

ISSN 2655-2140

VISUALITA

JURNAL ONLINE DESAIN KOMUNIKASI VISUAL



VOLUME **09** (1) OKTÖBER
2020

Home / Editorial Team

Editor-in-Chief

[Assoc. Prof. Dr. Ir. Lia Warlina, M.Si](#) Universitas Komputer Indonesia, Indonesia, [ScopusID](#), [Google ScholarID](#)

Editor

[Prof. Dr. Setiawan Sabana, MFA](#), Institut Teknologi Bandung, Indonesia [Google ScholarID](#), [ScopusID](#)

[Dr. Taufan Hidayatullah, M.Ds](#), Universitas Komputer Indonesia, Indonesia [Google ScholarID](#)

[Dr. Yully Ambarsih Ekawardhani, M.Sn](#), Universitas Komputer Indonesia, Indonesia [Google ScholarID](#)

[Dr. Kankan Kasmana, S.Sn, M.Ds](#), Universitas Komputer Indonesia, Indonesia [Google ScholarID](#)

ISSN 2655-2140



ADDITIONAL MENU

- EDITORIAL TEAM
- FOCUS AND SCOPE
- REVIEWER
- ARCHIVES
- TEMPLATE
- ANNOUNCEMENT
- QUESTION

Policies



UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA (UNIKOM)

[Jl Dipati Ukur 112 Kota Bandung Jawa Barat 40132 Indonesia](#)

jurnalvisualita@email.unikom.ac.id

+62222504119



Platform &
workflow by
OJS / PKP

DAFTAR ISI

Prakata	iii
Daftar Isi	v
Perancangan Visual Aplikasi info dusun sebagai Sistem Informasi Masyarakat	113
Pemanfaatan Video Animasi 3D sebagai Media Promosi Wisata Kota Medan (Studi Kasus: Kawasan Medan Heritage).....	123
Desain Logo Responsif sebagai Identitas Visual DKV Universitas 'Aisyiyah Bandung	143
Perbandingan antara Arts & Crafts Movement dan Democratic Design dalam Menghadapi Laju Perubahan Revolusi Industri	157
Perancangan Signage Lapangan Gasmin Kota Bandung	169
Kembalinya Realisme Seni Kontemporer sebagai Penyebab Kemunculan Seni Rupa Realisme di Setiap Zaman	181
Penguatan E-Commerce Fesyen Tas Kayu Mindi Berbasis Inovasi Desain di Bantul Yogyakarta	195
Keserupaan Hidup Orang Sunda dalam Komik Aden Endul	219
Analisis Ilustrasi dan Headline pada Media Berita Online Terhadap Kesiapan Mental Pasca Pandemi Covid-19 di Bali	241
Pelatihan dan Pameran Desain Poster Daring untuk Remaja Indonesia	257

Pelatihan dan Pameran Desain Poster Daring untuk Remaja Indonesia

Rini Maulina¹, Arif Try Cahyadi², Wahyu Maulana Madjid³, Febby Permata Dewi⁴

Desain Komunikasi Visual, Universitas Komputer Indonesia, Kota Bandung

rini.maulina@email.unikom.ac.id

Diterima: 5 September 2020

Direvisi: 14 Oktober 2020

Disetujui: 30 Oktober 2020



ABSTRAK. Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dilakukan oleh Dosen dan mahasiswa dari Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, Universitas Komputer Indonesia (UNIKOM). PKM dilaksanakan atas dasar kebutuhan mitra yaitu SMK Nasional Bandung terhadap kemajuan kreativitas, prestasi dan kepercayaan diri siswa-siswinya melalui kompetisi. Program PKM yaitu Pelatihan Desain Poster bertema COVID-19 yang disepakati dapat diikuti oleh peserta dari seluruh Indonesia. Peserta berjumlah 124, dilaksanakan melalui daring. Tujuan dari kegiatan PKM untuk meningkatkan kreativitas, prestasi dan kepercayaan diri siswa-siswi SMK Nasional Bandung. Metode PKM terdiri dari metode pelaksanaan dan metode analisis karya. Metode pelaksanaan PKM terdiri dari 12 tahapan, di antaranya yaitu *need assesment*, introduksi, pelatihan, lokakarya, kurasi, pameran, dan penghargaan. Metode analisis visual berargumen digunakan untuk menguji hasil pelatihan pada 3 karya peserta terbaik. Hasil dari Pelatihan desain poster terdapat 52 karya desain poster yang dipamerkan di halaman web <https://ideas.my.id> atau bit.ly/ide_asli. Hasil dari analisis visual berargumen menunjukkan peserta pelatihan memahami materi pelatihan.

