

## Komunikasi Dua Arah dalam Upaya Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis


Zahrah Mahfudzah Firdaus<sup>1</sup>, Iron Fajrul Aslami<sup>2</sup>, Arya Rahma Mutiani<sup>3</sup>

<sup>1</sup> Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Bina Bangsa

<sup>2</sup> Program Studi Hukum, Fakultas Hukum, Universitas Bina Bangsa

<sup>3</sup> Program Studi Ilmu Komputer, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Bina Bangsa

Email: [zahrahmahfudzah@gmail.com](mailto:zahrahmahfudzah@gmail.com) [ironfajrul.binabangsa@gmail.com](mailto:ironfajrul.binabangsa@gmail.com) [aryarahmamutiani@gmail.com](mailto:aryarahmamutiani@gmail.com)

<p><b>ARTICLE INFO</b></p> <p><b>Article history:</b> Received August 05, 2024 Accepted August 31, 2024 Published August 31, 2024</p> <p><i>Kata Kunci: Dasar-Dasar Desain Grafis, Pendidikan, Komunikasi Dua Arah.</i></p> 	<p><b>Abstrak</b></p> <p>Pendidikan merupakan salah satu usaha seorang individu untuk meningkatkan potensinya. Salah satu potensi yang sangat dicari pada era 4.0 ini adalah desain grafis di mana memiliki peran penting dalam berbagai bidang yang pada zaman kini sangat membutuhkan desain, namun sayangnya pembelajaran mengenai desain grafis di sekolah menengah kejuruan masih banyak hanya sebatas memberikan pembelajaran tanpa adanya keterlibatan peserta didik. Pada penelitian kelompok 78 KKM UNIBA ini bertujuan memaparkan pentingnya pemahaman dasar desain grafis pada peserta didik kelas X TKJ di SMK An-Nabilah melalui komunikasi dua arah dimana peserta didik terlibat langsung dalam berdiskusi dan dapat memberikan pendapatnya, serta tidak hanya sebagai penerima informasi. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan melakukan pengumpulan data berupa wawancara dan observasi secara langsung pada kelas X TKJ SMK An-Nabilah di Desa Gunung Kaler. Hasil pada penelitian ini berupa komunikasi dua arah dan dengan melibatkan peserta didik dalam berdiskusi dapat meningkatkan pemahaman mengenai mahaman dasar desain grafis dengan cara komunikasi dua arah.</p>
<p><b>Abstract</b></p> <p><i>Education is an individual's effort to increase his potential. One of the potentials that is highly sought after in the 4.0 era is graphic design which has an important role in various fields which nowadays really need design, but unfortunately learning about graphic design in vocational high schools is still limited to providing learning without the involvement of students. In this study, the 78 KKM UNIBA group aims to explain the importance of basic understanding of graphic design to class The research method used was qualitative by collecting data in the form of interviews and direct observation in class X TKJ An-Nabilah Vocational School in Gunung Kaler Village. The results of this research are in the form of two-way communication and by involving students in discussions they can increase their understanding of the basic understanding of graphic design by means of two-way communication.</i></p> <p><i>Keywords: Basics of Graphic Design, Education, Two-way communication.</i></p>	

### 1. Pendahuluan

Faktor penting dan utamana dalam memajukan suatu bangsa adalah Pendidikan (Lubis & Jaya, 2019). Sedangkan berdasarkan UU No. 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional, tujuan dari Pendidikan adalah meningkatkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, memiliki akhlak yang mulia, sehat, berilmu,

kreatif, mandiri serta menjadi warga negara yang demokratis dan memiliki tanggung jawab (Agung & Yuliawati, 2021).

Pendidikan juga merupakan salah satu usaha yang dilakukan oleh orang dewasa untuk anak muda yang memiliki tujuan untuk meningkatkan pengetahuan teori serta keterampilan, akhlak serta jasmani sehingga nantinya anak tersebut dapat mencari dan memutuskan Solusi yang tepat atas permasalahan hidup mereka (Suryana et al., 2022). Peningkatan kualitas Pendidikan juga merupakan salah satu upaya yang harus dilakukan dengan konsisten agar Pendidikan dapat menyesuaikan dengan majunya perkembangan zaman.

Salah satu bentuk peningkatan kualitas Pendidikan di perkembangan zaman ini adalah dengan melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran. Karena seiring berjalannya waktu, proses pembelajaran bukan hanya sebatas memberi ilmu dari seorang guru tanpa melibatkan peserta didik atau murid. Maka dari itu, komunikasi yang diperlukan untuk sistem Pendidikan di era sekarang adalah menggunakan komunikasi dua arah antara pendidik dan peserta didik (Syaodih, 2010).

