

Peningkatan Kompetensi Siswa SMK Melalui Pelatihan Desain Grafis dan Animasi

Mahpuz*¹, Muhammad Wasil², Aris Sudianto³, Muhamad Sadali⁴, Baiq Andriska Candra Permana⁵, Hamzan Ahmadi⁶, Suhartini⁷, Indra Gunawan⁸, Imam Fathurrahman⁹, Lalu Kerta Wijaya¹⁰, Harianto¹¹, Moh. Farid Wajdi¹²

mahfuzuma@gmail.com*¹

^{1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12}Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Hamzanwadi

Received: 19 October 2022

Accepted: 6 July 2023

Online Published: 26 July 2023

DOI: 10.29408/ab.v4i1.18793

Abstrak: Multimedia merupakan salah satu bidang keilmuan yang sangat penting saat sekarang ini. Semua bidang pekerjaan membutuhkan multimedia, untuk membantu manusia dalam menyelesaikan pekerjaannya dengan baik dan benar. Multimedia merupakan salah satu jurusan yang tergolong banyak menyumbang pengangguran saat sekarang ini. Hal demikian terjadi salah satunya disebabkan karena keahlian dan kemampuan serta pengetahuan yang dimiliki oleh lulusan Multimedia belum bisa di bawah standar yang dibutuhkan oleh perusahaan atau instansi lainnya. SMK NW Kembang Kerang adalah sekolah kejuruan swasta yang ada di lombok timur, dimana terdapat jurusan multimedia yang merupakan jurusan dengan peminat yang cukup banyak, setiap tahun meluluskan siswa dari jurusan multimedia. Kendala yang dihadapi oleh alumni multimedia adalah kompetensi yang dihasilkan setelah selesai dari sekolah masih sangat kurang, padahal dari informasi yang disampaikan oleh guru pengampu banyak dibuka jasa editing foto dan video yang tersebar di seputar wilayah kembang kerang, namun jarang sekali ada lulusan dari siswa/siswi SMK yang bekerja dibidang tersebut, hal ini dimaklumi oleh guru maupun kepala sekolah SMK NW Kembang Kerang, dikarenakan minimnya praktik yang didapat oleh siswa selama disekolah. Untuk itulah penulis mengadakan kegiatan pelatihan kompetensi untuk siswa siswi di SMK NW Kembang Kerang dengan tujuan dapat meningkatkan keterampilan dari siswa dalam bidang multimedia dan desain grafis. Dengan adanya kegiatan pelatihan kompetensi dalam bidang multimedia dan desain grafis ini diharapkan nantinya setelah siswa menyelesaikan pendidikan di sekolah kejuruan dapat memiliki bekal kompetensi yang dapat bermanfaat baik untuk diri sendiri maupun untuk masyarakat luas.

Kata kunci: Animasi, Desain Grafis; Peningkatan Kompetensi Keahlian;

Abstract: Multimedia is a crucial field of study in the present era, as all professional domains require its application to aid individuals in effectively completing their tasks. However, the Multimedia field is contributing significantly to unemployment rates today. This issue partly arises from the fact that graduates in Multimedia lack the required proficiency, skills, and knowledge sought by various companies and institutions. SMK NW Kembang Kerang is a private vocational school located in East Lombok, which offers a multimedia program attracting a substantial number of students each year. Despite graduating students in this field annually, many face the challenge of inadequate competencies upon completion of their education. The lack of practical exposure during their school years hinders the alumni's ability to compete in the job market. Although numerous photo and video editing services are available in the Kembang Kerang region, it is observed that few SMK graduates are employed in this area. The school's teachers and principal comprehend this issue, attributing it to the limited opportunities for practical training experienced by the students. Consequently, to address this concern, the author conducted a competence training activity for students at SMK NW Kembang Kerang, with a specific focus on multimedia and graphic design. The objective of this training program is to enhance the students' multimedia and graphic design skills, empowering them with competent capabilities that will prove beneficial both for their personal growth and the broader community. Through this initiative, it is anticipated that upon completing their vocational education, students will possess the necessary competencies to thrive in the professional realm and contribute positively to society at large.