Kata Kunci: Covid-19; Desain Komunikasi Visual; Pameran; PKM; Poster.

PENDAHULUAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) merupakan kegiatan Tridharma Perguruan Tinggi yang dilakukan Dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain Universitas Komputer Indonesia (UNIKOM) dengan melibatkan mahasiswa. Kegiatan PKM yang dilakukan berlandaskan pada hukum yang terdapat pada Peraturan Menteri Riset Teknologi dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia (Permenristekdikti RI) yaitu kegiatan sivitas akademika yang memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk memajukan kesejahteraan masyarakat dan mencerdaskan kehidupan bangsa (Permenristekdikti Nomor 44 Tahun 2015 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi – LLDIKTI Wilayah XIII, 2020). Mengingat penggunaan gawai yang sudah merata di kalangan remaja, dan fenomena pandemi Covid-19 yang sedang terjadi bersamaan dengan pelaksanaan PKM, Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Desain Universitas Komputer Indonesia (DKV UNIKOM) melaksanakan PKM berupa Pelatihan dan Pameran Desain Poster melalui daring bagi Remaja usia 15-20 Tahun, bersama dengan Sekolah Menengah Kejuruan Nasional Bandung (SMK Nasional Bandung) sebagai mitra sasaran. Pelaksana dan mitra sepekat PKM ini tidak hanya dikhususkan bagi siswa-siswi SMK Nasional Bandung saja akan tetapi dibuka kesempatan bagi remaja berusia 15-20 tahun di seluruh Indonesia untuk mengikuti kegiatan tersebut di atas.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Nasional Bandung (NPSN: 20265537) sebagai mitra dari program PKM yang dilakukan, merupakan SMK swasta di bawah naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, beralamat di Jalan Sadang Serang Nomor 17 RT009 RW014 Kelurahan Sekeloa Kecamatan Coblong Kota Bandung Provinsi Jawa Barat kode pos 40134. SMK Nasional Bandung berpredikat B berdasarkan Surat Keputusan akreditasi No. 1214/BAN-SM/SK/2018 tanggal 31-12-2018 (Data Pokok SMKS NASIONAL-Dapodik, 2020). Status kepemilikannya berada di bawah Yayasan Pendidikan Nasional. Total jumlah rombongan belajar di SMK Nasional Bandung adalah 10 rombongan belajar yaitu 2 rombongan belajar tingkat 10, 4 rombongan belajar tingkat 11, dan 4 rombongan belajar tingkat 12. Rombongan belajar terdiri dari 143 siswa laki-laki dan 153 siswa perempuan (Sekolah kita, 2020). SMK Nasional Bandung mengkhususkan pendidikan vokasinya dalam Program Studi Teknik Komputer dan Jaringan dan Multimedia (Web Sekolah, 2020)

Berdasarkan hasil kegiatan observasi, analisis situasi dan melakukan wawancara dengan pengajar Multimedia dan Kepala Sekolah untuk mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi oleh mitra dan potensi yang dapat dikembangkan, diketahui Pimpinan (Kepala Sekolah dan Ketua Program Studi Teknik Komputer dan Ketua Program Studi Jaringan dan Multimedia) dan guru-guru SMK Nasional Bandung mendorong siswa-siswinya untuk secara aktif berpartisipasi dalam kegiatan-kegiatan yang bersifat ekshibisi maupun kompetisi sebagai wahana untuk melatih kepercayaan diri dan jiwa berkompetisi, selain itu mitra memiliki permasalahan tidak memiliki media untuk memajukan kreativitas, prestasi dan meningkatkan kepercayaan diri siswa siswinya melalui keikutsertaan dalam kompetisi. Berdasarkan kebutuhan dari SMK Nasional Bandung sebagai mitra kegiatan PKM yang dilaksanakan, program PKM terdiri dari pelatihan, loka karya dan pameran. Berdasarkan kebutuhan dari mitra tersebut, tujuan dari kegiatan yaitu melalui pelatihan dengan memberikan pengetahuan mengenai Desain Komunikasi Visual dan memberikan loka karya merancang visual pada media poster bertema Covid-19 untuk meningkatkan kreativitas.

