

LAPORAN
PROGRAM PENGABDIAN PADA MASYARAKAT EKSTERNAL



Judul:
PELATIHAN PEMBELAJARAN
YANG BERORIENTASI PADA DUNIA INDUSTRI
(PEMBELAJARAN DENGAN INSTRUKTUR
DARI DUNIA KERJA/ GURU TAMU)

Diusulkan Oleh:
1. Moch. Yordan Rismarinandyo, M.T., NIY: 60211316
2. Raden Wisnu Wijaya Dewojati, S.Pd., M.Pd., NIY: 60 211317

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS AHMAD DAHLAN YOGYAKARTA

2022

Judul: Pelatihan Pembelajaran Yang Berorientasi Pada Dunia Industri (Pembelajaran dengan Instruktur dari Dunia Kerja/ Guru Tamu)

Ringkasan

Kegiatan PPM ini bertujuan untuk memberikan kontribusi nyata dalam upaya peningkatan kemampuan pemahaman siswa dan guru SMK Negeri 1 Pengasih tentang bagaimana peran desain komunikasi visual di dunia industri. Metode yang digunakan adalah kegiatan pelatihan dengan tahapan persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Hasil kegiatan ini berupa pelatihan tentang: 1) Aplikasi desain komunikasi visual di dunia industri, 2) Aplikasi media game dan animasi.

Pendahuluan

Dosen berkegiatan di luar kampus berupa Pengabdian Pada Masyarakat yang dilaksanakan di SMK Negeri 1 Pengasih merupakan salah satu bentuk tugas dan tanggungjawab dosen dalam melaksanakan pengabdian kepada masyarakat. Sebagai fakultas yang konsern terhadap dunia pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Ahmad Dahlan memiliki amanat dalam mengemban tugas untuk mengabdikan keilmuan di bidang pendidikan di sekolah.

SMK Negeri 1 Pengasih yang menjadi lokasi Pengabdian Pada Masyarakat, memiliki permasalahan terkait dengan dibukanya program studi baru, yaitu Program Studi Desain Komunikasi Visual, dimana masih banyak guru yang memiliki latar belakang bidang keahlian yang berbeda dengan Desain Komunikasi Visual, sehingga hal tersebut menjadi kendala dalam mengaplikasikan pembelajaran. SMK Negeri 1 Pengasih memerlukan pembinaan dan pelatihan tentang bagaimana *positioning* Desain Komunikasi Visual yang berorientasi pada industri kreatif.

Sebagai dosen yang memiliki latar belakang bidang keahlian Seni Rupa dan Desain Komunikasi Visual, pelatihan ini diberikan dalam bentuk pemaparan materi dan berlatih *brainstorming* penggalan ide kreatif dalam mewujudkan karya desain komunikasi visual. Materi berupa: 1) Ruang lingkup DKV, 2) Langkah-langkah

mewujudkan ide dan gagasan melalui curah gagasan/brainstorming, 3) Aplikasi media game dan animasi.

Analisis Situasi

SMK N 1 Pengasih merupakan salah satu Lembaga Pendidikan Menengah Kejuruan di Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta yang resmi didirikan pada 1 Januari 1968. SMK ini sebelumnya bernama SMEA Swasta, lalu berubah menjadi SMEA Negeri di Wates berdasarkan Surat Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor : 162/UKK3/1968 tanggal 2 Januari 1968 dengan membuka tiga kelas dengan dua jurusan yaitu Jurusan Tata Buku dan Jurusan Tata Usaha.

SMK N 1 Pengasih berkembang pada tiap tahunnya. Dahulu yang hanya membuka dua program keahlian yang kini berubah menjadi program keahlian Akuntansi dan Administrasi Perkantoran, pada perkembangannya selalu bertambah salah satunya adalah program keahlian Penjualan. Pada tahun 2003 membuka program keahlian Tata Busana, tahun 2004 membuka program keahlian Multimedia, dan pada tahun 2005 membuka program Keahlian Akomodasi Perhotelan. SMK 1 Pengasih sekarang telah memiliki enam Program Keahlian dengan segala prestasinya siap untuk menjadi sekolah berstandar internasional.