Komunikasi adalah proses penyampaian pesan dari seseorang kepada orang lain, sehingga terjadinya pemahaman yang sama antara keduanya (Harahap & Suwarno, 2023). Pada konteks Pendidikan, proses komunikasi tak dapat dihindarkan, terutama pada guru dan murid. Menurut Nana Sudjana, guru memiliki peran sebagai pemberi aksi serta menerima aksi, lalu murid atau peserta didik menjadi penerima aksi serta pemberi aksi (Sudjana, 2002) yang artinya murid adapat memberikan respon informasi yang diberikan gurunya, dan hal tersebut tercipta interaksi atau komunikasi antara murid dan guru.

Bentuk interaksi antara guru dan murid tersebut biasanya berupa pemberian materi pembelajaran, menjelaskan mengenai materi yang sedang dipelajari dari guru pada muridnya. Komunikasi yang tercipta antara guru dan murid merupakan bentuk dari komunikasi dua arah.

Komunikasi dua arah atau *two way communication* adalah komunikasi yang memiliki sifat timbal balik antara komunikator dan komunikan (Astari, 2023), hal tersebut dapat diartikan bahwa komunikasi dua arah merupakan interaksi aktif antara penerima pesan dan pengirim pesan dan dapat bertukar posisi.

Dalam komunikasi dua arah pula, seluruh individu yang ada di tempat tersebut dapat berpartisipasi aktif. Bagitupun pada komunikasi antara guru dan murid di dalam kelas saat memberikan materi pembelajaran (Kriyantono, 2006). Komunikasi dua arah dalam proses pembelajaran sendiri sebetulnya selaras dengan sistem kurikulum di Indonesia sekarang, yaitu Kurikulum Merdeka.

Kurikulum Merdeka sendiri memiliki tujuan berupa meningkatkan kompetensi lulusan, baik pada soft skills maupun hard skills yang relevan pada kebutuhan zaman serta membuat peserta didik jauh lebih siap (Yunita et al., 2023). Untuk meningkatkan kemampuan peserta didik tersebut, guru tidak hanya memberikan materi, namun harus membuat murid ikut terlibat dalam kegiatan pembelajaran.

Kemampuan soft skills dan hard skills tentu saja harus dipersiapkan sejak bangku sekolah, terutama pada peserta didik yang bersekolah di jenjang Sekolah Menengah Kejuruan yang diharapkan setelah lulus dapat langsung terjun ke dunia kerja. Maka dari itu, peserta didik dari SMK harus mengetahui materi-materi yang selaras dengan jurusan yang dipilihnya, yang kemungkinan besar akan selaras pula dengan pekerjaan yang akan didapatkan di masa yang akan datang. Namun untuk memahami materi saja tidak cukup apabila tidak ada praktik dan tidak adanya keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Salah satu skill yang dapat menunjang peserta didik untuk menghadapi dunia setelah lulus adalah skill desain grafis. Karena pada era 4.0 ini desain grafis memiliki peran yang sangat penting

pada kehidupan. Maka dari itu, peserta didik diharapkan memahami seperti apa dasar-dasar desain grafis dengan baik.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka kami selaku peneliti dari tim KKM Universitas bina bangsa bergerak untuk melakukan pengabdian masyarakat dengan judul “**Komunikasi Dua Arah dalam Upaya Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis**” dengan studi kasus di SMK An-Nabilah pada kelas X TKJ.

## 2. Metode

Penelitian ini membahas mengenai komunikasi dua arah yang digunakan pada kelas X TKJ di SMK An-Nabilah pada pembelajaran Desain Grafis dengan menggunakan jenis penelitian kualitatif.

Lokasi pada penelitian ini adalah SMK An-Nabilah yang tersedia di Desa Gunung Kaler, Kabupaten Tangerang. Dengan subjek penelitian merupakan Siswa kelas X TKJ. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian deskriptif, sehingga data yang dikumpulkan dapat berupa kata-kata baik berupa tulisan maupun lisa serta dijelaskan secara terperinci serta detail (Yunita et al., 2023). Tujuan pada pendekatan deskriptif kualitatif untuk (Faiz, 2012) menjelaskan serta mendeskripsikan perilaku seseorang, dalam peristiwa lapangan serta berupa kegiatan-kegiatan tertentu secara terperinci.