Pelatihan dan loka karya dirancang untuk meningkatkan kemampuan merancang, kemampuan merancang dipengaruhi, salah satunya, oleh pengetahuan tentang unsur-unsur dan prinsip-prinsip Desain Komunikasi Visual dan keterampilan menuangkannya, hal ini penting dikuasai oleh siswa dalam mendesain, karena karya desain komunikasi visual merupakan pesan yang dikemas dalam bentuk visual yang penyampaiannya harus menarik, berkaitan dengan hal tersebut White (2011) menyatakan “*One goal of graphic design is to achieve visual unity or harmony*”. Eugene Larkin menyatakan “*The minimal requirement in visual design is the organization of all the parts into a unified whole. All the parts, no matter how disparate, must be reconciled so they support each other*” (White, 2011). Hasil karya yang dilakukan pada loka karya diuji dengan proses kurasi dan dibuat kompetisi yang hasilnya dipamerkan pada halaman web <https://ideas.my.id> atau bit.ly/ide_asli untuk meningkatkan prestasi dan kepercayaan diri siswa-siswi SMK Nasional Bandung. Pameran merupakan kegiatan yang penting dilakukan karena salah satu wadah untuk mengasah kemampuan dan keterampilan adalah mengikuti pameran-pameran atau kompetisi-kompetisi (Media, 2020). Target capaian dari pelaksanaan PKM yaitu peningkatan pengetahuan Desain Komunikasi Visual dan keterampilan merancang salah satunya yaitu merancang media poster. Selain itu peningkatan rasa percaya diri dan memiliki jiwa

kompetisi dengan ikut serta dalam berbagai perlombaan desain dan kegiatan pameran karya desain.

Desain poster merupakan salah satu materi dalam perkuliahan yang dilaksanakan oleh Program Studi DKV UNIKOM. Sehingga dengan demikian program PKM ini dapat memanfaatkan keahlian sivitas akademika Universitas Komputer Indonesia yang relevan. Menurut Undang-Undang nomor 12 tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi pasal 1 ayat 13, Sivitas Akademika adalah masyarakat akademik yang terdiri atas dosen dan mahasiswa (Undang-Undang Republik Indonesia, 2020) . Pemilihan media poster (digital) sebagai materi pelatihan dan loka karya yaitu berdasarkan kepada maraknya penggunaan gawai di antara remaja sehingga mereka akrab dengan bentuk informasi yang disampaikan dalam bentuk poster digital. Selain itu dalam sejarah kehadiran poster dimulai dengan ditemukannya teknik cetak batu atau litografi pada tahun 1798 (International Poster Galery, 2020) dan poster adalah salah satu bentuk iklan paling awal dan mulai berkembang sebagai media komunikasi visual pada awal abad ke-19 (flask, n.d.). Di era digital pun poster tetap hadir dalam bentuk digital. Setiap hari pada media sosial seperti Facebook dan Instagram selalu muncul poster-poster baru. Selain dirancang secara manual, pelbagai aplikasi merancang poster pun dapat diunduh di Play Store atau pun sumber lainnya.

Program pelatihan desain poster yang diakhiri dengan penyelenggaraan pameran daring ditanggapi dengan baik oleh SMK Nasional Bandung, khususnya program studi Desain Komunikasi Visual, sebagai pemenuhan himbauan dari sekolah disebabkan selain mendapat wawasan dari pihak luar juga karena pameran yang diselenggarakan secara daring, karya hasil pelatihan yang dipamerkan melalui proses seleksi dan kurasi. Manfaat dari kegiatan PKM untuk bagi siswa dan siswi SMK Nasional Bandung yaitu pengetahuan dan kemampuan siswa siswi dalam merancang media poster meningkat, memiliki rasa percaya diri dalam merancang dan berkompetisi. Manfaat yang diperoleh bagi sekolah SMK Nasional Bandung yaitu memiliki mitra dengan pihak DKV UNIKOM untuk penyelenggaraan program-program lainnya yang dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan siswa siswinya.

METODE

Himbau dari pimpinan dan guru-guru SMK Nasional Bandung agar siswa-siswinya berpartisipasi aktif dalam kegiatan-kegiatan yang bersifat ekshibisi dan kompetisi sebagai

wahana untuk melatih kepercayaan diri dan jiwa berkompetisi, salah satunya, dapat terpenuhi dengan mengikuti program PKM pelatihan desain poster yang diakhiri dengan pameran secara daring yang melewati proses seleksi dan kurasi. Target dari program PKM pelatihan desain poster ini adalah peningkatan pengetahuan Desain Komunikasi Visual dan keterampilan merancang salah satunya yaitu merancang media poster. Selain itu peningkatan rasa percaya diri dan memiliki jiwa kompetisi dengan ikut serta dalam berbagai perlombaan desain dan kegiatan pameran karya desain, sehingga seluruh karya siswa-siswi program studi jaringan dan multimedia SMK Nasional Bandung yang mengikuti pelatihan desain poster, posternya diseleksi, dikurasi, dan dipamerkan secara daring.

