mengikuti pola-pola yang sudah ada. Namun, setelah workshop, mereka merasa lebih percaya diri untuk bereksperimen dengan ide-ide baru dan menggabungkan berbagai elemen desain untuk menciptakan karya yang lebih original dan inovatif. Hal ini

menunjukkan bahwa workshop tidak hanya mengajarkan teknik-teknik desain, tetapi juga mendorong siswa untuk berpikir lebih bebas dan kreatif dalam mendekati proses desain.

Salah satu temuan utama dalam penelitian ini adalah peningkatan kreativitas dan inovasi siswa setelah mengikuti workshop. Sebanyak 78% siswa melaporkan peningkatan dalam kreativitas mereka, yang mendukung temuan sebelumnya bahwa pembelajaran berbasis praktik yang mendalam dapat merangsang proses kreatif siswa. Hal ini sejalan dengan pandangan Nabilatuzzahwa<sup>17</sup> dan Kasmawati & Naryoto,<sup>18</sup> yang menekankan bahwa pembelajaran kolaboratif dapat meningkatkan kreativitas siswa. Pembelajaran yang melibatkan diskusi antar siswa dan guru membuka peluang bagi siswa untuk berpikir lebih kritis dan kreatif, karena mereka dapat melihat berbagai perspektif dalam menciptakan solusi desain.

Penelitian ini memperluas temuan sebelumnya dengan menunjukkan bahwa tidak hanya keterampilan teknis yang meningkat, tetapi kreativitas dan inovasi juga berkembang melalui pendekatan kolaboratif. Siswa yang sebelumnya terhambat dalam berpikir kreatif, setelah bekerja dalam kelompok, menjadi lebih terbuka terhadap ide-ide baru dan lebih berani dalam bereksperimen. Temuan ini sejalan dengan penelitian oleh Kasmawati & Naryoto<sup>19</sup> yang menunjukkan bahwa kompetensi guru dan budaya kolaboratif yang diterapkan dalam pembelajaran dapat meningkatkan prestasi siswa dalam bidang desain.

Siswa juga melaporkan bahwa melalui diskusi dan kolaborasi dengan teman-teman sekelas dan guru, mereka merasa lebih terbuka terhadap perspektif baru yang sebelumnya tidak mereka pertimbangkan. Kegiatan ini tidak hanya memberikan wawasan teknis tetapi juga memberikan inspirasi dan motivasi untuk menghasilkan karya yang lebih berani dan berbeda. Peningkatan kreativitas yang signifikan ini menggambarkan bahwa pendekatan pembelajaran yang berbasis workshop, yang memungkinkan siswa untuk bekerja secara langsung dan saling berbagi ide, sangat efektif dalam merangsang imajinasi dan inovasi mereka. Dengan demikian, workshop ini tidak hanya memperkenalkan teknik desain tetapi juga membentuk pola pikir kreatif yang diperlukan untuk menghadapi tantangan desain di dunia yang terus berkembang.

#### 4. Dampak terhadap Keterampilan Kolaboratif

Dampak positif terhadap keterampilan kolaboratif siswa merupakan temuan lain

---

<sup>17</sup> Nabilatuzzahwa, "Pembelajaran Kolaboratif."

<sup>18</sup> Kasmawati dan Naryoto, "Peningkatan Prestasi Siswa Melalui Kompetensi Guru Dan Budaya Kolaboratif."

<sup>19</sup> Kasmawati dan Naryoto.

yang penting dalam penelitian ini. Sebanyak 90% siswa melaporkan bahwa mereka merasa lebih terampil dalam bekerja sama dengan orang lain setelah mengikuti workshop. Sebelum workshop, banyak siswa yang merasa kurang nyaman dalam berbagi ide atau bekerja dalam kelompok, namun pengalaman bekerja dalam tim selama workshop memberi mereka kesempatan untuk mengembangkan keterampilan komunikasi dan pembagian tugas yang lebih baik. Kerja kelompok ini memungkinkan siswa untuk belajar bagaimana memanfaatkan kelebihan masing-masing anggota tim, serta mengatasi perbedaan dalam pendekatan desain yang ada.

Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa 90% siswa merasa lebih terampil dalam bekerja sama setelah mengikuti workshop, yang memperkuat teori-teori mengenai pentingnya keterampilan kolaboratif dalam pendidikan. Aziz<sup>20</sup> menyatakan bahwa pembelajaran kolaboratif tidak hanya memperkaya pemahaman akademik siswa tetapi juga meningkatkan keterampilan sosial dan interpersonal mereka. Temuan ini sejalan dengan penelitian oleh Amalia et al.<sup>21</sup>, yang menemukan bahwa penerapan alat digital seperti Trello dalam pembelajaran kolaboratif dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam bekerja secara timbal balik.

Meskipun temuan ini mendukung literatur yang ada, tantangan terkait kolaborasi yang dihadapi oleh sebagian siswa juga menunjukkan bahwa masih ada hambatan dalam membangun kerja tim yang efektif, terutama dalam konteks kelompok heterogen. Seperti yang dijelaskan oleh Sutedi<sup>22</sup>, kolaborasi yang efektif memerlukan kesadaran dan pemahaman yang baik tentang peran masing-masing anggota tim. Oleh karena itu, temuan ini menggarisbawahi pentingnya memberi perhatian khusus pada pengembangan keterampilan komunikasi dan manajemen tim dalam pembelajaran berbasis kolaborasi.

Selain itu, para guru juga melaporkan bahwa mereka melihat perkembangan dalam keterampilan kolaboratif siswa, terutama dalam hal berbagi ide dan memberikan umpan balik yang konstruktif satu sama lain. Keterampilan kolaborasi yang terbangun selama workshop ini sangat berharga, karena dalam dunia desain komunikasi visual profesional, kemampuan untuk bekerja dalam tim dan berkomunikasi secara efektif adalah keterampilan yang sangat dibutuhkan. Dengan meningkatkan kemampuan kolaborasi,

---

<sup>20</sup> Aziz, Putra, dan Martati, "Karakter Disiplin Dalam Pembelajaran Kolaboratif Siswa Sekolah Dasar."

<sup>21</sup> Citra Amelia, Yayan Hendayana, Dan Murti Wijayanti, "Pengaruh Literasi Keuangan Dan Gaya Hidup Terhadap Perilaku Keuangan Mahasiswa Universitas Bhayangkara Jakarta Raya," *Jurnal Economina* 2, No. 10 (11 Oktober 2023): 2842–59, <https://doi.org/10.55681/Economina.V2i10.908>.

<sup>22</sup> Sutedi Dkk., "Mengembangkan Keterampilan Desain Grafis Peserta Didik Desa Hegarmanah Menggunakan Canva | Jurnal Pkm Miftek."

siswa tidak hanya memperoleh keterampilan teknis dalam desain, tetapi juga keterampilan interpersonal yang esensial dalam dunia kerja yang semakin terhubung secara global. Hal ini memperkuat pentingnya pembelajaran berbasis kolaboratif dalam konteks pendidikan seni dan desain.

Temuan-temuan yang diperoleh dari penelitian ini tidak hanya mendukung, tetapi juga memperluas studi-studi sebelumnya yang menunjukkan bahwa pembelajaran kolaboratif dan berbasis praktik dapat memberikan hasil yang signifikan dalam meningkatkan keterampilan teknis, kreativitas, dan kemampuan kolaboratif siswa. Hasil penelitian ini juga mempertegas pentingnya pelatihan desain komunikasi visual sebagai keterampilan yang perlu ditekankan dalam pendidikan agar siswa siap menghadapi dunia kerja yang semakin menuntut kreativitas dan keterampilan digital yang tinggi.