Pada metode penelitian kualitatif pada pola deskriptif yang dilakukan, dengan tujuan memberikan Gambaran secara sistematis fakta dan karakteristik pada objek dan subjek yang diteliti secara tepat (Sugiyono, 2019). Analisis data yang didapatkan pada pendekatan ini merupakan kata-kata dari perilaku atau gambar yang dipaparkan dalam bentuk penjelasan mengenai situasi dan kondisi yang diteliti dan dijelaskan secara naratif (Margono, 2003).

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini dengan melakukan observasi pengamatan dan perubahan perilaku tanpa mengajukan pertanyaan pada sample yang diteliti (Hikmat, 2011), melakukan wawancara dengan kelas X TKJ di SMK An-Nabilah sebanyak 40 murid dengan putri sebanyak 19 dan putra 23 murid, serta melalui dokumentasi pribadi yang dihimpun dan dianalisis dengan baik secara tertulis, baik gambar maupun elektronik (Syaodih, 2010) yang dihimpun selama dua minggu, dari tanggal 12 Agustus sampai 24 Agustus.

## 3. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, telah ditemukan berbagai hasil penelitian berikut:

### 3.1 Komunikasi Dua Arah Melibatkan Peserta Didik Dalam Proses Pembelajaran

Keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pemahaman peserta didik pada materi Dasar Desain Grafis. Pada revolusi 4.0 ini, desain grafis mempunyai peran penting pada aspek kehidupan (Helmiah et al., 2022). Seorang desain grafis terlibat penting dalam pembuatan sebuah situs, logo, poster dan kemasan lainnya.

Desain grafis berawal dari kebutuhan komunikasi antar manusia melalui media visual di era modern yang dinilai pada abad ke-19 (Lembang et al., 2021). Seiring perkembangan zaman ini, desain grafis memiliki peran yang sangat penting pada kehidupan manusia, baik dalam bermasyarakat, ekonomi, hingga perkantoran. Maka dari itu, peluang untuk menjadi seorang

desain grafis begitu besar, dan pemahaman mengenai desain grafis sebaiknya dijadikan sebagai kemampuan dasar seorang individu.

Maka dari itu, Sekolah Menengah Kejuruan jurusan Teknik Komputer Jaringan pun mulai mempelajari desain grafis, bermula dari dasarnya. Kelas X TKJ di SMK An-Nabilah mulai mempelajari desain grafis pada mata Pelajaran Dasar Desain Grafis. Karena seperti yang sudah dipaparkan sebelumnya, desain grafis merupakan salah satu karya seni yang yang kerap ditemui pada kehidupan sehari-hari. Bahkan, desain grafis merupakan komunikasi visual antara sebuah perusahaan atau instansi pada publik atau masyarakat.

Untuk meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai desain grafis, maka dari itu diperlukan pemahaman dasar-dasar materi dari sebuah desain. Dan, agar pemahaman mengenai materi tersebut dapat mudah dimengerti dengan baik oleh peserta didik, maka diperlukan komunikasi dua arah antara tenaga pendidik dengan peserta didik.

Komunikasi dua arah yang dilakukan pada penelitian ini merupakan keterlibatan peserta didik dalam proses pemahaman dasar desain grafis melalui diskusi dan praktik pemahaman langsung pada sebuah poster dan dikaitkan dengan elemen-elemen desain. Salah satunya mengenai tipografi yang berkaitan dengan ukuran font, jenis font, dan kesesuaian dengan konsep poster tersebut.

Pada desain komunikasi visual tersebut, tipografi pada desain grafis memiliki peran untuk memberikan komunikasi atau informasi pada poster atau penjelasan mengenai pesan yang ingin disampaikan dan hampir semua hal yang memiliki hubungan pada desain komunikasi visual memiliki unsur tipografi di dalamnya. Bahkan, kurangnya memperhatikan tipografi dapat mempengaruhi desain yang indah sehingga menjadi kurang bahkan tidak komunikatif.

Untuk meningkatkan pemahaman mengenai tipografi pada sebuah desain sebagai komunikasi visual, maka dari itu pada penelitian ini peserta didik diminta membuat 4 kelompok dan diminta mencari poster serta menganalisis mengenai 'Mengapa poster tersebut menggunakan tipografi seperti itu?' dan dijelaskan secara langsung kepada rekan-rekan kelompok lainnya.

Komunikasi yang terbentuk dalam diskusi tersebut dapat berupa dua arah antara murid yang satu dengan yang lain, bahkan hingga membentuk kelompok, serta komunikasi antara tenaga pendidik dengan peserta didik.