Pada kurikulum paradigma baru (kurikulum sekolah pusat keunggulan) di tahun 2021 Multimedia beralih menjadi Program Keahlian Desain Komunikasi Visual (DKV), maka SMK N Pengasih juga melaksanakan perubahan tersebut, yang tentunya menuntut para SDM terutama guru Multimedia menyesuaikan dengan program keahlian baru, yaitu Desain Komunikasi Visual. Agar pembelajaran dapat dilaksanakan secara maksimal perlu upaya meningkatkan pemahaman siswa akan dunia industri bidang DKV melalui pelatihan yang mendatangkan guru tamu yang memiliki pengetahuan di bidang industry DKV.

Metode Pelaksanaan

Metode dalam pelaksanaan pelatihan desain komunikasi visual untuk siswa dan guru di SMK N 1 Pengasih seperti berikut ini:

1. Ceramah dan demonstrasi materi yang diberikan, berupa penjelasan tentang ruang lingkup Desain Komunikasi Visual, jenis-jenis karya dan teknik berkarya Desain Komunikasi Visual yang bisa digunakan, alat dan sumber gagasan perancangan.
2. Diskusi pada tiap materi yang disampaikan, peserta dapat berdialog dan berdiskusi dengan tim pengabdi.
3. Praktek Berkarya, dimana peserta melakukan praktek/latihan menggali ide kreatif melalui tahapan brainstorming secara mandiri dan berkelompok, didampingi tim pengabdi.
4. Pendampingan pembuatan aplikasi media game dan animasi

Pelaksanaan PPM

Kegiatan PPM dilaksanakan pada hari Kamis, tanggal 15 Desember 2022 yang melibatkan sekitar 36 siswa yang merupakan siswa kelas XI di Program Studi Desain Komunikasi Visual. Pemberian materi dan simulasi penggalian ide/brainstorming dengan aplikasi game dan animasi disajikan dengan perincian sebagai berikut:

No.	Materi	Jumlah Siswa	Tempat	Pemateri	Pendamping
1.	Brainstorming ide dan gagasan kreatif	36	R.Komputer SMKN 1 Pengasih	Raden Wisnu Wijaya Dewojati, S.Pd., M.Pd.	Guru DKV
2.	Kekayaan Intelektual Dalam Desain Komunikasi Visual	36	R.Komputer SMKN 1 Pengasih	Moch. Yordan Rismarinandyo, M.T.	Guru DKV

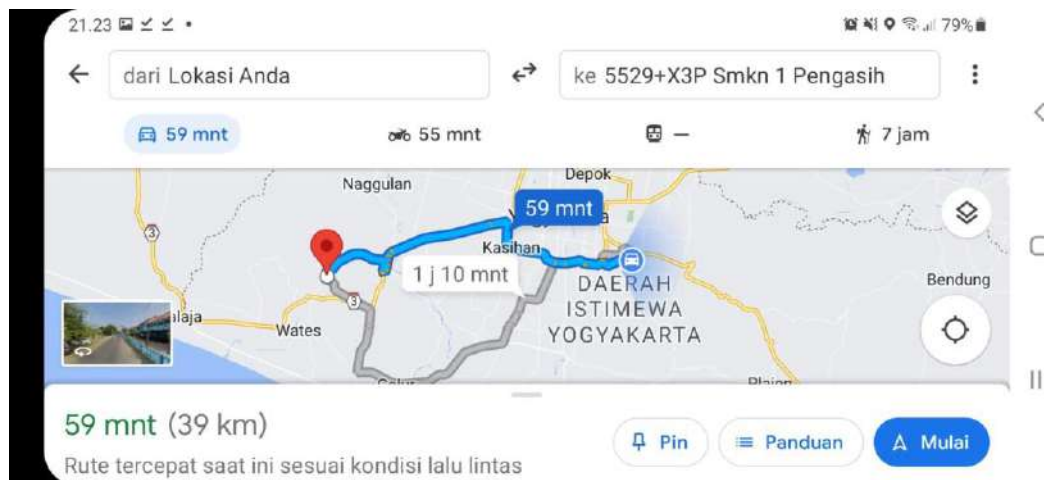
Kesimpulan

Pelaksanaan kegiatan pelatihan desain komunikasi visual berorientasi dunia industri berjalan dengan lancar. Antusiasme para siswa dalam mengikuti rangkaian kegiatan dapat dilihat dari kehadirannya yang selalu berperan aktif dari awal hingga akhir kegiatan dan aktif mengikuti langkah-langkah berkarya DKV dengan senang.