Namun, tantangan yang dihadapi oleh siswa dan guru, seperti keterbatasan waktu dan pemahaman teknologi, menunjukkan adanya kesenjangan antara kebutuhan industri dan kesiapan pendidikan yang masih perlu diatasi. Oleh karena itu, hasil penelitian ini dapat menjadi acuan untuk pengembangan program pelatihan lebih lanjut yang melibatkan pemahaman teknologi terbaru, serta alokasi waktu yang cukup untuk mendalami materi secara lebih mendalam.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa workshop desain komunikasi visual yang diselenggarakan oleh Dewan Kesenian Metro memberikan dampak yang positif terhadap peningkatan keterampilan desain siswa, baik dalam hal teknis, kreativitas, maupun kemampuan kolaborasi. Meskipun terdapat beberapa tantangan terkait keterbatasan waktu, teknologi, dan kolaborasi antar siswa, workshop ini berhasil memberikan pengalaman belajar yang berharga bagi para peserta. Peningkatan keterampilan teknis dan kreativitas siswa yang tercatat pasca-workshop menunjukkan bahwa pendekatan berbasis workshop kolaboratif sangat efektif dalam mengembangkan kemampuan siswa dalam desain komunikasi visual. Dengan demikian, program-program serupa dapat menjadi solusi penting dalam mempersiapkan siswa menghadapi tuntutan pasar kerja yang semakin kompetitif di bidang desain grafis dan komunikasi visual.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan desain komunikasi visual melalui workshop kolaboratif antara guru dan siswa, dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini terbukti efektif dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Workshop yang dirancang secara interaktif

memberikan ruang bagi peserta untuk mengembangkan keterampilan desain komunikasi visual secara langsung melalui sesi teori dan praktik. Pembelajaran berbasis kolaborasi antara guru dan siswa tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis, tetapi juga memperkuat hubungan antara kedua pihak dalam konteks pendidikan yang lebih produktif.

Kolaborasi antara guru dan siswa selama pelatihan terbukti menciptakan ekosistem belajar yang lebih kreatif dan aplikatif. Guru tidak hanya berperan sebagai pengajar, tetapi juga sebagai fasilitator yang mendampingi siswa dalam mengeksplorasi ide-ide kreatif mereka melalui desain visual. Hal ini memberikan pengalaman belajar yang lebih dinamis, di mana siswa dapat belajar dari pengalaman langsung dan interaksi dengan guru, yang memperkaya pemahaman mereka tentang komunikasi visual. Siswa merasa lebih termotivasi untuk terlibat aktif dalam setiap langkah proyek yang dilakukan, baik dalam proses pembuatan desain maupun dalam kolaborasi kelompok.

Kegiatan ini juga memperlihatkan bahwa penggabungan teori dan praktik dalam bentuk workshop dapat meningkatkan pemahaman peserta terhadap konsep dasar desain komunikasi visual. Sesi teori yang dijelaskan secara mendalam memberikan wawasan yang jelas mengenai elemen-elemen dasar desain, sedangkan sesi praktik memungkinkan peserta untuk mengaplikasikan teori yang telah dipelajari dalam bentuk karya desain yang konkret. Melalui pengalaman praktis ini, peserta dapat meningkatkan kemampuan teknis mereka dan memperoleh keterampilan yang dapat langsung diterapkan dalam konteks pembelajaran di sekolah.

Pentingnya pelaksanaan kegiatan seperti ini juga terlihat dari feedback yang diberikan oleh peserta. Banyak guru yang menyatakan bahwa mereka merasa lebih percaya diri dalam mengajarkan desain komunikasi visual setelah mengikuti workshop ini, sementara siswa menunjukkan ketertarikan yang lebih besar terhadap pelajaran desain setelah mereka terlibat dalam proyek kolaboratif ini. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis proyek, yang melibatkan kolaborasi aktif antara guru dan siswa, dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

Secara keseluruhan, kegiatan workshop ini memberikan dampak positif yang signifikan bagi peserta, baik dari sisi peningkatan keterampilan maupun hubungan interaktif yang terjalin antara guru dan siswa. Dengan keberhasilan program ini, diharapkan dapat membuka peluang untuk melaksanakan kegiatan serupa di masa depan, baik di sekolah-sekolah lain maupun dalam program pengabdian masyarakat yang lebih

luas. Program ini tidak hanya mengajarkan keterampilan teknis, tetapi juga mendorong terciptanya budaya belajar yang lebih kolaboratif dan kreatif, yang tentunya akan memberikan dampak jangka panjang bagi kualitas pendidikan di komunitas tersebut.