Keyword: Animation, Graphic Design, Improvement of Competency Skills

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan informasi saat ini kian semakin pesat, segala bidang pekerjaan membutuhkan teknologi informasi guna membantu manusia dalam menyelesaikan pekerjaannya supaya bisa terselesaikan dengan cepat, baik dan benar. Untuk bisa menciptakan dan menggunakan teknologi informasi dalam segala bidang pekerjaan, dibutuhkan SDM (Sumber Daya Manusia) yang memiliki pengetahuan serta wawasan yang luas pada bidang Teknologi Informasi. Pengetahuan dan wawasan yang luas kurang berarti jika tidak dibarengi dengan keahlian dan kemampuan pada bidang tersebut. Dalam beberapa tahun terakhir pemerintah telah gencar-gencarnya membangun SDM yang memiliki pengetahuan dan wawasan yang luas namun juga memiliki keahlian dan kemampuan yang baik dengan membangun SMK. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah salah satu bentuk satuan pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada jenjang pendidikan menengah sebagai lanjutan dari SMP/MTs atau bentuk lain yang sederajat atau lanjutan dari hasil belajar yang diakui sama/setara SMP/MTs. Di SMK terdapat banyak sekali Program Keahlian yang jika dihitung jumlahnya dapat mencapai lebih dari 50 program keahlian dengan berbagai macam bidang keahlian. Sekolah menengah kejuruan memiliki perbedaan dibanding dengan sekolah menengah atas, dimana untuk sekolah menengah kejuruan, siswa dituntut untuk memiliki suatu pengetahuan dan keterampilan sesuai dengan kompetensi keahlian yang di ambil oleh siswa, dimana keterampilan yang dimaksud adalah keterampilan yang ditunjukkan oleh siswa dengan praktik secara langsung. Ada beberapa program yang dikhususkan untuk siswa SMK guna meningkatkan kapasitas keilmuan dan kompetensi yang dimiliki. Diantara program yang diperuntukkan untuk siswa SMK adalah program magang atau praktik kerja lapangan (PKL), UKK (Uji Kompetensi Keahlian) yang diadakan sebagai syarat kelulusan.

SMK Darul Kamal NW Kembang Kerang merupakan sekolah kejuruan swasta yang terletak di Desa Kembang Kerang Daya Kecamatan Aikmel Kabupaten Lombok Timur. SMK Darul Kamal memiliki 3 Jurusan diantaranya adalah Otomatisasi Tata Kelola, Multimedia dan Akuntansi Keuangan Lembaga. Dari 3 jurusan yang ada Multimedia adalah salah satu jurusan dengan peminat yang paling banyak. Jurusan multimedia yang ada di SMK Darul Kamal merupakan jurusan yang memiliki kompetensi yang cukup menjanjikan, bagaimana tidak, setiap tahunnya alumni dari jurusan multimedia selalu dibutuhkan dikarenakan banyak masyarakat yang memiliki usaha jasa editing foto, video, desain grafis, desain dan cetak *banner* dan jasa lainnya yang sejenis dengan multimedia, hal ini yang menjadi motivasi tinggi dari para siswa dalam mengambil jurusan multimedia di SMK Darul Kamal. Namun demikian hasil tidak sesuai dengan apa yang diharapkan oleh siswa, dikarenakan sekolah masih kesulitan dalam melaksanakan praktik kompetensi keahlian, hal ini terjadi karena sekolah belum memiliki peralatan yang lengkap dan sesuai untuk mendukung kegiatan praktik keahlian multimedia, sehingga dalam melaksanakan praktik kompetensi keahlian, siswa hanya mendapatkan materi seadanya, hal inilah yang membuat siswa multimedia sangat kurang dalam memahami kompetensi keahlian yang ada di jurusan multimedia, yang berdampak terhadap keterampilan siswa menjadi sangat minim.

Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik, setiap tahunnya selalu rutin menyelenggarakan pelatihan keterampilan untuk persiapan ujian kompetensi, dimana kompetensi keahlian yang sudah dibina oleh program studi Teknik Informatika meliputi

Kompetensi Keahlian di bidang Teknik Komputer dan Jaringan, Rekayasa Perangkat Lunak dan Multimedia, dimana siswa yang menjadi peserta pelatihan ini berasal dari beberapa sekolah menengah kejuruan yang ada di Kabupaten Lombok Timur (Sudianto Aris, Nurhidayati 2020). Guru dapat memberikan pengetahuan dan keahlian yang baik bagi siswa, sehingga siswa memiliki kemampuan dan kompetensi yang baik sesuai kebutuhan dunia industri (Sadali Muhamad Sudianto Aris 2018)(Setiadi et al. 2015).