Gambaran IPTEKS


Dari Segi Pendidikan, kegiatan dapat menjadi sarana untuk memajukan pendidikan terutama yang berorientasi dunia industry melalui pelatihan dan pembinaan ketrampilan. Dari Segi SDM siswa yang mendapat pembinaan DKV akan memiliki ketrampilan yang dapat dijadikan sebagai *lifeskill* yang berguna bagi kehidupan maupun lingkungannya, serta siap melangkah di dunia industri.

Peta Lokasi Mitra Sasaran



Jarak Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta ke mitra sasaran kurang lebih hampir 39 km.

Lampiran 1: Undangan

**PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA**
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
BALAI PENDIDIKAN MENENGAH KAB. KULONPROGO
SMKN 1 PENGASIH
ꦑꦸꦭꦺꦤ꧀ꦥꦿꦒꦺꦴꦩꦏꦤ꧀ꦠꦶꦁꦱꦶꦃ
Alamat : Jl. Kawijo 11 Kabupaten Kulon Progo 56652, Telp. (0274) 773081, Fax. (0274) 774636
e-mail : smkn1pengasihkp@gmail.com Website : <http://smkn1pengasih.sch.id>

13 Desember 2022

Nomor : 800/ 1159
Hal : Permohonan Guru Tamu
Lamp : -

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Keguruan
dan Ilmu Pendidikan
Universitas Ahmad Dahlan
di Yogyakarta

Dengan Hormat,


Dalam rangka melaksanakan program Bantuan Pemerintah Sekolah Menengah Kejuruan Pusat Keunggulan Tahun 2022, SMK Negeri 1 Pengasih akan menyelenggarakan **Pembelajaran dengan instruktur dari Dunia Kerja (Guru Tamu)**. Berkaitan dengan hal itu, kami selaku penyelenggara memohon Bapak berkenan untuk mengizinkan dan menugaskan Bapak Moch. Yordan Rismarinandyo, M.T dan bapak Raden Wisnu Wijaya Dewojati, S.Pd., M.Pd. untuk menjadi narasumber.

Adapun kegiatan tersebut akan diselenggarakan pada:

hari, tanggal : Kamis, 15 Desember 2022
waktu : pukul 08.00 s.d. selesai
tempat : SMK Negeri 1 Pengasih

Untuk informasi lebih lanjut dapat menghubungi nomor telepon/WA berikut ini :
085329462716 (Eko Sulistyobudi, S.T.)

Demikian permohonan ini disampaikan, atas perhatian dan terkabulnya permohonan ini, diucapkan terimakasih.


WARYANTO, S.Pd.
NIP. 196909041995121002

Lampiran 2: Surat Tugas



UNIVERSITAS AHMAD DAHLAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Kampus 1 : Jalan Kapas 9, Semaki Yogyakarta, 55166
Kampus 2 : Jalan Pramuka 42, Sidikan Yogyakarta, 55161
Kampus 3 : Jalan Prof. Dr. Soepomo, S.H., Warungboto Yogyakarta, 55164
Kampus 4 : Jalan Ahmad Yani (Ringroad Selatan), Tamanan Banguntapan Bantul Yogyakarta
Kampus 5 : KI Ageng Pemanahan 19, Sorosutan Yogyakarta
Telepon : (0274) 563515, 511830, 379418, 371120, Fax. (0274) 564604

SURAT TUGAS

Nomor: F1/030/J.3/XII/2022

Menindaklanjuti surat dari Kepala Sekolah SMK Negeri 1 Pengasih Nomor 900/1159 bertanggal 13 Desember 2022 tentang Permohonan Guru Tamu, bersama ini Dekan Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Ahmad Dahlan memberi tugas kepada:

NO	NAMA	NIY	Program Studi
1	Moch. Yordan Rismarinandyo, M.T.	60211316	Pendidikan Vokasional Teknik Elektronika
2	Raden Wisnu Wijaya Dewojati, S.Pd., M.Pd.	60211317	Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Untuk Menjadi Narasumber Pembelajaran dengan Instruktur dari Dunia Kerja (Guru Tamu) pada:

Hari, tanggal : Kamis, 15 Desember 2022
Waktu : 08.00 s.d selesai
Tempat : SMK Negeri 1 Pengasih

Surat tugas ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebaik-baiknya.