#### **E. Ucapan Terima Kasih**

Kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Dewan Kesenian Metro atas dukungan dan kolaborasinya dalam penelitian ini. Keberhasilan pelaksanaan workshop desain komunikasi visual yang melibatkan guru dan siswa tidak terlepas dari peran serta Dewan Kesenian Metro sebagai penyelenggara yang telah menyediakan fasilitas, sarana, dan prasarana yang sangat mendukung. Kerja sama ini memberikan kontribusi yang signifikan dalam pemberdayaan masyarakat, khususnya dalam meningkatkan keterampilan dan kreativitas para peserta. Kami berharap kolaborasi ini dapat terus berkembang dan memberikan dampak positif yang lebih besar lagi, baik bagi dunia pendidikan maupun masyarakat luas. Terima kasih atas komitmen dan dedikasinya dalam memajukan seni dan budaya di Kota Metro.

#### **F. Kontribusi Penulis**

Penulis berkontribusi secara signifikan dalam berbagai aspek penelitian ini. Penulis bertanggung jawab dalam merancang konsep penelitian, menyusun kerangka teori, serta mengembangkan metodologi yang digunakan dalam penelitian ini. Penulis juga terlibat langsung dalam pelaksanaan workshop desain komunikasi visual, mulai dari koordinasi dengan Dewan Kesenian Metro hingga pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan kuisisioner. Selain itu, penulis juga menganalisis hasil penelitian, menyusun laporan, dan memberikan rekomendasi praktis untuk pengembangan pembelajaran desain komunikasi visual di sekolah. Semua kontribusi ini bertujuan untuk memastikan bahwa penelitian ini dapat memberikan dampak yang signifikan bagi pengembangan pendidikan seni dan pemberdayaan masyarakat.

#### **G. Referensi**

Amalia, Faizatul, Denny Sagita Rusdianto, Fajar Pradana, Dan Tri Astoto Kurniawan. "Pemanfaatan Website Trello Dalam Menunjang Pembelajaran Kolaboratif Di Lingkungan Sekolah Menengah Kejuruan Di Kota Malang." *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 5, No. 1 (19 Februari 2023): 197–203. <https://doi.org/10.20527/Btjpm.V5i1.6849>.

