



Strategi Desain Di Era Digital Serta Peran Penting Sekolah Dalam Pendidikan Desain Di SD Negeri Penanggungan

Fadli Masdanur¹, Pungki Febi A²

^{1,2}Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur, Jawa Timur, Indonesia

Article Info

Article history:

Received November 21, 2023
Revised November 25, 2023
Accepted November 30, 2023

Kata Kunci:

Era Digital,
Strategi Desain,
Pendidikan Desain

Keywords:

Digital Era,
Design Strategy,
Design Education

ABSTRAK

Salah satu bentuk kemajuan zaman yaitu ditandai dengan munculnya era digital, dimana manusia dituntut untuk bisa mengikuti perkembangan teknologi. Demi tercapainya hal tersebut, perlu adanya usaha yang matang. Salah satu caranya yaitu dengan mempersiapkan generasi muda yang melek teknologi. Apalagi Indonesia akan mendapatkan bonus demografi di tahun 2045, tentunya hal ini harus dipersiapkan dari sekarang. Sejalan dengan itu, tujuan penelitian ini termasuk memperkenalkan konsep desain grafis, meningkatkan pemahaman prinsip-prinsip desain, mengajarkan cara membuat dan memasang sistem signage kepada murid di SD Negeri Penanggungan, dan menciptakan kolaborasi bagi mahasiswa sehingga dapat memperkuat hubungan antara universitas dan komunitas serta memberikan pemahaman desain yang lebih baik kepada Masyarakat. Untuk mencapai tujuan tersebut, pada penelitian ini digunakan metode kualitatif. Dan pada akhirnya, penelitian ini telah menghasilkan berbagai kegiatan dan tugas individu, mencapai hasil yang diharapkan, serta peneliti berhasil membawa pemahaman lebih dalam kepada siswa dan guru, serta menciptakan karya kreatif

ABSTRACT

One form of modern progress is marked by the emergence of the digital era, where humans are required to be able to keep up with technological developments. In order to achieve this, mature efforts are needed. One way is to prepare the young generation to be technologically literate. Moreover, Indonesia will get a demographic bonus in 2045, of course this must be prepared from now. In line with that, the objectives of this research include introducing graphic design concepts, increasing understanding of design principles, teaching how to create and install signage systems to students at Penanggungan Elementary School, and creating collaboration for students so that they can strengthen relationships between the university and the community and provide understanding. better design for the Community. To achieve this goal, this research used qualitative methods. And in the end, this research has produced various activities and individual assignments, achieved the expected results, and researchers succeeded in bringing deeper understanding to students and teachers, as well as creating creative work.

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



Corresponding Author:

Fadli Masdanur

Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur,

Jawa Timur, Indonesia

Email: 21052010076@student.upnjatim.ac.id

1. PENDAHULUAN

Menjadi sukses di dunia yang sangat berteknologi tinggi dan kompetitif secara global saat ini mengharuskan seseorang untuk mengembangkan dan menggunakan serangkaian keterampilan yang berbeda dari yang dibutuhkan sebelumnya [1]. Desain telah secara luas dianggap sebagai aktivitas utama atau pembeda dalam bidang teknik [2]. Juga dikatakan bahwa program teknik harus meluluskan insinyur yang dapat merancang solusi efektif untuk memenuhi kebutuhan sosial [3]. Seperti halnya pemecahan masalah, desain adalah aktivitas manusia yang alami dan ada di mana-mana. Kebutuhan dan ketidakpuasan terhadap keadaan saat ini dikombinasikan dengan tekad bahwa beberapa tindakan harus diambil untuk memecahkan masalah adalah awal dari proses desain. Dalam pandangan ini, banyak ilmuwan telah merancang dan bertindak sebagai desainer sepanjang karier mereka, meskipun sering kali tidak menyadari atau menyadari bahwa mereka sedang melakukan proses desain [4]. Di era yang semakin digital, pemahaman desain dan keterampilan desain menjadi semakin relevan. Desain grafis, desain produk, dan sistem signage memainkan peran penting dalam komunikasi, visualisasi, dan pengalaman pengguna. Namun status pendidikan desain di sekolah saat ini di Desa Penanggungan, Kabupaten Trawas, masih banyak kekurangannya. Analisis situasi terkini di SDN Penanggungan menunjukkan bahwa pemahaman konsep desain grafis masih terbatas. Siswa dan guru kurang memahami prinsip desain, penggunaan warna, tipografi, tata letak, dan pembuatan sistem signage. Hal ini menyebabkan kurangnya pemahaman tentang pentingnya desain dalam kehidupan sehari-hari. Situasi ini menunjukkan perlunya program pendidikan desain yang komprehensif di Sekolah agar siswa dan guru dapat memperoleh lebih banyak ilmu desain di era digital. Program ini akan membantu mengatasi permasalahan tersebut dan meningkatkan pemahaman siswa akan pentingnya desain dalam kehidupan sehari-hari.