Dari apa yang dialami oleh SMK Darul Kamal NW Kembang Kerang merupakan salah satu masalah yang sering terjadi di beberapa sekolah yang pernah dikunjungi oleh program studi teknik informatika, untuk itulah program studi berinisiatif untuk melaksanakan kegiatan pelatihan kompetensi siswa dalam bidang multimedia di SMK Darul Kamal NW Kembang Kerang, dengan tujuan untuk dapat meningkatkan keterampilan dari siswa siswi, khususnya untuk siswa siswi kelas XI dan XII, diharapkan dengan adanya kegiatan pelatihan keterampilan ini kompetensi dari siswa dalam bidang multimedia dapat meningkat, sehingga kebutuhan dari dunia usaha dunia industri yang tersebar di wilayah kembang kerang untuk bidang kompetensi multimedia dapat terpenuhi oleh para alumni dari SMK Darul Kamal NW Kembang Kerang.

METODE PELAKSANAAN

Waktu dan Lokasi

Waktu kegiatan pengabdian ini adalah dilaksanakan pada bulan Februari sampai bulan April dan tempat pelaksanaan kegiatan pelatihan berada di lokasi SMK Darul Kamal NW Kembang Kerang

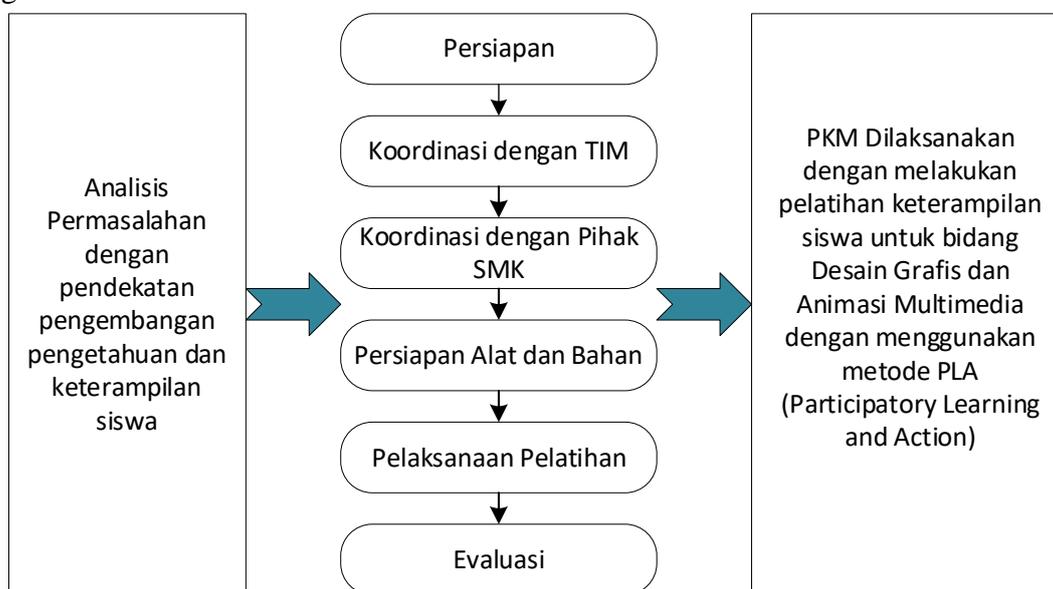
Prosedur Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian masyarakat ini akan dilakukan dengan Analisis dan pendekatan pengembangan pengetahuan dan keterampilan siswa dengan harapan (1) Mempermudah dalam pengorganisasian. (2) Memperlancar dalam pencapaian tujuan bersama. (3) Meningkatkan kerja sama dengan SMK Darul Kamal NW Kembang Kerang secara khusus dan sekolah-sekolah yang ada di Kabupaten Lombok Timur secara umum. Selain itu metode yang akan digunakan pada kegiatan ini akan mengacu pada metode *Participatory Learning and Action* (PLA) atau proses belajar dan praktik secara partisipasi. Metode PLA dipandang lebih komprehensif dengan tahapan dari pembentukan tim, perencanaan kegiatan, pelaksanaan serta monitoring dan evaluasi, sehingga dapat dilaksanakan tanpa harus diimprovisasi maupun modifikasi (Chambers, 2001 dalam Trapsilowati dkk., 2015). Dalam kegiatan ini metode PLA merupakan suatu jenis metode yang patut untuk diterapkan dalam proses pelatihan keterampilan kompetensi keahlian siswa SMK Darul Kamal NW Kembang Kerang.