Metode PKM terdiri dari metode pelaksanaan dan metode analisis karya. Metode pelaksanaan PKM terdiri dari 12 tahapan yang disusun dalam bentuk jadwal kegiatan, yaitu sebagai berikut:

1. Tahap *need assesment*
2. Tahap persuasi (poster, media sosial, dan lain-lain)
3. Tahap registrasi (formulir Google)
4. Tahap introduksi (kelompok grup Whatsapp)
5. Tahap pelatihan (daring, Zoom)
6. Tahap lokakarya (daring, Zoom)
7. Tahap sertifikasi (e-sertifikat)
8. Tahap kreatif
9. Tahap pengiriman desain (formulir Google)
10. Tahap Kurasi dan seleksi karya
11. Tahap pameran (daring, halaman web)
12. Tahap penghargaan (Terbaik, 10 Terpilih, Partisipan, dan e-sertifikat)

Analisis atas karya desain peserta pelatihan yang mengikuti Pameran Desain Poster1520 yang dilaksanakan secara daring menggunakan analisis Visual Berargumen yaitu pengujian keterikatan atau penjangkaran antara teks dan gambar pada sebuah produk desain komunikasi visual. Metode analisis visual berargumen digunakan untuk menguji hasil pelatihan pada 3 karya peserta terbaik. Pengujian terhadap hasil visual dari karya poster ini dilakukan untuk mengukur ketercapaian target pelaksanaan pengabdian, serta rancangan bentuk evaluasi untuk keberlanjutan program, yaitu keberhasilan siswa siswi SMK Nasional Bandung dalam memahami materi Desain Komunikasi Visual dan merancang Poster, juga

berhasil ikut serta mengikuti kegiatan pameran sebagai media meningkatkan kepercayaan diri dalam berkompetisi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan PKM

Program PKM yang terdiri dari pelatihan dan pameran, diberi tajuk “Pelatihan Desain Poster 1520”, diikuti oleh 124 peserta dari pelbagai Kabupaten dan Kota di Indonesia. Pelaksanaan dilakukan secara daring menggunakan platform Zoom. Pelaksanaan pelatihan dibagi menjadi 2 (dua) sesi, sesi pertama yaitu sesi penjelasan mengenai sejarah poster, jenis-jenis poster, komunikasi visual, posisi poster sebagai produk desain komunikasi visual, manfaat poster, unsur-unsur dan prinsip-prinsip yang digunakan dalam merancang poster, piranti lunak untuk merancang poster, aplikasi-aplikasi yang dapat diunduh secara gratis di Play Store dan sesi ke dua loka karya, di mana dalam sesi loka karya ini diuraikan dan dipresentasikan cara mengaplikasikan unsur-unsur dan prinsip-prinsip desain komunikasi visual, dalam perancangan poster, baik perancangan manual maupun menggunakan piranti lunak ataupun aplikasi. (Suasana pelatihan sesi teori dan loka karya dapat dilihat pada Gambar 1 dan 2).

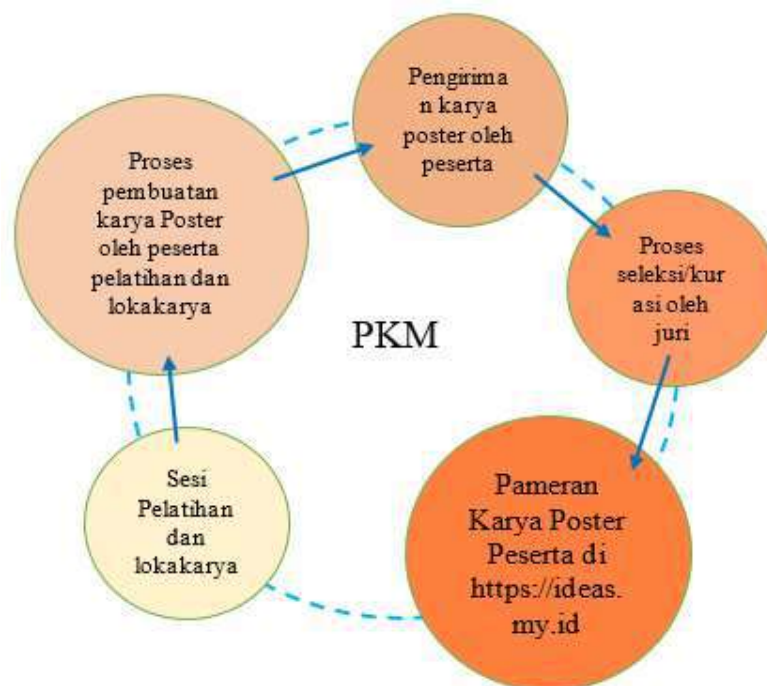


Gambar 1. Pemateri saat menyampaikan materi pada pelatihan Sesi Teori.
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2020)