Oleh karena itu, dunia usaha dan negara akan membutuhkan orang-orang yang mampu berperan dalam membangun ekonomi pengetahuan dan orang-orang ini akan menjadi pemecah masalah yang inovatif dan kreatif. Ini adalah waktu yang tepat untuk menerapkan metode desain dan pedagogi ke dalam pendidikan arus utama untuk membantu meletakkan dasar yang kuat bagi pengembangan inovatif, pemecah masalah yang akan memiliki keterampilan yang dibutuhkan untuk abad ke-21 dan seterusnya. Dalam pengantar buku “21st Century Skills – Learning for Life in Our Times”, Trilling dan Fadel menantang pembacanya untuk mempertimbangkan seperti apa pembelajaran jika dirancang untuk masa depan dua puluh tahun ke depan, seputar keterampilan yang dibutuhkan anak-anak. menjadi sukses di masa depan [5]. Sebuah studi yang dilakukan terhadap 400 eksekutif perekrutan di perusahaan-perusahaan besar menyoroti tujuh keterampilan dasar dan terapan yang kurang dimiliki oleh lulusan tingkat menengah dan tinggi, yang digambarkan sebagai “kesenjangan abad kedua puluh satu” oleh Trilling dan Fadel. Keterampilan yang kurang tersebut adalah: komunikasi lisan dan tertulis, kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah, profesionalisme dan etos kerja, kerja tim

dan kolaborasi, bekerja dalam tim yang beragam, menerapkan teknologi, kepemimpinan dan manajemen proyek. Meskipun sebagian besar anak-anak bersemangat bersekolah pada tahun-tahun awal mereka, kegembiraan belajar ini menurun ketika mereka mendekati akhir sekolah dasar karena:

- 1) Pembelajaran tidak lagi menyenangkan
- 2) Mereka mulai membandingkan diri mereka satu sama lain dan
- 3) Karena mereka mulai membandingkan diri mereka satu sama lain dan
- 4) Karena mereka mulai membandingkan diri mereka sendiri dengan orang lain. Merasakan dampak pengujian standar [6].

Literatur tentang kesuksesan anak-anak menunjukkan bahwa kesuksesan hidup anak-anak di masa depan tidak ditentukan oleh hasil akademis mereka. Kemampuan non-akademik lainnya dipandang sebagai indikator keberhasilan anak yang lebih besar dibandingkan hasil akademis. Psikolog Madeline Levine mengidentifikasi tujuh keterampilan 'mengatasi', yang merupakan kunci bagi perkembangan anak:

- 1) Antusiasme;
- 2) Kecerdasan: Anak-anak yang banyak akal dapat keluar dari situasi sulit dan akan mencoba berbagai cara untuk mengatasinya untuk menemukan solusi yang paling efisien;
- 3) Kreativitas: Kreativitas mendorong anak untuk bereksperimen dan mendekati masalah cara yang berbeda;
- 4) Etos kerja yang baik: Levine mencatat bahwa etos kerja dan keterlibatan akademis yang baik akan terwujud Bersama;
- 5) Pengendalian diri: Pengendalian diri adalah tentang mengembangkan dan menginternalisasikan aturan-aturan dan keberadaan diri sendiri diarahkan oleh pilihan baik seseorang;
- 6) Harga Diri: Anak-anak dengan harga diri yang tinggi memiliki kinerja yang lebih baik secara akademis dan sosial; dan
- 7) Self Efficacy: Keyakinan bahwa seseorang juga memainkan peran penting dalam takdir dan kesuksesannya digambarkan sebagai 'agensi' oleh para psikolog.

Namun status pendidikan desain di sekolah saat ini di Desa Penanggungan, Kabupaten Trawas, masih banyak kekurangannya. Analisis situasi terkini di SDN Penanggungan menunjukkan bahwa pemahaman konsep desain grafis masih terbatas. Siswa dan guru kurang memahami prinsip desain, penggunaan warna, tipografi, tata letak, dan pembuatan sistem signage. Hal ini menyebabkan kurangnya pemahaman tentang pentingnya desain dalam kehidupan sehari-hari. Situasi ini menunjukkan perlunya program pendidikan desain yang komprehensif di Sekolah agar siswa dan guru dapat memperoleh lebih banyak ilmu desain di era digital. Program ini akan membantu mengatasi permasalahan tersebut dan meningkatkan pemahaman siswa akan pentingnya desain dalam kehidupan sehari-hari.