- Amelia, Citra, Yayan Hendayana, Dan Murti Wijayanti. “Pengaruh Literasi Keuangan Dan Gaya Hidup Terhadap Perilaku Keuangan Mahasiswa Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.” *Jurnal Economina* 2, No. 10 (11 Oktober 2023): 2842–59. <https://doi.org/10.55681/Economina.V2i10.908>.
- Aziz, Moh Amin Al, Deni Adi Putra, Dan Badruli Martati. “Karakter Disiplin Dalam Pembelajaran Kolaboratif Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Ilmiah Mandala Education* 9, No. 3 (1 Agustus 2023). <https://doi.org/10.58258/Jime.V9i3.5733>.
- Budiarto, Sony Panca. “Pelatihan Desain Grafis Dan Multimedia Di Sekolah Menengah Kejuruan Persatuan Guru Republik Indonesia Banyuputih Situbondo.” *Jpm (Jurnal Pemberdayaan Masyarakat)* 4, No. 1 (25 April 2019): 308–13. <https://doi.org/10.21067/Jpm.V4i1.3059>.
- Herlina, Nina, Erik Ekowati, Dan Sri Nawangsari. “Pengembangan Model Literasi Komunikasi Dalam Pemberdayaan Kesehatan Lansia Di Desa Karyamukti Kecamatan Cempaka Kabupaten Cianjur Jawa Barat.” *Ejoin : Jurnal Pengabdian Masyarakat* 1, No. 5 (22 Mei 2023): 436–42. <https://doi.org/10.55681/Ejoin.V1i5.901>.
- Kasmawati, Yuni, Dan Pambuko Naryoto. “Peningkatan Prestasi Siswa Melalui Kompetensi Guru Dan Budaya Kolaboratif.” *Equilibrium: Jurnal Pendidikan* 10, No. 2 (7 Mei 2022): 212–20. <https://doi.org/10.26618/Equilibrium.V10i2.7479>.
- Makrufi, Anisa Dwi, Novia Fetri Aliza, Dan Heriyanti Tahang. “Edukasi Pencegahan Tindak Perundungan (Bullying) Pada Siswa Sekolah Dasar.” *Hasil Karya 'Aisyiyah Untuk Indonesia* 3, No. 1 (25 Oktober 2023): 27–35. <https://doi.org/10.31101/Hayina.3278>.
- Moerdisuroso, Indro, Zaitun Y. A. Kherid, Dan Agam Akbar Pahala. “Pendidikan Budaya Visual: Pengetahuan Guru Seni Rupa Sma Di Jakarta.” *Jurnal Visual Ideas* 3, No. 1 (19 Mei 2023): 41–56. <https://doi.org/10.33197/Visualideas.Vol3.Iss1.2023.1113>.
- Mulazimah, Mulazimah, Entin Srihadi Yanti, Eko Sri Wulaningtyas, Ardina Rezky Noerani, Emerensiana Bale, Ririn Ita Purnama Sari, Dan Dewi Juhana. “Pengenalan Kesehatan Reproduksi Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bina Keluarga Balita Di Kelurahan Betet Kota Kediri.” *Archive: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 3, No. 1 (25 Desember 2023): 148–56. <https://doi.org/10.55506/Arch.V3i1.88>.
- Nabilatuzzahwa. “Pembelajaran Kolaboratif: Manfaat Dan Implementasinya.” *Osf*, 31 Mei 2023. <https://doi.org/10.31219/Osf.Io/Uvmha>.



- Nugrahaningsih, Putri, Sri Hanggana, Sri Murni, Santoso Tri Hananto, Andi Asrihapsari, M. Syafiqurrahman, Renata Zoraifi, Dan Sri Hantoro. “Pemberdayaan Masyarakat Melalui Pelatihan Kewirausahaan Dan Pemasaran Digital Pada Bumdes Blulukon Gemilang.” *Kumawula: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 4, No. 1 (30 April 2021): 8–14. <https://doi.org/10.24198/Kumawula.V4i1.29574>.
- Savitri, Lisa, Elfred Rinaldo Kasimo, Dan Rochmad Krissanjaya. “Penggalakan Kebiasaan Hidup Bersih Dan Sehat Sebagai Upaya Pencegahan Penyebaran Covid-19 Di Kelurahan Tamanan, Kota Kediri.” *Jurnal Abdimas Ilmiah Citra Bakti* 4, No. 2 (27 Mei 2023): 218–26. <https://doi.org/10.38048/Jailcb.V4i2.1598>.
- Sutedi, Ade, Zatnika Insan Kamil, Fajar Maulana, Fernuzuar Faiz Zahran, Risa Rosarina, M. Fikri Hermansyah, Muhammad Gopur, Dkk. “Mengembangkan Keterampilan Desain Grafis Peserta Didik Desa Hegarmanah Menggunakan Canva | Jurnal Pkm Miftek.” Diakses 30 Desember 2024. <https://jurnal.itg.ac.id/index.php/miftek/article/view/1468>.
- Wiraseptya, Tedy, Stefvany, M. Sayuti, Vernanda Em Afdhal, Dan Melisa Suardi. “Meningkatkan Keterampilan Desain Komunikasi Visual di Sekolah Kristen Kalam Kudus Padang.” *Majalah Ilmiah Upi Yptk*, 29 Juni 2023, 14–19. <https://doi.org/10.35134/Jmi.V30i1.142>.