Gambar 2. Sesi loka karya saat memperlihatkan contoh-contoh komposisi visual
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2020)

Setelah pelaksanaan pelatihan, peserta diminta untuk mengirimkan karya desain posternya ke pelaksana PKM untuk diseleksi dan dikurasi dan dipamerkan. Tema utama karya poster adalah “Covid-19” dan peserta pameran diperbolehkan untuk menuangkan kreativitasnya dalam merancang sebuah poster berdasarkan perspektif masing-masing. Karya desain poster peserta pelatihan yang diterima untuk dipamerkan berjumlah 53 (lima puluh tiga) buah karya. Karya-karya desain yang diterima tersebut dikurasi oleh tim juri yang beranggotakan 3 (tiga) orang dan selanjutnya tim juri mengelompokkan karya-karya desain ke dalam 3 (tiga) kelompok, yaitu Excellent sebanyak 3 (tiga) karya, Best sebanyak 10 (sepuluh) karya, dan Good sejumlah 40 (empat puluh) karya. Karya-karya desain peserta pelatihan setelah dikurasi dipamerkan secara daring di halaman web <https://ideas.my.id> atau bit.ly/ide_asli. Diagram kegiatan PKM dapat di lihat pada Gambar 3



Gambar 3. Diagram proses PKM yang telah dilakukan.

Analisis Visual Berargumen

Hasil karya poster dari peserta pelatihan kemudian dianalisis untuk mengukur keberhasilan dari program PKM yang dilakukan. Analisis yang akan digunakan terhadap 3 (tiga) karya pada kategori Excellent adalah analisis visual berargumen. Mengenai visual argumen Blair (2015, 218) menyatakan bahwa;

“A visual argument is then an argument at least some of the essential elements of which are not expressed or communicated in a natural language, but instead or expressed or communicated pictorially, by images and/or nonverbal signs or symbols. So the ‘visual’ and the ‘verbal’ of visual argument and verbal argument here denote the manner in which the argument is expressed or communicated. By this definition, most of what count as visual arguments are actually hybrids or ‘multimodal’: they will include verbal components, but their successful expression depends also on their visual components. They can be understood only by taking the visual into account; some visual component is essential to the expression of the argument”

Maulina (2018), menyatakan “Terinspirasi tulisan para ahli tersebut di atas, penulis mengajukan metode tanpa teks yaitu evaluasi visual berargumen hanya terhadap elemen visualnya saja tanpa dikaitkan dengan elemen verbal. (Deskripsi analisis Visual Berargumen secara lengkap terhadap 3 (tiga) karya desain poster dapat dilihat pada Tabel 1, 2, dan 3) .

Desainer komunikasi visual dengan seluruh keahlian, kemampuan, dan keterampilannya dituntut untuk menghasilkan rancangan yang mampu menggerakkan khalayak sasaran atau setidaknya khalayak sasaran tergerak untuk memperhatikan (atensi) apa pesan yang ingin disampaikan dari sebuah media desain komunikasi visual.

Dalam penelitian ini hanya aspek argumen yang diuji pada rancangan komunikasi visual (poster) yang sudah dipamerkan. Masih terdapat banyak sekali kajian-kajian lain yang dapat dilakukan seperti telaah pemilihan warna yang digunakan pada poster, telaah pemilihan kata (*copywriting*), telaah penerapan layout, komposisi, pilihan ilustrasi, telaah pemilihan majas (baik verbal maupun non verbal), kesesuaian rancangan/desain poster dengan khalayak sasaran, atau pun elemen grafis lainnya.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan, kegiatan PKM terdiri dari pelatihan loka karya dan pameran, kegiatan tersebut berlandaskan pada tujuan PKM yaitu melalui pelatihan memberikan pengetahuan mengenai Desain Komunikasi Visual khususnya mengenai unsur dan prinsip desain dan aplikasinya pada media poster, melalui loka karya memberikan arahan secara praktik dalam merancang poster bertema Covid-19. Kegiatan tersebut untuk meningkatkan kreativitas. Program pelatihan dan loka karya dilengkapi dengan seleksi karya untuk melatih peserta dalam berkompetisi dan menguji keberhasilan karya poster dari segi gagasan, kreativitas dan penuangan gambar dan teks berdasarkan materi yang disampaikan

melalui pelatihan dan loka karya. Kemudian karya tersebut dipamerkan pada halaman web <https://ideas.my.id> atau bit.ly/ide_asli sebagai bentuk apresiasi dan penghargaan untuk meningkatkan motivasi.