### *3.2 Komunikasi Dua Arah dan Hasil dari Pemahaman mengenai Desain Dasar Sebuah Poster yang dianalisis*

Komunikasi dua arah yang terjadi antara peserta didik menghasilkan sebuah diskusi mengenai fungsi dari tipografi pada sebuah poster yang juga dicari. Selain itu, terjadi pula komunikasi dua arah tercipta antara kelompok yang memberikan materi dengan kelompok yang menerima pesan yang dijelaskan tersebut.

**Gambar 1. Kelompok 1 Presentasi Poster Temuannya**



*Sumber: Dokumen Pribadi*

Hasil presentasi dari 4 kelompok tersebut, terdapat empat poster dengan tema berbeda dan dapat menjelaskan mengenai alasan mengapa poster tersebut digunakan oleh desain grafis tersebut. Berikut hasil analisis dari hasil presentasi 4 kelompok tersebut:

### 3.2.1 Kelompok 1 : Poster Dilarang Merokok

Kelompok pertama memilih desain poster mengenai larangan merokok dengan desain simple dan pemilihan warna yang tidak terlalu rumit.

**Gambar 2. Poster Dilarang Merokok**



Sumber: Info Kapuas Hulu

Kelompok satu menjelaskan bahwa tipografi pada desain tersebut menggunakan font yang jelas agar pesannya tersampaikan dengan baik. Penggunaan warna pada font kontras bertujuan memberikan penekanan pada pesan yang ingin disampaikan.

### 3.2.2 Kelompok 2 : Poster Film Horror

Kelompok dua memilih poster film horror berjudul KKN Di Desa Penari dengan font yang khas dengan film horror.

**Gambar 3. Poster KKN DI DESA PENARI**



Sumber: Detik.com

Kelompok dua menjelaskan mengenai font yang digunakan pada poster tersebut. Seperti tulisan KKN yang lebih besar dengan kalimat 'DI DESA PENARI'. Penjelasan kelompok 2 mengenai poster tersebut adalah, untuk menekankan bahwa KKN adalah mengenai cerita pada film tersebut. Selain itu, penggunaan font berwarna merah memberikan makna menyeramkan dan

seakan seperti darah dan ditambah dengan jenis font yang digunakan agar semakin menekankan makna menyeramkan.

### 3.2.3 Kelompok 3: Poster Larangan Membuang Sampah

Poster yang dipilih oleh kelompok 3 adalah poster mengenai larangan membuang sampah yang diposting oleh pemerintah Kota Semarang.

**Gambar 4. Poster Larangan Membuang Sampah**



**Sumber: Kelurahan Bandarharjo**

Kelompok 3 menjelaskan bahwa kata STOP sengaja diketik dengan kapital dan berwarna merah dengan maksud memberikan penekanan, begitupun dengan kata SEMBARANGAN yang juga memiliki warna font yang berbeda dengan kata lainnya dengan makna penekanan.

### 3.2.4 Kelompok 4: Sampul Buku Bertema Budaya

Pada kelompok 4 sendiri, mereka memilih sebuah poster bertemakan kebudayaan. Selain memberikan penjelasan mengenai tipografi pada poster, kelompok 4 juga memberikan komentar pada poster tersebut.

Meskipun komentar yang diajukan oleh kelompok 4 tidak termasuk dalam elemen tipografi dan lebih condong pada elemen warna pada sebuah desain.

**Gambar 5. Cover Buku Budaya**



**Sumber: Pustaka Anggrek**

Kelompok 4 menjelaskan tipografi pada sampul buku tersebut. Seperti ukuran pada tulisan NUSANTARA yang lebih besar dari tulisan lainnya menekankan bahwa sampul buku tersebut menjelaskan tentang isi dari buku tersebut. Kelompok 4 juga memberi komentar mengenai warna pada tulisan di atas rumput yang berwarna kuning dan terlihat tidak begitu jelas karena awarna yang kuning dan hijau muda yang tidak begitu kontras.

#### **4. Simpulan dan Saran**

##### **Simpulan**

Komunikasi dua arah memiliki pengaruh yang penting dalam proses pembelajaran dasar desain grafis pada kelas X TKJ di SMK An-Nabilah. Komunikasi dua arah tidak hanya terjadi antara peserta didik dengan guru, namun komunikasi tersebut dapat terjadi antara murid yang satu dengan yang lainnya.

Dengan adanya komunikasi dua arah juga terdapat pertukaran informasi dan terjadinya diskusi mengenai materi yang sedang dipelajari. Dan, dengan komunikasi dua arah tersebut juga dapat menghasilkan pemahaman mengenai materi dasar desain grafis.