Yogyakarta, 14 Desember 2022



Dekan

Muhammad Sayuti, M.Pd., M.Ed., Ph.D.
NIY 60080551

Lampiran 3: Daftar Hadir Siswa

DAFTAR HADIR
PEMBELAJARAN DENGAN GURU TAMU
SMK NEGERI 1 PENGASIH
TAHUN PELAJARAN 2022/2023

Program Keahlian : DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

No Urut	NISN	Nama	Tanda Tangan	
1	0069150678	ADAM ADHI PRASETYO	1	
2	0071109881	ADZQIA DWI RAHESTY		2
3	0063824184	AFIFA INTAN MEIDYASTHI	3	
4	0063766698	AGOSTINA DEWI LESTARI		4
5	0072584268	ALAN SAPUTRA	5	
6	0075706226	APRILIA MAYA PANGASTUTI		6
7	0067356345	ARINA MANA SIKANA	7	
8	0075648528	AZHRA ZUKHRUF KESSUMA INTERAZHRA		8
9	0064704498	CHANDRA PUSPITA	9	
10	0065580161	CLAUDIA SINTA RAMADANI		10
11	0069798340	DESY HANDRIYANI	11	
12	0063702344	DIANDRA FIKRI AKBARI		12
13	0074472080	ELSI INDAH PERMATA	13	
14	0065828131	ENVINYATAR GILANG PUTRA PUAY		14
15	0078336510	ETIKA SIH PURWANTI	15	
16	0063571159	EVY AGUSTIN		16
17	0064748178	GINANJAR SHOLIKHAH	17	
18	0079683722	INDRIANA NUR INSANI		18
19	0063353417	KHARISMA AULIA PUTRI	19	
20	0067662997	KHOIRUN NISA		20
21	0072236873	MAULIDINA NURSIFFA	21	
22	0075889526	MAYSAROH EKA WULANDARI		22
23	0075760828	MUHAMMAD FARREL PRIATMAJA	23	
24	0075599336	NADIA AZKA AMALIYA		24
25	0065592922	NADIA CYNTIA DEWI	25	
26	0061863606	NUR WIDI ASTUTI		26
27	0078531877	NURDHEANA RAHMADHANIE	27	
28	0066056149	PUNDHI MARSA NUGRAHA		28
29	0064628512	RAGIL AJIPRATAMA	29	
30	0073618731	RISKY NUR ANIFAH		30
31	0068274193	ROFIAH DESINTA	31	
32	0076209119	SINTASUCI AMALIA		32
33	0075971444	VENISA YUNIARTI	33	
34	0064895815	VIRLY NOVE AZAHRA		34
35	0062752199	YUSRON AHMAD	35	
36	0067171189	ZAENIKA KURNIA FITRI		36

Ketua Program Keahlian

EKO SULISTYOBUDI, ST.

Lampiran 4: Daftar Hadir Guru Tamu

**PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA**
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAH RAGA
BALAI PENDIDIKAN MENENGAH KAB. KULONPROGO
SMKN 1 PENGASIH
Widyadarmas Widyadarmas
Alamat : Jl. Kawilo 11 Kabupaten Kulon Progo 55652, Telp. (0274) 773081, Fax. (0274) 774836
e-mail : smk1ma@yahoo.com Website : <http://05.smkn1pogoreg.go.id/>

DAFTAR HADIR PEMATERI
GURU PENGAJAR/INSTRUKTUR DAR/ DUNIA KERJA
(PERENCANAAN, PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DAN PENILAIAN)
SMKN 1 PENGASIH

Hari/Tanggal : Kamis, 15 Desember 2022
Waktu : 08.00 - 11.30
Tempat : Ruang Lab. MM SMKN 1 Pengasih

No	NAMA	JABATAN	INSTANSI	TANDA TANGAN
1.	Moch. Yordan Riamarinandyo, M.T.	Dosen	Universitas Ahmad Dahlan	1. 
2.	Raden Wianu Wijaya Dewojati, S.Pd., M.Pd.	Dosen	Universitas Ahmad Dahlan	2. 