Dengan menggunakan metode PLA diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut (1) siswa akan memperoleh banyak pengetahuan dan keterampilan yang berbasis pada pengalaman yang dibentuk dari kegiatan pelatihan kompetensi keahlian. (2) siswa menjadi lebih percaya diri dalam menyelesaikan semua persoalan dan merasa mampu untuk menyelesaikan setiap permasalahan yang berhubungan dengan Multimedia. (3) Guru dapat mengajarkan materi dan keahlian yang didapatkan dari pelatihan kepada peserta didik. (4) Siswa dapat menerapkan apa yang sudah dipelajari selama pelatihan baik disekolah maupun di luar sekolah. (5) Dengan penerapan metode PLA, masyarakat ataupun instansi pemerintahan

dapat memainkan peranan sebagai penghubung antara siswa dengan lembaga/instansi yang ada. Sehingga siswa dapat menerapkan keahlian yang mereka miliki di bidang multimedia untuk membantu menyelesaikan permasalahan di lembaga/instansi pemerintahan

Kerangka pelaksanaan kegiatan pelatihan Desain grafis dan Animasi multimedia di SMK NW Kembang Kerang dalam rangka pengabdian kepada masyarakat ini dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Kerangka Kerja Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Dalam pelaksanaannya kegiatan dilaksanakan selama beberapa hari yang dilakukan secara bertahap yang diawali dengan *sharing* dan konsultasi ke pihak sekolah yang dalam hal ini langsung kepada wakil kepala sekolah bidang kurikulum dan guru produktif yang ada di SMK NW Kembang Kerang. Di hari pertama dilakukan pemaparan dan penjelasan terkait apa yang akan dilakukan yaitu dengan proses sosialisasi kepada guru.

1. Sosialisasi Kegiatan Pengabdian kepada Guru di SMK NW Kembang Kerang.

Dalam kegiatan sosialisasi ini tim prodi yang beranggotakan 12 orang dosen melakukan pemaparan maksud dan tujuan diadakannya kegiatan pelatihan Desain Grafis dan Animasi multimedia. Kegiatan pelatihan yang akan dilaksanakan ini bertepatan langsung dengan akan diadakannya kegiatan uji kompetensi siswa yang merupakan kegiatan ujian tahunan bagi siswa siswi tingkat SMK untuk menentukan bahwasanya siswa bisa dinyatakan lulus atau tidak sesuai dengan bidang kompetensinya. Terkait dengan hal tersebut, pihak sekolah sangat antusias dengan diadakannya kegiatan pelatihan ini, dengan adanya kegiatan ini diharapkan siswa siswi memiliki bekal yang cukup untuk dapat mengikuti uji kompetensi sesuai dengan kompetensi yang ada di sekolah tersebut.



Gambar 2. Sosialisasi Kepada Pihak Sekolah

2. Pelatihan Digital Entrepreneur kepada siswa

Pada kegiatan ini dilakukan Digital Entrepreneur kepada Guru dan juga siswa siswi SMK NW Kembang Kerang untuk kelas XI dan XII, kegiatan pelatihan berlangsung dengan baik yang dimulai dari pengenalan program studi secara khusus dan universitas secara umum kepada siswa siswi, hal ini bertujuan untuk menjalin komunikasi yang baik di awal dengan para siswa siswi, terlebih pelatihan yang akan diberikan adalah pelatihan tentang kompetensi keahlian siswa, sehingga dengan sosialisasi tersebut siswa mengetahui kompetensi dari pada narasumber yang akan memaparkan materi terkait dengan desain grafis dan animasi multimedia. Adapun kegiatan sosialisasi terkait dengan identitas perguruan tinggi dapat dilihat pada gambar 3 di bawah ini :



Gambar 3. Mengawali kegiatan pelatihan dengan sosialisasi perguruan tinggi.