Pada materi dasar desain grafi tersebut, dengan adanya komunikasi dua arah, peserta didik menjadi terlibat langsung dalam proses pembelajaran dan tidak hanya sebagai penerima informasi. Peserta didik juga menjadi lebih aktif dan dapat mengeluarkan pendapatnya dan memahami tipografi pada semua desain, khususnya poster.

Meskipun peserta didik baru bisa memahami mengenai penggunaan tipografi secara dasar, namun dengan melibatkan interaksi antara peserta didik dengan pengajar dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi dan hal tersebut dapat meningkatkan keberanian peserta didik dalam mengeluarkan pendapat serta tidak hanya menerima informasi saja.

##### **Saran**

Keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran dan tidak hanya sebatas penerima informasi atau materi dari guru. Selain itu, peneliti menyarankan untuk lebih banyak melakukan keseimbangan antara teori dengan praktik guna semakin dalam pemahaman peserta didik terhadap dasar desain grafis yang dapat diharapkan menjadi kemampuan tersendiri untuk peserta didik dan dipersiapkan untuk dunia kerja,

#### **5. Ucapan Terima Kasih**

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Lailul Umami, S.Pd.I., selaku kepala sekolah SMK An-Nabilah di Desa Gunung Kaler. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Iron Fajrul Aslami, SH., MH, selaku Dosen Pembimbing Lapangan yang juga membimbing proses penelitian ini. Tak lupa penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Kelompok 78 KKM UNIBA yang sudah memberikan support dan banyak bantuan selama proses penelitian. Dan, ucapan terima kasih sebesar-besarnya kepada kelas X TKJ yang sudah berkontribusi pada penelitian ini.

#### **6. Daftar Pustaka**

Agung, A., & Yuliawati, N. (2021). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT) UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR. *Indonesian Journal of Educational Development*, 2(2).  
<https://doi.org/10.5281/zenodo.5256868>

Astari, A. (2023). *KOMUNIKASI DIGITAL*. Penerbit Lakeisha.

- Faiz, A. (2012). *Format-Format Penelitian Sosial*.
- Harahap, A. Y. M., & Suwarno. (2023). KOMUNIKASI DUA ARAH SEBAGAI INTERAKSI EDUKATIF DALAM KISAH NABI ĀDAM ALAIHI AL-SALAM (AS). *Jurnal Studi Pendidikan Islam*, 6(2), 230–247. <https://doi.org/10.36090/jipe.v1i1.186>
- Helmiah, F., Nata, A., Studi Manajemen Informatika, P., Royal Kisaran, S., Informasi STMIK Royal Kisaran, S., Kantor Kepala Desa Sei Kamah yang terletak di Kecamatan Sei Dadap Kabupaten Asahan yang beralamat di jalan Sei Kamah Baru Kecamatan Sei Dadap memiliki Kader Keluarga Berkualitas, A. I., & yang, P. (2022). MEMBANGUN SKILL DESAIN GRAFIS DALAM MENGAHADAPI ERA 4.0. *Communnity Development Journal*, 3(1), 129–133.
- Hikmat, M. M. (2011). *Metode Penelitian Dalam Perspektif Ilmu Komunikasi dan Sastra*. Graha Ilmu.
- Kriyantono, R. (2006). *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Kencana Predana Media Group.
- Lembang, A. K., Widayanti, L., Rahayu, W. A., Riska, S. Y., & Spoetra, Y. A. (2021). Edukasi Pembuatan Desain Grafis Menarik Menggunakan Aplikasi Canva. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2).
- Lubis, J., & Jaya, I. (2019). *KOMITMEN MEMBANGUN PENDIDIKAN (Tinjauan Krisis Hingga Perbaikan Menurut Teori)* (1st ed.). CV. Widya Puspita.
- Margono, S. (2003). *Metodologi Penelitian Pendidikan* (2nd ed.). Rineka Cipta.
- Sudjana, N. (2002). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Sinar Baru.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (1st ed.). Alfabeta.
- Suryana, E., Prasyur Aprina, M., & Harto, K. (2022). *Teori Konstruktivistik dan Implikasinya dalam Pembelajaran* (Vol. 5, Issue 7). <http://Jiip.stkipyapisdompou.ac.id>
- Syaodih, N. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. PT Remaja Rosdakarya.
- Yunita, Zainuri, A., Zulfi, A., Ibrahim, & Mulyadi. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar. In *Jambura Journal of Educational Management* (Issue 4). <https://ejournal-fip-ung.ac.id/ojs/index.php/jjem/index>