Kulon Progo, 15 Desember 2022
Kepala SMKN 1 Pengasih


WARYANTO, S.Pd.
NIP. 1960004 199512 1 002

Lampiran 5: Ucapan Terima Kasih



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
BALAI PENDIDIKAN MENENGAH KAB. KULONPROGO
SMKN 1 PENGASIH

ꦏꦸꦭꦺꦤ꧀ꦥꦺꦫꦺꦒꦺꦴꦩꦏꦤ꧀ꦥꦺꦁꦱꦶꦲ

Alamat : Jl. Kawijo 11 Kabupaten Kulon Progo 55852, Telp. (0274) 773081, Fax: (0274) 774836
e-mail : smkn1png@yahoo.com Website : <http://www.smkn1pengasih.sch.id/>

Nomor : 807/1170
Lampiran : -
Perihal : **Ucapan Terima Kasih**

Kepada
Yth. Bapak/Ibu Narasumber

di Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb

Sehubung dengan telah dilaksanakannya kegiatan Pembelajaran dengan instruktur dari Dunia Kerja (Guru Tamu) dalam rangka melaksanakan program Bantuan Pemerintah Sekolah Menengah Kejuruan Pusat Keunggulan Tahun 2022, kami mengucapkan terima kasih kepada:

Nama : 1. Moch. Yordan Rismarinandyo, S.ST., M.T / Prodi PVTE UAD
2. Raden Wisnu Wijaya Dewojati. S.Pd., M.Pd. / Prodi PGSD UAD

Sebagai narasumber dalam acara tersebut. Semoga materi yang telah bapak sampaikan dapat menjadi manfaat bagi siswa/siswi kami.

Demikian surat ucapan terima kasih ini kami sampaikan, semoga dapat dimanfaatkan sebagai mana mestinya.