Setelah dilaksanakan kegiatan sosialisasi perguruan tinggi, dilanjutkan dengan pemaparan materi terkait digital v sebagai bagian awal dari kegiatan pelatihan kompetensi Desain Grafis dan Animasi Multimedia, hal ini dirasa cukup penting mengingat materi ini juga pas dengan kondisi yang ada di sekolah, dimana baik guru maupun siswa siswi memiliki aktivitas kewirausahaan yang cukup baik, dengan adanya pemaparan dari narasumber terkait dengan digital Entrepreneur diharapkan kepada guru maupun siswa siswi mendapatkan pandangan terkait dengan konsep kewirausahaan dibidang teknologi, sehingga dapat memberikan pandangan pentingnya teknologi dalam berwirausaha.

Adapun kegiatan sosialisasi digital Entrepreneur dari tim sebelum dilaksanakan pelatihan inti terkait dengan kompetensi siswa dalam bidang Desain Grafis dan Animasi multimedia, dapat dilihat pada gambar 4 di bawah ini.



Gambar 4. Pemaparan materi terkait Digital Entrepreneur pada siswa

3. Pelatihan Desain Grafis dan Animasi Multimedia Untuk Siswa Kelas XII

Setelah dilaksanakannya kegiatan pelatihan keterampilan digital Entrepreneur, di hari berikutnya dilaksanakan kegiatan inti dari pengabdian ini yaitu pelatihan uji kompetensi siswa untuk kelas XII dengan pokok bahasan Pelatihan Desain Grafis dan Animasi Multimedia. Kegiatan ini berlangsung lancar, dimana terlihat antusiasme dari para peserta dalam mengikuti kegiatan cukup tinggi, materi yang disampaikan oleh narasumber pun dapat dipahami dengan cukup baik oleh para siswa siswi. Adapun kegiatan pelatihan desain grafis dan animasi multimedia ini dapat dilihat pada gambar 5 di bawah ini :



Gambar 5. Pelatihan Desain Grafis dan Multimedia untuk Siswa

PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian ini berupa penerapan hasil kegiatan belajar yang diterapkan dalam pelatihan kompetensi siswa yang berlokasi di SMK Darul Kamal NW Kembang Kerang. Kegiatan pelatihan tidak hanya berfokus kepada siswa siswi, melainkan juga guru produktif yang mengampu mata pelajaran untuk menambah pengetahuan seputar digital Entrepreneur desain grafis maupun animasi multimedia (Christanto dkk., 2019). Berdasarkan dari analisa permasalahan yang disampaikan oleh mitra yaitu pihak sekolah SMK NW Darul Kamal kembang Kerang yang dalam hal ini adalah guru produktif dimana permasalahan yang terjadi adalah sekolah masih kesulitan dalam melaksanakan praktik kompetensi keahlian, hal ini terjadi karena sekolah belum memiliki peralatan yang lengkap dan sesuai untuk mendukung kegiatan praktik keahlian multimedia, sehingga dalam melaksanakan praktik kompetensi keahlian, siswa hanya mendapatkan materi seadanya, hal inilah yang membuat siswa multimedia sangat kurang dalam memahami kompetensi keahlian yang ada di jurusan multimedia, yang berdampak terhadap keterampilan siswa menjadi sangat minim.

Dengan adanya pelatihan pengabdian ini, guru maupun siswa menjadi punya informasi yang bermanfaat untuk peningkatan kompetensi, program studi Teknik Informatika memberikan materi pelatihan kompetensi dalam bidang multimedia kepada siswa kelas XI dan

XII serta beberapa guru produktif juga ikut dalam kegiatan tersebut, materi yang diberikan berfokus pada bagaimana menggunakan peralatan multimedia seperti kamera, handycam dengan baik dan benar, serta bagaimana melakukan editing terhadap gambar dan video yang sudah diambil dari kamera maupun handycam menggunakan aplikasi yang cukup mudah untuk dioperasikan, terlebih aplikasi yang digunakan dapat dijalankan dari smartphone. Dengan menggunakan perangkat smarphone siswa maupun guru menjadi lebih fleksibel dalam mengambil objektif yang akan diolah, baik berupa photo maupun video, serta dengan menggunakan aplikasi yang terinstal di smartphone dapat diolah dengan lebih mudah sehingga hasil yang diperoleh dari pengolahan tersebut juga terbilang cukup baik (Sudianto and Ahmadi 2020)(Sudianto and Sugiantara 2020).