Karya-karya yang telah dipamerkan kemudian dianalisis menggunakan teori evaluasi visual berargumen hanya terhadap elemen visual saja tanpa dikaitkan dengan elemen verbal berdasarkan analisis Rini Maulina pada jurnal *Demandia* berjudul *Visual Berargumen pada Peringatan Kesehatan Bergambar* (lihat pada daftar pustaka). Analisis dilakukan untuk mengukur keberhasilan program PKM yang dilakukan. Analisis visual berargumen dilakukan pada (tiga) karya desain poster karya peserta pelatihan, berdasarkan hasil analisis pada tabel, 1 2 dan 3 dapat disimpulkan bahwa pada tabel 1 poster tanpa teks memperlihatkan tidak ada keterhubungan argumen ke isu covid-19 sehingga argumen tidak terbangun. Pada tabel 2 poster tanpa teks memperlihatkan masih ada keterhubungan gambar pada isu covid-19 sehingga argumen tetap terbangun. Pada tabel 3 poster tanpa teks memperlihatkan tidak ada keterhubungan argumen ke isu covid-19 sehingga argumen tidak terbangun. Hanya poster pada tabel 1 yang menunjukkan bahwa ada keterkaitan yang kuat antara keberadaan teks dengan gambar, sehingga teks “*Stay at Home*” merupakan kalimat yang memuat persuasif dan berhasil sebagai argumen. Kalimat persuasif merupakan tanda bahwa poster ini sebagai argumen. Dengan demikian untuk ke 50 karya lainnya hanya poster dengan teks yang memiliki muatan persuasif yang berhasil sebagai visual berargumen.

UCAPAN TERIMA KASIH

Seluruh anggota pelaksana Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) program Pelatihan dan Pameran Desain Poster mengucapkan terima kasih kepada:

1. Direktorat Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) Universitas Komputer Indonesia selaku penyandang dana,
2. Sekolah Menengah Kejuruan Nasional Bandung (SM Nasional Bandung) selaku mitra sasaran kegiatan Pelatihan Desain Poster di SMK Nasional Bandung, dan
3. Tim juri yang mengurasi karya-karya poster dari peserta pelatihan yang terdiri dari Ketua Program Studi Jaringan dan Multimedia dan Dosen DKV UNIKOM.
4. Peserta Pelatihan dan Pameran Desain Poster¹⁵²⁰

REFERENSI

- Blair, A. (2015). "Probative Norms for Multimodal Visual Arguments". *Argumentation* 29:217-233. DOI 10.1007/s10503-014-9333-3
- Data Pokok SMKS NASIONAL – Dapodik, (2020), diakses pada , dari <https://dapo.dikdasmen.kemdikbud.go.id/sekolah/E3B437168BA62EE273C3>
- Flask, D. Posters: Design Is History. Diakses 21 Mei 2020, dari <http://www.designishistory.com/1850/posters/>
- International Poster Galery. (2020). A Brief History Of The Poster. Diakses 10 April, dari <https://www.internationalposter.com/a-brief-history-of-the-poster/>.
- Maulina, R. (2018). VISUAL BERARGUMEN PADA PERINGATAN KESEHATAN BERGAMBAR. *Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain Dan Periklanan (Demandia)*, 3(02), 160 - 178. doi:10.25124/demandia.v3i02.1546
- Maulina, R. Peserta – Ideas. Diakses 25 Agustus 2020, dari <https://ideas.my.id/latih/pelatihan/peserta/>
- Media, K. (2020). Pameran: Pengertian, Tujuan, Manfaat dan Fungsi. Diakses 4 October 2020, from <https://www.kompas.com/skola/read/2020/01/24/210000069/pameran--pengertian-tujuan-manfaat-dan-fungsi>
- Permenristekdikti Nomor 44 Tahun 2015 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi – LLDIKTI Wilayah XIII. (2020). Retrieved 5 October 2020, from <https://lldikti13.kemdikbud.go.id/2016/01/26/standar-nasional-pendidikan-tinggi-tahun-2015/>
- Sekolah Kita. (2020). Retrieved 5 October 2020, from <http://sekolah.data.kemdikbud.go.id/index.php/chome/profil/CE9D6A7E-5864-4132-B48E-975748A29151>
- UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA. (2020). Retrieved 5 October 2020, from <https://jdih.kemenkeu.go.id/fullText/2012/12TAHUN2012UU.HTM>
- WEB SEKOLAH. Diakses 21 Mei 2020, dari <http://www.smknasionalbdg.sch.id/>
- White, A.W. (2011). *The Elements of Graphic Design*. New York. Allworth Press