Wassalamualaikum Wr.Wb

Kulon Progo, 16 Desember 2022
Kepala SMKN 1 Pengasih,

WARYANIP, 1960
NIP 196909041995121002



Lampiran 6: Foto Dokumentasi Kegiatan PPM

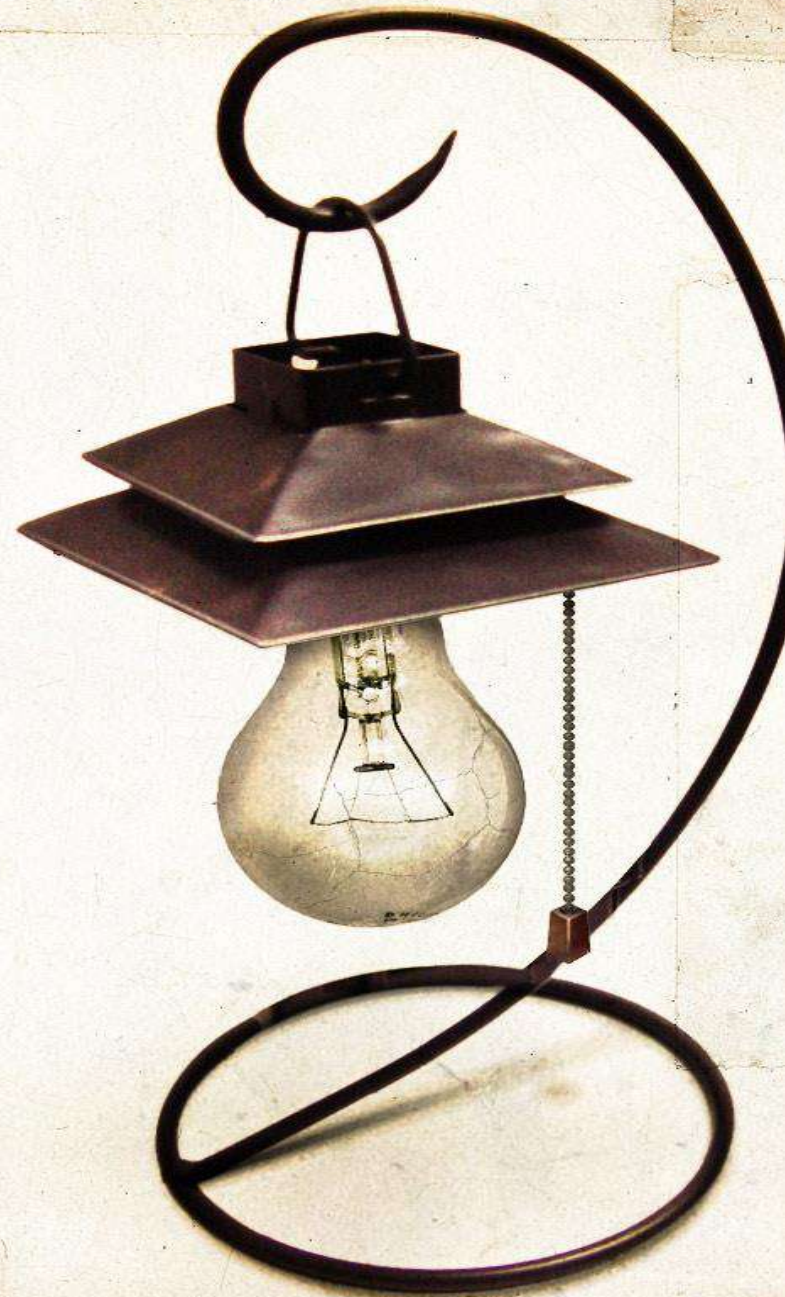




Lampiran 4: Materi Kegiatan

PENGGALIAN IDE (BRAINSTORMING)

**OLEH : R. WISNU WIJAYA DEWOJATI, M.Pd.
MOCH. YORDAN RISMARINANDYO, M.T.**



IDE????

Inspirasi???

Gagasan???



MPOKNALISA





Brainstorming

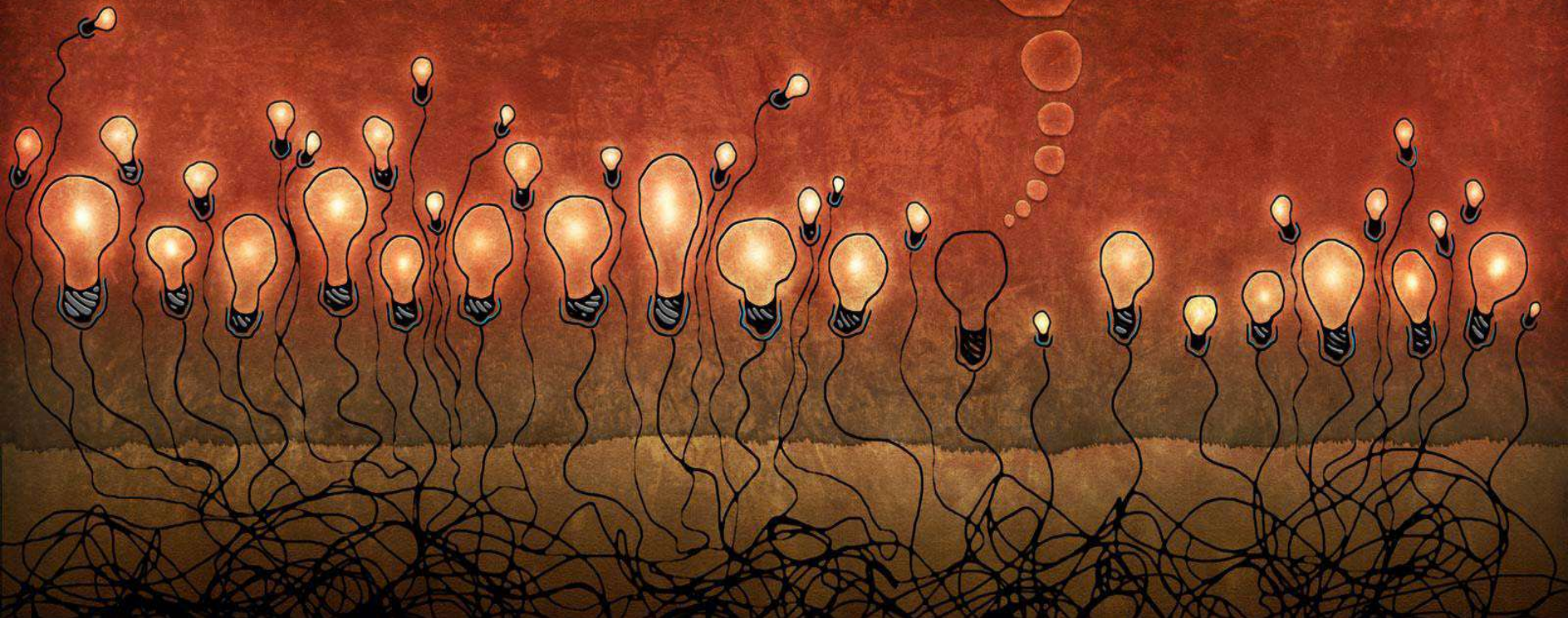
Brainstroming sudah lama dikenal sebagai teknik untuk mendapatkan ide-ide kreatif sebanyak mungkin dari kelompok. Setidaknya ada empat syarat dalam brainstorming, yaitu:

- Menghasilkan ide-ide sebanyak mungkin
- Menghasilkan ide-ide segala mungkin
- Membangun ide dari ide-ide sebelumnya
- Menghindari penilaian atas ide-ide yang dihasilkan



Brainstorming

Seperti yang diungkapkan oleh Osborn, bahwa penggalan ide secara kelompok dapat menghasilkan ide lebih banyak dibanding harus menghasilkan ide sendiri, meskipun seorang individu mampu menghasilkan ide-ide yang banyak, tetapi dengan adanya Brainstroming ternyata tidak mampu mengalahkan jumlah ide-ide yang dihasilkan oleh ide-ide yang dikumpulkan masing-masing kelompok setelah mereka bekerja sendiri.



Brainstorming

Teknik Brainstorming ada tiga, yaitu :

-Verbal Brainstroming, yaitu saling bertukar pikiran dalam satu kelompok yang dilakukan secara verbal dengan tatap muka dan pertemuan langsung.

-Nominal Brainstorming, yaitu mengeluarkan ide-ide secara terpisah, tidak saling berinteraksi, dengan cara menuliskan ide diatas kertas atau komputer.

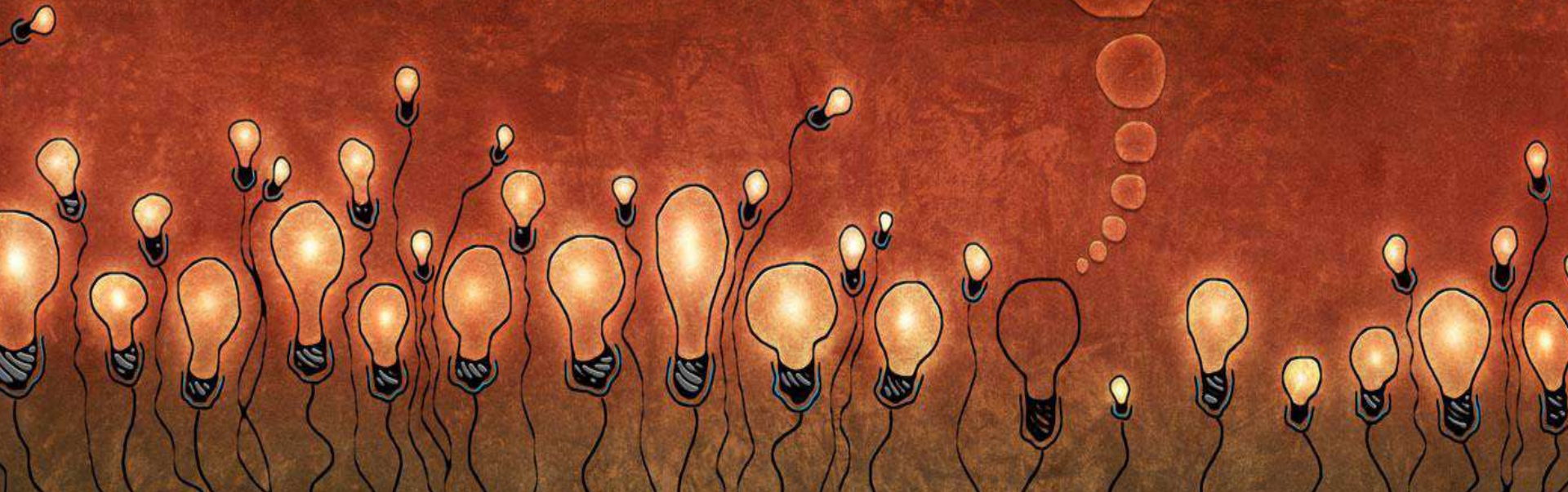
-Elektronik Brainstorming, yaitu saling bertukar pikiran dalam satu kelompok dengan cara elektronik dengan menggunakan tools, seperti Group Support System. (<http://bebas.vslm.org>)



Brainstorming

Aplikasinya, Verbal Brainstorming lebih populer dibanding Nominal dan Electronic Brainstorming, karena ide-ide yang dihasilkan lebih berkualitas. Karena saling bertukar pikiran secara langsung dan membahas ide-ide dengan lebih matang.