SIMPULAN

Dalam pelaksanaan kegiatan pelatihan keterampilan uji kompetensi bidang desain grafis dan animasi multimedia yang dilaksanakan di SMK NW Darul Kamal Kembang Kerang dapat diambil kesimpulan bahwa kegiatan pelatihan bagi siswa sangat diperlukan mengingat pelaksanaan ujian kompetensi siswa menjadi salah satu ujian wajib yang harus diikuti oleh seluruh siswa SMK untuk sebelum dinyatakan lulus, banyaknya kendala yang dihadapi oleh siswa selama praktik kejuruan menjadi sedikit berkurang berkat terlaksananya kegiatan pelatihan ini, motivasi belajar siswa menjadi meningkat, hal ini sangat diharapkan oleh pihak sekolah untuk membantu guru produktif maupun siswa siswi dalam mempersiapkan ujian kompetensi dengan lebih matang. Dengan adanya kegiatan pelatihan ini menjadi salah satu bentuk penerapan ilmu pengetahuan dan teknologi kepada masyarakat, yang nantinya diharapkan masyarakat menjadi lebih paham tentang perkembangan teknologi.

PERNYATAAN PENULIS

Penulis menyatakan bahwa artikel ini belum pernah dipublikasikan pada jurnal manapun.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisa, Sitti, Asmah Akhriana, Ahyuna Ahyuna, Andi Irmayana, Irmawati Irmawati, and Nurul Aini. 2021. "An Analysis of Students' Learning Interest in Programming Language Based on Data Mining with Fuzzy C-Means Method." *International Journal of Online & Biomedical Engineering* 17(9).
- Ghazali, Muhammad, Muhammad Zohri, Wahyu Ramadhan, and Jamaluddin Jamaluddin. 2022. "Pelatihan Peningkatan Kemampuan Komputer, Internet Dan Aplikasi Desa." *ABSYARA: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat* 3(2).
- Hamzah, Muhammad Luthfi, Rizky Ariansyah, Eki Saputra, Idria Maita, Anofrizen Anofrizen, Zarnelly Zarnelly, and Hamzah Hamzah. 2021. "Sosialisasi Terhadap Generasi Muda Tentang Edukasi Penggunaan Internet Dan Memberikan Pelatihan Dasar Microsoft Word." *Community Engagement and Emergence Journal (CEEJ)* 2(2):285–91.
- Irmayana, Andi, and Nurul Aini. 2022. "PEMBELAJARAN BLENDED LEARNING MENGGUNAKAN GOOGLE CLASSROOM PADA GURU SMA SOMBA OPU

GOWA.” *Jurnal PkM Pengabdian Kepada Masyarakat* 5(1):1–12.

Makmur, Testiani. 2019. “TEKNOLOGI INFORMASI: Dampak Dan Implikasi Bagi Perpustakaan, Pustakawan Serta Pemustaka.” *Info Bibliotheca: Jurnal Perpustakaan Dan Ilmu Informasi* 1(1):65–74.

Rasmila, Rasmila, Nurul Huda, Jemakmun Jemakmun, Aan Restu Mukti, Rahayu Amalia, Novri Hadinata, Kurniawan Kurniawan, Ade Putra, and Christin Evasari Nainggolan. 2022. “Pelatihan Presentasi Menggunakan Microsoft Power Point Pada SMP Patra Mandiri 2 Palembang.” *ABSYARA: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat* 3(1):129–36.

Rizki, Muhammad. 2014. “Hubungan Pendidikan Kepala Desa Dengan Kinerja Kepala Desa Di Desa Pepera Kecamatan Tana Paser.” *E-Jurnal Administrasi Negara* 2(4):1890–1901.

Salam, Abdus, and Taufiq Iqbal. 2020. “IbM Pelatihan Microsoft Office Dalam Rangka Membentuk Masyarakat Yang Profesional.” *Jurnal Pengabdian Nasional (JPN) Indonesia* 1(1):10–15.

Sormin, Masdelima Azizah, Nur Sahara, and Lisna Agustina. 2018. “Pelatihan Pemanfaatan Perangkat Lunak (Microsoft Office Word, Excel, Power Point) Dalam Kinerja Pengolahan Data Di Pemerintahan Desa Bagikepala Desa Se-Kecamatan Batang Angkola.” *Martabe: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 1(2):78–82.