Tabel 1

Analisis Visual Berargumen Desain Poster Meriana Yacoba Tunliu

Poster Lengkap	Poster Tanpa Teks
	
<p>Visual poster terdiri dari teks, gambar dan latar biru. Teks terdiri dari : <i>love your body</i> (cintai dirimu sendiri), <i>love your family</i> (cintai keluargamu), <i>Stay at home</i> (tetap di rumah) sebagai <i>head line</i>, <i>Stay healthy for all</i> (sehat untuk semuanya), dan tagar #dirumahaja. Teks <i>Stay at home</i> dan tagar #dirumahaja diberi fonta tebal sebagai teks yang penting. Jargon <i>Stay at home</i> dan tagar #dirumahaja adalah jargon yang muncul bersamaan dengan munculnya pandemi Corona, sehingga dengan demikian pemirsa diarahkan ke Covid-19. Gambar berupa seorang perempuan yang sedang bersantai, tiduran di sofa sambil memeluk seekor kucing dan sambil mendengarkan musik dari headset yang terpasang. Keberadaan Teks-teks dan gambar menjadi suatu argumen tertentu seperti cintailah diri sendiri dan keluarga dengan tetap tinggal di rumah agar semuanya tetap dalam keadaan sehat hal ini berkaitan dengan anjuran dari pemerintah untuk tetap tinggal di rumah dalam rangka menekan angka penularan Covid-19.</p>	<p>Visual poster hanya terdiri dari gambar dan latar biru. Posisi gambar pada sebelah kiri bawah, dan area bidang poster lainnya kosong. Gambar berupa seorang perempuan yang sedang bersantai, tiduran di sofa sambil memeluk seekor kucing dan sambil mendengarkan musik dari headset yang terpasang. Ketika teks dihilangkan, gambar tersebut tidak dapat dihubungkan pada isu Covid-19 karena tidak ada satupun dari elemen gambar yang mengarah ke Covid-19.</p>
<p>Kesimpulan: Pada Poster lengkap teks, keterhubungan teks pada gambar pada poster ini sangat kuat dan dengan keterhubungan tersebut terbangun sebuah argumen yaitu isu covid-19, stay at home sebagai pesan dipahami secara sempurna oleh pemirsa. Pada poster tanpa teks, tidak ada hubungan gambar dengan teks, sehingga argumen ke isu Covid-19 tidak terbangun, yang terbangun adalah persepsi lain yaitu perempuan yang bersantai.</p>	