Verbal Brainstorming juga dapat meningkatkan interaksi dengan orang-orang dan bersosialisasi, serta metode ini dianggap lebih mudah dilakukan dibanding harus mengungkapkan ide secara tertulis.



Brainstorming

James Mapes dalam M. Dwi Marianto (2004:40) memeberi beberapa poin pedoman dalam melakukan curah pendapat yang baik dan produktif, sebagai berikut :

- Tuangkan ide sebanyak-banyaknya, tujuannya membentuk gagasan sebanyak-banyaknya dalam waktu yang ditentukan.**
- Bergerak bebas dan ekspresif.**
- Membonceng gagasan orang lain bisa dan boleh dilakukan dan saling memberi inspirasi.**
- Bergembira, dengan menciptakan suasana yang menyenangkan, segar.**
- Istirahat sejenak sebagai upaya memberi masa inkubasi bagi gagasan untuk akhirnya dievaluasi pembentukan gagasan.**







BARU! SEBUAH PRODUK PEMECAH DAHAGA!

Gurih, asam, dan kecut:
Tidak berima namun
berguna bagi anda!



ION SUPPLY DRINK
**POK ATI
SWEAT**

SUSU
segar,
lebih
SEHAT



**TEKNOLOGI
SAPI PERAH**
Join our
facebook
Group









Key points:

Brainstroming is a great way of generating radical ideas.

During the brainstroming process there is no criticism of ideas,

As free rein is given to people's creativity (criticism and judgment cramp creativity).

(<http://www.mindtools.com/brainstm.html>)



Brand?

Brand **BUKAN** sebuah produk.

Brand **BUKAN** sebuah logo.

Brand adalah adalah segala sesuatu yang terkait dengan perusahaan, produk, atau layanan – semua atribut, baik yang berwujud maupun tidak berwujud.

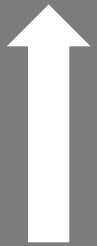
Brand bukan sekedar logo atau nama perusahaan, melainkan *image* atau persepsi seseorang tentang produk atau perusahaan.

Brand adalah nama, tanda, istilah, simbol, desain atau kombinasinya yang ditujukan untuk mengidentifikasi dan mendiferensiasi (membedakan) barang atau layanan suatu penjual dari barang atau layanan penjual lain, Bilson Simamora (2001;149).

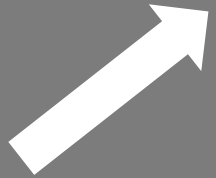
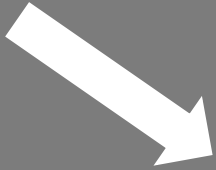
Marketing



Company



Design



BRAND



Consumer

Branding?

Branding adalah kumpulan kegiatan komunikasi yang dilakukan perusahaan dalam rangka proses membangun dan membesarkan *brand*, (Amalia E. Maulana).

Tujuan *branding*

- Menyampaikan pesan dengan jelas.
- Memastikan kredibilitas produk atau perusahaan.
- Menghubungkan target pasar atau konsumen secara emosional.
- Menggerakkan atau memotivasi konsumen.
- Memastikan terciptanya kesetiaan pelanggan.

Kontribusi Elemen *Brand*

Nama *Brand*

Nama yang menjadi asosiasi antara konsumen dengan *brand* yang menciptakan nilai, dan ekuitas *brand*, yang dapat menjadi aset yang sangat berharga untuk perusahaan (Keller, 1991 and Meyers-Levy et al., 1994).

Kontribusi Elemen *Brand*

Logo dan Simbol

Sering merek visual elemen bermain peranan yang sangat penting dalam membangun ekuitas , terutama dalam hal kesadaran merek (Keller, 2003).

Kontribusi Elemen *Brand*

Kemasan

Merupakan bagian penting pada sebuah *brand*. Ini adalah wadah untuk produk yang meliputi penampilan fisik wadah termasuk desain , warna , bentuk , pelabelan dan bahan-bahan yang digunakan (Arens, 1996).

Kontribusi Elemen *Brand*

Karakter

Karakter secara tradisional telah digunakan sebagai ikon dalam iklan di *above-the-line* (Costa, 2010; Keller, 2003) dan pada kemasan (Keller, 2003).

Matur Nuwun