Disamping adanya sekolah-sekolah desa penanggungan terkenal dengan desa wisata. Salah satu dari wisata yang ada di desa Penanggungan adalah Agrowisata Lembah Kecubung, merupakan tempat wisata alam yang dibuat untuk menjaga kelestarian lingkungan. Tempat ini menggunakan konsep Arsitektur Biofilik, yang fokus pada kenyamanan dan kesehatan orang yang menggunakan bangunan, sambil terintegrasi dengan alam. Analisis dari agrowisata

tersebut adalah membuat GSM dari logo Lembah Kecubung, membuat sign system, memopulerkan di sosmed, serta yang berkaitan dengan desain visual lainnya

2. METODE

Pada penelitian ini digunakan metode penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif berkaitan dengan perasaan, ide, atau pengalaman. Menemukan wawasan yang dapat menghasilkan hipotesis yang dapat diuji merupakan tujuan utama pengumpulan data, yang sering dilakukan dalam bentuk naratif. Selama fase eksplorasi suatu penelitian, pendidik menggunakan penelitian kualitatif untuk menemukan pola atau perspektif baru. Metodologi yang disebut penelitian kualitatif diciptakan untuk mengumpulkan data non-numerik untuk menghasilkan wawasan [7]. Data dikumpulkan melalui serangkaian proses wawancara dan penggunaan kuesioner, tuuannya agar mendapatkan pemahaman lebih dalam tentang tantangan dan harapan guru, siswa dan pejabat sekolah dalam pendidikan desain. Sedangkan survey dilakukan demi menentukan titik awal program dan merinci kebutuhan spesifik yang perlu dipenuhi.

2.1 Metode Survei



Gambar 1. Survey Sekolah

Tahap pertama program ini melibatkan pelaksanaan survei untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa dan guru tentang desain grafis, prinsip desain, dan papan pengumuman pembuatan sistem. Survei ini akan membantu menentukan titik awal program dan merinci kebutuhan spesifik yang perlu dipenuhi.

2.2 Metode Wawancara

Wawancara dengan guru, siswa dan pejabat sekolah lainnya akan dilakukan untuk mendapatkan pemahaman lebih dalam tentang tantangan dan harapan mereka dalam pendidikan desain. Hal ini akan membantu mengidentifikasi bidang-bidang yang memerlukan perhatian dan menyesuaikan program dengan kebutuhan mereka.

2.3 Metode Questioner

Penggunaan kuesioner akan membantu mengumpulkan data kuantitatif tentang tingkat pemahaman dan minat siswa terhadap desain. Data ini akan menjadi dasar untuk mengukur efektivitas program dari waktu ke waktu.

2.4 Metode Focus Group Discussion (FGD)

FGD akan menjadi landasan untuk diskusi kelompok yang lebih mendalam antara siswa, guru dan siswa. Hal ini akan memungkinkan para pemangku kepentingan untuk berbagi pandangan, pengalaman dan ide untuk meningkatkan pendidikan desain di SDN Penanggungan.

2.5 Penyuluhan

Melalui sesi penyuluhan, siswa akan memberikan pengetahuan dasar desain grafis, prinsip desain dan cara membuat sistem signage kepada siswa dan guru. Papan akan dirancang dengan pendekatan interaktif dan menarik untuk memastikan pemahaman yang optimal.

2.6 Seminar

Seminar akan diselenggarakan dengan partisipasi seluruh pemangku kepentingan, termasuk orang tua dan masyarakat setempat. Tujuan dari seminar ini adalah untuk memberikan pemahaman yang lebih luas tentang pentingnya budaya desain di era digital dan bagaimana sekolah dapat berperan dalam meningkatkan pemahaman tersebut.

2.7 Sosialisasi

Sosialisasi mendalam terhadap program akan dilakukan untuk memastikan seluruh pemangku kepentingan memahami dengan jelas tujuan dan manfaat program pendidikan desain ini. Hal ini melibatkan penggunaan media sosial, spanduk dan interaksi langsung dengan komunitas sekolah.

2.8 Pelatihan

Siswa akan menerima pelatihan langsung dalam bidang desain untuk guru dan siswa. Pelatihan ini mencakup penggunaan software desain, teknik warna, dan prinsip desain visual.

2.9 Pendampingan

Siswa akan memberikan dukungan langsung kepada siswa dan guru selama proses pelaksanaan proyek desain. Hal ini bertujuan untuk memberikan saran yang dipersonalisasi dan memastikan pemahaman yang lebih dalam.

2.10 Pembangunan dan Pembuatan Desain



Gambar 2. Pembuatan Sign System

Proses merancang dan membangun proyek desain siswa akan dilakukan setelah mereka memahami sepenuhnya melalui pelatihan dan konsultasi. Pembuatan *sign system* dikerjakan oleh mahasiswa untuk proker pada sekolah SDN Penanggungan.

2.11 Perancangan Site Plan

Rencana lokasi akan dirancang untuk memastikan bahwa sistem papan tanda yang dipasang dan desain yang dihasilkan dapat diintegrasikan secara efektif ke dalam lingkungan sekolah.