Tabel 2
Analisis Visual Berargumen Desain Poster Mufidah Nur Azizah

Poster Lengkap	Poster Tanpa Teks
	
<p>Visual poster terdiri dari teks, gambar dan latar dan grafis dengan skema biru. Teks terdiri dari :</p> <p>Protokol kesehatan naik motor, memakai sarung tangan, suhu badan normal, memakai masker, membawa hand sanitizer, disinfeksi kendaraan setelah digunakan, dan teks keterangan Sumber dari kompas.com serta Permenhub No.18 Tahun 2020. Gambar berupa seorang laki-laki berada di atas motornya berwarna kuning, melambaikan tangan, tampak menggunakan masker kesehatan, sarung tangan dan helm apabila melihat lebih detail terlihat sebuah botol menyembul dari saku jaketnya. Teks-teks yang diterapkan diulang pada gambar, seperti teks memakai sarung tangan digambarkan tangan laki-laki memakai sarung tangan, memakai masker digambarkan dengan masker dan teks membawa hand sanitizer digambar pada saku baju laki-laki botol hand sanitizer. Tidak muncul argumen baru dari keterikatan antara elemen verbal dan elemen non verbal. Keberadaan Teks-teks dan gambar dengan makna yang sama tidak memuat suatu argumen. Pada teks “Protokol Kesehatan Naik Motor” muatan poster bersifat informatif.</p>	<p>Visual poster hanya terdiri dari gambar, elemen grafis berupa garis lengkung, titik-titik, dan lainnya dengan warna skema biru.</p> <p>Posisi gambar pada tengah-tengah bidang poster, dan area bidang poster bagian atas dan bawah kosong.</p> <p>Gambar berupa seorang laki-laki yang sedang berada di atas motornya, melambaikan tangan. Wajah bermasker , tangan bersarung tangan, dan botol spry pada sakunya.</p> <p>Ketika teks dihilangkan, gambar tersebut masih dapat dihubungkan dengan isu Covid-19 karena terdapat beberapa petunjuk pada elemen gambar yang mengarah ke Covid-19, seperti masker, sarung tangan dan botol spry.</p> <p>Pemirsa dapat memaknai bahwa gambar merepresentasikan seorang laki-laki yang akan pergi (gestur melambai dan kaki kanan menginjak jalan) memakai sepeda motor, membawa pencuci tangan, dan menggunakan masker. Budaya menggunakan masker dan selalu mencuci tangan adalah suatu kebiasaan yang ditetapkan pemerintah dengan tujuan agar masyarakat terhindar dari penularan Covid-19.</p>
<p>Kesimpulan:</p> <p>Pada Poster dengan teks, keterhubungan teks pada gambar pada poster ini sangat kuat, terutama teks mengulang pesan yang terdapat pada gambar. Dari teks dan gambar menyajikan informasi yang sama tidak terbangun sebuah argumen. Muatan kalimat yang persuasif tidak ditemukan pada setiap teks yang terdapat pada poster ini. Kalimat persuasif merupakan tanda bahwa poster ini sebagai argumen. Pada poster tanpa teks, masih terdapat hubungan gambar dengan teks, sehingga gambar ke isu Covid-19 masih terbangun. Keterhubungan antara elemen verbal dan non verbal pada poster ini yaitu penyajian pesan yang berulang melalui teks dan gambar, namun teks tidak memiliki muatan persuasif sehingga tidak menimbulkan sebuah argumen, teks lebih bersifat muatan informatif.</p>	

Tabel 3

Analisis Visual Berargumen Desain Poster Rian Ikmal Maulana

Poster Lengkap

Poster Tanpa Teks



Visual Poster terdiri dari latar belakang berwarna cokelat gelap pada bagian atas komposisi dan cokelat terang pada bagian bawah komposisi. Pada tengah-tengah (vertikal) komposisi terdapat gambar. Teks terdiri dari penjelasan/informasi mengenai wabah, Endemi, Epidemik dan pandemi, pada bagian bawah terdapat teks pandemi, epidemi, wabah dan endemi. Penerapan teks pada poster ini terbagi menjadi dua (2) fonta yaitu fonta berukuran besar dan fonta berukuran kecil. Perancangan fonta seperti ini mengarahkan pemirsa bahwa teks dengan fonta kecil adalah penjelasan dari teks berfonta besar. Gambar terdiri dari ilustrasi planet bumi, dan karakter yang berdiri di atas benda langit (bulan) menghadap ke arah bumi sambil memegang papan memuat teks. Tanggapan perancang terhadap tema Covid-19 didasarkan kepada perspektif menguraikan luas penyebaran Covid-19. Poster ini memperlihatkan elemen non verbal/visual sebagai penjelas elemen verbal. Tidak terbangun argumen pada poster melalui hubungan penjelas dari gambar terhadap teks. Poster ini dapat dikelompokkan ke dalam poster yang bersifat informatif.

Kesimpulan:

Pada poster dengan teks terdapat keterhubungan antara elemen verbal dan non verbal, pada poster ini yaitu elemen visual menjelaskan elemen verbal tidak menimbulkan sebuah argumen. Muatan kalimat yang persuasif tidak ditemukan pada setiap teks yang terdapat pada poster ini. Kalimat persuasif merupakan tanda bahwa poster ini sebagai argumen. Pada poster tanpa teks, tidak terdapat hubungan gambar dengan teks, sehingga gambar ke isu Covid-19 tidak terbangun.

LAMPIRAN

GAMBARAN IPTEK

Transfer ilmu pengetahuan dan teknologi/seni tentang Desain Komunikasi Visual yang akan dilaksanakan pada mitra sasaran adalah:

1. Definisi Desain Komunikasi Visual;
2. Sejarah Desain Komunikasi Visual global dan nasional;
3. Media Desain Komunikasi Visual;
4. Estetika Desain Komunikasi Visual;
5. Unsur dan prinsip Desain Komunikasi Visual;
6. Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI) Bidang Desain Grafis dan Desain Komunikasi Visual Nomor 301 Tahun 2016.
7. Kajian Desain Komunikasi Visual (Visual Berargumen).

PETA LOKASI MITRA SASARAN