2.12 Workshop

Workshop diselenggarakan untuk memfasilitasi kolaborasi antara siswa, guru dan siswa dalam menciptakan desain kreatif. Ini adalah tempat untuk mengeksplorasi potensi kreatif dan ide-ide baru

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Selama pelaksanaan program, berbagai kegiatan dan tugas individu dilakukan untuk mencapai hasil yang telah ditentukan. Para siswa sebagai koordinator program berhasil memberikan pemahaman yang lebih baik kepada siswa dan guru tentang konsep desain. Siswa dapat membuat proyek desain langsung seperti poster, kartu ucapan, dan tanda peringatan. Siswa juga dapat berpartisipasi dalam pembuatan sign system di sekolah, sehingga menciptakan lingkungan yang lebih kreatif dan bersahabat.

3.1 Hambatan dan Tantangan

Kendala yang dihadapi antara lain kurangnya komunikasi antar tim, terbatasnya fasilitas internet dan kurangnya pemahaman manajemen tentang pengenalan gambar. Tantangannya terletak pada bagaimana siswa mengkomunikasikan tujuan dan sasaran mereka serta mengelola pelatihan untuk memahami pentingnya pengenalan gambar.

3.2 Jejaring Kemitraan dan Dukungan

Peran serta pihak pengelola dan perangkat desa sangat berarti selama pelaksanaan. Mereka memberikan informasi dan masukan yang kritis, membantu mahasiswa memahami kendala yang dihadapi oleh SDN Penanggungan. Kebersediaan mereka berkontribusi secara positif terhadap kelancaran program PKKMB Bina Desa.

3.3 Temuan Baru, Karya-karya Inovatif, dan Teknologi Tepat Guna

Program ini menghasilkan penemuan-penemuan baru dalam bentuk karya kreatif siswa, seperti mendesain poster dengan ide-ide kreatif dan memasang Sistem signage yang efektif. Penggunaan teknologi yang tepat juga terlihat dalam perancangan menggunakan perangkat lunak desain sederhana yang tersedia di sekolah. Melalui pembahasan ini, dapat dilihat bahwa pelaksanaan kegiatan PKKMB Bina Desa di Desa Penanggungan tidak hanya memberikan hasil yang positif dalam pembuatan identitas visual, tetapi juga membangun jejaring kemitraan yang kuat dan melibatkan aktif masyarakat setempat. Hambatan dan tantangan yang diatasi menunjukkan keberhasilan tim dalam menghadapi dinamika pelaksanaan program. Potensi pengembangan dan berkelanjutan program memberikan gambaran optimis untuk kontribusi jangka panjang terhadap kemajuan Desa Penanggungan.

4. KESIMPULAN

Pada penelitian di Desa Penanggungan ini telah menghasilkan berbagai kegiatan dan tugas individu, mencapai hasil yang diharapkan. Para mahasiswa berhasil membawa pemahaman lebih dalam kepada siswa dan guru, serta menciptakan karya kreatif. Adapun manfaatnya antara lain mengembangkan keterampilan komunikasi, kepemimpinan dan kolaborasi bagi mahasiswa, memperkuat hubungan antara universitas dan komunitas serta memberikan pemahaman desain yang lebih baik kepada masyarakat. Program ini dirancang untuk memperkenalkan konsep dasar desain grafis, mengembangkan pemahaman tentang prinsip-prinsip desain, dan mempelajari cara membuat sistem signage yang efektif. Dengan melibatkan mahasiswa perguruan tinggi sebagai koordinator program, program ini tidak hanya memberikan manfaat bagi siswa dan guru, tetapi juga memberikan pengalaman nyata dalam mengajar dan berinteraksi dengan masyarakat setempat.

REFERENSI

- [1] Shute, V. J., & Becker, B. J. (2010). *Innovative assessment for the 21st century*. New York, NY: Springer-Verlag.
- [2] Simon, H. A. (1996). *The sciences of the artificial* (3rd ed.). Cambridge, MA: MIT Press.
- [3] Evans, D. L., McNeill, B. W., & Beakley, G. C. (1990). Design in engineering education: Past views of future directions. *Journal of Engineering Education*, 79, 517–522.

- [4] Braha, D., & Maimon, O. (1997). The design process: Properties, paradigms, and structure. *IEEE Transactions on Systems, Man, and Cybernetics-Part A: Systems and Humans*, 27, 146–166. doi:10.1109/3468.554679.
- [5] Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st century skills: Learning for life in our times*. San Francisco: Jossey-Bass.
- [6] Levine, M. (2012). *Teach your children well: Parenting for authentic success*. New York: Harper.
- [7] Ugwu, Chinyere & Eze, Val. (2023). *Qualitative Research*. 8. 20-35.